

Cómo a través de una secuencia didáctica mediada por el juego se desarrollan diferentes habilidades tales como; seguir instrucciones, imitar las acciones de los adultos, hacer preguntas, en los niños y las niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor.

Karen Andrea Londoño Briceño

Trabajo para optar al título de Licenciada en pedagogía infantil

Magister:

Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en pedagogía infantil

Bogotá

2022

Resumen

En el presente trabajo se encontrará como a partir de una pregunta problema se desarrolla una secuencia didáctica que se desglosa para poder a través de esta desarrollar las diferentes habilidades como, seguir instrucciones, imitar las acciones de los adultos, hacer preguntas, en los niños y las niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor.

El propósito de este trabajo es lograr que a través de una secuencia didáctica que se basa en el juego los niños y niñas que participan, demuestren la importancia del mismo en cada una de las actividades, la importancia de las propuestas para generar un aprendizaje significativo en cada uno de los niños permitiéndoles seguir a su ritmo y estando siempre acompañados por la maestra.

El método empleado es trabajar a través de la investigación acción, reconociendo el grupo desde el aula para poder desarrollar las actividades que se proponen de tal manera que se cumplan con los objetivos propuestos.

Gracias a las diferentes actividades que se desarrollaron se pudo observar que a través del juego los niños aprenden de forma natural siendo esta la mejor forma de avanzar cognitiva y socialmente, logrando interactuar en armonía, haciendo preguntas, intercambiando juguetes y generando entre ellos un proceso de convivencia e intercambio cultural.

Palabras claves: Juego, aprendizaje, habilidades, actividades.

Abstract

In this work would you find, how the problem question is develop in one didactic sequence that develops through different skills like follow question, copy the actions of the adults, do some questions in children's for 2 or 3 years old in garden psychopedagogical little footprints of love.

The purpose of this work, it gets that sequence of didactic is based in games of children's that participate, that show the importance to generate meaningful learning in each boy and girl, allowing him to continue to own rate and stay always matching with the teacher.

The method is work thought for the action investigation, admit the group since the classroom to develop the activities that propose and comply with the propose objectives.

Thanks to the different activities that development, can observe that through the game, the kids learn in the nature way being the best form to advance cognitive and socially, and get the interaction in armony, doing questions, exchanging toys and generate between them the connivance and culture exchange.

Key words: Play, Learning, Skills, activities.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	7
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	8
Marco de referencia planeación didáctica	9
Planeación didáctica	10
Enfoque didáctico	11
Implementación	12
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	13
Conclusiones	14
Referencias	18
Anexos	20

Introducción

El juego hace parte fundamental en el desarrollo de los niños y las niñas desde el principio de sus vidas y gracias a este se puede obtener grandes aprendizajes significativos que se verán reflejados en los años siguientes para su sana convivencia en el entorno en el que viven tales como; en el jardín de niños, en el parque, en el colegio.

Los niños y las niñas que tienen la oportunidad de jugar y compartir con sus pares son más felices y desarrollan su creatividad gracias a los diferentes juegos, mejoran su capacidad de organizar, inventar, regulan sus emociones, mejoran y desarrollan su lenguaje, en la presente investigación se verá reflejada la importancia del juego como herramienta de aprendizaje en los niños y las niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor.

Según Tonucci (1999), la investigación surge de la necesidad de un cambio frente a problemas existentes en el sistema educativo desde el aula, la solución se enfoca en utilizar los mismos conocimientos del currículo antes utilizados en los planes y programas, pero de forma nueva y creativa, tomándolo como método y estrategia para realizar la labor de educar. (p.6)

La finalidad de la investigación en el hacer docente es crear espacios en donde a través de esta se pueda mejorar las diferentes habilidades en los niños y las niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor, que les permitan a través de los diferentes juegos y actividades mediadas por el mismos, reconocer sus emociones y fortalecer la relación entre pares para una convivencia armónica y pacífica.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La población con la cual se espera desarrollar la propuesta son los niños y niñas del jardín psicopedagógico huellitas de amor que hacen parte de los grupos exploradores (niños y niñas de 2 años de edad) y aventureros (niñas y niños de 3 años de edad) que asisten de manera regular en el horario de 7:00 am a 5:00 pm de lunes a viernes.

Todo el grupo de los niños y las niñas vive en un contexto familiar responsable en donde se aprecia que sus padres, madres y cuidadores están pendientes y acompañando a cada uno de los niños y niñas en su proceso escolar.

Los niños y las niñas tienen sus derechos básicos garantizados lo cual se vislumbra por medio del esquema de vacunación completo para su edad y de los certificados médicos que demuestran que son aptos para vivir en comunidad.

El grupo de los niños y las niñas logra desarrollar las actividades propias para su edad. En el grupo se encuentran dos niños diagnosticados con autismo (diferencias en el espectro en tanto uno de ellos tienen mayor comunicación verbal e intención comunicativa, mientras el otro carece de comunicación verbal y se expresa más por medio de señas), una niña con déficit de atención y una niña de la comunidad ROM, quienes se adaptaron al grupo de manera exitosa.

Las actividades que se presentan en el aula para los niños y las niñas, son propias para su desarrollo cognitivo, biológico y físico; pensamiento lógico, autonomía, seguimiento de instrucciones, mejores habilidades para desarrollar ejercicios físicos que les permitirán mejorar su motricidad gruesa.

