

Juego me Divierto y Aprendo

Arnoly Bueno Arriola

Número de grupo: 505147143_7

Tutora: Silvia Moreno

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Vicerrectoría Académica y de Investigación

Escuela de Ciencias de la Educación -ECEDU

2020

Tabla de Contenido

Diagnóstico de la Propuesta.....	7
Marco de Referencia.....	10
Pregunta de Investigación.....	13
Marco Metodológico.....	14
Producción del Conocimiento Pedagógico.....	17
Implementación.....	21
Análisis y Discusión.....	25
Conclusiones.....	27
Referencias.....	30
Anexos.....	36

Resumen

El proyecto de investigación se lleva a cabo en colegio infantil futuros sabios, ubicado en el barrio concepción de la ciudad de Barranquilla, el grado de estudiantes corresponde a los niños y niñas de transición C, son específicamente 11 niñas y 9 niños, lo que da un total de 20 estudiantes.

La problemática identificada básicamente consiste en que la metodología empleada por la profesora titular es tradicional, esta maestra dicta sus clases de manera catedrática y rígida en donde los niños solo obedecen y hacen lo que ella les indica.

La profesora llena a los niños de información sin preocuparse por su nivel de comprensión; el aprendizaje es mecánico y no son tenidas en cuenta las preferencias de los estudiantes ni sus necesidades ni ritmos de aprendizaje individuales. Es importante que se estimule en ellos la motivación y el interés por el aprendizaje y así facilitarles la adquisición de nuevas habilidades y competencias.

El proyecto pedagógico consiste en probar a través de la investigación, que implementando el juego dirigido como herramienta didáctica se puede promover el aprendizaje, haciendo uso de entornos, atractivos, dinámicos y divertidos para lograr un aprendizaje mucho más significativo en los niños y niñas.

El proceso investigativo se desarrolla bajo un enfoque cualitativo; para el proceso de recogida de la información se utiliza la técnica de observación y diálogo con los niños ya que esto nos permite indagar más sobre el problema de investigación.

Cabe señalar que una de las conclusiones de la investigación fue que el juego dirigido transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia diferente, lo cual posibilita generar en los niños una diversidad de experiencias de tipo creativo, las cuales son favorecedoras de los procesos cognitivos como la atención, la concentración y la memoria.

Palabras clave: Innovación, Estrategias, Aprendizaje, Juego, Aula.

Abstract

The research project is carried out in the future wise children's school, located in the conception neighborhood of the city of Barranquilla, the degree of students corresponds to transitional C boys and girls, specifically 11 girls and 9 boys, which gives a total of 20 students.

The problem identified basically consists in the fact that the methodology used by the tenured teacher is traditional; this teacher dictates her classes in a professorial and rigid way where the children only obey and do what she tells them.

The teacher fills the children with information without worrying about their level of understanding; learning is mechanical and the preferences of the students, their needs and individual learning rates are not taken into account. It is important that motivation and interest in learning are stimulated in them and thus facilitate the acquisition of new skills and competences.

The pedagogical project consists of proving, through research, that by implementing directed play as a didactic tool, learning can be promoted, making use of attractive, dynamic and fun environments to achieve a much more meaningful learning in children.

The investigative process is developed under a qualitative approach; For the information gathering process, the technique of observation and dialogue with the children is used since this allows us to investigate more about the research problem.

It should be noted that one of the conclusions of the research was that directed play transforms the learning process into a different experience, which makes it possible to

generate in children a diversity of creative experiences, which are favorable to cognitive processes such as attention, concentration and memory.

Key words: Innovation, Strategies, learning, Game, Classroom.

Diagnóstico de la Propuesta de Pedagógica

El proyecto de investigación se lleva a cabo en colegio infantil futuros sabios, ubicado en el barrio concepción de la ciudad de Barranquilla, el grado de estudiantes que tengo asignado corresponde a los niños y niñas de transición C, son específicamente 11 niñas y 9 niños, lo que da un total de 20 estudiantes.

La problemática identificada básicamente consiste en que la metodología empleada por la profesora titular es tradicional, esta maestra dicta sus clases de manera catedrática y rígida en donde los niños solo obedecen y hacen lo que ella les indica.

La profesora llena a los niños de información sin preocuparse por su nivel de comprensión; el aprendizaje es mecánico y no son tenidas en cuenta las preferencias de los estudiantes ni sus necesidades ni ritmos de aprendizaje individuales. Es importante que se estimule en ellos la motivación y el interés por el aprendizaje y así facilitarles la adquisición de nuevas habilidades y competencias.

