

## **Jugando creo, creando aprendo**

Beatriz Elena Aguirre Agudelo

Trabajo para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil

Director:

Héctor Miguel Colmenares Ballesteros

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Medellín

2022

## Resumen

El juego como estrategia pedagógica puede ser muy significativa dentro del aula de clase.

Cuando se utiliza el juego como excusa para enseñar, la monotonía pierde su costumbre y el interés por el aprendizaje se convierte en algo innovador.

Siendo el juego la primera forma de diversión y alegría del ser humano, debe tomarse como referente para hacer de éste un propósito para el aprendizaje, cuando en el aula de clase hay diversión, hay alegría y entusiasmo, aprender se convierte en un placer más que un deber.

Esta estrategia pedagógica se realiza con la finalidad de ayudar a los niños y niñas a desarrollar procesos de aprendizaje a nivel cognitivo, comunicativo y social.

La principal intencionalidad es ayudarle al estudiante a descubrir y fortalecer la creatividad y la imaginación a través de la construcción de su propio aprendizaje a partir del juego.

Es importante brindar a los niños y niñas espacios en los que ellos puedan expresarse y construir su aprendizaje a través de lo que viven, acompañarlos en el proceso de adquisición de aprendizajes por medio de estrategias que les permitan ser creativos, inventar, construir, improvisar y ser ellos los dueños de su saber.

**Palabras claves:** Juego, Estrategia, Aprendizaje, Innovación.

### **Abstract**

The game as a pedagogical strategy can be very significant in the classroom.

When games are used as an excuse to teach, monotony disappears and interest in learning becomes innovative.

Since the game is the first form of fun and joy for human beings, it should be taken as a reference to make it a purpose for learning, when there is fun, joy and enthusiasm in the classroom, learning becomes more of a pleasure than a duty.

This pedagogical strategy is carried out with the purpose of helping children to develop learning processes at a cognitive, communicative and social level.

The main intention is to help the student to discover and strengthen creativity and imagination through the construction of their own learning from play.

It is important to provide children with spaces in which they can express themselves and build their learning through what they have experienced. Also, accompany them in the learning acquisition process through strategies that allow them to be creative, invent, build, improvise and be the owners of their knowledge.

**Keywords:** Game, Strategy, Learning, Innovation.

## Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	7
Pregunta de investigación	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	9
Marco de referencia planeación didáctica	12
Planeación didáctica	15
Enfoque didáctico	21
Implementación	24
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	27
Conclusiones	29
Referencias	31
Anexos	33

## **Introducción**

Este trabajo parte de la necesidad de demostrar como el juego puede utilizarse como una estrategia pedagógica para acercar a los estudiantes al conocimiento de una manera divertida e innovadora.

En la actualidad los docentes tienen múltiples de posibilidades para convertirse en un investigador dentro del aula de clase, para ello es importante conocer las necesidades de sus estudiantes, interesarse por plantear estrategias que sean aptas para cada uno de ellos, teniendo en cuenta el contexto y el entorno en que se desarrollan, cuando el docente se involucra de manera positiva en la cotidianidad de sus estudiantes aprende a conocer sus intereses y aprovecha esta información para crear espacios educativos que fomenten el aprendizaje en pro del beneficio para sus educandos.

Cada estudiante es un mundo diferente y cada uno de ellos tiene un estilo y un ritmo de aprendizaje diferente al de muchos de sus compañeros. Desde esta perspectiva parte la necesidad de que el docente sea un investigador en el aula de clase, las estrategias de enseñanza que se aplican en las aulas deben partir de las capacidades de sus estudiantes, así como deben tenerse en cuenta las necesidades e intereses de los mismos. Es importante que un docente se autoevalúe acerca del impacto que sus clases están teniendo en los estudiantes, en cuanto al aprendizaje de las diferentes áreas, como en la formación del ser. Las planeaciones de clase no deben ser diseñadas expresamente para que los estudiantes adquieran un conocimiento específico, sino también, para que aprendan a ser personas constructoras de sociedad, que aporten a la construcción de un mejor país, que propongan ideas y soluciones adecuadas para las diferentes experiencias de la vida cotidiana.

Desde este punto de vista, el docente debe hacer a diario la evaluación de su quehacer pedagógico, debe redefinir ideas y estrategias, plantear cambios, tener en cuenta el contexto en que se desarrolla su práctica.

Cada estrategia que el docente aplique en su práctica pedagógica para acercar a los estudiantes al conocimiento es una oportunidad de cambio y mejora, que posibilita al docente aumentar el interés de sus educandos sobre la recepción de conocimiento y el aprendizaje.

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

La institución educativa Fe y Alegría Popular N° 1 está ubicada en la comuna 1, zona nororiental del municipio de Medellín, ofrece escolaridad desde el grado transición hasta el grado 11° alberga alrededor de 2.000 estudiantes en total.

