

Experiencias de juego intencionado para promover el uso del tiempo libre en los niños y niñas de edades entre los 5 y los 12 años, del taller de refuerzos Psicopedagógico Sabidurías de la ciudad de Palmira (Valle)

Alexandra Bejarano Rodríguez

Director: Riquelio Vargas Suárez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

El presente trabajo surge de una propuesta pedagógica que tiene como propósito promover los aprendizajes de los niños y niñas del Taller Psicopedagógico en la ciudad de Palmira (Valle), a través de la implementación de actividades de juego dirigido, con el fin de aumentar el disfrute y adherencia a los procesos escolares. En ese sentido, se consolidaron y ambientaron experiencias de juego intencionado, como una alternativa vinculante entre el juego y el aprendizaje. Esto, debido a que, al implementar una observación participante, se evidencia una fuerte inclinación del uso de dispositivos tecnológicos en el tiempo libre, enfocando su atención a juegos violentos y redes sociales. El uso de estos dispositivos hace que se disminuya la interacción social entre niños y niñas en el tiempo libre y también hace que el aprendizaje continuo no se siga desarrollando. La experiencia en total se desarrolló en tres actividades, consistentes en caracterización, diseño, implementación y sistematización, estas actividades se pensaron en el entendido de las necesidades de los niños y niñas del Taller Psicopedagógico, quienes asisten con el propósito de fortalecer los conocimientos de las aulas escolares, por lo tanto, fueron actividades construidas con la intención de ayudar en esas áreas faltantes de refuerzo. Los resultados obtenidos de la propuesta surgen de la problemática identificada en el Taller de Refuerzos y el proceso de intervención que se implementó mediante la secuencia didáctica denominada: Actividades transversales de juego intencionado, concluyendo que los niños y niñas deben contar con experiencias que les permita aprender de una forma espontánea y divertida, y el juego, se torna como una alternativa para despertar su interés y desarrollar sus capacidades.

Palabras clave: Juego intencionado, tecnología, interacción, aprendizaje

Abstract

The present work arises from a pedagogical proposal whose purpose is to promote the learning of the boys and girls of the Psychopedagogical Workshop in the city of Palmira (Valle), through the implementation of directed game activities, to increase enjoyment and adherence to school processes. In this sense, intentional play experiences were consolidated and set, as a binding alternative between play and learning. This is since, when implementing a participant observation, a strong inclination of the use of technological devices in free time is evident, focusing their attention on violent games and social networks. The use of these devices decreases the social interaction between boys and girls in free time and prevents continuous learning from continuing to develop. The experience in total was developed in three activities, consisting of characterization, design, implementation and systematization, these activities were thought in the understanding of the needs of the boys and girls of the Psychopedagogical Workshop, who attend with the purpose of strengthening the knowledge of the school classrooms, therefore, were activities built with the intention of helping in those areas lacking reinforcement. The results obtained at the end, arise from the problem identified in the Reinforcement Workshop and the intervention process that was implemented through the didactic sequence called: Cross-cutting activities of intentional play, concluding that boys and girls must have experiences that allow them to learn in a spontaneous and fun way, and the game becomes an alternative to arouse their interest and develop their abilities.

Keywords: Intentional play, technology, interaction, learning

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.....	14
Enfoque Didáctico	17
Implementación.....	21
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	24
Conclusiones	27
Referencias Bibliográficas	29
Apéndices.....	31

Introducción

Cuando se habla de juego intencionado, se hace referencia a la acción de implementar una actividad lúdica con un propósito específico en mente. En lugar de jugar de manera casual o espontánea, el juego intencionado implica tener una meta u objetivo predefinido al jugar. Este puede utilizarse en el contexto de la educación como una herramienta para lograr ciertos resultados o aprendizajes específicos en los participantes presentes.

Este trabajo se realizó después de identificar la problemática de la mal utilización del tiempo libre por parte de los niños y las niñas del taller Psicopedagógico Sabidurías, en dispositivos tecnológicos usados en juegos violentos y redes sociales, quienes disminuyeron la interacción social y el aprendizaje continuo.

En consecuencia, la transformación en las interacciones incidió de manera directa en la manera en la que los niños y niñas se relacionan con los otros y con el mundo para la construcción de su identidad en la medida que se sienten pertenecientes a una cultura. En consideración con los principios de educación inicial (Ministerio de Educación Nacional, 2017), esta experiencia buscó ampliar las oportunidades de interacción, teniendo en cuenta las acciones rectoras -literatura, arte, exploración del medio y juego- para promover la indagación, la imaginación, el contacto, la resolución de conflictos, la relación con los demás y la edificación de identidad en medio de la coexistencia (Ministerio de Educación Nacional, 2017).