Los niños y las niñas con los que se trabajará la apuesta pedagógica se caracterizan por su ternura y seguridad. Todos se adaptaron sin ningún problema a las rutinas del jardín y comprendieron que sus padres-madres llegarían a recogerlos después de una jornada en la que

realizaron múltiples actividades. Este es un aspecto fundamental en la caracterización de la población infantil con la que se trabajará pues con sus actitudes demostraron que fueron criados con apegos seguros que les permitieron comprender que sus padres no los dejarían en el jardín de forma indefinida.

En el caso particular de la población de los niños y las niñas se puede observar que hay pautas afectivas al interior del hogar ya que dentro de sus juegos favoritos está la imitación de animales como gatos y perros. Al realizar estos juegos los niños y las niñas denotan conductas de cuidado como caricias y palabras amorosas que, muy seguramente, escuchan en sus hogares; también se caracterizan por su entusiasmo, su amor por el baile, por las ganas de competir entre ellos por algunos espacios como los rodaderos y columpios.

Los niños y las niñas con los que se desarrollará la apuesta didáctica son criados, en su gran mayoría, por la figura materna y paterna quienes apoyan los procesos educativos y recurren al jardín porque creen que en este espacio hay mayores posibilidades de desarrollo cognitivo y social. Muchas de las familias del grupo de los niños y las niñas manifiestan que la socialización con los pares ha permitido que sus hijos e hijas tengan cambios positivos frente a conductas emocionales que terminaban en llanto y rabietas típicas infantiles.

Pregunta de investigación

Piaget (1932 - 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona 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.

Los niños y niñas del jardín psicopedagógico huellitas de amor en edad de 2 y 3 años nacieron y estuvieron aislados durante los dos últimos años en casa debido a la pandemia del COVID 19 sin tener la oportunidad de compartir con otros niños de su edad para jugar, explorar y aprender que no son los únicos con necesidades y gustos que ellos no alcanzan a comprender, la mayoría de estos niños y niñas son hijos únicos y por esta razón es más difícil canalizar y entender los sentimientos y las frustraciones que sienten en el momento estar con sus pares y comprender que hay reglas y normas que se deben seguir para convivir en armonía.

Frente a esta situación el jardín propone en cada una de sus actividades el juego como medio de aprendizaje para reconocer las capacidades de cada uno de los niños y las niñas brindándoles la oportunidad de aprender a través de este, así mismo en cada una de las actividades rectoras para potenciar sus habilidades y generar un aprendizaje significativo.

Esta propuesta pedagógica se basa en la situación antes narrada para promover el juego y a partir de este desarrollar en los niños y niñas la capacidad de auto-cuidado, aprender a manejar las emociones desde su perspectiva, disfrutar de sus compañeros y la estancia en el jardín, pero

sobre todo aprender jugando en un sitio que les brinda seguridad y está para apoyarlos en esta etapa tan importante de desarrollo en donde se encuentran.

Con lo anterior se llega a la conclusión que la mejor manera de aprender es jugando y se llega a la siguiente pregunta.

¿Cómo a partir del juego se desarrollan las diferentes habilidades cómo, seguir instrucciones, imitar las acciones de los adultos, hacer preguntas, en los niños y las niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

La práctica permite conocer y desarrollar diferentes actividades para el conocimiento del grupo con en que se trabaja, apropiarse de forma positiva de lo que el grupo necesita para tener aprendizajes significativos. Esta investigación sobre la práctica, se asume como un compromiso explícito de cambio en la propia práctica y, a partir de esta, se crean nuevas estrategias en pro de cumplir los objetivos propuestos y generar cambios.

La práctica pedagógica, que se hace a diario, también hace que se evalúe la docente y refuerce cada uno de los temas que se han visto durante la carrera, que ponga en evidencia esos saberes aprendidos para mejorar los problemas que se investigan y trabajan en los beneficios que los niños y niñas van a obtener de acuerdo con la propuesta y los objetivos que se proponen.

La propuesta y los objetivos presentados permiten responder a la pregunta de investigación que propone sobre la práctica pedagógica ya que cuando se habla de la infancia y del desarrollo de las habilidades se refiere de manera explícita a la forma en que los niños y niñas se expresan en su diario vivir y eso es lo que se busca descubrir y describir en el presente trabajo; se desea entonces conectar las diferentes habilidades en los niños y las niñas y ver cómo crecen emocionalmente a través de estas.

Si la docente es capaz de aprender de lo que expresan los niños y las niñas y, asimismo, les ayuda, desde el juego, a expresar sus propios sentires; se pone en práctica el carácter político de la investigación, pues se está siendo coherente con lo aprendido pedagógicamente y, en últimas, es la docente quien decide comprometerse a trabajar a partir del juego y la lúdica conectando las diferentes habilidades en los niños y las niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor, reconociendo la complejidad del proceso, la forma cómo se

interpreta la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de propuestas que permitan evidenciar la expresión de la emociones.

Ahora bien, de acuerdo con Porlán (2000) “la investigación de problemas implica la experimentación de nuevos diseños y evaluación de sus efectos, produciéndose con ello un desarrollo progresivo del conocimiento profesional”, lo cual he podido evidenciarlo con mi propia práctica en la que a veces planeo ciertas actividades teniendo en cuenta una teoría, para luego darme cuenta de que la teoría se distancia de la realidad.

En muchas ocasiones se mezcla más de una teoría y, al hacerlo, se ve que los niños y las niñas tienen un cambio frente a su conocimiento. Esto ha ampliado el conocimiento profesional pues ahora se entiende que no todos los niños y las niñas responden igual a una misma actividad y que desde la teoría se puede trabajar con algunos niños, pero no con todos ya que las niñas y los niños son diversos y no responden igual frente a lo que se presenta.

