

Juego, aprendo y comparto con las personas que están a mí alrededor.

Adriana Hoyos Ñañez

Anyi Marcela Rodriguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Isnos Huila 2022

Resumen

En este escrito se plasma como las estrategias lúdicas basadas en el juego ayudan al mejoramiento de ciertos comportamientos y desarrolla un aprendizaje significativo. Inicia con un análisis de la problemática encontrada dentro del aula, la forma que esta afecta el desarrollo de las clases, y se plantea una pregunta basada en lo mencionado para mitigar o solucionar de manera asertiva las situaciones encontradas.

En cuanto a la metodología se implementó la investigación cualitativa porque facilita y ofrece herramientas que permiten la revisión en la formación disciplinar y pedagógica de los estudiantes con problemas de disciplina y cómo este incide en su formación comunicativa y social.

Para ello, se llevan a cabo varias intervenciones pedagógicas basadas en la actividad rectora de juego que buscan que los estudiantes se adapten al entorno del aula de manera armónica y a su vez aprenda. Las prácticas en función de la calidad educativa favorece los estilos de aprendizaje, por esto al final se hace un balance reflexivo sobre la concepción de la calidad educativa, sobre el aprendizaje obtenido.

Palabras claves: Juego, Lúdica, Disciplina, Estrategias Pedagógicas

Abstract

These writing shows how playful strategies based on games help improve certain behaviors and develop meaningful learning. It begins with an analysis of the problem found in the classroom, the way it affects the development of the classes, and a question is raised based on the aforementioned to mitigate or assertively solve the situations encountered.

Regarding the methodology, qualitative research was implemented because it facilitates and offers tools that allow the review of the disciplinary and pedagogical training of students with disciplinary problems and how this affects their communicative and social training.

To do this, several pedagogical interventions are carried out based on the guiding activity of the game that seek for students to adapt to the classroom environment in a harmonious way and at the same time learn. Practices based on educational quality favor learning styles, for this reason, in the end, a reflective balance is made on the conception of educational quality, on the learning obtained.

Keywords: Game, Ludic, Discipline, Pedagogical Strategies

Tabla de contenido

Resumen.....	2
Abstract	3
Tabla de contenido	4
Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	5
Pregunta de investigación	7
Marco de referencia	8
Marco metodológico	10
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica	10
Metodología	13
Implementación.....	14
Producción de conocimiento pedagógico	20
Habilidades.....	26
Actitudes.....	26
Análisis y discusión	27
Conclusiones	32
Referencias.....	35
Anexos	37

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

En el municipio de Isnos al sur del departamento del Huila se encuentra ubicada la institución Educativa José Eustacio Rivera sede Rafael Pombo, la cual alberga niños y niñas de distintos contextos y zonas de residencia (urbano y rural), en dicha institución se ha evidenciado una situación por parte de algunos estudiantes del grado 0B, dicha situación consiste en agresividad, falta de atención e interés y desobediencia por parte de cuatro niños los cuales con sus conductas desestabilizan el funcionamiento normal de las clases, ya que los otros estudiantes se distraen y algunos tienden a imitar estas situaciones.

Por otro lado, los estudiantes temen compartir actividades y juegos con algunos de sus compañeros, pues éstos son agresivos y se expresan de forma inadecuada, en ocasiones dañan sus juguetes y pueden lastimar físicamente, es por ello que prefieren alejarse y tomar distancia.

El reto del proyecto está en socializar a los niños que presentan problemas de conducta y agresividad, ya que es fundamental que exista un ambiente propicio dentro del contexto del aula, para ello se manejan estrategias basadas en la actividad rectora del juego, teniendo en cuenta que durante los juegos, los niños por simple instinto tienden a socializar y desarrollar entre ellos métodos lógicos de aprendizaje, construyendo nuevos conocimientos y se incluya en la realidad social. Si bien, no existe un momento preciso para desarrollar habilidades sociales dentro del aula, el juego constituye la estrategia propicia y más adecuada para desarrollar socialmente a los niños.

El análisis de esta problemática surge al inicio de mi practica 1, la cual fue de observación, es ahí donde se evidencia que varios estudiantes tenían problemas de conducta, agresividad y falta de interés por las clases.

De ahí en adelante me puse en la tarea de abordar mi proyecto de investigación sobre los problemas de conducta y desinterés de los niños involucrados, se dio inicio entrevistando a la docente titular para indagar sobre las familias y contextos de estos menores y así poder llegar a algunas conclusiones, algunas familias mencionaron que a sus hijos, la única forma de entretenerlos era en base al juego, de ahí nace la implementación de la actividad rectora del juego en este proyecto.

Con ayuda de la docente la cual me dio muchas herramientas, y de igual forma a mis tutores de la Universidad Abierta y a Distancia UNAD, he adelantado mucho mi proceso y espero que con la implementación de estas estrategias continúe mejorando el ambiente en el aula de clase.

La observación participante es una estrategia de investigación cualitativa que permite obtener información y realizar una investigación en el contexto natural. El investigador o la persona que observa se involucra y “vive” las experiencias en el contexto y en el ambiente cotidiano de los sujetos, de modo que recoge los datos en tiempo real. En este tipo de observación, el acceso a la situación objeto de ser observada es un factor clave para la interacción y la comunicación con el contexto.

Pregunta de investigación

Teniendo en cuenta las dificultades encontradas se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo mejorar los procesos de convivencia escolar a través del juego como estrategia pedagógica en los niños y las niñas del grado preescolar de la Institución Educativa José Eustacio Rivera sede Rafael Pombo del municipio de Isnos Huila?

Marco de referencia

La relación de la teoría con la práctica, como disciplina, establece la importancia del lenguaje cognitivo para determinar la complejidad de la enseñanza y el aprendizaje. Estos dos elementos del conocimiento disciplinar están relacionados con las estrategias didácticas que componen dicha área pedagógica. Esta postura permite diferenciar las nuevas concepciones de la didáctica estructurada en base del juego ante las metodologías clásicas que se utilizaban con el modelo conductista del estímulo - respuesta en la realización de juegos dirigidos descontextualizados ante la realidad circundante de los estudiantes.