De acuerdo con lo anterior, se conforma la presente propuesta pedagógica que lleva por título: “Experiencias de juego intencionado para promover el uso del tiempo libre en los niños y niñas de edades entre los 5 y los 12 años, del Taller de Refuerzos Psicopedagógico Sabidurías de la ciudad de Palmira (Valle)”. De esta manera, se llevó a cabo un proceso de ayuda de juego intencionado para promover el uso del tiempo libre, buscando solucionar un problema de

aprendizaje e interacción relacionado con falencias en apropiación de saberes, aprendizaje continuo, aprovechamiento del tiempo libre e interacción social con individuos del mismo espacio.

Reconociendo el juego como mediador de las enseñanzas, movilizando por parte de los niños y niñas el disfrute de explorar y enriquecer el conocimiento. En ese sentido, las experiencias permitieron diseñar, crear y consolidar juegos intencionados en el marco del taller sabidurías como escenario para el refuerzo escolar. Donde se identifica una problemática con un contexto determinado, generando una pregunta de investigación y presentando el dialogo entre la teoría y propuesta pedagógica, para avanzar e ir abordando la construcción de un marco de referencia, planeación didáctica y se presenta el enfoque didáctico determinado. De manera subsiguiente se realiza la implementación, reflexión y análisis de practica pedagógica. Dando por terminado con las conclusiones extraídas que sirven por igual para la continuidad del proceso o proyectos nuevos a poner en marcha.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El taller Psicopedagógico Sabidurías, fue fundado en el año 2012 en la ciudad de Palmira (Valle) y a este asisten niños y niñas de 5 a 12 años de diferentes establecimientos educativos, el taller tiene como objeto reforzar, orientar y apoyar en las tareas escolares, evaluaciones y demás deberes académicos en horario extraescolar. En la experiencia que se sistematiza en este documento, se interactuó con niños y niñas que se encuentran cursando grados de transición y básica primaria de establecimientos como la IEO San Vicente, IEO Politécnico y el Colegio Liceo Femenino; así mismo, niños y niñas institucionalizados bajo modalidades de protección del ICBF. El modelo pedagógico del taller está enfocado en brindar apoyo y refuerzo en aquellas actividades y temas que no quedan del todo aprendidas en las aulas escolares de cada niño y niña, otorgando también un espacio de esparcimiento e interacción entre todos los integrantes.

Ahora bien, para mencionar algunos de los aspectos que presentan un tipo de obstaculización al aprendizaje deseado, es el hecho de no utilizar de forma adecuada el tiempo libre de los niños y las niñas, puesto que, en estos espacios de descanso, son los mismos padres de familia quienes solicitan que sea permitido el uso de dispositivos electrónicos, acción la cual sería de gran ayuda para el aprendizaje continuo y guiado, pero son utilizados para el consumo de redes sociales y juegos violentos

En consideración, las experiencias implementadas buscaron dar respuesta a las necesidades de acompañamiento para el aprendizaje y el desarrollo de los niños y niñas, pues, en las realidades del territorio se encuentran que por los horarios laborales de las familias no los pueden acompañar de manera directa y encuentran en el taller sabidurías, una oportunidad para que sus hijos sean atendidos de forma personalizada mientras fortalecen sus aprendizajes, solución que los padres de familia desean para con sus hijos.

Pregunta de Investigación

El Juego intencionado constatado desde el contexto educativo, se puede definir como la herramienta que proporciona al estudiante la habilidad de aprender por medio del juego dirigido, es la posibilidad de tener un aprendizaje continuo, llevando a cabo una actividad lúdica que genera experiencias interactivas aportando desarrollo y aprendizaje.

Adherido a lo expuesto, se vincula el precepto de Piaget (1956) en el que reconoce en el juego la expresión de la inteligencia del niño o la niña, pues en este, se representa la absorción funcional y la capacidad reproductiva de los aprendizajes que se tienen de la sociedad. Este autor, reconoce que a través del juego se desarrollan capacidades sensorio-motrices, alegóricas y de razonamiento. El autor, también defiende el juego como una herramienta poderosa en el momento de educar y promover la apropiación de los aprendizajes.

En el taller psicopedagógico Sabidurías, consecuente a las dinámicas de interacción generadas por la pandemia COVID 19, los niños y niñas tendieron a centrar sus interacciones con programas dispuestos en equipos tecnológicos (tabletas y teléfonos celulares inteligentes) reduciendo los niveles de contacto interactivo directo con sujetos presentes en el mismo espacio físico. A esto se le incluye que los padres de familia le solicitan a la directora del taller que, en los tiempos libres, les sea permitido a los niños y niñas, usar los dispositivos electrónicos.

De esta manera, la presente investigación está en pro de proporcionar ciertas actividades lúdicas ajustadas al juego intencionado en el área pedagógica, para darle al aprendizaje continuo un enfoque interactivo y de desarrollo. En este sentido, se formula la siguiente pregunta: ¿Cómo promover el uso del tiempo libre a través de experiencias de juego intencionado en los niños y niñas de edades entre los 5 y los 12 años, del Taller de Refuerzos Psicopedagógico Sabidurías de la ciudad de Palmira (Valle).