En ese sentido, sería importante que, con la propuesta pedagógica se pueda ir transformando en el camino, se puedan generar cambios que de verdad sean reales en el grupo de niños y niñas con los que se trabaje, de ahí la importancia de dejarlos expresar sus sentires desde sus propias palabras y saberes.

La práctica pedagógica permite conocer y aportar conocimientos como docente a estos niños y niñas; permite crear y analizar diferentes actividades lúdicas pedagógicas para que ellos logren ser autónomos a la hora de realizarlas; para que sean responsables con sus acciones y lo más importante, para que expresen y puedan ser libres para explorar el medio en donde se encuentran y enfrentan la realidad a las que se exponen en la vida diaria.

En esta medida llevar un diario de campo permite anotar cada una de las acciones de los niños, si se cumple con el propósito y los objetivos de la propuesta que se tiene, o por el

contrario, se debe transformar para mejorarla cada día y realmente trabajar desde la voz de los niños y las niñas.

También Porlán, (2000) dice que: “Especialmente en educación tenemos, con frecuencia, la intuición de que “lo que hacemos no sirve de que, por tanto, “hay que cambiar la clase completamente. Sin embargo, esta especie de “maximalismo” se suele convertir en ocasiones en el peor enemigo del cambio”.

Es decir que, si bien es cierto que se debe tener la flexibilidad para cambiar la planeación al ver que no siempre tiene los resultados que se esperan, también es importante analizar qué de aquello que se ha ejecutado logra una mínima transformación, aunque sea en un niño.

Si bien es cierto que se debe estar atenta para cambiar lo que no dé resultados, también se debe reconocer que siempre se está cambiando completamente lo planeado no se podrá mejorar.

Es importante seguir construyendo sobre lo construido y siempre mejorar la expectativa de los niños y las niñas para mantenerlos motivados a aprender, para que se pueda ser esa guía que les permitirá evolucionar y aceptar los cambios que pueden ser en su momento de gran ayuda y beneficio.

Marco de referencia planeación didáctica

El juego es la forma más natural de conocer lo que piensa y siente un niño, pues cuando ellos juegan se puede observar y hacer un reconocimiento de cómo es su entorno y las cosas que viven, el trato que reciben, las cosas que les gustan, las acciones que imitan de los adultos, las cosas que comen, como viven, entre muchas otras que dan cuenta de la vida de cada uno en particular.

Para que lo anterior ocurra la formación basada en competencias habla de la necesidad de aprender a vivir y convivir en la sociedad como una persona que es capaz de socializar y ser de utilidad para esta desde diferentes aspectos de la vida misma y que a partir de sus propias habilidades pueda desarrollar su proyecto de vida y promover el bien común.

Es decir, estas competencias que se quieren integrar a la educación se deben enfocar en un cambio positivo para generar transformaciones en el modelo educativo de manera integral comprendiendo de manera acertada el saber ser y el saber hacer para la incorporación a la sociedad en general cambiando el modelo educativo tradicional.

Por ejemplo, el juego en la infancia es el mejor aprendizaje y la forma de los niños para expresar las cosas que ven a su alrededor, desde la propuesta pedagógica se propicia el aprendizaje por competencias ya que este promueve la autonomía y la resolución de problemas, también porque les permite a los niños ser, es decir tener el comportamiento que ellos desean desde su juego de roles y ser respetuosos con los otros niños de su forma de ser y su cultura.

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real (Cañeque, 1993, p3).

Teniendo en cuenta este modelo de educación para formar en competencias sería entonces muy importante empezar a articular de manera conjunta con el modelo que ya se tiene como complemento para mejorarla y no entendiendo que este es el remedio para cada uno de los diferentes problemas que se presentan como lo menciona Tobón (2010) se comprenden “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23).

Planeación didáctica

La secuencia didáctica que se desarrolla va dirigida a un grupo de 13 niños y niñas en edades de 2 y 3 años que pertenecen al jardín psicopedagógico huellitas de amor en donde se espera que gracias a los diferentes juegos y actividades propuestas los niños y las niñas logren compartir en armonía y desarrollar diferentes habilidades propias de su edad.

El juego como estrategia de aprendizaje es la mejor herramienta para desarrollar y potenciar el aprendizaje en los niños y las niñas ya que se presenta de forma natural y permite la interacción entre pares para conocerse e intercambiar sus saberes previos, el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje en los niños y niñas, gracias a este se desarrollan grandes habilidades cognitivas y psicomotrices que les permiten crecer y avanzar de manera significativa.

Para Piaget "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual"; así mismo, expresa que los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando.

Actividad 1. Jugando Aprendo, Creando y Compartiendo Me Divierto.

Esta actividad se desarrolla en 1 sesión la cual tiene como fin lograr que los niños y las niñas mediante el juego reconozcan a sus pares como iguales y fortalezcan las relaciones personales al tener que compartir objetos que son de su agrado, imitar acciones de los adultos y ser autónomos para elegir las cosas que más les llaman la atención para jugar con sus pares y divertirse mientras aprenden a compartir.

La actividad se piensa teniendo en cuenta que todos los niños y las niñas tienen la capacidad de seguir las instrucciones, motivándolos para escoger objetos que les llamen la atención para hacer una caracterización en donde cada uno al poder usar los diferentes materiales

es autónomo en escoger las cosas y usarlas escuchando con atención y siguiendo a la docente en cada una de las propuestas que les presenta.