El grupo de estudiantes de 3°2, está conformado por 31 estudiantes: 12 niños y 19 niñas, cuyas edades oscilan entre los 8 y los 9 años. El 95% del grupo se encuentran matriculados en la institución desde el grado transición. Los estudiantes provienen de familias en su mayoría de bajos recursos, madres cabezas de hogar y/o desplazados por la violencia

En general son un grupo de estudiantes muy participativos, acatan la norma, son niños y niñas movidos por la curiosidad y el deseo de aprender, dentro del aula de clase se busca implementar estrategias para que los estudiantes se apropien de su aprendizaje partiendo de sus conocimientos previos hacia la construcción de saberes desde el desarrollo de habilidades de pensamiento y de actividades vivenciales y participativas, basadas en las características y evolución del pensamiento del estudiante en las diferentes etapas de su desarrollo, atendiendo a sus intereses, posibilidades y necesidades, para luego proyectarlas en la construcción individual de su proyecto de vida.

### **Pregunta de investigación**

Es necesario que el docente sea un guía que estimule a los estudiantes a aprender, a descubrir y sentirse satisfecho por el saber adquirido, tratando de que él mismo adquiriera conocimiento por medio de la práctica de diferentes estrategias innovadoras que le inviten a participar, generando no solo la adquisición de conocimientos, sino también el disfrute de los mismos.

En el grupo 3º2 los estudiantes manejan un muy buen rendimiento académico, en gran parte gracias a estrategias de trabajo basadas en el reconocimiento y la confianza en sí mismos. Sin embargo, hay total de 5 estudiantes que presentan bajo rendimiento académico el cual se refleja en las bajas calificaciones del período, no presentan tareas, les cuesta participar en clase, todo esto es posiblemente generado a la falta de atención, se desconcentran con facilidad, se atrasan en los apuntes, no hay un buen acompañamiento familiar, y por lo tanto no han alcanzado el nivel esperado en las diferentes competencias del aprendizaje, específicamente en el área de lengua castellana, su bajo rendimiento escolar los tiene desmotivados.

Por lo anterior surge la pregunta sobre qué hacer para motivar a estos estudiantes a que superen sus dificultades escolares y, por lo tanto, mejoren su rendimiento académico.

¿Cómo a partir de estrategias pedagógicas tales como el juego de palabras, se pueden fortalecer las competencias en el área de lengua castellana para que los estudiantes del grado 3º2 de la I. E. Fe y Alegría Popular N°1, del municipio de Medellín, puedan mejorar su rendimiento académico?

### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

Para un maestro, investigar sobre la propia práctica significa reconstruir su quehacer pedagógico, en el ejercicio docente, es el maestro quien debe ser siempre su mayor crítico y evaluador, debe verificar si sus estrategias están siendo útiles para la enseñanza del aprendizaje, de esta manera podrá identificar cuales tácticas pedagógicas deberá continuar aplicando, cuales necesitan ser replanteadas y cuales definitivamente no son funcionales en el acto educativo. Un maestro debe ser siempre un investigador en su aula de clase.

El docente, al ser la persona que tiene los conocimientos y las habilidades para educar a sus estudiantes, debe entender la manera más apropiada de poder transmitir ese conocimiento y evaluarse continuamente, para así entender cuáles son los errores más frecuentes que está cometiendo en el momento de transmitir el conocimiento, esto lo puede llevar a construir y formarse cumplidamente como un buen docente que facilita el conocimiento y la investigación a sus aprendices.

Desde mí que hacer pedagógico la investigación es una herramienta fundamental, porque me permite identificar cuáles son las fortalezas y debilidades de mis estudiantes, sus estilos y ritmos de aprendizaje, y de esta manera tratar de fortalecer mí que hacer en el aula a partir de sus propios intereses y necesidades, ofreciéndoles diferentes estrategias y metodologías que posibiliten que todos a la par puedan construir su propio aprendizaje.

El carácter político de la investigación puede definirse como un conjunto sistemático de información, en el acto educativo, es el que permite al docente investigador la constante observación de la realidad del aula de clase y hace participes a los estudiantes construyendo con ellos la lectura del contexto y generando conocimientos a través de la interacción docente - educando y aprendiendo de cada uno de los hallazgos encontrados día a día.

Con mí que hacer como docente investigador en el aula de clase busco conocer más sobre los intereses, las necesidades y particularidades de los estudiantes, para ello es necesario conocer el proceso de aprendizaje de cada alumno, creando lazos de confianza y afecto, y de este modo motivar el aprendizaje, la curiosidad y la creatividad. Como señala Espinoza, R & Higuera, S. (2017)

“Es necesario que los practicantes desarrollen esta competencia investigativa, pues, al requerir ésta una sistematización de la información, les permitirá llegar a una reflexión más profunda y detallada sobre su práctica, de tal forma que ésta se vaya perfeccionando” (p.3).