La educación es un proceso continuo que se desarrolla a partir de conocimientos, actitudes, procedimientos y actividades, que basa su acción en la pedagogía como elemento constitutivo de la práctica docente. Es importante reconocer la base conceptual de la pedagogía,

Según Flórez (p. 32). la pedagogía se define como: "...una disciplina que estudia y propone estrategias para lograr la transición del niño del estado natural al estado humano, hasta su mayoría de edad como ser racional, autoconsciente y libre". Con respecto a esto la pedagogía se fundamenta en la realidad del ser desde el punto de vista integral con base en la generación de estrategias que conlleven a la formación humana, espiritual, moral, social y académica.

El saber pedagógico se asume en esta investigación como los conocimientos construidos de manera formal e informal por los docentes, así como los valores, ideologías, actitudes y prácticas; es decir, creaciones del docente, en un contexto histórico cultural, que son producto de las interacciones personales e institucionales que evolucionan, se reestructuran, se reconocen y permanecen en su vida (Díaz, 2001). Beillerot (1998) que un saber puede considerarse como un sistema simbólico al que se añaden reglas de uso (el juego). Los saberes son producidos en un

contexto histórico y social; hacen referencia a culturas y expresan modos de socialización y de apropiación (Beillerot, 1998: 13).

La educación preescolar desde edades tempranas es fundamental, porque sólo en ambientes diversos, ampliadores del mundo natural y social de los individuos, con adultos capacitados para mediar los aprendizajes, los niños y niñas podrán ejercitar los aprendizajes adquiridos, avanzar por sus zonas de desarrollo próximo y desarrollar sus estructuras mentales al máximo. Delors (1998).

Sin duda, el quehacer del docente en general, y del educador inicial en particular, conforma un cuerpo consistente de saberes que de manera consciente o inconsciente se va incorporando; puede recurrir una y otra vez a este saber cómo una memoria presente y recreable, denominada “saber pedagógico”. El saber pedagógico cobra sentido y se pone en juego, en sus dimensiones de saber conceptual, procedimental y actitudinal, en el tratamiento curricular y en las decisiones que toma el docente, tanto en su planeamiento como en su puesta en marcha y consecuente evaluación.

Ibarra (2011: 3 – 5) plantea que existe una tensión entre la formación disciplinar y la formación pedagógica, dado que la primera considera tener su propia teoría del conocimiento y su didáctica específica, y dice no necesitar formación pedagógica, restringiéndola a la revisión del pensamiento de algunos educadores. Otra perspectiva supone que el conocimiento científico o técnico por sí solo no es suficiente en la práctica educativa, siendo necesarios la formación en pedagogía y el reconocimiento de los contextos donde se enseña, las características del estudiante y en la necesidad de privilegiar los procesos sociales emergentes en el aula. Ibarra 2011.

Marco metodológico

la implementación de las actividades basadas en el juego están encaminadas en brindar espacios de sano esparcimiento, a su vez de propiciar ambientes adecuados donde los estudiantes sientan la necesidad de producir alternativas en base al juego, puedan manejar sus emociones y sean capaces de acatar reglas y seguir indicaciones, todo esto con un solo fin, socializar a los estudiantes con problemas de conducta y desinterés y sacar de la monotonía a los estudiantes con estas estrategias lúdico participativas.

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Enseñar nos permite transmitir nuestros conocimientos de manera organizada y siempre buscando llegar a un objetivo, utilizando la razón y el sentido común como eje de la actividad, así se llega a un control y apropiación por parte de sus estudiantes. De aquí que el profesor debe volverse un experto que planifica, ejecuta y controla un sinnúmero de actividades para lograr los propósitos. Un estudiante no sólo ha de tener la capacidad de aprender y memorizar, sino que también ha de ser capaz de rendir, es decir, sostener activamente dicho proceso de aprendizaje y memorizar de modo continuado durante cierto tiempo y ser, además, productivo y eficiente para llegar a un rendimiento mental adecuado. Esto requiere de tres procesos cognitivos: la atención, la memoria y las funciones ejecutivas –como la planificación y el control de la conducta, Mora (capítulos 14, 15 y 16).

Los problemas del contexto vuelven a situar la educación en una encrucijada, entre la realidad y las competencias o habilidades que el ser humano de la sociedad del conocimiento requiere para resolver los problemas que se le presentan con un alto grado de conciencia y estrategias, las cuales deben ser cada vez más complejas, para transferir los saberes a distintos contextos problemáticos. No puede existir esfuerzo por aprender, si un estudiante no hace suya la

problemática de un tema o una conducta que requiere ser aprendido o modificada. De ahí la importancia que el docente no solo domine el saber científico como objeto de la enseñanza o se apoye en teorías cognitivas de aprendizaje que le permitan explicar el proceso de construcción del conocimiento, sino que además pueda diseñar una situación de aprendizaje articulando los problemas del contexto con saberes; y así, pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e independiente. Díaz Barriga (2011).

Ahora bien, podemos implementar la sistematización de una práctica pedagógica buscando aprender de las prácticas acumuladas, para mejorar la misma, generar aprendizajes, elaborar nuevos conocimientos, comunicarlos y compartirlos con otras personas, buscando siempre un bien común entre profesor-estudiante. Su base es la reflexión, la cual permite, a la vez, la reconstrucción y ordenamiento de la experiencia, la producción de conocimientos, la conceptualización de la práctica y la creación de conocimientos teórico prácticos. Al igual permite que las personas y especialmente los actores directos de las experiencias hagan una especie de "alto en el camino", y se den el tiempo para pensar sobre lo que hicieron, por qué lo hicieron, por qué lo hicieron de una manera y no de otra, cuáles fueron los resultados, y para qué y a quien sirvieron los mismos.