La autonomía y el respeto por las cosas que les gustan a los niños son tan importantes como escucharlos y permitirles tomar sus propias decisiones, esto les permitirá sentirse tranquilos y a la docente que los observa saber cómo actuar para potenciar en cada uno sus habilidades a través de su desempeño.

El seguimiento de instrucciones es clave para que los niños y las niñas sigan a la docente y logren comprender algunas reglas dentro y fuera del aula que les permitirá compartir con sus pares en armonía, avanzar en sus aprendizajes pero sobre todo poder resolver problemas entre ellos mismos para llegar a acuerdos cuando se encuentran jugando en el mismo espacio y poder aprender a canalizar sus emociones durante el juego y las diferentes actividades.

Al seguir las instrucciones los niños mejoran su comportamiento y saben que deben hacer y en qué momento, la importancia se ve reflejada en que gracias a esto son más felices y tranquilos además de proporcionarles confianza en ellos mismos y permitirles analizar diferentes situaciones que se van presentando durante las diferentes actividades.

Actividad 2 Mis Habilidades Tengo y Haciendo Preguntas Voy Aprendiendo

La actividad se desarrolla en 1 sesión la cual tiene como fin que los niños y las niñas desde sus saberes contesten y hagan preguntas, potenciar el desarrollo de la Comunicación lingüística a través de la actividad propuesta que se trata de nombrar las cosas que encontrarán y decir su utilidad, permitiéndoles expresarse con libertad y solo apoyando la idea que cada uno tiene del objeto que va encontrando.

Esta actividad busca ampliar el vocabulario de los niños y las niñas gracias a los diferentes conceptos que cada uno puede tener de las diferentes cosas que van sacando, es decir

aunque todos saben que la cuchara es para consumir alimentos, también puede servir para tocar un tambor o recoger arena, un libro para leer o puede ser un sombrero según el juego que se pueda presentar y la imaginación de cada uno.

Las preguntas actúan como generadoras del saber propio que cada uno de los niños y las niñas tienen, están logran el deseo de expresarse y de conocer cosas nuevas, les ayudan a reflexionar desde sus propios saberes y el proceso de aprendizaje mejora con cada una de las respuestas que van obteniendo, esto da sentido a la educación que se espera lograr en cada uno, motivándolos para hablar, para expresarse y para ser participativos.

Las preguntas y respuestas que dan los niños forman una interacción con los adultos y sus iguales siendo una herramienta para la relación y la participación en la sociedad como sujetos de derechos y más importante para su desarrollo infantil, el juego de hacer preguntas, buscar objetos, decir para qué sirven, explicar que se puede hacer con cada uno les da la confianza de expresar sus opiniones y ser valorados por lo que saben.

Esta actividad deja que cada uno de los niños se exprese de forma natural, y que con cada una de las cosas y objetos encontrados en el baúl invente un juego e invite a sus pares a unirse con ellos para saber qué tanto pueden hacer con las cosas que tienen en sus manos.

En conclusión esta actividad les permitió a los niños y las niñas hablar con tranquilidad, hacer todas las preguntas posibles sobre un objeto determinado pero sobre todo ampliar su vocabulario que era el objetivo de la misma.

Actividad 3 / Jugando y Compartiendo me Divierto Mientras Voy Creciendo

La actividad se desarrolla en 1 sesión la cual tiene como fin hacer que los niños y las niñas compartan e intercambien juguetes sin entrar en conflicto, logrando negociar entre ellos y estar en armonía en el mismo espacio disfrutando de la misma actividad en donde la docente los

acompaña para jugar y observar su comportamiento en el momento de cambiar de escenarios ya que la actividad se desarrolla en dos escenarios diferentes, (arena y salón).

El juego guiado busca la interacción entre pares y la sana convivencia en todo el grupo de niños y niñas, mientras la docente le da estructura a la actividad los niños y las niñas son los encargados de dirigir la sesión, es más divertido para ellos y les genera la tranquilidad de jugar libremente y más eficaz para el aprendizaje.

El juego dirigido tiene el propósito de generar el compañerismo, tener empatía y ser solidarios con todos los participantes, se espera que con la actividad propuesta los niños logren intercambiar en un momento determinado los carros con sus compañeros, logren compartir, negociar y resolver conflictos entre ellos para el desarrollo de sus competencias sociales y emocionales ya que no es fácil cambiar un juguete por otro.

Enfoque didáctico

A partir del juego se desarrollan las diferentes habilidades como seguir instrucciones, imitar las acciones de los adultos, hacer preguntas, el juego como medio de aprendizaje logra que los niños y las niñas estén motivados para relacionarse con las personas que los rodean, los niños y las niñas juegan desde que nacen con lo que tiene a su disposición y aprenden que gestos y sonidos deben hacer para llamar la atención de los adultos que están a su lado.

El juego desarrolla diferentes habilidades y capacidades de los niños y niñas que les permiten socializar con sus pares, aprender reglas de los juegos y valores que les permiten adaptarse al mundo que los rodea y, a partir de la secuencia didáctica propuesta para los niños y las niñas del jardín psicopedagógico huellitas de amor, se pueden desarrollar mejor estas habilidades que les ayudarán a adaptarse mejor en el entorno donde se encuentran.

Así mismo la aparición y vinculación a los juegos de reglas está asociada a las construcciones que progresivamente desarrollan las niñas y los niños en relación con el descentramiento y la cooperación, que los lleva a ponerse en el lugar de los otros y, desde allí, aproximarse a la idea de competir con el otro (MEN, 2014).