Desde mi propuesta pedagógica indago sobre la didáctica y las estrategias más apropiadas con las cuales pueda incentivar a mis estudiantes para que sean ellos los constructores de su propio aprendizaje, para ello es necesario apoyarme en herramientas como el diario de campo, estudiar el contexto y reelaborar nuevas tácticas para mejorar los procesos educativos en los estudiantes, buscando nuevas estrategias y escribiendo sobre cuáles dan mejores resultados, explicando con detalle sobre las maneras para lograrlo.

El docente debe fortalecer el lazo que existe entre él y sus estudiantes, cuanto más conozca el docente las características de sus aprendices (qué los motiva, qué es lo que más los divierte, qué metodología de aprendizaje es la más aceptada por los estudiantes, la confianza y seguridad que les brinde), más efectivo será su método para lograr el aprendizaje.

La enseñanza - aprendizaje debe partir de las necesidades e intereses de los estudiantes, teniendo en cuenta las posibilidades y capacidades de cada uno, es por ello que la pedagogía debe aportar manera significativa a la construcción del conocimiento de los educandos, teniendo en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje que puedan concebir en su proceso escolar. Durante

el proceso el docente debe ir aplicando estrategias que apunte al desarrollo del conocimiento según las variables que vayan experimentando.

Como docente en ejercicio y desde mí que hacer pedagógico debo estar en constante reconstrucción de la enseñanza, a partir del análisis y reflexión de las cualidades de los estudiantes y sus necesidades.

Las practicas pedagógicas requieren tener muy presente el saber, el ser y el hacer, construyendo un sistema de aprendizaje basado en las experiencias de aula y dignificando las diferentes fortalezas y habilidades de cada uno de sus educandos.

### **Marco de referencia planeación didáctica**

Educar y formar en competencias es una estrategia para que cada estudiante o persona pueda adquirir el aprendizaje y desempeñarse de la mejor manera, según sus propias habilidades y/o destrezas. Toda adquisición de aprendizaje es diferente, de ello dependen los ritmos y los estilos de aprendizaje de cada individuo, para lo cual el desarrollo de las competencias es ideal ya que, permite que cada estudiante pueda dar cuenta de su aprendizaje de múltiples maneras, donde se evidencie lo que sabe, como aplica este conocimiento y como lo desarrolla tanto a nivel social como individual.

Desde mí que hacer docente y apoyada en mi propuesta pedagógica parto siempre de la formación en competencias desde la parte humana, donde integre tanto el saber (los conceptos que enseño), como el hacer (el desarrollo de las habilidades) y el saber ser (relación con los otros y consigo mismos), para ello mi estrategia pedagógica está basada en el aprendizaje a través del juego y de la motivación continua a mis estudiantes, considero que parte fundamental del aprendizaje se basa en la seguridad y confianza que cada docente brinde a sus estudiantes.

Atrás quedaron las estrategias tradicionales que sustentaban que solo el maestro tenía el conocimiento y basado en esto impartía su enseñanza, solo él teniendo la razón y ejecutando sus clases con actividades mecanizadas y repetitivas.

El juego es una herramienta didáctica que siempre debe tenerse en el aula al momento de impartir el conocimiento.

Piaget (como se citó en Zapata, O.A, 1995) plantea el juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa. El juego puede utilizarse

para transmitir el conocimiento de manera divertida, siendo propio de la educación evolutiva y la cual se debería adaptar en cada institución educativa, pues un niño aprende más fácil con alegría y diversión que con monotonía y mecanización. Como plantea Rios-Quilez, Mireia (2013):

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en las primeras etapas. Los juegos son considerados como parte de la experiencia humana y son inherentes a todas las culturas y sociedades. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. (p. 3)

En el desarrollo de las competencias, el juego permite que cada estudiante sea el constructor de su propio conocimiento, a partir de intereses, necesidades y el contexto en el cual se desenvuelve, las competencias despliegan en los estudiantes habilidades que incluso ellos mismos desconocen, les permite ir avanzando en el aprendizaje según su propio ritmo y ofrece oportunidades de evidenciar lo aprendido de múltiples maneras. Personalmente soy partidaria de que el saber adquirido puede evidenciarse de muchas maneras (participación oral, trabajo colaborativo, exposiciones individuales, conversatorios, etc. No siempre tiene que ser de manera escrita) y para ello siempre me apoyo en el juego y en la motivación como estrategia principal, teniendo en cuenta las competencias como referente para intentar mejorar cada vez la calidad educativa.

Desde mi propuesta pedagógica enfocada en la adquisición del aprendizaje a través del juego para mejorar el rendimiento académico de algunos estudiantes en el área de lengua castellana, integro las competencias desde el saber teniendo en cuenta la capacidad de cada estudiante para poder interpretar y argumentar lo que aprendió, que a su ritmo y estilo pueda dar

cuenta del conocimiento adquirido a través de conversatorios y/o juegos que evidencien la conceptualización del conocimiento transmitido.