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La investigación sobre la propia práctica hace énfasis a la perspectiva de investigación en la que los profesionales consideran mejorar sobre su propia práctica, permitiendo contribuir el conocimiento a lograr desarrollar una comprensión más profunda de su actividad. Los profesionales investigan su propia práctica a través de una serie de pasos que pueden incluir la identificación de un problema, una pregunta de investigación, recopilar datos relevantes a través de la observación, la entrevista, el análisis y la interpretación de los datos, la toma de decisiones y la implementación de cambios en la práctica.

De esta manera, se puede determinar que la pregunta de investigación anteriormente planteada constituye una investigación sobre la práctica pedagógica, puesto que va relacionada con esta, es decir, con la enseñanza y el aprendizaje en un contexto educativo. También va enfocada en un problema específico que se está experimentando, o bien en una idea o tema de interés en el campo de la educación. Igualmente, la propuesta está dirigida hacia la mejora de la práctica pedagógica. La investigación sobre la propia práctica implica una reflexión crítica y una acción orientada a mejorar la práctica. La pregunta de investigación va enfocada en identificar áreas de mejora o soluciones a problemas que puedan aplicarse en la práctica.

La propuesta planteada en este trabajo se soporta en la teoría de Jacquin (1958) quien entiende que el juego es de las cosas más importantes para la vida de un niño, además, reconoce en el mismo un potencial educador; en consideración, sugiere que familias y maestros den valor al juego como un factor útil para la expansión de conocimiento y como una herramienta para la enseñanza.

En una propuesta pedagógica, la perspectiva crítica se enfoca en analizar y cuestionar las estructuras sociales, políticas y económicas que influyen en la educación y en la sociedad en general. En la propuesta pedagógica, se adoptó una perspectiva crítica para analizar y cuestionar las formas en que la educación se relaciona con las estructuras de interacción y relaciones interpersonales enfocadas en la modulación del uso de tecnología. Todo esto, para contribuir a que los estudiantes sean más autónomos, responsables, libres y capaces de desenvolverse en la vida con criterio, es importante diseñar actividades de enseñanza que les permitan desarrollar habilidades y competencias que les ayuden a alcanzar objetivos, fomentar la reflexión crítica, proporcionar oportunidades para la toma de decisiones, fomentar el trabajo colaborativo, otorgar retroalimentación constructiva, fomentar la creatividad y la innovación.

En esta propuesta se tomaron soportes técnicos de las bases curriculares de la educación inicial y preescolar (MEN, 2017) en donde se reconoce a los niños y niñas como protagonistas de su aprendizaje con derecho a vivir experiencias en las que aprendan soportadas en las actividades rectoras – juego, arte, literatura y exploración del medio.

Adherido a lo anterior, se consideró el documento 22: el juego en la educación inicial (MEN, 2014), en el que se defiende el juego como parte vital de las relaciones con el mundo, los objetos y el espacio, fundamental para que los niños y niñas se desarrollen, aprendan y descubran sus habilidades corporales y de interacción.

Para empezar a realizar y llevar a cabo todo lo propuesto, el hecho de llevar un diario de campo puede ser una herramienta muy útil para el desarrollo de las capacidades de un maestro, ya que permite documentar y reflexionar sobre las experiencias y observaciones en el aula y en la práctica pedagógica en general. Éste promueve la reflexión al registrar las experiencias y observaciones en el aula, ayuda a identificar patrones y tendencias al llevar un registro detallado

de las observaciones, proporciona una herramienta para la evaluación puesto que el diario de campo puede servir como una herramienta para evaluar el desempeño del maestro y fomenta el aprendizaje continuo al registrar y reflexionar sobre la práctica pedagógica.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

La formación basada en competencias es un enfoque de aprendizaje que se centra en desarrollar habilidades prácticas y conocimientos específicos que son relevantes para una tarea, profesión o rol específico. En lugar de centrarse en la teoría y el conocimiento abstracto, la formación basada en competencias se enfoca en desarrollar habilidades y capacidades prácticas que los estudiantes pueden aplicar en situaciones del mundo real. Este enfoque de aprendizaje es cada vez más popular debido a que los estudiantes necesitan formas más prácticas de aprender que les permitan aplicar sus habilidades en el mundo real de manera más efectiva.

Como modelo de aprendizaje, la formación basada en competencias puede ser efectiva para desarrollar habilidades prácticas y conocimientos específicos relevantes. Sin embargo, es importante reconocer que la formación basada en competencias no es una solución mágica a todos los problemas educativos. La formación basada en competencias no es adecuada para todos los objetivos educativos, ya que algunas habilidades y conocimientos pueden requerir un enfoque más teórico o abstracto. Además, la implementación efectiva de la formación basada en competencias puede requerir recursos adicionales, como la formación adecuada de los educadores, la creación de nuevos materiales de enseñanza y la evaluación del desempeño.

Como maestros reflexivos, la posición es que la formación basada en competencias puede ser una herramienta valiosa en el desarrollo de habilidades prácticas y conocimientos específicos, siempre y cuando se aplique de manera adecuada y se adapte a las necesidades y objetivos educativos específicos. Es importante reconocer que no hay un enfoque de aprendizaje único que sea adecuado para todas las situaciones y contextos educativos, y que es necesario considerar cuidadosamente las necesidades y objetivos de cada situación educativa al seleccionar un enfoque de aprendizaje adecuado.