Durante mi proceso de investigación he podido observar e identificar la necesidad de un replanteamiento en los métodos didácticos empleados por la docente titular. Se hace necesario un momento de cambio pedagógico, en el que se cuestione la validez de los métodos tradicionales de enseñanza y se comiencen a utilizar las múltiples estrategias el juego dirigido nos ofrece.

Por lo mencionado anteriormente surge mi proyecto pedagógico, el cual consiste en probar a través de la investigación, que implementando el juego dirigido como herramienta didáctica se puede promover el aprendizaje, haciendo uso de entornos,

atractivos, dinámicos y divertidos para lograr un aprendizaje mucho más significativo en los niños y niñas.

Se observa que esta institución a pesar que cuenta con profesionales capacitados para enseñar y con una infraestructura que le puede permitir al niño vivir diferentes experiencias, tiene un sistema rígido y carente de motivación, en donde las clases son repetitivas y memorísticas, por lo tanto no se propicia la innovación sino que se fomenta el acatamiento y el autoritarismo, lo cual no va en armonía con el modelo pedagógico de la institución.

Los estudiantes no se muestran receptivos hacia el aprendizaje por lo que necesitan una motivación constante y que se les garantice una clase motivadora o “divertida”. (D'Ignazio, 1990). Menciona que el aula de clase del siglo XXI no será un salón aislado e inmóvil en el que un maestro, con exiguos recursos didácticos, pone a disposición de sus alumnos la información y el conocimiento que posee. Será un vehículo capaz de viajar a cualquier lugar del mundo, indagar sus confines más distantes e ignotos, remontarse en el tiempo, explorar el sistema solar, y aun otras galaxias. Los instrumentos capaces de transformar estos salones estáticos en poderosas naves para explorar el conocimiento están ya disponibles.

La observación realizada en dicha institución nos lleva a reflexionar sobre la práctica docente reconociendo que el maestro debe ser guía y mediador para facilitar la construcción de aprendizajes significativos y cambiar sus estrategias de comunicación para que pueda asumir su función de facilitador del aprendizaje y presentar los contenidos con una estructura coherente. Se puede afirmar que la práctica tradicional de esta

institución debe ser rediseñada, se debe romper el enfoque tradicional del proceso de enseñanza y aprendizaje para que los niños y niñas aprendan motivados.

Marco de Referencia

Es importante reflexionar sobre la práctica docente, reconociendo que el maestro debe ser guía y mediador para facilitar la construcción de aprendizajes significativos y cambiar sus estrategias de comunicación para que pueda asumir su función de facilitador del aprendizaje y presentar los contenidos con una estructura coherente al modelo pedagógico de la institución.

El docente debe saber aplicar las distintas estrategias metodológicas y situaciones didácticas para la enseñanza, tomando como referencia las necesidades educativas del niño. El juego dirigido es una de las maneras más naturales de descubrir y aprender en la infancia temprana, mediante este podemos canalizar la aptitud natural del niño por aprender y por explorar, lo cual promueve generar un mejor aprendizaje. El juego dirigido le permite al maestro generar conflictos cognitivos y organizar actividades que le sirvan a los niños y niñas como puente para la adquisición del aprendizaje, en donde estos se sientan integrados y sean protagonistas de su proceso de aprendizaje para que puedan proponer ideas, expresar inquietudes y tengan curiosidad de investigar y trabajar en las actividades que el maestro le asigne. Para Sánchez (2004) el juego dirigido “tiene unos efectos controlados y planificados mediante la formulación de un objetivo concreto que permite desarrollar diferentes dimensiones: motrices, intelectuales, sociales, afectivas y éticas” (p. 87) .

En concordancia con lo anterior, la presente propuesta pedagógica, fue pensada como una estrategia pedagógica para potenciar los aprendizajes que induzcan al infante a que experimente el pensamiento creativo y aprender de la propia experiencia; esto le permitirá al maestro ofrecer una enseñanza en donde se deje el mundo en manos de los niños y evitar así los aprendizajes teóricos y no vivenciados.