Los profesores que realizan investigación de aula se plantean preguntas acerca de la enseñanza. Practican el cambio de su propio comportamiento docente y aprecian los consecuentes cambios en los comportamientos de sus estudiantes. Esa investigación-acción puede ser algo totalmente privado, o puede ser un emprendimiento cooperativo entre dos o más profesionales, cuando en el aula de clase se presenta una situación de mal comportamiento, agresividad y falta de interés de parte del estudiante, el docente está en la obligación de registrar

todo con lujo de detalle en su diario de campo, al igual que reportar el caso a la coordinadora para seguir un proceso estipulado en el PEI, donde se debe implementar estrategias de seguimiento y valoración por parte del apoyo psicosocial y demás personal profesional que lo requiera, es así como llevar un diario de campo ha de propiciar, en este primer momento, el desarrollo de un nivel más profundo de descripción de la dinámica del aula a través del relato sistemático y pormenorizado de los distintos acontecimientos y situaciones cotidianas. El hecho mismo de reflejarlo por escrito favorece el desarrollo de capacidades de observación y categorización de la realidad, que permiten ir más allá de la simple percepción intuitiva.

Conocer nuestro problema, investigarlo, cambiar las concepciones asociadas con ello y preparar hipótesis de intervención novedosas que pretendan resolverlos, son pasos obligados en nuestro desarrollo profesional, pero todo ello serviría de poco si al final nuestra práctica no cambiara o no cambia. La función del diario de campo como instrumento para transformar las nuevas concepciones, el nuevo programa de intervención, en una nueva práctica conscientemente dirigida y evaluada.

Mi propósito a futuro es brindar entornos estudiantiles que sean lugares donde los niños se desarrollen en todas las áreas de la mejor manera, que pueda ser escuchados, observados y dirigidos, logrando una aceptación por todo lo que los rodea. La enseñanza de toda disciplina se puede establecer según una didáctica para resolver problemas, que se hace indispensable para la construcción de competencias transversales, las cuales son el resultado de experiencias puestas en práctica en situaciones inéditas y complejas que deben proponerse a los niños, es por eso que las prácticas pedagógicas son fundamentales en la formación profesional, pues es de esta manera donde se adquiere la llamada experiencia, se explora nuevos conocimientos y día a día nos retroalimentamos de las nuevas formas de educar que surgen con la llegada de la tecnología,

logrando así una formación del estudiante donde primen los valores, que se formen como personas autónomas y con criterio capaces de resolver sus problemas y así lleguen ser personas útiles para nuestra sociedad.

Metodología

El enfoque metodológico utilizado en la investigación fue el cualitativo, que tiene el propósito de producir datos descriptivos desde lo observado, con el objetivo de producir una conceptualización acerca del saber pedagógico y disciplinario de las educadoras; este enfoque permitió profundizar en la construcción de la realidad a estudiar (Guba y Lincoln, 2000).

La investigación se enmarcó dentro del paradigma interpretativo como sustento epistemológico para desarrollar el estudio. En correspondencia, metodológicamente se abordó la investigación cualitativa por la posibilidad que ofrece de revisar la formación disciplinar y pedagógica de los estudiantes con problemas de disciplina y cómo la misma incide en su formación comunicativa y social. Estas orientaciones son el punto de partida para puntualizar elementos claves en la generación de un modelo de formación de competencias comunicacionales para los estudiantes. En relación al método es preciso manifestar que el estudio tiene como lineamiento la óptica cualitativa afianzada en los postulados de la Etnografía, partiendo de la interpretación de subgrupos de informantes que permitan el entendimiento del objeto de estudio. La metodología tiene inherencia con todos los aspectos inmersos en una investigación, en este sentido no es sólo seleccionar un método u otro, el caso está en llevar una investigación enmarcada en un método que respete no solo al investigador sino a todos a quienes se piensan incluir dentro de la misma. La metodología implica efectuar un marco sobre el cual se sustente el paradigma y permite que el investigador genere a través de ella la verdadera esencia de la existencia del objeto de estudio dentro de una realidad determinada.

Implementación

La implementación y puesta en práctica del proyecto de intervención se dio en un ambiente armonioso y dentro del propósito de cumplir con los objetivos trazados desde su inicio. Por supuesto, dar respuesta a la pregunta de investigación donde se tiene claro que se debe manejar una serie de estrategias adecuadas donde se dé solución a la problemática evidenciada con algunos estudiantes y sus problemas de conducta y falta de interés, por ello las actividades programadas están encaminadas en obtener buenos resultados durante esta experiencia de intervención y práctica.

Inicialmente se socializo el proyecto de intervención con la docente titular para ajustar los horarios de las actividades sin verse afectadas su quehacer curricular.

La implementación se desarrolló con 3 actividades y 2 sesiones en cada una.

Actividad1: Juegos dirigidos, aprendizajes significativos

Fecha implementación: 18 de abril 2022

Descripción: Con la implementación de estas actividades y teniendo en cuenta la problemática abordada, se busca alcanzar una satisfacción tanto de los estudiantes como de su entorno familiar, ya que cuando se logra involucrar a la familia en dichos procesos de formación se obtiene un aprendizaje adecuado pues está demostrado que los padres que se interesan por las tareas, actividades y su desempeño tanto en lo cognitivo como en lo social, son niños más seguros y crecen adaptados a una sociedad cambiante que solo busca una buena relación entre todos los seres humanos.

A nivel institucional el impacto es satisfactorio pues si se logra mejorar los problemas de conducta con estrategias lúdicas, la institución va a ser reconocida como una de la mejores en procesos de adaptación a la sociedad.

Evidencia del desarrollo de la actividad en el apartado de anexos.

Desarrollo sesión 1.

Se realiza un caluroso saludo de bienvenida, se organiza a los niños y niñas en un semicírculo, se pregunta cómo se sienten anímicamente y que compartan algunas vivencias en sus casas, enseguida utilizando palabras claras se explica el desarrollo de la actividad y que estrategias se van a implementar para la misma, posteriormente, se los ubica en colchonetas para que se sientan muy cómodos y que cada uno se haga responsable por su colchoneta, cada uno de ellos tienen la posibilidad de observar detalladamente el desarrollo de la actividad.