Como modelo de aprendizaje, la formación basada en competencias propone integrar el saber (conocimiento), saber hacer (habilidades) y saber ser (actitudes) en el proceso de aprendizaje. En la propuesta pedagógica presentada, se busca integrar estas tres dimensiones a través de enfoques como aprendizaje basado en problemas, aprendizaje experiencial y evaluación auténtica. Al integrar el saber, saber hacer y saber ser a través de estos enfoques de aprendizaje, se busca proporcionar una experiencia de aprendizaje más completa y efectiva que prepare a los estudiantes para aplicar sus habilidades y conocimientos en situaciones del mundo real y para enfrentar los desafíos que se presenten en su vida personal.

Las competencias docentes propuestas por Tobón (2010) incluyen diseñar y planear experiencias de aprendizaje basadas en competencias, promover la reflexión y el pensamiento crítico en los estudiantes, facilitar la transferencia de los aprendizajes a situaciones nuevas y diferentes, evaluar el aprendizaje de los estudiantes de manera auténtica y formativa. desarrollar la competencia investigativa y el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

En la acción pedagógica de este trabajo, se busca integrar todas estas competencias con la ayuda de los siguientes pasos, diseño y planificación de experiencias de aprendizaje basadas en competencias, promoción de la reflexión y el pensamiento crítico, facilitación de la transferencia de los aprendizajes, evaluación auténtica y formativa y el desarrollo de la competencia investigativa y el uso de TIC. En general, las competencias docentes por Tobón (2010) son esenciales para proporcionar una educación de calidad basada en competencias y para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real. Por eso, se integran estas competencias en la práctica pedagógica de manera constante y coherente con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

Planeación Didáctica

La planeación de la propuesta pedagógica se ejecutó a través de una secuencia didáctica denominada Actividades transversales de juego intencionado, la cual se estructuró a través de tres actividades: 1) Sembremos un árbol-cuidemos el medio ambiente, 2) Conocemos de los dinosaurios, 3) Interactúo, conozco, me divierto con mi cuerpo y aprendo a cuidarlo. Las cuales tienen como propósito la competencia de promover el aprendizaje, la socialización y el cuidado del medio ambiente, así como fomentar la interacción, el conocimiento y la diversión a través del cuerpo humano y los seres vivos. Donde serán los niños quienes realizarán la comunicación y acción activa de sus ideas, gustos, emociones y sentimientos.

Estas actividades buscan alcanzar los siguientes aprendizajes esperados: 1) Que los niños se apropien del respeto por la naturaleza y cuidado de medio ambiente, que logren mejorar la solidaridad empáticas interpersonales, desarrollando del aprendizaje fuera del aula y un fortalecimiento de la autoestima. 2) Que los niños y niñas observen a los seres vivos y descubran características que comparten entre todos los seres vivos del planeta, describir y plantear preguntas para poder realizar comparaciones y registrar información sobre lo observado de la diversidad y la conexión que se tiene entre los seres vivos.

3) Se espera que, por medio del juego, aprendan a descubrir las partes de su cuerpo, sus funciones y capacidades interesantes del cuerpo humano. También realizando actividades lúdicas se aprenderá de su cuidado y conocimiento sobre cada parte de este, generando la cultura sana de respeto para los demás y de autorrespeto.

En ese sentido la primera actividad titulada “Sembremos un árbol-cuidemos el medio ambiente” se llevará a cabo en tres sesiones; 1. Saberes previos, se brindarán charlas y videos explicativos sobre los problemas ambientales actuales y se trabajarán mensajes sobre el cuidado

del medio ambiente. Se enseñará a reciclar y se propondrá la idea de plantar árboles como forma de contribuir al cuidado del medio ambiente. 2. Gestión de procesos y enseñanza, se contará con la colaboración de diferentes entidades como empresas de aseo, soldados y forestadores de la ciudad, donde se da el desarrollo de la actividad. 3. Momento de cierre cada niño y niña realizará una socialización de lo trabajado y del trabajo físico realizado. Durante toda la actividad se hará uso de carteleras, macetas, semillas y decoraciones al lugar donde se realizará la actividad.

La segunda actividad, titulada “Conocemos de los Dinosaurios” constará de dos sesiones, la primera será la ambientación del lugar donde estarán los niños y se desarrollarán los conocimientos previos sobre los dinosaurios y seres vivos. La segunda sesión será el desarrollo de la actividad, se proyectará la película "Un gran dinosaurio" y se realizarán juegos y actividades lúdicas relacionadas con los dinosaurios. Se trabajará la construcción de figuras de dinosaurios utilizando distintos materiales a lo largo de toda la actividad. Seguido en esta sesión se realizará el cierre de la actividad por medio de la socialización sobre lo aprendido y se les dará la oportunidad de exponer su dinosaurio favorito realizado en material reciclado.