Por lo mencionado anteriormente debemos orientar la educación buscando estrategias de enseñanza de desarrollo práctico y ofrecerles a los niños y niñas propuestas donde la acción libre y espontánea les permita expresarse y comprender el aprendizaje, para esto se debe cambiar nuestra manera de intervenir y así paso a paso ir mejorando la práctica mediante espacios de aula y al aire libre, materiales, juegos y talleres. Para Palacios (2016) “el juego es muy importante en el desarrollo de los niños y niñas, más aún cuando se trata del juego dirigido, ya que existe la presencia de un adulto el cual se encarga de guiarla actividad y cumplir con el objetivo planeado”.

El juego es una necesidad del ser humano de cualquier edad y un derecho universal de todos los niños y niñas, se debe entender el juego como una actitud con la que se pueden desarrollar muchas y distintas actividades porque así la niña y el niño valorará el juego como un motor de maduración cerebral y de desarrollo integral que conduce a la individuación, autoexpresión, naturalidad, libertad, autorregulación, autoimagen positiva, autoestima, autonomía, elaboración de emociones, sentimientos y fantasías que les puede permitir recuperar el bienestar y el interés perdido.

A través del juego el niño puede desarrollar habilidades, destrezas y competencias que le permitan aprender algo nuevo bajo una motivación. Se requiere una verdadera transformación en la práctica docente y reflexionar sobre los principios didácticos que puedan ser favorecedores del aprendizaje (Brown, 2010) menciona que el juego tiene algunas características: hace sentir bien internamente, tiene potencial de improvisación y genera un deseo de continuidad.

La práctica educativa de los docentes debe ser una actividad dinámica y reflexiva, esto conducirá a mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje y así poder de producir mejoras sustanciales y duraderas.

Durante esta fase de investigación he observado que la falta de experiencia práctica algunos profesores los convierte en sujetos rutinarios y que sus nociones de enseñanza se convierten en problemas que dificultan el establecimiento de relaciones entre el conocimiento sobre la educación y las prácticas reales de enseñanza.

El conocimiento práctico permite al docente poner en relación lo que ocurre en su aula con contenidos teóricos; lo cual facilita la coherencia pedagógica e impulsa la introducción de mejoras en la práctica. Sin duda el educador necesita relacionar su realidad más inmediata con el conocimiento científico lo que derivará en nuevo conocimiento (o conocimiento práctico). Al poner en relación lo que ocurre en su aula con contenidos teóricos le permitirá progresar y ser mejor profesional. Se hace necesario recuperar el papel del conocimiento práctico del profesor en la educación y de acuerdo con Moral y Pérez (2009) aceptarlo como una característica básica de la profesión docente que debe estar presente en todo educador.

Pregunta de Investigación

¿Cómo el juego dirigido puede aumentar la motivación en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado transición C del jardín infantil futuros sabios?.

Marco Metodológico

Se considera que dentro de un enfoque constructivista se puede revisar la práctica educativa y que dicho enfoque ayudaría a mejorar la práctica docente y a optimizar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

De los Santos, (2014) menciona que: en el modelo constructivista la manera en la que se presenta la información es de suma importancia. “Por esta razón es que el papel que juega el docente en este proceso de aprendizaje es vital”. El docente adquiere el rol de mediador entre el conocimiento y el aprendizaje de los alumnos, y comparte experiencias, transformando de esta manera en una actividad conjunta la construcción de los conocimientos.

El enfoque constructivista es el modelo pedagógico de la institución en donde llevo a cabo mi proyecto de investigación, pero este no se aplica, ya que en mi proceso de observación he podido notar que el proceso de aprendizaje es poco dinámico y no propicia la innovación. Con el constructivismo el estudiante aprende interactuando, jugando, participando, experimentando y manipulando los materiales didácticos.

Es por esta razón que mi propuesta didáctica se enfoca en el juego dirigido, con estas actividades pretendo ofrecerle a los niños y niñas estrategias de enseñanza de desarrollo práctico así como propuestas pedagógicas en donde la acción libre y espontánea les permita expresarse y comprender el aprendizaje. Díaz (1993) señala que el juego dirigido es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico en la educación infantil y también destaca que a través de él, el niño consigue una multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes.

La práctica educativa de los docentes debe ser una actividad dinámica y reflexiva, esto conducirá a mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje y así poder de producir mejoras sustanciales y duraderas. El diario de campo tiene una influencia positiva que genera campo investigativo en la reflexión, este es un instrumento de gran ayuda, el cual favorece la reflexión sobre la práctica docente y que facilita la toma de decisiones acerca del proceso de evolución de los estudiantes.