Ambientamos el aula de clase con varios obstáculos con el fin de desarrollar sus destrezas y su motricidad gruesa.

Empezamos explicándole a ellos la dinámica a seguir, frente a ellos coloco trozos de cartulina pegados sobre el suelo de diferentes colores (amarillo, azul y rojo), en una canasta introduzco muchos tubos de papel pintados de los colores ya descritos, se colocó en el piso una señal de inicio y se procede a llamar a dos niños para que inicien el juego, le pido a cada uno de ellos que tome dos tubos de la canasta, pase por los diferentes obstáculos y los lleve lo más rápido posible donde vea el color que corresponde y así hasta que pasen todos ellos.

Una vez todos hayan participado se felicita a los participantes por su buen comportamiento, se evalúa la actividad preguntarles sobre las cantidad de rollos que llevaron en

sus manos y contamos en general cada uno de los colores para darnos cuenta cual color obtuvo la mayor cantidad de ellos.

Desarrollo sesión 2.

Fecha implementación: 27 de abril 2022

Para el desarrollo de esta actividad, se organiza dos grupos, luego se desplaza a los niños y niñas al parque infantil donde se ubican en forma de círculo a un lado para poder organizar la escenografía donde se desarrollara el juego.

Pasa al frente un integrante de cada equipo, cada uno de hace de un lado del laberinto el cual tiene dos salidas a cada uno de los lados, en el centro se ubican varias bolas de tiz o canicas, las cuales deberán sacar por el laberinto sin levantarlas ni pasarlas por encima de los caminos, cada niño tendrá la opción de sacar las bolas que más pueda “llevando de una por vez”, al final gana quien tenga más canicas en su poder.

Por último se pregunta a los niños como les pareció la experiencia vivida, se los felicita por su excelente comportamiento.

Evidencia del desarrollo de la actividad en el apartado de anexos.

Actividad 2: El deporte es vida y el juego es divertido.

Fecha implementación: 19 de abril 2022

Descripción: la actividad de índole deportivo busca que los niños y niñas interactúen entre ellos, al igual que desarrollen su imaginación, que socialicen y animen a sus compañeros y dejen a un lado comportamientos no deseados dentro del ambiente pedagógico

Al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría, los niños aprenden a conocerse mejor. Con esto aprenden poco a poco a regular y controlar sus estados emocionales, algo básico para su bienestar. Los niños se mueven constantemente así desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina. Al moverse se ejercitan sin darse cuenta, el ejercicio es saludable para todo su cuerpo y genera cansancio lo que a su vez contribuye con un buen descanso.

Desarrollo sesión 1:

Se realiza un caluroso saludo de bienvenida, se organiza a los niños y niñas en un semicírculo y se pregunta cómo se sienten anímicamente y que compartan algunas vivencias en sus casas, enseguida utilizando palabras claras se explica el desarrollo de la actividad y que estrategias se van a implementar para la misma.

Seguido, ubico una minicanchas de básquet a lado y lado del aula de clase, se debe conformar varios equipos demás o menos 5 integrantes para que no se amontonen mucho, se procede a indicar las reglas del juego donde cada equipo debe hacer cestas en la minicancha de su contrincante, deben hacer paces entre ellos y también se les recomienda no empujarse para no lastimarse.

Se les facilita una pelota la cual no deben pelotear en el piso, solo se debe lanzar pases.

Utilizando un pito y un cronometro damos inicio al juego, cada equipo juega diez minutos.

Una vez todos hayan participado se felicita a los participantes por su buen comportamiento, se evalúa la actividad preguntales cómo se sintieron y se premia con medallas a todos los participantes.

Evidencia del desarrollo de la actividad en el apartado de anexos

Desarrollo sesión 2

Fecha implementación: 29 de abril 2022

Para el desarrollo de esta actividad se ubicó una minicanchas de futbol a lado y lado del parque infantil, se debe conformar varios equipos demás o menos 5 integrantes para que no se amontonen mucho, se procede a indicar las reglas del juego donde cada equipo debe hacer goles en la minicancha de su contrincante, deben hacer paces entre ellos y también se les recomienda no empujarse para no lastimarse.

Se les facilita una pelota de contextura blanda para evitar fuertes golpes.

Utilizando un pito y un cronometro damos inicio al juego, cada equipo juega diez minutos.

Una vez todos hayan participado se felicita a los participantes por su buen comportamiento, se evalúa la actividad preguntales cómo se sintieron y se premia con medallas a todos los participantes.

Evidencia del desarrollo de la actividad en el apartado de anexos

Actividad 3: Desarrollo mis destrezas e imaginación

Fecha implementación: 20 y 30 de abril 2022

Descripción: Los juegos grupales son muy apetecidos por los niños y niñas, a través de ellos sus habilidades y destrezas se ven reflejadas en mayor forma, de igual manera se aprende a acatar reglar y respetar el turno de cada uno, por ello genera gran impacto en cuanto a la formación de seres sociales

Pensar antes de colocar una pieza y sentirse orgulloso de sí mismo cuando la jugada sale bien. Antes de colocar la pieza debería estar muy seguro, no colocarla para salir del paso, así no es el juego. Por otro lado, el hecho de no poder haberlo completado debe ser asumido correctamente. Entrenado de esta manera la tolerancia a la frustración cuando veas que no puede ser completado.

Desarrollo sesión 1 y 2

Se realiza un caluroso saludo de bienvenida, se organiza a los niños y niñas en un semicírculo y se pregunta cómo se sienten anímicamente y que compartan algunas vivencias en sus casas, enseguida utilizando palabras claras se explica el desarrollo de la actividad y que estrategias se van a implementar para la misma.