Es decir la secuencia didáctica permite que los niños y niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor tengan la oportunidad de ser partícipes de las diferentes actividades y logren seguir las instrucciones de la maestra y avanzar de manera significativa en cada una de estas.

Estas actividades les permiten aprender a su propio ritmo y avanzar de manera significativa desde sus propios saberes y sus capacidades de comprensión para hacer preguntas y seguir adelante con la actividad propuesta.

Es decir, el juego es una actividad humana que se vive en el aquí y en el ahora, se disfruta en el momento de su realización y no persigue ningún propósito exterior a ella, de manera que al jugar se atiende a lo que se hace en el momento y en el presente. Un niño que juega está involucrado en lo que hace mientras lo hace, un niño que juega a cabalgar un caballo con un palo cabalga un caballo (Maturana y Verden, 1993, p. 144).

Teniendo en cuenta lo anterior cuando un niño juega desarrolla muchas competencias, por ejemplo, la comprensión para saber que hacer o que proponer, la escucha activa y la expresión para comprender a sus pares, la socialización, la exploración del medio cuando están corriendo, la creación y la invención de nuevos juegos entre otras capacidades y competencias que irán aprendiendo con el tiempo y en medio de los diferentes juegos.

Estos diferentes juegos es donde los niños y las niñas tienen la oportunidad de demostrar esos saberes previos y recuperar esas vivencias que los hacen únicos y conocedores de su cultura para enfrentar nuevos retos y seguir adquiriendo nuevos saberes cada día que les permitirán ir avanzando en los diferentes procesos de aprendizaje, a través de las preguntas que pueden surgir mediante un juego

Al realizar una secuencia didáctica a partir de diferentes juegos le permite al maestro reconocer esas habilidades y destrezas que tiene cada uno de los niños y las niñas, potenciar esos saberes previos, promover la autonomía, identificar los juegos más significativos y que generan mayor aprendizaje.

De la misma manera trabajar desde una secuencia didáctica permite al maestro tener más componentes para planificar y ajustar las actividades que va a promover y desde esta ampliar las posibilidades de cada uno de los niños y las niñas a partir de los diferentes juegos propuestos.

Implementación

Implementación sesión 1

Jugando aprendo, compartiendo e imitando me divierto

La actividad se desarrolla el 1 de noviembre del año 2022 en las instalaciones del jardín psicopedagógico Huellitas de amor a las 8:00 am. Se empezó con un saludo afectuoso hacia las niñas y los niños quienes llegaron emocionados a contar que recogieron muchos dulces, por lo cual la maestra los felicitó. Después de escuchar atentamente a los niños y las niñas, (ya que esto crea un vínculo emocional y de confianza, en tanto se observa al otro y se le responde con palabras que lo hacen sentirse importante, escuchado y respetado), la maestra pregunta a los niños y las niñas si han jugado al lobo está en el bosque. Ellos responden que sí, lo cual da cuenta de unos saberes previos que se aprovechan para realizar la invitación a jugar *al Lobo*.

La planeación pretendía que la maestra fuera la primera en hacer de lobo, pero los niños y las niñas quisieron que su compañera Aura María (quien se destaca por su liderazgo y espontaneidad) fuese quien iniciara de lobo; esto de escoger a una compañera da cuenta del reconocimiento de fortalezas y habilidades que los niños y las niñas descubren por medio de la interacción y el juego. Mientras los niños y las niñas jugaban, la maestra tenía un propósito principal que consistía en que los niños interactúen entre ellos y estuviesen atentos para que, en la siguiente actividad, en la que realizan imitaciones, pudiesen seguir las instrucciones de ella.

El hecho de imitar y seguir instrucciones da cuenta de habilidades cognitivas y emocionales en tanto el niño y la niña descubren que al seguir un patrón de comportamiento hay una consecuencia, para nuestro caso, de diversión y aceptación de las reglas del juego y, esto de incorporar una regla a través de la imitación demuestra que, en últimas, se ha comprendido algo;

demuestra que ya hay unas conexiones neuronales que le permiten al niño apropiarse de un juego, de sus reglas y de modos de actuar desde la cultura que impregna al juego.

Los niños y las niñas, mientras comprendía y ponían en práctica sus saberes previos frente al juego en mención, decidieron que se jugarían tres rondas del lobo. Todos lograron imitar un personaje, poner en práctica sus rutinas diarias de higiene, y activaron su concentración para dar paso a un nuevo juego. Así, al terminar de jugar *al lobo*, jugaron al *primero qué* y a perseguir a la maestra, quien, acto seguido de esta persecución, indicó a los niños y las niñas que en las mesas se encontraban una serie de objetos que ellos podrían usar para verse diferentes. Los niños y las niñas pasaron, uno por uno, y escogieron diferentes objetos, los cuales se pusieron muy emocionados diciendo que otra vez se iban a disfrazar como ayer (31 de octubre, día de Halloween o fiesta de los niños).

Los niños y las niñas siguieron las instrucciones de la maestra para poder desarrollar la actividad, tuvieron en cuenta qué es lo que hacen los adultos al usar diversos implementos, esto es, recurrieron al aprendizaje social desde lo que ofrecía la maestra, el aula, sus pares y los propios objetos como gafas, pelucas, collares, vestidos y diversos ropajes que se tenían a su disposición.