La tercera y última actividad, titulada “Interactúo, conozco, me divierto con mi cuerpo y aprendo a cuidarlo” contará con dos sesiones de duración, el primero es el momento de inicio donde se realizarán actividades psicomotrices y lúdicas para que los niños diferencien las partes del cuerpo, se presentarán videos sobre el cuerpo humano y se construirá la figura del cuerpo humano de forma didáctica utilizando cartulinas y objetos lúdicos. El segundo momento es el cierre de la actividad, donde los niños compartirán lo que han aprendido sobre el cuerpo humano y mostrarán la figura que han realizado. Se realizará una retroalimentación y se evaluará su comprensión.

Conforme a lo anterior, estas tres actividades forman parte de una planeación didáctica diseñada para promover el aprendizaje, la socialización, el cuidado del medio ambiente y el conocimiento del cuerpo humano, los dinosaurios y seres vivos. Cada actividad está diseñada de manera lúdica e interactiva, brindando a los niños y niñas la oportunidad de aprender de forma significativa y divertida diversos temarios de asignaturas que necesitan refuerzo escolar, razón por la cual asisten al taller de refuerzos Psicopedagógico.

Enfoque Didáctico

Al trabajar con niños de edades comprendidas entre los 5 y los 12 años, es importante considerar que se encuentran en diferentes etapas de desarrollo cognitivo, social y emocional. Por lo tanto, en la planificación de las actividades de la secuencia didáctica, se tuvieron en cuenta características como diferentes estilos de aprendizaje, intereses y necesidades individuales, diferentes niveles de habilidad, actividades lúdicas y motivadoras y un enfoque práctico y experiencial. Esto quiere decir que las actividades diseñadas en la secuencia didáctica se adaptan a las características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes de la población, lo que les permite aprender de manera efectiva y significativa.

Tomando en consideración los ajustes implementados a lo largo del desarrollo de la práctica, el diagnóstico del grupo de la ficha 1 de caracterización es una herramienta importante que permite conocer las características, necesidades y potencialidades de los estudiantes con los que se va a trabajar. Para vincular el diagnóstico del grupo con la planeación de la secuencia didáctica, se tomaron en cuenta aspectos, como la identificación de necesidades, selección de objetivos, adaptación de estrategias y metodologías y selección de contenidos, para que así, en la planeación didáctica, se abordaran los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes a través de diversas estrategias y actividades que permiten atender a las necesidades individuales de los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo.

Se realizó una caracterización del grupo, identificando las características y necesidades individuales de cada estudiante, incluyendo sus estilos y ritmos de aprendizaje. A partir de esta información, se diseñó una secuencia didáctica que incluye actividades y estrategias que atienden a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el grupo.

Para los estudiantes que aprenden mejor de manera visual, se incluyeron actividades que involucran la observación y la exploración visual, como la observación de seres vivos o la creación de dibujos y mapas conceptuales. Para los estudiantes que aprenden mejor a través de la experiencia práctica, se incluyeron actividades de experimentación y exploración, como la siembra de un árbol o el cuidado del cuerpo. También se incluyeron actividades en las que los estudiantes pueden trabajar en equipo y colaborar entre sí, lo que permite que los estudiantes que aprenden mejor en grupos puedan participar y aportar sus ideas.

A partir de esta información, se diseñó una secuencia didáctica que incluye actividades y estrategias que atienden a los diferentes intereses y necesidades. Por ejemplo, en la actividad "Sembremos un árbol - cuidemos el medio ambiente", se aborda la necesidad de fomentar la conciencia ambiental y la importancia del cuidado de la naturaleza, algo que es relevante para la población. En la actividad "Cuido y respeto mi cuerpo", se trabaja el autoconocimiento y la valoración de sí mismos, aspectos que son importantes para el desarrollo personal y emocional de los estudiantes.

Abordar los saberes previos es importante porque los estudiantes traen consigo un conjunto de conocimientos, habilidades, experiencias y valores que han adquirido previamente. Al tener en cuenta estos saberes previos en la planificación didáctica, se pueden diseñar actividades y estrategias de enseñanza que aprovechen y amplíen estos conocimientos, y que faciliten la comprensión y la retención de nuevos conceptos. Además, al tener en cuenta los saberes previos, se fomenta la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que se les reconoce y valora su experiencia y conocimiento previo. Esto puede aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje, lo que a su vez puede mejorar los resultados de su aprendizaje.

También es importante tener en cuenta que los estudiantes pueden tener ideas erróneas o malentendidos sobre ciertos temas, que pueden obstaculizar su comprensión y aprendizaje de nuevos conceptos. Si se identifican estos saberes previos erróneos, se pueden diseñar estrategias para desafiar y corregir estas concepciones previas, lo que puede mejorar la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes. Desde el quehacer en el mundo real, se dice que la secuencia didáctica es una herramienta valiosa y efectiva para planificar procesos de enseñanza-aprendizaje y lograr objetivos educativos.