Se ubican mirándose de frente grupos de dos niños sentados en el suelo a los cuales se les facilita un rompecabezas que deberán armar en equipo en el menor tiempo posible, lo armarán y describirán la imagen allí plasmada los rompecabezas mejoran la memoria visual, desarrollan la concentración, estimula la habilidad espacial y matemática, mejora el desarrollo psicomotriz, enseña autocontrol y reflexión, mejora la autoestima y además estimula la relajación, se intercambia de rompecabezas a medida de que los grupos los armen.

Evidencia del desarrollo de la actividad en el apartado de anexo.

Producción de conocimiento pedagógico

La construcción de conocimiento en el aula se da por medio de actos de interacción discursiva mediados por la participación en actividades de aprendizaje conjunto, lo que constituye un acto educativo, sin embargo en ocasiones el desarrollo de las actividades planteadas no se deben ejecutar sin un propósito en común.

Las estrategias, dispositivos o recursos están en correspondencia con las formas en que los estudiantes, como coparticipantes, las estructuran en permanente actividad dentro del aula a veces muy evidentes y otras más sutiles pero siempre presentes. Expresadas en movimientos, gesticulaciones, miradas, silencios, preguntas, risas, ironías, llantos, ausencias, argumentos y contra argumentos, entre otras. Manifestaciones que dan cuenta de las actividades que los estudiantes van construyendo conjuntamente con sus compañeros, profesores y siempre en relación con el conocimiento que se constituye en la situación escolar. El lenguaje no sólo es la clave del proceso que permite que profesores y estudiantes expresen y hagan públicos, contrasten, negocien y realicen modificaciones a sus representaciones y significados sobre los contenidos escolares, sino también resulta imprescindible para que ambos establezcan acuerdos sobre qué hacer o dejar de hacer conjuntamente, y cómo estructurar el proceso de construcción de significados en el contexto del aula. Estas estrategias revelan las maneras del maestro en guiar al estudiante, que parecerían las más efectivas al compartir el conocimiento, como son: la intención de comprensión, la retroalimentación, complementación e interpretación, la actividad discursiva como marco y contexto, la reelaboración, y reorganización del discurso de estudiante influyendo en su formación cognitiva.

Claro está que en algunas ocasiones se debe reorganizar el trayecto de la actividad en ejecución, pues no sale como se planeó, si no que por el contrario tomo un rumbo diferente ya sea

por parte de los estudiantes o simplemente al docente se le ocurrió una nueva técnica complementaria en ese momento, dicho esto, al momento de impartir saberes a los estudiantes debemos ser conscientes que existen una infinidad de herramientas que al organizarlas de manera adecuada se lograría articular una buena experiencia en el aula de clase.

El aprendizaje en el aula, entendido como el proceso de revisión, modificación y reorganización de los esquemas de conocimiento iniciales de los estudiantes y la construcción de otros nuevos y al aprendizaje –justamente- como el proceso de ayuda prestada a esta actividad, son posibles gracias a la naturaleza semiótica del lenguaje que se da entre los participantes en una actividad educativa, que puede ser entendida como un proceso desarrollado a través del discurso en el que se implican profesores y estudiantes (Carretero, 1993).

En nuestra actual situación educativa, no hay perspectiva para beneficiar a los estudiantes más importante y significativa, que el arte de enseñar del maestro, este debe ser un artista al momento de la transformación de los saberes pedagógicos que posee, debe expresar en forma de material de enseñanza el currículo que tenga plasmado para su quehacer diario y con este material o herramientas puede desarrollar nuevas habilidades y así relacionarlas con concepciones del conocimiento y del aprendizaje.

Cuando se introduce el saber pedagógico al escenario práctico debemos tener en cuenta que toda práctica tiene una explicación y justificación a los estudiantes participantes. Las estrategias a utilizar no deben ser impuestas sin presentar antes las intenciones, su duración y los criterios a tener en cuenta durante su implementación.

La teoría hace referencia al conjunto de leyes, enunciados e hipótesis que explican un fenómeno y constituyen un sinnúmero de conocimiento científico. Representaría el conocimiento

formal adquirido en las diferentes asignaturas que contempla el plan de estudios. La práctica, por su parte, suele entenderse como el acto de llevar a cabo una actividad relacionada con la toma de decisiones y la resolución de problemas. Es identificada con aquello que es útil, inmediato, funcional y cotidiano (Cochran-Smith y Lytle, 2003)

Yo creo que en la universidad se aprende teoría, que es lo que toca. Es decir, corrientes pedagógicas, procedimientos y también materias curriculares. Cualquier práctica pedagógica ha de tener su sentido teórico y el profesional de la educación ha de hacer esta conexión.

La práctica es muy importante, pero si esa práctica no está informada por una perspectiva teórica, está a merced del viento, ésta debe estar fundamentada en la teoría como base sólida, de no contar con sus fundamentos pueden que no funcione.

Los profesores desarrollan metodologías teórico-prácticas constantemente, llevando en sus propósitos; saber por qué se realiza determinada actividad, qué se pretende y cómo se puede dar el desarrollo de la relación teoría y práctica, hacer la transposición didáctica a otras situaciones por parte del estudiante formarían parte de una estrategia fundamental para armonizar percepciones y hacer partícipes a los estudiantes de las intencionalidades educativas que se esconden detrás de las actividades de enseñanza aprendizaje que se les proponen.

La teoría se valora en tanto les ha de permitir entender la realidad del aula y actuar sobre ella, apelando a la necesidad de un dominio mayor de las teorías educativas y de los modelos pedagógicos que las sostienen, de modo que obtener las herramientas que les permitirían tomar buenas decisiones dentro del contexto “aula” es demasiado fundamental.

Al mencionar las articulaciones curriculares para dar mayor oportunidad de aprendizaje a los estudiantes, también es necesario asegurar una adecuada articulación de los elementos utilizados entre los diferentes cursos y niveles académicos y así lograr coherencia y continuidad de los procesos educativos y sus trayectorias de aprendizaje.