Los niños y las niñas fueron quienes escogieron cada objeto que les gustó, se lo pusieron y se divirtieron. A algunos niños, al principio, les dio pena imitar todo lo que hacía la maestra después de disfrazarse y se aislaban un poco, lo cual va denotando diferentes particularidades de la personalidad que deben ser respetadas; algunos niños son más introvertidos o tímidos y no precisamente porque los adultos que los rodean sean de esta manera, sino porque cada niño y niña ya trae consigo ciertos rasgos personales; sin embargo, estos niños, un poco más tímidos, al ver

que la maestra canta y se mueve, empezaron a hacer lo mismo que ella y a jugar entre ellos con las cosas que llevaban puestas.

Se debió modificar un poco la actividad ya que los niños se distrajerón con las cosas que tenían y jugaban a correr e intercambiar pelucas, gafas y collares, lo cual da cuenta de que una propuesta de juego se transforma si los niños y las niñas así lo quieren, por lo cual la maestra permitió el juego libre que ellos ejecutaban y, posteriormente, a través de la canción de *la lechuza*, con ciertas variaciones diferentes a las de hacer silencio (*la lechuza, la lechuza hace cosas en la casa como las que hacen papá y mamá, papá y mamá*), la maestra pidió que imitarán acciones de lo que su padres hacían en casa. La maestra se sentó frente al computador para simular que trabajaba y, mientras tanto, observó que algunos niños y niñas tomaron la escoba y el recogedor, mientras otros jugaron a cocinar.

Para el cierre de la actividad los niños y las niñas se pusieron uno enfrente del otro para hacer de espejos y, también, jugaron a hacer mímica. Dicha actividad les dio mucha risa, pero lograron hacerlo escuchando a la maestra quien le iba indicando qué hacer, como, por ejemplo; sacar la lengua, cerrar los ojos, ellos fueron jugando entre ellos y haciendo diferentes gestos y movimientos con muchas risas.

Para terminar la maestra mostró a los niños un semáforo y les dijo que si les gustó mucho pueden tocar el color amarillo y que si no el color rojo, todos los niños se acercan al semáforo y tocaron el color amarillo.

Implementación sesión 2

Mis habilidades tengo y haciendo preguntas voy aprendiendo

La actividad se desarrolló el 2 de noviembre del 2022 a las 9:00 am en las instalaciones del jardín psicopedagógico huellitas de amor en donde la maestra llegó con tiempo suficiente para organizar el salón y poner un baúl con objetos dentro para que cuando los niños ingresaran fuese lo primero que vieran para motivarlos a hablar y hacer preguntas.

Al ingresar los niños y niñas se saludaron con la maestra quien llamó lista y los invitó a que se sentaran en círculo de manera que todos tuvieran acceso a ver el baúl y mirarse entre sí para poder participar de las acciones que la maestra propondría para motivarlos a hacer preguntas de las cosas que están por ver y jugar con ellas dependiendo de su utilidad, es decir si es una pelota será para lanzarla.

La maestra empezó diciendo qué animal hace auuuu y los niños gritaron “un lobo”. Quién hace muuuu y ellos dijeron “una vaca”; la maestra dijo *guau, guau* y ellos: “un perro”, “bravoooo”, gritaron y, luego, rieron, hicieron las onomatopeyas de pollos y carros para que la maestra adivinara... reían más y se acercaban más.

Los niños buscaron las cosas que se encuentran dentro del baúl, la maestra también tomó un libro y cuando ya todos tenían algo en la mano, ella dijo: esto es un libro y sirve para leer y mirar todas las imágenes y le mostró a los niños y niñas cómo leía, dando paso para que los niños y niñas empezaran a hacer los mismo (otra vez presente el aprendizaje social y el uso cultural de los objetos que los niños y las aprenden al observar a sus maestras). María José sacó un carrito y dijo: es un carro y sirve para ir a la casa de la tata; Emanuel sacó un vaso y dijo que es para tomar

agua o gaseosa, y así cada uno de los niños y niñas nombró los diferentes objetos y para qué se usan (otra vez los saberes previos que se alimentan en el día a día con cada actividad).

Aura María sacó una cuchara y dijo la *culichara* es para comida (ella es una niña gitana) que enseña nuevas formas de nombrar los objetos haciendo uso de su propio dialecto, de su cultura con la que permea a cada uno de sus compañeros.

- Lían Mathias sacó una pelota y dijo que es para jugar.
- Anahí sacó un libro y dijo que es para leer como la profe.
- Salome sacó un bolso y dijo que es para guardar las onces.
- Martina con una cuchara dice que es para jugar espadas.
- Dominic con la cartuchera sacó los colores e hizo figuras en el piso,
- Alejandro con una cuchara recogió cosas del piso.
- Emily con una pelota jugó a lanzarla y dijo que es para jugar.
- Mathias con una pelota que es para el pie.
- Miguel con un carrito se tira al piso y jugó con este.

La docente y los niños al terminar de sacar las cosas y decir para qué sirven juegan con estas y las intercambian con sus compañeros haciendo rutinas con cada una, inventando juegos y contándole a la docente qué pueden hacer con las cosas que tienen en la mano, se logra la intención de la maestra gracias a la actividad propuesta, sin embargo, no todos los niños desean decir cuál es la función social de cada objeto, la que ellos creen que es esa función y solo se dedican a jugar sin decir nada con palabras, pero sí con sus propios juegos.

Para terminar con la actividad la docente, los niños y las niñas hablaron sobre para qué sirven las manos y los pies, todos los niños y las niñas se quitaron los zapatos y las medias

dejándolos en una esquina del salón, (algunos solicitan ayuda de la maestra porque no pueden solos) se sientan en una silla y la docente les pinta primero los pies y después las manos usando témperas, todos coinciden en que las manos sirven para coger las cosas, para comer, pintar, jugar, y los pies solo sirven para caminar y correr dicen los niños y niñas para nada más.