En ese sentido, hay que considerar que la secuencia didáctica es una herramienta fundamental en la labor de cualquier profesional de la educación, ya sea un docente, un orientador, un psicólogo educativo o cualquier otro profesional que trabaje en el campo educativo. La secuencia didáctica permite organizar el proceso educativo de manera coherente, teniendo en cuenta las necesidades, características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, y diseñando actividades que permitan alcanzar los objetivos educativos. Además, la secuencia didáctica es una herramienta que puede ser adaptada y modificada según las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes, lo cual la hace muy versátil y útil en el trabajo diario de los profesionales de la educación.

Por lo tanto, a ejemplo de lo anterior, se pueden mencionar algunos logros que suelen obtenerse al diseñar y llevar a cabo una secuencia didáctica adecuada, como una mayor organización y coherencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, una adaptación de las actividades y metodologías a las necesidades, características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, el logro de los objetivos educativos establecidos previamente, una mayor participación y compromiso de los estudiantes en el proceso educativo y la evaluación y

retroalimentación constante para ajustar y mejorar la secuencia didáctica en caso de ser necesario.

Implementación

Se desarrollaron experiencias vinculantes con el aprendizaje y el juego dirigido considerando algunas de las demandas curriculares propias del establecimiento educativo en el que los niños y niñas se encuentran matriculados, seguido a esto y en el entendido que se propusieron tres actividades de una secuencia didáctica que lleva por nombre: Actividades transversales de juego intencionado; solo se llevó a cabo la implementación de dos actividades.

En la actividad número 1 titulada “Sembremos un árbol-cuidemos el medio ambiente” las sesiones implementadas fueron aquellas desde los saberes previos, gestión del conocimiento y procedimiento, hasta la socialización, momento donde se desarrolló por completo la actividad, contando con la participación de los niños y niñas del taller de refuerzos Psicopedagógico Sabidurías, que consiguieron completar cada una de las fases planteadas de la actividad 1, de igual forma se implementaron las sesiones a cabalidad para la actividad 2 titulada “Conocemos de los Dinosaurios”, con la participación de los mismos niños y niñas del taller de refuerzos Psicopedagógico Sabidurías, en las cuales se lograron recrear los escenarios y espacios necesarios para el desarrollo e implementación, considerando que la experiencia tuviera valor significativo pedagógico y que se lograra el objetivo.

Por lo tanto, las actividades propuestas surgen desde experiencias significativas partiendo del juego intencionado y considerando las necesidades educativas presentes en los niños y niñas con los cuales se desarrolló la secuencia didáctica, es decir las dificultades escolares, educativas y pedagógicas. Con esta realización de actividades se logra en gran medida promover el uso del tiempo libre, logrando que los niños y niñas interactúen con otros estudiantes, expresen sus ideas, sentimientos e intereses, detallando lo que han observado y participado a lo largo de cada actividad.

Considerando lo anterior, al implementar esta estrategia se espera lograr unos propósitos convenientes para cada niño y niña del taller, no solo en el significado de mejoramiento de aspectos necesarios académicos, sino en la intervención de propiciar un uso favorable del tiempo libre e implementación del juego intencionado para lograr los objetivos.

Esto lleva consigo que se piense y se estructure de forma adecuada la implementación a realizar en cada actividad, es por esta razón que los materiales, la organización y el espacio, son de suma importancia para recoger los resultados esperados, por lo tanto las sesiones de las dos actividades se pudieron finalizar de la mejor manera, el espacio propuesto e implementado para cada una de las actividades fue el adecuado y los materiales e insumos precisos para la elaboración de cada momento de las actividades, dando como experiencia las distintas metodologías que se pueden implementar desde el juego intencionado y su funcionalidad al momento del aprendizaje continuo.

Es necesario destacar que el tiempo implementado en cada actividad no siempre fue el suficiente, puesto que estando en la realización de actividades tan significativas y de juego intencionado, siempre se requiere de más tiempo y momentos que permitan compartir más y que se propicien más experiencias enriquecedoras para seguir en el mejoramiento de las relaciones interpersonales y apropiación de saberes.

La implementación de la actividad 1 se logró a cabalidad, la intención pedagógica con la que fue construida incursionó de forma positiva para todos los niños y niñas del taller, al ser una actividad que reforzaba temas vistos en cada una de las aulas de clases de los niños y niñas, también fue una actividad que les permitió dirigir su tiempo libre en una experiencia lúdica, interactiva y de mucho aprendizaje continuo. Obtuvieron un espacio adecuado para el aprendizaje y unos conocimientos previos con los cuales se les dio a mostrar todo lo que íbamos

a lograr con esta actividad. Se dispuso de varias entidades ambientales y de seguridad para proporcionar un ambiente educativo, ambiental y de esparcimiento, puesto que se realizó en la zona verde (parque) que está ubicado en frente del taller de refuerzos, esto dinamizó en gran cantidad las emociones y dispuso a los niños y niñas a estar prestos a cada momento.