Dentro de algunas articulaciones de mi propuesta pedagógica tenemos; desarrollar una formación integral, con ella se debe considerar los intereses y necesidades de aprendizaje y contextos educativos de los estudiantes en todas las dimensiones formativas, donde se tome en cuenta el perfil de cada uno de ellos para la planificación del currículum, la definición de las estrategias de aprendizaje y la forma de trabajar sus trayectorias académicas o de aprendizaje.

Monitorear de manera constante el proceso de aprendizaje, revisando los avances de los estudiantes y retroalimentando su comprensión, corresponden a prácticas que se deben fomentar dentro de una institución educativa, al mismo tiempo, se espera que el maestro promueva la reflexión sobre las fortalezas y debilidades de los estudiantes, de tal forma que promuevan adaptaciones con relación a recursos y estrategias de enseñanza para el logro de los objetivos de aprendizaje mediante formas de trabajo pertinentes y motivantes.

Planificación para la diversidad, este punto se debe entender como un proceso que parte desde la reflexión sobre las prácticas pedagógicas y todo aquello que requieren los estudiantes para aprender, considerando los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, además de las características, contextos familiares y necesidades e intereses de los estudiantes.

Lo anterior hace reflexionar que en la institución educativa donde realizo mi práctica pedagógica debe invertir en el sector educativo, esto permitirá independizarse de currículos fuera de nuestro contexto y aprovechar la diversidad y multiculturalidad que hay en este municipio

para generar diseños curriculares innovadores y descentralizados acordes a las necesidades individuales de cada región y grupales según las diferentes culturas con estrategias que garanticen trabajar colaborativamente.

Si pudiera trabajar en la gestión curricular debo seleccionar cuidadosamente las metodologías a trabajar, teniendo en cuenta el juego como base fundamental en varios aspectos tanto en la lúdica como en el aprendizaje social, acorde con el contexto, el tipo de ser humano a formar, modelo y enfoque pedagógico, aspectos relevantes que son la razón de ser de la escuela, tener claro esto permite relacionar los procesos de diseño curricular a la realidad de la institución y de la comunidad educativa.

En nuestro contexto actual, los docentes se ven enfrentados a diversos retos, siendo uno de éstos la necesidad de tomar en cuenta las estrategias para el aprendizaje significativo que pueden y deben ser incorporadas al momento de poner en práctica actividades dentro del aula, En relación a las estrategias para el aprendizaje significativo, se deben manejar técnicas, métodos, recursos y actividades, con el fin principal de garantizar el aprendizaje de los estudiantes.

Es fundamental establecer mejores oportunidades de interacción docente-estudiantes, valiéndose para ello de los diálogos, las discusiones guiadas, las confrontaciones de ideas, entre otras técnicas, para reforzar los aprendizajes y, principalmente, procurar el abordaje de actividades evaluativas focalizadas a valorar lo que los estudiantes están aprendiendo, y además utilizando distintas ayudas estratégicas que se ajusten a sus progresos constructivos, lo cual sin lugar a dudas dará como resultado sensible el incremento en el aprendizaje significativo de los estudiantes (Ausubel, 2002).

El docente se debe a sus estudiantes, por ello conoce lo que puede hacer y lo alienta, escucha, orienta y motiva; trabaja para la autoformación más que para corregir; estimula la iniciativa y autonomía del estudiante promoviendo su independencia; ofrece un equilibrio entre estímulo y autoridad; es un mediador que guía al estudiante a organizar y establecer relaciones de contenidos.

Dentro de la propuesta pedagógica abordada para esta intervención se enmarca la actividad del juego, ya que éste se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los estudiantes en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente a una acción debido al placer que ésta pueda generar en él. Piaget, logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto. Vygotsky y Ausubel, hacen referencia al juego como espacio de encuentro con los aprendizajes anteriores y con la posibilidad humana de comunicar para redefinir los estímulos y llegar a la determinación de un propio concepto. “La capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de otorgar información fácil de codificar significativamente” De tal forma que el sujeto, al sumergirse en la dinámica del juego, entra en el mundo de la comunicación de las relaciones e interacciones y con ello a la construcción de conocimiento, dada la posibilidad brindada en relación con la participación activa, vivenciada y reflexiva que dentro del juego se produce. Sánchez, 2000, p.47).

Los seres humanos debemos llevar marcadas una serie de habilidades y actitudes, entre ellas tenemos;

Habilidades.

- Capacidad de aprender por cuenta propia.
- Pensamiento crítico
- Creatividad
- Capacidad de identificar y resolver problemas.
- Trabajo en equipo.

Actitudes.

- Honestidad
- Responsabilidad
- Liderazgo
- Cultura de trabajo
- Compromiso con el cuidado de su salud física.

Es de mucha importancia tener en cuenta lo enlistado anteriormente, ya que cada estudiante respecto de sus propios procesos de conocimiento, constituye uno de los aspectos fundamentales para desarrollar la capacidad de aprender significativamente. La toma de conciencia sobre los procesos utilizados en el aprendizaje propio, tanto de los procesos reales como de los ideales, facilita mejorarlos y desarrollar la capacidad de aprender de manera continua, dentro y fuera del ambiente escolar. Podríamos decir que se recurre a estrategias cognitivas para realizar un proceso de aprendizaje y a estrategias metacognitivas para controlar ese proceso.

Análisis y discusión

La sistematización de experiencias, desde el enfoque de educación, va a significar uno de los instrumentos privilegiados de cuestionamiento y de búsqueda alternativa a esos métodos asertivos que dominan el campo de la investigación y evaluación educativa.

La práctica y la reflexión de todos los profesores, hace que destaquen las afirmaciones que sustentan una postura teórica sobre lo que se conoce como educación; sobre su rol de cara a los desafíos personales, éticos y organizativos; sobre el sentido y carácter de su metodología y de las técnicas y procedimientos que utilizan, es aquí donde se manifiesta una nueva vinculación entre la teoría y la práctica: en lugar de aplicar en la práctica lo que se había formulado previamente en la teoría, se construyen aproximaciones teóricas teniendo como punto de partida la sistematización de las prácticas educativas (Martinic y Walker, 1984; Martinic, 1984; Cadena, 1987).