No se alcanza a realizar la autoevaluación porque los niños estaban muy concentrados en las cosas que tenían y por tiempo se debía empezar ensayos para la clausura, pero se puede evidenciar que la mayoría hicieron preguntas y respondieron a las mismas desde su comprensión y conocimiento.

Implementación sesión 3

Jugando y compartiendo me divierto mientras voy creciendo

La actividad se desarrolla el día 4 de noviembre del año 2022 a las 8:00 am en el jardín psicopedagógico huellitas de amor empezando cuando la docente recibe a los niños y niñas con un saludo que ellos deben escoger, sin embargo, cada vez que llega algún compañero todos van donde la docente de nuevo para que los abrace y les dé un beso.

La docente se reúne con los niños en un círculo para explicarles la actividad que van a hacer en la arenera y les pide que cada uno escoja uno de los carros que ella tiene en una bolsa, cada uno de los niños se va acercando y escogiendo uno de los carros para jugar y esperar a salir a la arenera.

La docente permitió que los niños y niñas jugarán de manera libre acompañándolos para ver su comportamiento mientras se organizan y buscan sus espacios para jugar y compartir siendo partícipes y aprovechando que están contacto con los implementos para crear varios juegos

usando lo que tienen a su disposición sin que puedan entrar en conflicto al no obtener de manera inmediata lo que desean.

Los niños empiezan a jugar en la arenera usando los carros, baldes y palas demostrando que pueden compartir y jugar en armonía, la docente busca mejorar la intención de compartir de los niños separando unos de otros y agregando más objetos para jugar en una de las esquinas, pero los niños acuden a ellos y comparten sin pelear y les muestran las cosas que tienen.

Es importante mencionar que se debió tener más en cuenta a los niños Miguel y Dominic ya que a ellos no les agradan las texturas y se aislaron para no tener que tocar la arena ni nada que estuviera cerca a esta, sin embargo, cada uno de ellos jugó con su carro y fue partícipe a su manera (estos dos niños tienen autismo, y aunque generalmente comparten con sus compañeros hoy no lo hicieron).

La actividad se siguió desarrollando con los niños jugando en la arenera, pero al momento de indicar que cambiaran de posiciones y de juguetes, algunos de los niños no quieren dejar lo que tienen en la mano y lloran, la maestra les dijo que van a tener uno más bonito y que pueden seguir jugando, los niños y niñas (algunos) se calman, los otros siguen con el que ya tenían y logran seguir jugando sin dificultad.

La docente se acomodó con los niños para organizar el salón. Todos los niños y niñas se hicieron a un lado y se sacudieron la arena, cuando ya estaban limpios de arena, se sentaron en sillas y se le entregó a cada uno una imagen de la actividad que se realizó para que la puedan pegar en un mapa conceptual en donde ellos mismos se ven jugando y compartiendo.

Los niños y niñas se emocionaron al verse en las fotos y mencionaron lo que estaban haciendo en ese momento; también nombraron al compañero que aparecía en la imagen.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

Al reconocer el grupo con el cual se realizará cada una de las acciones se empieza a elaborar una serie de actividades que les permitan conocerse y compartir entre ellos para adquirir nuevos conocimientos desde una secuencia didáctica que tiene como objetivo seguir las instrucciones, compartir con sus pares, imitar acciones de los adultos y hacer preguntas.

Todos los niños y las niñas son muy diferentes y adquieren el conocimiento de diferentes formas al implementar la secuencia y desarrollarla siguiendo la planeación y tratando de cumplir los objetivos propuestos para cada una de las diferentes actividades, se empiezan a ver algunos aspectos que se pueden ir modificando mientras se va desarrollado, es decir se van cambiando situaciones debido al sentir de los participantes y como cada uno ve el juego que se propone.

Dicha secuencia se desarrolló en tres sesiones en donde los niños tuvieron la oportunidad de participar y mejorar a través de cada una sus habilidades para compartir y socializar con sus pares mediante el juego en diferentes actividades que potencian sus conocimientos y sus saberes, también es importante mencionar que en cada una se evidencia la importancia del orden al tener un inicio, un desarrollo y un cierre en donde ellos son los encargados de hacer cada acción.

Consideramos que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de los niños y las niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando (Peña y Castro: 2012, p. 128).

Es decir, cuando se están desarrollando las diferentes actividades se observa que algunos de los niños no se interesan por participar sino más bien se aíslan y es en ese momento en donde la maestra reflexiona y cae en cuenta que debe hacer algo más para que estos niños se involucren y sean partícipes de la actividad que se propone, los motiva mostrándoles los diferentes materiales que se encuentran acercándose a la mesa.

La acción de la maestra al involucrar a todos los niños en la actividad que está proponiendo permitió que en la primera actividad los niños aparte de divertirse por poder usar pelucas, gafas, collares, manillas y que en el día anterior había sido Halloween fue muy favorable porque se siguió la instrucción para seguir el juego como método para aprender y poder imitar acciones de los adultos.

Es importante mencionar que, aunque la actividad propuesta por la docente fue acogida por los niños y niñas participantes fue necesario realizar cambios en la planeación para lograr los objetivos propuestos y que los niños por sí mismos decidieron que se podía hacer usando los recursos que tenían a disposición, para llegar a imitar diferentes acciones tanto de la maestra como cosas de la cotidianidad de su casa y su entorno.