En ultima estancia de esta actividad, los niños y niñas pudieron experimentar con sus propias manos, la acción de plantar su primer árbol, siendo conscientes del motivo e intención con la que se hacía.

En el mismo sentido se realizó la actividad 2, la cual fue directamente enfocada en el aprendizaje de los seres vivos y las relaciones conjuntas que entre todos compartimos, empezando desde animales tan antiguos como los dinosaurios. Se implementó una ambientación muy creativa, la cual, al momento en que todos los niños y niñas llegaron al taller, se les despertó una emoción y curiosidad inmensa, lo cual permitió adentrarnos en los saberes previos para poder dar claridad de la actividad, los seres vivos y la importancia de la participación. Por ultimo los niños y niñas conocieron e hicieron profundización de los seres vivos y los dinosaurios, al realizar con materiales reciclables su propio dinosaurio, basados en la imaginación y elección libre del dinosaurio favorito de la película vista en la actividad.

En resumen, los recursos utilizados fueron acordes a lo planteado al principio, puesto que con la implementación de cada una de las actividades, fue notoria la ayuda propiciada por estas cuando se realizó su ejecución plena. Puesto que se permitió la vivencia de las experiencias de juego intencionado, con las cuales se trataron las dificultades o refuerzos que los niños y niñas del taller Psicopedagógico Sabidurías necesitan diariamente en sus refuerzos escolares.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La reflexión y análisis de la práctica pedagógica fueron un factor relevante en el marco de formación de los estudiantes y docente. Los niños y niñas mostraron un gran interés y participación activa en las actividades propuestas. Se logró transmitir conocimientos y generar conciencia sobre el cuidado del medio ambiente, así como despertar la curiosidad y el aprendizaje sobre los dinosaurios y seres vivos. Además, se fomentó la creatividad, la motricidad y la colaboración entre los participantes. En cuanto a las fortalezas de la práctica, la elección de actividades lúdicas y contextualización fue acertada, ya que generaron motivación e interés en los niños y niñas. Además, el uso de recursos audiovisuales, materiales reciclables y la colaboración con entidades externas enriqueció la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, considero que es necesario mejorar la organización de los tiempos y asegurar que todas las actividades se completen en el horario establecido. Para mejorar la práctica en este contexto, se puede realizar las siguientes acciones concretas: 1) Realizar una planificación más detallada de los tiempos y actividades, asegurándose de contemplar adecuadamente los recursos y materiales necesarios. 2) Adaptar las actividades a las características y necesidades individuales de los participantes, teniendo en cuenta sus edades, habilidades y conocimientos previos. 3) Promover la participación activa de los padres y la comunidad, involucrándolos en el proceso educativo y generando espacios de retroalimentación y seguimiento.

Las acciones de la intervención favorecieron el logro del aprendizaje de los participantes al proporcionarles experiencias significativas y lúdicas, a través de la exploración por medio del juego intencionado, siendo este una herramienta valiosa al momento de educar y promover la apropiación de los aprendizajes, por lo que se enlaza al precepto de Piaget (1956) donde se

reconoce en el juego el modo de la inteligencia del niño o la niña, esto debido a que representa la asimilación utilitaria y la capacidad reproductiva de los aprendizajes que se tienen en sociedad.

Reconociendo el desarrollo de capacidades sensorio-motrices, alegóricas y de razonamiento.

la experimentación y la reflexión, los niños y niñas pudieron adquirir nuevos conocimientos, desarrollar habilidades cognitivas y motoras, así como fortalecer valores como el cuidado del medio ambiente y el trabajo en equipo. Los aspectos de la intervención que pudieron influir en los resultados de aprendizaje de los participantes fueron: el uso de estrategias didácticas atractivas y participativas, la adaptación de las actividades a sus intereses y capacidades, el acompañamiento y apoyo individualizado, así como la generación de un ambiente seguro y motivador que favoreció la participación activa y la expresión de ideas.

En la implementación se destacaron diferencias en los ritmos de aprendizaje y las habilidades de los participantes, así como fortalezas en su capacidad de colaboración y creatividad. Algunas dificultades se presentaron en la gestión del tiempo y en la disponibilidad de recursos materiales. Estas diferencias y dificultades se dieron debido a la diversidad de los niños y niñas y a las limitaciones propias del contexto.

Algunas recomendaciones clave para futuras implementaciones son: 1) Realizar una planificación detallada y flexible que contemple la diversidad de los participantes. 2) Buscar la colaboración de entidades externas, padres y la comunidad para enriquecer las actividades. 3) Promover la evaluación formativa y la retroalimentación constante para ajustar y mejorar las intervenciones. 4) Adaptar las actividades según las necesidades e intereses de los participantes. Es importante resaltar en relación con la pregunta de investigación que la implementación de las actividades didácticas logró despertar el interés, la participación y el aprendizaje de los niños y niñas en relación con los temas abordados. Se pudo observar un mayor conocimiento y

comprensión sobre el cuidado del medio ambiente y los dinosaurios, así como el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y sociales.