Desde el hacer, el estudiante evidencia lo aprendido a través de la aplicación de procedimientos que le permitan demostrar aquello que argumenta o sostiene, propiciando entonces retos, maquetas, presentación de actividades, trabajos lúdicos, etc.

Desde el saber ser, la automotivación y la confianza en sí mismo, su iniciativa, la manera en cómo se integra al trabajo colaborativo, como se regula y como se permite aprender.

El desarrollo de las competencias permite entonces que cada individuo esté en capacidad de aprender y evidenciar aquello que sabe, teniendo en cuenta sus capacidades y necesidades, permitiendo un aprendizaje propio y auténtico que le permiten formarse como ser social y capaz integrando el saber, el hacer y el ser.

## Planeación didáctica

Actividad Número: 1

Nombre de la actividad: Juego de palabras, construcción de cuentos.

Competencia (s):

Saber hacer

Reconoce algunas características de los textos narrativos, tales como la estructura narrativa, a partir de la recreación y disfrute de los mismos.

Saber ser

Comparte con sus compañeros conocimientos sobre las definiciones, características y funciones de los elementos del cuento.

Aprendizajes esperados:

Crea personajes para sus historias y describe cómo son, dónde viven, qué problemas deben enfrentar y cómo los solucionan.

Construye producciones textuales a partir de los saberes aprendidos y teniendo en cuenta el contexto en que se desarrolla.

Descripción de la actividad:

Momento de inicio:

Saludo, presentación, se presenta agenda de trabajo y se clarifican las normas de clase, dinámica de integración al tema. “Veo, veo”

Se presenta a los estudiantes el tema a trabajar: Construcción de cuentos.

Partiendo del saber previo de los educandos sobre lo que conocen del cuento: inicio, nudo, desenlace y los elementos del mismo: personajes, tiempo, espacio. Etc.

A partir de una lluvia de ideas que arrojen los estudiantes y apoyados en fichas con imágenes del cuento de caperucita roja, como ejemplo visual se elabora un mapa mental en el tablero para clarificar conceptos y aprendizajes.

Momento de desarrollo de la actividad

Se propone la estrategia de trabajo colectivo, se divide el grupo en pequeños subgrupos, cada estudiante sacará de una bolsa un papelito en el cual estará escrito uno de los elementos del cuento: Espacio, tiempo, personaje principal, secundario, antagonista.

Se le pide a cada grupo que de acuerdo al elemento escogido por cada niño y a partir de los aportes individuales que cada uno pueda aportar comiencen a construir una historia colectiva.

La escribirán en un pliego de papel y deberán realizar un dibujo alusivo a esta.

Momento de cierre:

Socialización del trabajo realizado por cada grupo a través de la exposición de los trabajos de grupo. Una vez construida la producción literaria por cada uno de los grupos, los estudiantes eligen un vocero, el cual deberá compartir el producto del trabajo en equipo, contar la historia y explicar cada uno de los elementos que componen el cuento.

Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:  
Cartelera explicativa de la producción textual en grupo, donde se evidencie el aprendizaje adquirido sobre los elementos del cuento.

Actividad Número: 2

Nombre de la actividad: Adivina el verbo 3.

Competencia (s):

Asocia la intención comunicativa con el contexto en el que se producen los enunciados y el rol que desempeñan los interlocutores.

Aprendizajes esperados:

Identifica los interlocutores y sus propósitos comunicativos en una situación específica.

Infiere el significado de las palabras según el contexto donde se producen.

Clasifica las ideas que comprende de los mensajes orales.

Descripción de la actividad:

Momento de inicio:

Saludo, asistencia, se presenta agenda de trabajo y se clarifican las normas de clase, dinámica de integración al tema. “El rey pide” juego que es aprovechado para trabajar las acciones (verbos).

Se presenta a los estudiantes el tema a trabajar: Los verbos.

Partiendo del saber previo de los educandos sobre lo que conocen acerca de lo que significa una acción.

Mediante el juego “alcance una estrella” (estrellas de papel pegadas en el tablero, cada una contiene escrita una acción) se realiza una interacción con diferentes acciones que algunos estudiantes deben representar y los otros adivinar. De esta manera se toma el juego como excusa para entrelazar a los estudiantes con el tema a desarrollar en la respectiva clase.

Momento de desarrollo de la actividad:

Se presenta entonces a los estudiantes el concepto sobre el tema planteado: ¿Qué son los verbos? Los verbos son palabras que utilizamos para decir lo que hacemos. Son palabras que expresan una acción.

Seguidamente en un trabajo conjunto docente – estudiantes se construye una lista de 10 verbos y se escriben en el tablero.

Se pide a los estudiantes que se unan con otro estudiante y se entrega a cada pareja una ficha que contiene imágenes de acciones las cuales deben unir con el verbo correspondiente.