Finalmente, para el cierre de la primera actividad la docente pudo notar que los niños y niñas se identificaban más al ver las fotos de ellos mismos que los recortes de las revistas que ella tenía para hacer el producto final y que prestaron más atención al tener imágenes de todo el grupo, esperando el turno para pegarlas en una hoja de papel periódico que se encuentra pegada en la pared a la altura de los niños y las niñas.

Para las actividades que siguieron en la secuencia también se realizaron cambios que fueron positivos para los niños y las niñas haciendo que estuvieran más interesados en querer

saber que pasaba, logrando que hicieran preguntas, despertando su interés gracias a la presentación y la organización del salón para cada una.

Es importante resaltar que en cada una de las sesiones se desarrolló un apartado de la pregunta problema desglosando así los aspectos más relevantes de esta para demostrar la importancia de la investigación desde el rol como docente y sus conocimientos para poder implementarla con el grupo favoreciendo el aprendizaje a través de cada una de las sesiones.

La secuencia didáctica que se propone es toda sobre el juego y cómo a través de esta se desarrollan las diferentes habilidades como, seguir instrucciones, imitar las acciones de los adultos, hacer preguntas en los niños y niñas de 2 y 3 años del jardín psicopedagógico huellitas de amor, teniendo en cuenta que el momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar.

Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75).

Conclusiones

Para concluir es importante mencionar que aunque se tenga un planeación y una idea clara de las actividades siempre hay cosas por mejorar como maestro; también que hay aspectos por aprender de cada una de las apuestas pedagógicas que se llevan al interior del aula, pues los niños y niñas son seres diversos que se manifiestan de acuerdo con sus propias emociones, lo cual incide en el desarrollo de las planeaciones que, en ocasiones se deben cambiar aun cuando estas podrían haber conllevado a grandes aprendizajes.

Desde el rol como maestro se espera que las propuestas sean innovadoras para mantener motivados a aprender a los niños y niñas quienes a pesar de pertenecer a un mismo grupo, participan desde su particularidad.

Según TONUCCI, (1999) el adulto que en su vida diaria hace cada cosa pensando en el aprendizaje de los niños y las niñas generando ese interés propio en ellos por descubrir, analizar, discutir, buscar soluciones a los problemas por ellos mismos les permite ver la realidad desde sus propios ojos y avanzar en sus aprendizajes ya que todo va cambiando y no hay una fórmula establecida para hacerlo. (P.4)

Cuando el maestro realmente piensa en el aprendizaje de los niños y las niñas, el aula se transforma. Esto permite que un solo espacio pueda convertirse en diferentes escenarios en los que se expresan diversas formas de enseñanza-aprendizaje: en este caso particular, el juego como medio de aprendizaje el cual conlleva al reconocimiento de las capacidades de cada niño y niña para crear y expresar lo que sienten, para imaginar y crear otros mundos, así como lo afirma Quinteros:

La ‘ficción’ compensa a la realidad, haciendo posible la existencia de un espacio donde [pueden] soñar su realidad, imaginarla y jugarla de manera libre y creativa. De esta forma, cuando preguntamos a un niño cómo se imagina determinada cosa, no estamos dando origen a dos procesos distintos: realidad y fantasía, sino a dos posibilidades dentro de un mismo proceso que ocurre gracias al encuentro entre el principio de realidad y el principio de placer. (2005, en Glockner, 2007, pp. 5-6)

Situar el juego como una actividad rectora de la educación inicial, parte de reivindicar su presencia en los escenarios en los que ocurre el desarrollo infantil, como una posibilidad de espacio-tiempo para el placer y el ser. En tal sentido:

El juego debe reconocerse como una práctica social que, en sí misma, es un factor de desarrollo, el cual merece un lugar, tiempo, condiciones para su despliegue y unos adultos sensibles con una actitud de acompañamiento, empatía y escucha, en cualquiera de los entornos en que los niños y las niñas habitan y reciben atención. (Durán y Martín, 2016, p. 21)

El juego como medio de aprendizaje es una gran herramienta para que los niños y las niñas logren un aprendizaje significativo de manera natural y avancen en cada uno de los procesos que se espera a su propio ritmo, divirtiéndose, explorando, proponiendo nuevas actividades a sus pares y creciendo felices y tranquilos en un mundo que les brinda la oportunidad de estar seguros.

Es decir, el docente debe exigirse y no dejar de intentar hasta que se logre el objetivo, todo el tiempo debe estar motivando a los niños a seguir y es algo que se logra a través de la

participación del maestro dentro del aula siendo un investigador y conociendo varias formas de estas, aunque la más precisa será la investigación acción.

Referencias

- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- De cero a siempre. (s. f.). www.deceroasiempre.gov.co. <https://soportes@presidencia.gov.co>
- Garrido, J. M. (2022, 21 julio). Emociones: ¿qué son? ¿Cuántas hay? ¿Cómo determinan nuestra conducta?
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:
https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Psicopedia Psicología, Psicoterapias y Autoayuda. Recuperado 07 de septiembre de 2022, de <https://psicopedia.org/1369/emociones-que-son-cuantas-hay-como-determinan-nuestra-conducta/>
- Moreno, S. (2022). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*. 18, 70–74. [https://doi-](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.7)

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.7](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.7)

Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Título obtenido de Universidad de los Andes: [http://www. saber. ula](http://www.saber.ula).

[Ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje. Pdf](http://www.saber.ula/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.Pdf).

Anexos

Secuencia Didáctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/lbkarena_unadvirtual_edu_co/Documents/Secuencia%20Didactica?csf=1&web=1&e=6LoyaJ

Video de Sustentación

https://youtu.be/Dxj5kD_fhKE