Un punto menos importante sobre la sistematización son las experiencias, ya sean individuales o colectivas a la vez, las vivimos y nos hacen vivir; somos seres humanos en cuanto vivimos cotidiana y socialmente experiencias de las que somos sujetos y objetos al mismo tiempo. Así, toda experiencia inmediata y personal está vinculada a toda la experiencia humana, desde el momento que se vive, marca un camino lleno de expectativas y busca que al momento de sistematizar un proyecto como tal, se tenga en cuenta las experiencias vividas con el fin de argumentar mucho mejor la sistematización que se está generando.

Para Piaget (1932, 1946, 1962, 1966). La relación el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las

estructuras cognitivas del niño. Por su parte, Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, la esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándolo a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria si es el caso.

La capacidad de escuchar a los alumnos y direccionar la clase hacia las necesidades, inquietudes y gustos de ellos, para generar interés, motivación, participación, seguridad de sí mismos, facilita y potencia el proceso de aprender. Manteniendo la planificación pero trabajando hacia los intereses. La práctica educativa siempre es intencionada, va a un lugar, tiene un destino pero el recorrido puede tener diferentes caminos.

Al momento de impactar en el estudiante se debe mostrar firme y con un criterio de autoridad marcado en el respeto y las buenas conductas dentro del aula de clase, pues es así como se logra que las clases fluyan de manera asertiva y que el estudiante identifique en la docente una persona en la que puede confiar, pero que a la vez es la que dirige en su mayoría la dinámica de la clase.

Se debe diseñar espacios físicos en el aula, dentro de lo posible, destinado exclusivamente a la expresión por medio del juego. Puede ser una mesa para dibujar, una cartelera, un escenario, o un espacio para trabajar en equipo. Esto hará que cambien de mentalidad. No solo se fomenta la creatividad sino que también se logra desarrollar su imaginación al interactuar con este tipo de actividades, también se logra que salgan de la monotonía al hacerlos cambiar de actividad, manteniendo un mejor desempeño académico. Al

tomar en cuenta sus intereses, se tendrá buenas bases para ver qué es lo que impulsa y orienta su pensamiento. Ponerse en sus zapatos, buscar inspiración en su mundo para ver qué es lo que los motiva y así se podrá explotar al máximo su creatividad e imaginación.

Las fortalezas de esta experiencia son la capacidad innovadora, la inclusión, promoción de participación activa y una de las más importantes el liderazgo. Sin duda alguna los niños son el reflejo de los que se les enseña, como docente en formación, quiero dejar una huella en cada uno de mis estudiantes, que me recuerden por mis capacidades de enseñanza y sobre todo por mi calidad humana, creo que es lo más satisfactorio y gratificante ver que en las calles los jóvenes que están en sus universidades recuerdan con gran alegría a su profesora de preescolar, tanto así que enaltecen cada una de tus cualidades y manifiestan gratitud. En este sentido hay un aspecto que me parece realmente importante y es el hecho de preparar una clase con los estudiantes no sólo pensado en el contenido que se va a transmitir, sino, sobre todo, en cómo se logra que ese conocimiento se fije de una forma significativa en los estudiantes.

Una de las dificultades que se evidencian dentro del contexto del aula de clases, fue que el tiempo era limitado, ya que la docente debía dictar las clases dentro de su currículo, la mayoría de intervenciones se manejaron dentro de un tiempo estipulado por la docente titular. Por ello, en algunas ocasiones las estrategias implementadas se debían hacer rápido, pero con el mismo fin basado en detectar, analizar, compartir y tratar de resolver un problema planteado con anterioridad.

La formación de los docentes de educación básica debe responder a la transformación social, cultural, científica y tecnológica que se vive en nuestro entorno, por ello se debe estar un paso adelante e implementar, ser creativos y recursivos con todo lo que tenemos al alcance ya sea en materiales o en tiempo, por otra parte, La llegada de la pandemia marco un sinfín de

alteraciones en el sistema de enseñanza, sin duda alguna hizo falta ese tiempo de interacción entre estuante-estudiante, estudiante-docente, pues la enseñanza virtual no se compara a estar frente a los estudiantes observando, guiando, enaltecendo sus logros y/o corrigiendo sus desaciertos, para el abordaje de la problemática se manejó distintas estrategias y en algunas ocasiones estas estrategias no tenían el resultado esperado porque el contexto familiar era difícil y no se evidencia una colaboración idónea para dar solución a los problemas mencionados en la intervención.

Ahora bien, cuando se implementan actividades siempre debe conllevar a una sola finalidad que es el deber ser del docente; es así que un docente innovador, inteligente y actualizado debe saber; Que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio, las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida, que el interés estimula la competencia sana, y finalmente, cuando una actividad es aceptada por el grupo se convierte en el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud.

Cuando se menciona que el juego hace parte del crecimiento y de la vida de los niños y las niñas podemos utilizarlo a favor para múltiples aprendizajes, en este caso los juegos posibilitan la interacción entre uno o varios participantes que los lleva a estar en una actitud de liderazgo, ganador, innovador y muchas cualidades más que se despiertan en medio del juego, un niño que juega es una persona que aprende a socializar a acatar indicaciones y a desarrollarse integralmente en todos sus aspectos.

Por lo anterior, las planeaciones didácticas que se abordaron en base al juego, considera que el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se

pretenden que alcance el estudiante, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. El juego es un recurso que permite al estudiante hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

Conclusiones

Cuando se dio inicio a esta propuesta de intervención el logro que se buscaba alcanzar sin duda alguna era socializar a los estudiantes con problemas de conducta y falta de interés por los procesos académicos, al momento de la aplicación de las secuencias didácticas se fortaleció los aprendizajes, donde cada una de estas intervenciones marco de manera positiva a los estudiantes involucrados en esta intervención y por su puesto a proceso de enseñan dentro del aula.