Participación en clase

Momento de cierre:

El momento final de la clase, será para que cada estudiante, de manera individual realice una actividad que dará cuenta de lo aprendido durante la clase.

En el tablero la docente escribe 5 oraciones, las cuales los estudiantes deberán transcribir en una hoja y además adicionar el verbo que haría falta para hacer que la oración tome sentido.

La docente recoge los trabajos realizados por los estudiantes y los reparte de manera aleatoria con el fin de que sean los mismos estudiantes los que califiquen el trabajo de sus compañeros, finalmente se socializarán con todo el grupo algunos de los trabajos.

Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:

Actividad corregida de los verbos por los respectivos estudiantes, la cual deberá tener el nombre de quien realiza el trabajo y de quien lo califica.

Actividad Número: 3

Nombre de la actividad: Repasando ando

Competencia (s):

Escribe textos literarios atendiendo a características formales, saberes, intereses y experiencias.

Aprendizajes esperados:

Comprende las características de un texto, cuyo propósito es narrar un hecho o expresar ideas, sentimientos o emociones.

Establece relaciones de correspondencia entre personajes, acciones y contextos en los textos literarios que lee.

Crea personajes para sus historias y describe cómo

Descripción de la actividad:

Momento de inicio:

Saludo, asistencia, se presenta agenda de trabajo y se clarifican las normas de clase, dinámica de integración al tema: Juego “mamá pegona” la cual consiste en pedirle a los estudiantes que realicen diferentes acciones y quien no lo haga, su mamá se va a enojar..

Se realiza ejercicio de participación de manera oral, mediante la cual serán los mismos estudiantes quienes retroalimenten los temas con lo aprendido en las clases anteriores y poder avanzar en la construcción del aprendizaje, teniendo como base los saberes ya adquiridos.

Momento de desarrollo de la actividad

Se propone a los estudiantes que imaginen que son grandes escritores y se les pide que cada uno construya una historia, inventen un cuento que debe tener la respectiva estructura del mismo: título, inicio, nudo, desenlace y las características: personaje principal, antagonista, espacio, tiempo.

El cuento se construye a libertad de los estudiantes según sea su imaginación y creatividad, pero se clarifica que debe tener incluidos los siguientes verbos: amar, perdonar, continuar, caminar, reír, celebrar, corregir, pelear, creer, compartir.

El cuento debe ser construido con coherencia y debe haber cohesión con los verbos dados para la creación de la historia.

Momento de cierre:

Una vez finalizada la escritura del cuento, se pide a los estudiantes que realicen una ilustración que represente su historia.

Cada estudiante deberá exponer su cuento en el lugar del salón destinado para la producción textual llamado “Un sorbo de lectura” de esta manera cada estudiante podrá leer la producción escrita de cada uno de sus compañeros y así podrán reconocer y valorar las diferentes formas de expresión y escritura que hay entre ellos.

Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:  
Construcción escrita elaborada en hojas de papel, la cual debe contener una producción textual coherente basada en una historia creativa que contenga los verbos dados por la docente.

### **Enfoque didáctico**

La población elegida para realizar este proyecto, son los estudiantes del grado 3° de la institución educativa Fe y Alegría Popular1, ubicada en la comuna 1 del municipio de Medellín, son niños que están finalizando el primer ciclo de la educación escolar y según la caracterización realizada, se vio la necesidad de profundizar con temas y actividades que aportaran al desarrollo de los aprendizajes adquiridos durante este ciclo escolar, específicamente en el área de lengua castellana, para poder lograr que estos niños y niñas tuvieran un mejor desempeño en las habilidades comunicativas; hablar, escribir y escuchar, a través de actividades que les permitan afianzar sus capacidades y demostrar sus fortalezas académicas.

Para tener en cuenta los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, es necesario enfocar la planeación en general hacía las diferentes necesidades e intereses de los estudiantes, sin tener que discriminar de qué manera aprende uno o de qué manera aprende el otro. Como plantea Pablo Cazau (citando a un autor desconocido 2002):

Con frecuencia surgen desajustes entre los estilos de aprendizaje de los alumnos y los estilos de enseñanza de sus profesores, y que algunas dificultades de aprendizaje pueden deberse a este tipo de desajuste. Por ejemplo, cuando el alumno prefiere ingresar la información visualmente, mientras el docente la ofrece en forma auditiva. (p.3)

Es por esto que desde la construcción de mi planeación se tuvieron en cuenta actividades que implican los aprendizajes auditivos, visuales y kinestésicos, a través de imágenes, de representaciones corporales, de expresiones orales y producciones escritas, las cuales involucran las diferentes formas de adquirir el conocimiento de manera inclusiva y oportuna para cada uno de los educandos. El ministerio de educación nacional (como se citó en la Unesco, 2009) plantea:

La educación inclusiva implica primariamente y ante todo la apertura, la voluntad y las competencias para respetar, entender, aceptar y apoyar la diversidad de perfiles, circunstancias, expectativas, necesidades y estilos de los estudiantes como fuente para democratizar y mejorar las oportunidades, los procesos y los resultados de los aprendizajes y de la adquisición de competencias ciudadanas y de vida. (p.18)

Como docente en ejercicio he tenido la fortuna de observar a los estudiantes, qué necesidades tienen, cuáles son sus intereses, cual es el entorno en que se desarrollan y por ende he tenido la oportunidad de explorar por medio de la aplicación de diferentes estrategias que involucran el aprendizaje a través de la diversidad educativa, es decir, he utilizado diferentes tácticas que implican los diferentes estilos y formas de aprender para que de este modo todos se sientan involucrados e interesados en el desarrollo del aprendizaje.

Cada una de las actividades, están diseñadas para responder a las necesidades de los estudiantes, porque se plantean desde el juego, el trabajo colaborativo e individual, a través de los cuales los niños y niñas pueden explorar, crear, construir, imaginar, intuir, etc. Como plantea Leyva Garzón (2011):

Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. (p.4)

La estrategia de aprender jugando debe ser muy bien aprovechada, pues a parte de involucrar al estudiante con el aprendizaje, también motiva al docente a salir de las clases rutinarias y monótonas, es una ventana a la inclusión educativa que involucra todos los ritmos y estilos de aprendizaje.

La secuencia didáctica es una estrategia de enseñanza innovadora, que permite crear un sinfín de actividades que pueden entrelazarse y las cuales van direccionadas al enfoque del aprendizaje de conceptos y temas que se relacionan entre sí.

Este tipo de estrategias permite que los educandos puedan desarrollar las competencias propuestas, pues su característica principal es conectar temas y por ende reforzar aprendizajes propiciando así que todos los estudiantes adquieran los mismos conocimientos, aunque sean asimilados de manera diferente. Permite también la identificación de saberes previos, pues de esta manera el docente puede dar cuenta de lo que el estudiante conoce o sabe sobre el tema en específico, lo que recuerda y de qué manera ha interpretado, es una actividad que permite la construcción de aprendizajes significativos.

Desde mí que hacer docente, trato de aplicar siempre todo aquello que aprendo en pro de mejorar y avanzar en mí que hacer pedagógico, cuyo principal objetivo es fortalecer el aprendizaje en mis estudiantes a partir de estrategias que les permita conocerse y explorar cada una de sus capacidades tanto cognitivas y físicas como sociales. Es por esto que, en aras de aportar y conectar el saber con el hacer y el ser, considero que las secuencias didácticas son una estrategia que aporta a la construcción de aprendizajes significativos tanto para estudiantes como para docentes.

## Implementación

### Actividad 1

En la realización de la actividad se ha podido ejecutar los tres momentos: Inicio, desarrollo y cierre.

Desde el momento mismo de la planeación de las actividades hasta la ejecución de las mismas se han tenido en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, ya que, ha sido una actividad pensada en reforzar los aprendizajes antes vistos en clases anteriores, con el fin de que los estudiantes que tienen la competencia alcanzada puedan profundizar sus conocimientos sobre la misma y de igual manera, aquellos niños y niñas que aún presentan dificultades en la adquisición del conocimiento con respecto al tema abordado, puedan reforzar saberes, clarificar conceptos y por ende alcanzar la competencia.

Cada una de las estrategias planteadas está pensada para favorecer el aprendizaje en los estudiantes, desde el apoyo del trabajo colaborativo hasta la utilización de recursos que permiten evidenciar el trabajo realizado en clase y los aprendizajes adquiridos. El aula de clase juega un papel fundamental, pues es el refugio, el hogar, el espacio de convivencia diaria entre los niños y docentes, por lo tanto, es importante tener un ambiente adecuado, agradable a la vista, con buena luz y amplio para que todos puedan desplazarse con libertad, cuando se realizan trabajos colaborativos, me gusta invitar a los niños a que se sienten en el suelo, que se sientan con libertad y comodidad. El uso de recursos también juega un papel fundamental ya que salirse de lo común (escribir en el cuaderno) les permite abrir la creatividad e imaginación, algo que puede parecer tan simple, como un pliego de papel, les puede iluminar las ideas, despejar la mente y los inspira a construir su propio aprendizaje con agrado e inspiración.

El tiempo que se empleó en la realización de las actividades fue el justo, ya que, los estudiantes son rápidos en escritura y hábiles para pensar y crear.

Considero que la estrategia de evaluación fue apropiada ya que los estudiantes tuvieron la posibilidad de apoyarse en sus compañeros para avanzar en el aprendizaje, para los niños, leerse, corregirse, aprender de sí mismos es muy importante, porque se refuerza el saber entre pares, se sienten seguros de sí mismos.