El diario de campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Rodríguez (1997) “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador, en él se toma nota de aspectos que se consideren importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo.”

Metodología

Luego de la caracterización, diagnóstico y plan de mejora de las prácticas pedagógicas se toma como aporte a la investigación el juego dirigido como estrategia pedagógica, dichos juegos serán adaptados a la propuesta pedagógica, ya que estos permiten que los niños y las niñas desarrollen su capacidad motora y aprendan motivados.

Enfoque de la investigación

Fue relevante aplicar algunas técnicas e instrumentos cualitativos que posibilitaran la interpretación de la información. Por lo tanto la presente investigación

tiene un enfoque cualitativo. Los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que “la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas”. Con este tipo de investigación se pretende determinar de qué manera afecta la falta de una adecuada motivación el proceso de desarrollo y aprendizaje y cómo se pueden fortalecer la atención, la concentración y la memoria en los niños, a través de la implementación de una herramienta motivadora e innovadora como lo es el juego dirigido.

Teniendo en cuenta lo anterior, se implementó la observación, ya que mediante esta técnica se puede determinar si las actividades planificadas en el proyecto de acción pedagógica contribuyeron a minimizar el problema.

Espacios a utilizar

Salón de clases y patio del jardín infantil futuros sabios, ubicado en la ciudad de Barranquilla- Atlántico.

Equipo de trabajo

-Estudiantes del grado transición D.

-Supervisión de la rectora del jardín infantil Martha Guerra.

Producción del Conocimiento Pedagógico

La educación abre muchas posibilidades, pero también plantea nuevas exigencias. Uno de los desafíos hace referencia a la tarea docente. Es preciso que los educadores se preparen y se actualicen adecuadamente mediante la indagación y la investigación, para que puedan actuar frente a las múltiples problemáticas que se presentan en los contextos escolares y que empiecen a repensar currículos obsoletos enfocados en la enseñanza tradicional, la cual no estimula la participación, la creatividad ni la curiosidad de los niños y niñas.

El buen docente debe poseer algunas competencias curriculares específicas relativas a la planificación de la enseñanza, la selección y organización de contenidos, la utilización de métodos, técnicas y recursos, la evaluación, la comunicación didáctica y la investigación, reflexión, innovación y perfeccionamiento de la enseñanza.

A la hora de desarrollar su actividad el maestro ha de ser suficientemente competente como para adaptar de manera flexible la programación previa a las características, necesidades, ritmos de aprendizaje de sus alumnos. La planificación previamente realizada no debe convertirse en un rígido esquema que impida la conformación emergente de la enseñanza y el aprendizaje.

Entre el conjunto de competencias clave en el ejercicio de la docencia en educación infantil se perfilan claramente las de planificación, selección y organización de contenidos, establecimiento de un clima de comunicación e interacción, utilización de métodos y técnicas adecuadas, atención orientadora y tutorial y evaluación de los aprendizajes y de la propia docencia. Estas competencias y quizás de manera especial la última, se vinculan fuertemente con la competencia para la reflexión, la investigación y la

innovación de la enseñanza. Es importante que los maestros estén dotados de estas competencias para que puedan implementar metodologías basadas en el juego dirigido y entiendan su importancia para que lo involucren en la pedagogía centrada en el niño como una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje. Tal cual afirma (Moreno y Rodríguez, 1996, p.70) basta recordar que la actividad vital del niño es el juego, para comprender que, bien orientados los aprendizajes escolares por medio de los juegos motores, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales”. (Moreno y Rodríguez, 1996, p.70).

Es fundamental que el docente tenga una formación basada en el desarrollo de competencias investigativas que le permitan generar aprendizajes significativos a través de la creación de materiales previamente planificados y estrategias adaptadas a la realidad y necesidades de sus estudiantes que le permitan hacer una propuesta innovadora que mejore su práctica pedagógica.. (Freire, 1998. p. 30) menciona que “No hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza. Mientras enseñé continuo buscando, indagando; enseñé porque busco, porque indagué, porque indago y me indago; investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo, investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad.

El saber en la práctica pedagógica es fundamental para poder comprender las nociones y conceptos al momento de organizar, estructurar y llevar los contenidos al aula; este saber didáctico se manifiesta al momento de planear los saberes en pro del aprendizaje de los niños y niñas. En este sentido el maestro se convierte en un profesional reflexivo que analiza su práctica siendo capaz de gestionar las condiciones de aprendizaje,

resolviendo problemas e inventando estrategias que le permitan mejorar el proceso formativo.