Con ayuda de la docente de la Institución Educativa donde se está realizando la intervención, se pudo establecer varias falencias dentro de los procesos de enseñanza tanto en la Institución como dentro del contexto familiar. Se dio manejo oportuno donde en este caso se dedicó más tiempo en la transmisión de conocimiento a estos niños donde se evidencia que éstos responden de manera positiva a todas las indicaciones impartidas, claro está, que la ayuda de parte de la familia fue fundamental para lograr este resultado.

Las actividades relacionadas con el juego, desarrolla la subjetividad de los niños y niñas, produce satisfacción emocional, controla la ansiedad, controla la expresión simbólica de la agresividad, facilita la resolución de conflictos, por ello es una de la mejor herramienta para encaminar a los estudiantes en la vida social.

Una de las dificultades que se evidencian dentro del contexto del aula de clases, fue que el tiempo era limitado, ya que la docente debía dictar las clases dentro de su currículo, la mayoría de intervenciones se manejaron dentro de un tiempo estipulado por la docente titular, por ello, en algunas ocasiones las estrategias implementadas se debían hacer rápido, pero con el mismo fin basado en detectar, analizar, compartir y tratar de resolver un problema planteado con anterioridad.

La formación de los docentes de educación básica debe responder a la transformación social, cultural, científica y tecnológica que se vive en nuestro entorno, por ello se debe estar un paso adelante e implementar, ser creativos y recursivos con todo lo que tenemos al alcance ya sea en materiales o en tiempo.

El aspecto más significativo de esta experiencia sin duda fue el conocimiento adquirido y puesto en práctica dentro de un contexto. Sin duda alguna los niños son el reflejo de los que se les enseña, como docente en formación, quiero dejar una huella en cada uno de mis estudiantes, que me recuerden por mis capacidades de enseñanza y sobre todo por mi calidad humana, creo que es lo más satisfactorio y gratificante ver que en las calles los jóvenes que están en sus universidades recuerdan con gran alegría a su profesora de preescolar, tanto así que enaltecen cada una de tus cualidades y manifiestan gratitud. En este sentido hay un aspecto que me parece realmente importante y es el hecho de preparar una clase con tus estudiantes no sólo pensado en el contenido que vas a transmitir, sino, sobre todo, en cómo conseguirás que ese conocimiento se fije de una forma significativa en tus estudiantes.

Con la implementación de actividades lúdicas donde el juego fue el pilar fundamental, se obtuvo resultados gratificantes a nivel cognitivo y sobre todo social que es el punto central del proyecto, se evidencia un cambio significativo en la conducta de estos menores, al igual que sus compañeros han manifestado que ya les gusta jugar entre todos y que es muy divertido.

Sin duda, el juego es una estrategia que permite al niño y a la niña desarrollar por sí solos aprendizajes significativos, que le sirven para potenciar y generar metas concretas de manera más fácil, el niño y la niña se sienten tranquilos y disfrutan de lo que hacen. Por ello, el profesor, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria,

espontánea y placentera.

La pedagogía infantil es una de las profesiones más bonitas que hay, pues trabajar impartiendo saberes a los más pequeños es gratificantes, como futura licenciada en pedagogía infantil debo estar impregnada, como ser sociable, bondadosa, creativa, recursiva, buscar tanto el bien propio como el ajeno, lograr mejores resultados en el aprendizaje por medio de estrategia lúdicas es satisfactorio, siendo que de esta manera no se lastima a nada ni a nadie, tener ética profesional de manera genuina y por esto es que debemos tratar de hacer las cosas lo mejor posible cada día.

Referencias

- Ausubel, David. 2002. Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Ediciones Paidós, Barcelona (España).
- Beillerot, J. (1998), Saber y relación con el saber, Buenos Aires, Paidós.
- Cubero Venegas, Carmen María (2004). La disciplina en el aula: Reflexiones en torno a los procesos de comunicación. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 4(2),0. ISSN
- Delors, Jacques (1998), La educación encierra un tesoro, México, UNESCO
- Díaz Barriga 2011 Problemas de contexto: Un camino al cambio educativo.
- Díaz Quero, Víctor (2001), "Teoría emergente de la construcción del saber pedagógico", Revista Iberoamericana de Educación, vol. 37, núm. 3, pp. 1-19
- Guba, E., & Lincoln, Y. (2000). Saber pedagógico y disciplinario del educador de infancia.
- Ibarra, o. (2.011) Saber pedagógico y saber disciplinar. ¿Convergencia o divergencia?
- Martinic y Walker, 1984 La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles.
- Sánchez, A. (2010). El artículo sistematización de experiencias: construcción de sentido desde una perspectiva crítica. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (29), 1-7.
- Torres, A. (1999). La sistematización de experiencias educativas: reflexiones sobre una práctica reciente. Pedagogía y saberes, (13), 5-15.

Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

Vigotsky (1966)- El papel del juego en el desarrollo del niño capítulo VII, En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

Vygotsky y Ausubel (2000), el juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos, Pp.112

Cochran-Smith y Lytle, (2003), el desarrollo de la relación teoría y práctica en el grado de maestro en educación primaria, pp.61

Carretero, (1993), Análisis de la práctica docente en el salón de clase desde la aplicación del instrumento de Estrategias Discursivas (ESTDI), pp, 13

Mora, F. (2017). Neuroeducación. Solo se aprende aquello que se ama. Madrid: Alianza, 222 pp.

Piaget (1932), el juego en el medio escolar, pp, 236

Anexos

En el siguiente drive se encuentra los registros fotográficos de las actividades desarrolladas durante el proceso de intervención, al igual que el consentimiento informado.

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/ahoyosn_unadvirtual_edu_co/Eid2dvULrbBLt11jpQ4TeJkBzkFk-kpyh2o_WgowqLFekQ