Por lo anterior, la estrategia de planeación fue creada concienzudamente para que los niños retroalimenten el aprendizaje a través de sí mismos, de la colaboración entre pares, que les permite acceder a la información y al conocimiento de una forma diferente a lo instructivo o dirigido por el docente, de esta manera se puede evidenciar que tanto o no, han aprendido, al realizar la actividad y al ser valorada por otros compañeros les ayuda a reforzar lo aprendido, les permite analizar el saber desde otra perspectiva y comprender que el otro aprende y entiende diferente pero que finalmente la construcción del saber nos lleva al mismo aprendizaje.

Las estrategias planteadas y realizadas en cada actividad fueron diseñadas para que los estudiantes fueran los constructores de su propio aprendizaje, donde se vieron involucrados en cada estrategia, se mantuvieron activos y atentos en todo momento.

## Actividad 2

En la realización de la actividad se ha podido ejecutar los tres momentos: Inicio, desarrollo y cierre.

En la realización de la planeación de esta Actividad se tuvieron en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y por ende las necesidades educativas de los mismos. Se utilizaron estrategias de trabajo donde el aprendizaje visual, auditivo y kinestésico tuvieron relevancia, ya

que se ejecutaron las múltiples formas para que cada estudiante llevara a cabo la conexión entre el conocimiento y el saber. A través de la expresión oral de acciones dirigidas a través del juego, desde la lluvia de ideas escrita en el tablero y con la representación física y corporal de diferentes acciones, los estudiantes tuvieron la posibilidad de acceder al aprendizaje según su estilo.

El tiempo utilizado para la ejecución de las actividades, fue muy apropiado, ya que, se pudieron llevar a cabo todas las actividades respetando los ritmos y tiempos de aprendizaje de los educandos.

Una de las actividades planteadas que arrojó resultados muy positivos porque permitieron evidenciar el aprendizaje adquirido por los chicos y chicas, fue la estrategia de evaluación, en la cual fueron los mismos estudiantes sus propios jueces, al calificarse entre ellos pudieron aprender así de los aciertos y los errores de sus compañeros. Se valoraron el aprendizaje y se acompañaron en el momento de mejorar o corregir los desaciertos.

El desarrollo de esta planeación a mi parecer, responde a los aprendizajes esperados, porque finalmente los estudiantes pudieron evidenciar el alcance de la competencia que es objetivo de la clase. En el momento en que ellos se sienten con la capacidad de valorar el trabajo de otro, en aprobarlo o reprobarlo (con orientación de la docente siempre), indica que la competencia fue alcanzada, porque han asimilado el conocimiento y lo han construido en el paso a paso del saber, el hacer y el ser.

Cada uno de los recursos didácticos fueron bien aprovechados, ya que se plantearon desde las necesidades e intereses de los mismos estudiantes, para convertirlos en una excusa para la adquisición del aprendizaje.

### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

La implementación de la secuencia didáctica ha sido una estrategia de trabajo pedagógico con la cual se pudo brindar el aprendizaje de manera innovadora y llamativa para los estudiantes, ya que de alguna manera los temas se entrelazaron entre sí, permitiendo que cada clase fuera una retroalimentación de la anterior y así provocar una participación de clase más generalizada entre los mismos estudiantes. Siguiendo el hilo conductor del trabajo con la secuencia didáctica puedo considerar que la estrategia ha sido muy oportuna en cuanto a la planeación de los temas y el planteamiento de cada una de las actividades, ya que, se tuvieron en cuenta conceptos en los que la mayoría de los estudiantes no había alcanzado la competencia y realizando así una propuesta que les permitiera acercarse al logro y por lo tanto al conocimiento como tal, además que se propició el espacio para que aprendieran a través del juego y hacer del aprendizaje algo divertido. Considero de la misma manera que el aspecto que se debe tener en cuenta a mejorar es la cantidad de tiempo propuesta o designada para cada actividad, considero que es importante implementar un espacio más amplio para permitir que los estudiantes tengan más oportunidad de adquirir un conocimiento más amplio y concreto.

Teniendo en cuenta la población donde se implementó la estrategia pedagógica y el contexto en el cual se desarrollan, este tipo de actividades deben continuarse, ya que, son niños y niñas que les toca enfrentarse con diversas dificultades, económicas, sociales, familiares, etc. Y este tipo de estrategias les permite desarrollar y por lo tanto construir el aprendizaje de acuerdo a su estilo, a su ritmo, a sus intereses y necesidades.

La motivación de aprender jugando y creando, será siempre una estrategia con gran funcionalidad ya que a través de ésta se involucran los intereses de los estudiantes, se les trasmite motivación y curiosidad por querer aprender y conocer.