El saber pedagógico le permite al docente poner en relación lo que ocurre en su aula con contenidos teóricos; lo cual facilita la coherencia pedagógica e impulsa la introducción de mejoras en la práctica. Sin duda el educador necesita relacionar su realidad más inmediata con el conocimiento científico lo que derivará en nuevo conocimiento (o conocimiento práctico). Al poner en relación lo que ocurre en su aula con contenidos teóricos le permitirá progresar y ser mejor profesional. Se hace necesario recuperar el papel del conocimiento práctico del profesor en la educación y de acuerdo con Moral y Pérez (2009) aceptarlo como una característica básica de la profesión docente que debe estar presente en todo educador.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente y mediante la investigación continua es que he podido aplicar lo aprendido durante mi proceso de formación, implementándolo en mi proyecto de investigación, estableciendo así un diálogo entre la teoría y la práctica, lo que me ha llevado a observar y a examinar las acciones que se están llevando a cabo en el aula, así como su efectividad y con base en eso he ajustado las acciones de considerarlo necesario.

Es precisamente a través de la investigación que he podido diseñar situaciones de aprendizaje durante mi práctica pedagógica y de donde surge mi proyecto pedagógico, el cual consiste en probar a través de la investigación, que implementando el juego dirigido como herramienta didáctica se puede promover el aprendizaje, haciendo uso de entornos, atractivos, dinámicos y divertidos para lograr un aprendizaje mucho más significativo en los niños y niñas.

Pienso que para que el maestro pueda enriquecer el saber y la práctica es fundamental que este asuma una posición investigadora y esto lo situará como un excelente profesional de la educación que observa, plantea, implementa y evalúa su quehacer docente y a obtener una visión más clara del proceso de enseñanza-aprendizaje.” (Perrenoud, 2007, pp. 99 – 100) menciona que “Formarse para la investigación significa aprender a plantearse buenas preguntas, construir objetos conceptuales e hipótesis que siguen vigentes, que dan cuenta potencialmente de una parte de las observaciones, que presentan una coherencia interna y que estimula la imaginación y la reflexión.

Se considera pertinente que el pedagogo infantil asuma procesos de investigación que lo acerquen de manera crítica a la realidad de la educación y que esto a su vez lo motive a iniciar acciones de mejoramiento de su práctica pedagógica. Es por esto que considero que a través de mi proyecto de investigación podré fortalecer el saber y desarrollar mi capacidad de innovación para poner en práctica el diseño de las alternativas didácticas que ofrecen el juego dirigido para que los niños y niñas logren la construcción de conocimientos y aprendizajes mediante las situaciones de juego previamente planeadas, para luego hacerle seguimiento a la efectividad de la aplicación de estas.

Implementación

La implementación de la actividad se llevó a cabo en dos momentos, este evento se realizó de manera presencial en el jardín infantil futuros sabios, ya que esta institución cuenta con los permisos necesarios para dar refuerzos escolares a pequeños grupos dos veces por semana, por tal motivo esta actividad se desarrolló con el grupo de transición D que asiste a dichos refuerzos de manera presencial.

Actividad

La actividad consistía en lanzar una caña de pescar a un acuario hecho en icopor, esta caña contenía un imán, dicha caña de pescar debía ser lanzada encima de los peces hechos en foami, los cuales también tenían un imán adherido y una palabra escrita sobre ellos; la idea era que los niños simularan una pesca y que una vez atrapado el pez ellos debían leer la palabra escrita sobre el pez atrapado.

Descripción del momento 1

La actividad tuvo una duración de dos horas, en este primer momento se les dió la bienvenida a los niños y niñas a realizar la actividad con cariño y simpatía; se les indicó que estuvieran atentos a las instrucciones dadas y que levantaran la mano para manifestar cualquier inquietud.

Luego se les enseñó a los niños y niñas el material con el cual se iba a trabajar y se les explicó que la actividad consistía en lanzar una caña de pescar a un acuario hecho en icopor; que esta caña contenía un imán y que debía ser lanzada encima de los peces, los cuales también contenían un imán y tenían una palabra escrita, que la idea era que ellos simularan una pesca y que una vez atrapado el pez debían leer la palabra escrita sobre el pez atrapado.