Desde el rol como docente, se destaca de la planeación didáctica la selección de actividades adecuadas para alcanzar los objetivos de aprendizaje, así como la inclusión de recursos y materiales didácticos que enriquecieron la experiencia de los participantes. También la adaptación de las actividades a las características y necesidades de los niños y niñas, fomentando su participación activa y su aprendizaje significativo. Con esto se reafirma que al implementar las competencias docentes propuestas por Tobón (2010) se obtiene un gran apoyo para facilitar el intercambio de los aprendizajes a circunstancias nuevas y diferentes, siendo capaces de esta forma, en incidir en el aprendizaje de los estudiantes de manera auténtica y formativa, puesto que se planean experiencias de aprendizaje continuo basadas en competencias, que promueven la reflexión y el pensamiento crítico en los estudiantes.

La planeación permite organizar y estructurar las actividades educativas de manera coherente y secuencial, garantizando la consecución de los objetivos de aprendizaje. Además, permite anticipar posibles dificultades y realizar ajustes necesarios para brindar una experiencia educativa de calidad. La planeación es indispensable en el ejercicio de la práctica pedagógica porque permite tener claridad sobre los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar, los contenidos que se van a trabajar, las estrategias y recursos que se utilizarán, y la forma de evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Además, ayuda a secuenciar las actividades de manera coherente, adaptarlas a las necesidades de los estudiantes y garantizar un ambiente propicio para el aprendizaje. La planeación brinda una guía para asegurar una enseñanza efectiva y un proceso educativo significativo.

Conclusiones

Al planear e implementar esta propuesta pedagógica, cuya base se encuentra fundamentada en las experiencias de juego intencionado para promover el uso del tiempo libre, obtenemos a consideración importantes conclusiones. En cuanto a la planeación que se diseñó para esta propuesta, se considera que fue adecuada en relación con la población, el contexto y las necesidades educativas. Sin embargo, hubo aspectos con los que se debió tener un grado mayor de consideración. Estos incluyen adaptar por completo las estrategias de enseñanza a los estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes y considerar la diversidad cultural presente en el aula.

En cuanto a los propósitos establecidos, se logró alcanzarlos en su mayoría. Esto se debió a la implementación de enfoques pedagógicos más participativos y dinámicos, así como a la incorporación de herramientas tecnológicas para enriquecer el proceso de aprendizaje. Sin embargo, algunos propósitos requirieron ajustes adicionales para adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes.

Durante la implementación de la propuesta, se enfrentó diversas dificultades, como la resistencia al cambio por parte de algunos estudiantes y la falta de recursos adecuados. Sin embargo, se superaron estas dificultades mediante el fomento de un ambiente de confianza y motivación, la búsqueda de alternativas creativas y la colaboración con otros profesionales de la educación.

Desde el inicio del Diplomado hasta ahora, se ha experimentado cambios significativos en las prácticas pedagógicas. Pasando de un enfoque tradicional centrado en la transmisión de conocimientos a un enfoque más centrado en el estudiante, fomentando la participación activa, la colaboración y el pensamiento crítico. Además, se ha integrado de manera más efectiva las

tecnologías educativas en la enseñanza, lo que ha mejorado el acceso a recursos y ha aumentado el interés y la motivación de los estudiantes.

La proyección de esta propuesta pedagógica es prometedora. Se espera que continúe evolucionando y adaptándose a medida que se implemente en otros contextos educativos. Además, es fundamental compartir los aprendizajes y las buenas prácticas con otros educadores, promoviendo así un efecto multiplicador en la mejora de la educación.

Los aspectos que evidencian que sí se ha cumplido son los propósitos que se pretendían alcanzar con la resignificación de las prácticas pedagógicas incluyen el aumento en la participación activa de los estudiantes, su mayor motivación y compromiso con el aprendizaje, así como los resultados positivos en las evaluaciones y el desarrollo de habilidades transversales. Esto detalla los logros conseguidos mediante el juego intencionado, constatando ser una herramienta efectiva en el entorno de la educación y la implementación pedagógica.

Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción 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>
- 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
- Ministerio de Educación Nacional (2014). documento 22 el juego en la Educación Inicial. Bogotá: Mysterium. ISBN 9789586916318
- Ministerio de Educación Nacional (2017). Bases curriculares para la Educación Inicial y Preescolar. Bogotá: Mysterium. ISBN 978-958-102-1.
- 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/10.17227/01212494.18pys70.74)

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Escuela de Ciencias de la Educación. (2022).

Diplomado en profundización: Práctica e investigación pedagógica. Syllabus diplomado de profundización. Bogotá, Colombia.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica pedagógica

Enlace: <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/personal/abejaranorod_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/abejaranorod_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%)

[2Fpersonal%2Fabejaranorod%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FAnexos%20%2](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/abejaranorod_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fabejaranorod%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FAnexos%20%2)

[D%20propuesta%20pedag%C3%B3gica&view=0](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/abejaranorod_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fabejaranorod%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FAnexos%20%2D%20propuesta%20pedag%C3%B3gica&view=0)