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación referente a la propuesta pedagógica, es importante resaltar que se analizaron qué formas de aprendizaje son las más idóneas para llevar el conocimiento a los estudiantes y que así mismo, éstos lo reciban con agrado y lo incorporen en la construcción de su aprendizaje, es por esto que dicha pregunta se relaciona con la coherencia de lo que se pretendía con la implementación de cada una de las actividades. Por lo anterior, considero importante conservar este estilo de enseñanza, donde se incorpore el conocimiento a través del juego, haciendo más llamativo el aprendizaje y permitiendo que sean los mismos educandos los constructores de lo que aprenden, construyendo así puentes de inclusión, participación, diversidad, oportunidad y disciplina, donde cada uno de los estudiantes se permute demostrar cada uno de sus talentos y capacidades.

Los docentes somos los promotores de la enseñanza y a la vez quienes generamos espacios que pueden ser creativos y motivadores, que promuevan una participación activa y que permitan generar ambientes donde los educandos se sientan plenos, con los cuales se identifiquen y se puedan relacionar según sus intereses y necesidades. Como docentes estamos en el deber de desarrollar las capacidades de los estudiantes, la realización y ejecución de una planeación oportuna, ofrece la posibilidad de crear metodologías didácticas, cuyo objetivo sea acercar al estudiante al aprendizaje, pero teniendo en cuenta estrategias que acerquen a los estudiantes al conocimiento y que a la vez les permita ser conscientes de lo que aprenden, cómo lo aprenden y para qué lo aprenden, movilizandolos entonces saberes que les permitan ser personas pensantes, investigadores, que les genere curiosidad e interés y les permita desarrollarse en un ambiente de acuerdo a su contexto e incitador a la transformación social y a la construcción de una mejor sociedad.

## Conclusiones

Considero que la planeación diseñada para esta propuesta ha sido de gran impacto en los estudiantes, ya que en estas se tuvieron en cuenta las necesidades educativas de ellos con respecto a la deficiencia en las competencias específicamente en el área de lengua castellana, se tuvieron en cuenta también sus intereses y de allí partió la iniciativa de construir una planeación diversa, que incluyera los diferentes estilos de aprendizaje.

Los objetivos propuestos como metas han sido alcanzados, ya que los estudiantes pudieron dar cuenta del aprendizaje adquirido, pudieron superar sus dificultades y demostrarse a sí mismos todas las capacidades que poseen para aprender.

Las planeaciones han sido construidas bajo la premisa de aprender jugando, innovando y creando y así se llevó la idea a los estudiantes, quienes a través de la curiosidad y el deseo por aprender lograron cruzar barreras que los tenía desmotivados por sus bajas calificaciones.

Las dificultades no tuvieron lugar en esta ocasión, ya que por ser la estrategia principal el juego, todos los estudiantes se encontraban muy motivados, con buena disposición y un gran deseo por aprender.

Para alcanzar los objetivos de esta propuesta, se debieron dar grandes cambios, empezando por la implementación de nuevas metodologías de trabajo, donde los estudiantes y las familias estaban acostumbradas a trabajar siempre con apuntes, tenían la percepción de que aprender y estudiar es llenar un cuaderno de conceptos y números que solo estarán plasmados para el recuerdo. Ahora ya todos comprendimos y aprendimos que la mejor forma de estar en contacto con el aprendizaje es construyéndolo a partir de nuestros propios intereses, capacidades y necesidades.

Considero entonces que esta propuesta pedagógica debe seguir implementándose en las

aulas de clase, para no permitir que la monotonía de lo tradicional interfiera en el entusiasmo por el aprendizaje.

El juego es y será la mejor manera de estimular a los educandos a que adquieran el conocimiento a través de la diversión, con la innovación de nuevas estrategias educativas como el juego, se podrá dar un cambio muy positivo a la educación.

## Referencias

Cazau, P. (2004). Estilos de aprendizaje:

Generalidades. <https://cursa.ihmc.us/rid%3D1R440PDZR-13G3T80-2W50/4.%20Pautas-%20evaluar-Estilos-de-Aprendizajes.pdf>

Espinoza, R & Higuera, S. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. Escuela Normal Superior de Hermosillo. Congreso Nacional de Investigación Educativa San luis de Potosí. <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>

Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación Nacional (2013). [Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas.](#) Bogotá:

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Rios-Quilez, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (Bachelor's thesis).

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zapata, O. A. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Editorial Pax México.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=XxPNvokQawgC&oi=fnd&pg=PA7&dq=importancia+de+aprender+jugando&ots=xrGWjv71a3&sig=kRi->

[JNirCLZ4MyePj5stwdmuyBw#v=onepage&q=importancia%20de%20aprender%20juga  
ndo&f=false](#)

## **Anexos**

Enlaces acceso al Drive

[Diarios de campo](#)

[Planeación actividades 1,2 y 3](#)

[Evidencias implementación Actividad 1](#)

[Evidencias implementación Actividad 2](#)

Enlace del video

<https://youtu.be/zpOplrvoWqc>