Descripción del momento 2

-Luego de explicada la actividad mediante un ejemplo se dió inicio a esta; se fueron llamando al patio a los niños en grupos de dos y de tres, cada uno de ellos fue pasando a realizar la actividad según se iba llamando, cada niño y niña lanzó la caña de pescar a el acuario hecho en icopor y cuando atrapaban algún pez, ellos leían la palabra escrita sobre el pez atrapado.

-Después de realizada la sesión se felicitó a los niños y niñas por su participación en la actividad.

- Se reflexionó sobre los inconvenientes que se presentaron durante el desarrollo de la actividad y los aspectos que influyeron en ella (ambiente, espacio, tiempo, materiales, renovación de materiales).

- Se resaltó lo observado sobre el buen desempeño y comportamiento de los niños y niñas.

Documentación: ambos momentos de la actividad fueron documentados a través de diarios de campo y de un registro fotográfico que se llevó a cabo para registrar cada sesión.

Registros: Para registrar ambos momentos de la actividad se usaron los siguientes soportes documentales:

1. Diario de campo
2. Registro fotográfico

Luego de analizados los instrumentos de seguimiento y evaluación como el diario de campo, se pudo observar que los objetivos propuestos y los aprendizajes esperados

por parte de los estudiantes se cumplieron a cabalidad y esto quedó evidenciado en las respuestas positivas de los niños y niñas frente a las actividades, en su grado de alegría participando en ellas, en su motivación por aprender y en la mejoría de su desempeño académico.

El diario de campo tuvo una influencia positiva en mi proceso de investigación, este es un instrumento que favoreció la reflexión sobre mi práctica docente y que facilitó la toma de decisiones acerca del proceso de evolución de los estudiantes. El diario de campo me permitió identificar los aspectos críticos que requerían intervención, lo cual permitió la búsqueda de estrategias para afrontar el problema y así mejorar, enriquecer, transformar la práctica pedagógica. Tal y como afirma Bonilla y Rodríguez (1997) “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador, en él se toma nota de aspectos que se consideren importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo.”

Aprendizajes alcanzados

- ✓ Se logró fortalecer el aprendizaje generando en el niño bases para el pensamiento creativo como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.
- ✓ Los niños y niñas mejoraron su capacidad lectora.
- ✓ Se logró captar y mejorar la atención de los niños y niñas mediante la motivación; de esta manera se pudo lograr que participaran de manera activa en las

actividades mediadas por el juego dirigido para que así pudieran poner en práctica la lectoescritura.

Resultados generales

Los niños y niñas desarrollaron interés por el trabajo en grupo y juego en equipo.

A través del proceso de intervención se logró desarrollar actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada y así poner en práctica estrategias innovadoras como lo es el juego dirigido para que esto favoreciera a mejorar la motivación por aprender los procesos básicos de aprendizaje de los niños y niñas del grado de transición C del jardín infantil futuros sabios de la ciudad de Barranquilla.

Debido a la gran acogida que tuvo esta actividad por parte de los estudiantes, la rectora de la institución le hizo un llamado al cuerpo docente a implementar actividades mediadas por juego dirigido, para que los niños y niñas tuvieran siempre disposición e interés para relacionarse con los contenidos educativos.

Análisis y Discusión

El diseño didáctico escogido fue un recurso fundamental para especificar los fines, objetivos y metas de la actividad. Gracias a la planeación didáctica fue posible definir qué hacer y con qué recursos y estrategias contar; mediante dicha planeación pude llevar con efectividad el proceso enseñanza-aprendizaje a través de la instrumentación de estrategias previamente diseñadas. A través de este diseño didáctico se pudo analizar e interpretar el quehacer docente, establecer las dificultades, las fortalezas y limitaciones para llevar a cabo dicha implementación.

A lo largo de las intervenciones se ajustaron los instrumentos, con los que se pudo construir un registro detallado de la actividad didáctica en los momentos previos y posteriores a la implementación.

Esta implementación didáctica promovió que los niños y niñas aprendieran motivados en contextos no tradicionales mediados por el del juego dirigido. Igualmente dicha implementación permitió establecer que es fundamental que el docente redefina su metodología de enseñanza ya que los métodos de enseñanza tradicionales solo promueven aprendizajes mecánicos y rutinarios que solo esperan del niño sumisión, cumplimiento y obediencia, lo cual no promueve cambios en la educación. Hernández Rojas (1998) menciona que la educación tradicional es partidaria de la enseñanza directa y rígida, predeterminada por un currículo inflexible y centrado en el profesor. En concordancia con lo mencionado por este autor, el docente debe rechazar posturas autoritarias al momento de enseñar, mantener una actitud receptiva hacia nuevas formas de enseñanza y adaptar la enseñanza a los intereses de los niños y niñas; por esto es fundamental, es fundamental un cambio en el sistema educativo, en donde se cambie el contexto tradicional por uno participativo y se creen ambientes en el aula mediados por

el juego dirigido, ya que este permite que los niños y las niñas se involucren en el aprendizaje de una manera más dinámica y participativa, lo cual permite que el docente transforme el aprendizaje en un proceso interesante, atractivo y motivador en donde los niños y las niñas sean protagonistas del proceso enseñanza aprendizaje. Bruner (1986) dice. “El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. Por esto que menciona el autor es que debe implementarse el juego dirigido para el fortalecimiento del aprendizaje en los niños y niñas, ya que este se enfoca en el desarrollo de actividades motivadoras y se les presenta a los estudiantes con el objetivo de mejorar los procesos de aprendizaje y además permite que ellos se apropien de nuevos conocimientos como lo son las competencias cognitivas, comunicativas y emocionales.

Los ambientes de aprendizaje que trascienden la enseñanza repetitiva y tradicional aumentan la participación lo cual hace que el niño se sienta feliz e integrado en su proceso de aprendizaje; porque así se le da espacio a la exploración, la curiosidad y a la manipulación, lo cual conduce a que los estudiantes desarrollen un verdadero gusto por el aprendizaje, lo cual se logra generando un clima motivacional a partir de la implementación de estrategias innovadoras como lo son las actividades mediadas por el juego dirigido.

Sin duda alguna esta ha sido una de las experiencias más enriquecedoras que he tenido a lo largo de mi proceso como docente en formación, ha sido fascinante poner en práctica lo aprendido y poder construir un ambiente agradable y estimulante mediante actividades participativas en las que todos los niños y niñas se interesan por aprender.

Conclusiones

Es de anotar que el proceso de investigación únicamente se vió limitado al definir tiempos, lugares y momentos de implementación debido a la pandemia por la que mundialmente atravesamos y también porque en muchas ocasiones la maestra titular no me permitía llevar a cabo mis actividades, porque esta no compartía mi propuesta de enseñanza mediada por el juego, ya que ella enseña de manera tradicional, por lo tanto siempre tenía a los niños y niñas y niñas repitiendo escritos a manera de planas en sus libros.

Finalmente dicha tutora entendió que bajo un enfoque constructivista se debe romper con las bases del aprendizaje tradicional en donde el niño es considerado el protagonista de su propio aprendizaje y aprende interactuando, jugando, participando, experimentando y manipulando los materiales didácticos.

Cabe mencionar que los padres de familia tenían poco sentido de pertenencia hacia la comunidad educativa y que nunca se mostraron interesados en participar de las actividades de los niños y niñas pese a que se les invitaba a abordar cuestiones educativas relevantes en la educación de sus hijos, dichos padres siempre manifestaron dificultad de participación por tener que cumplir con horarios laborales, por lo tanto entregaban a los niños y niñas en la puerta del jardín infantil e inmediatamente se iban.

A través de este proyecto de investigación pedagógica se logró crear un ambiente motivacional que condujo a los niños y niñas del grado de transición C de colegio infantil futuros sabios a aprender motivados por las actividades mediadas por el juego dirigido.

Se pudo observar que el juego dirigido transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia diferente, lo cual posibilita generar una diversidad de experiencias de

tipo creativo, las cuales son favorecedoras de los procesos cognitivos como la atención, la concentración y la memoria. A través de esta experiencia pude confirmar que crear espacios dinámicos, atractivos y ricos en experiencias se puede mejorar la motivación por aprender de los niños y las niñas.

El juego dirigido como estrategia de enseñanza- aprendizaje fortalece e incrementa en los niños y niñas el interés por el conocimiento ya que este brinda una serie de actividades agradables que incentivan la imaginación, la curiosidad y logra captar los niveles de concentración en los niños y niñas; por lo tanto este se convierte en un medio fundamental para que el docente propicie un ambiente lúdico-pedagógico que permita que los niños y niñas se sientan más seguros al momento de demostrar sus habilidades .

A partir de esta propuesta de intervención se logró sensibilizar a las docentes del jardín infantil futuros sabios, ya que empezaron a cuestionar su quehacer pedagógico y se comprometieron a considerar el juego dirigido como herramienta de aprendizaje.

Las actividades planificadas fueron adecuadas para trabajar en los niños y niñas la motivación hacia los procesos de aprendizaje, esto quedaba evidenciado en la medida que ellos iban demostrando participación activa e interés por trabajar en las actividades que se les presentaban.

Luego de observar los resultados cualitativos a lo largo de la innovación, se pueden analizar desde una reflexión de los hechos que los cambios en la metodología de desarrollo y aprendizaje si tuvieron un efecto favorecedor en los niños y niñas para captar la atención, interés y la motivación por el aprendizaje mediado por el juego dirigido. Se pudo observar que a medida que se presentaban los juegos, se producía una mejoría paulatina en el proceso de aprendizaje.

Los datos mostraron cómo los niños y niñas fueron mejorando a medida que también se les realizaba ajustes a la forma en la que se dirigían los juegos, al medir las estrategias que serían más efectivas según el perfil de los niños.

La práctica docente debe estar encaminada a cambiar una serie de paradigmas, ya que muchas veces los contenidos no van direccionados a responder las necesidades e intereses de los niños y niñas, lo que conduce a que se presente un bajo nivel académico y poca motivación por el aprendizaje.

Sin duda este diplomado ha contribuido a mejorar mi práctica docente, ya que he comprendido que los procesos de investigación me acercan de manera crítica a la realidad de la educación y esto sin duda me motiva a seguir implementando acciones de mejoramiento en mi práctica pedagógica.

Los retos que me quedan planteados después del proyecto de intervención es seguir fortaleciendo el saber y desarrollar mi capacidad de innovación para poner en práctica el diseño de las alternativas didácticas que ofrecen el juego dirigido para que los niños y niñas logren la construcción de conocimientos y aprendizajes mediante las situaciones de juego previamente planeadas.

Referencias

- Bernal, L. V. L., Ramirez, L. Á., Londoño, C. I., Fernández, S., & Toro, E. V. (2009). Diario de campo y cuaderno clínico: herramientas de reflexión y construcción del quehacer del psicólogo en formación. *Poiésis*, 9(17).
- Blasco, J. E., Pérez, J. A. (2007): “Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes”. Editorial Club Universitario. España.
- Bonilla – Castro, Elssy. Rodríguez Sehk, Penélope. Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Editorial Norma. Colombia. 1997.
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2000b). Más allá del dilema de los métodos Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales (pp. 55-63). Bogotá, Universidad de los Andes: Grupo Editorial Norma.
- Brow, S. (2009). Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul. New York: Penguin Group.
- Bruner, J (1986). “Juego pensamiento y lenguaje en acción”. México, pp. 211 – 219
- De los Santos, (2014) “Constructivismo, el rol del docente y la importancia del currículo”. Universidad de Palermo. Recuperado de:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=517
- D'IGNAZIO, F. (1990) "Electronic Highways and the Classroom of the Future" The Computing Teacher, 17(8), p. 20-24

- Díaz, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Elliot, J. (1994). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Morata.
- Freire, P. (1998). *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. México: Editorial Siglo XXI.
- Rojas Hernández, G. (1988). *Paradigmas en Psicología de la Educación*. Ed. Paidós. México.
- Moreno, J. y Rodríguez, P. (1996). *Aprendizaje deportivo*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Moral, C. y Pérez, M.P. (2009). El profesorado ante la enseñanza. En Moral, C. y Pérez, M.P. (Coords.). *Didáctica. Teoría y práctica de la enseñanza*. Madrid: Pirámide.
- Ortega J. y Lozano P. (1996) *El juego infantil como estrategia de aprendizaje*. Tres editores, Pereira.
- Palacios (2016) *El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año*. Universidad Técnica de Ambato: Ecuador.
- Perrenoud, P. (2007). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona: Grao.
- Rojas Hernández, G. (1988). *Paradigmas en Psicología de la Educación*. Ed. Paidós. México.
- Sánchez, F. (2004). *Constructivismo: ¿alternativa para una educación de calidad?* Revista de Educación y Desarrollo: Ecuador.

Anexos

[https://drive.google.com/file/d/123LTSZtZTnW7tI9Fep66ivi4vHwOKY5F
/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/123LTSZtZTnW7tI9Fep66ivi4vHwOKY5F/view?usp=sharing)