

**El juego como medio que fortalece los procesos básicos de aprendizaje de los niños y niñas  
de la Institución Educativa Joaquín Ochoa Maestre.**

Karen Dayana Fuentes González

Asesora

Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

El presente documento resalta el proceso y el resultado de la experiencia analizada en la intervención pedagógica, mediante el juego como medio que motiva y fortalece los procesos básicos de aprendizaje en los niños y niñas de la Institución Educativa Joaquín Ochoa Maestre del grado preescolar de la ciudad de Valledupar. Durante el proceso de investigación, se observa la ausencia de actividades didácticas e innovadoras que favorecen la interacción entre el estudiante y el docente, ya que actualmente hay docentes que utilizan métodos tradicionales en el aula o están atrapados en comportamientos rutinarios que impiden que los niños o niñas comprendan, naveguen, descubran, reconstruyan y exploren su entorno. Estos se evidencian a través de la observación, es por esto que la pregunta que da solución a este Proyecto de Acción pedagógica es la siguiente: ¿Cómo motivar y fortalecer los procesos básicos de aprendizaje a través del juego en el nivel preescolar de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre? De esta forma, la aplicación de estas actividades que involucran el juego puede transformar los procesos metodológicos y formalizar las actividades planificadas correspondientes a los intereses y necesidades de los niños y niñas para contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación preescolar con actividades específicas y pertinentes.

***Palabras clave:*** Juego, pedagogía infantil, procesos básicos de aprendizaje.

### **Abstract**

This document highlights the process and the result of the experience analyzed in the pedagogical intervention, through the game as a means that motivates and strengthens the basic learning processes in the boys and girls of the Joaquin Ochoa Maestre Educational Institution of the preschool grade of the city. from Valledupar. During the research process, the absence of didactic and innovative activities that favor the interaction between the student and the teacher is observed, since currently there are teachers who use traditional methods in the classroom or are trapped in routine behaviors that prevent boys or girls understand, navigate, discover, rebuild and explore their environment. These are evidenced through observation, which is why the question that provides a solution to this Pedagogical Action Project is the following: How to motivate and strengthen the basic learning processes through play at the preschool level of the educational institution Joaquin Ochoa Maestre? In this way, the application of these activities that involve the game can transform the methodological processes and formalize the planned activities corresponding to the interests and needs of the boys and girls to contribute to the improvement of the quality of preschool education with specific and relevant activities.

**Keywords:** Game, early childhood, pedagogy basic learning processes.

## Tabla de Contenido

Introducción.....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	8
Pregunta de Investigación.....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	12
Marco de Referencia Planeación Didáctica.....	15
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico.....	21
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	28
Conclusiones.....	32
Referencias Bibliográfica.....	34
Apéndices.....	36

**Lista de Apéndices****Apéndice A** *Carpeta de evidencia de la practica pedagógica***36**

## Introducción

Cada docente se convierte en un investigador, un buscador y observador de experiencias en su entorno educativo o práctica educativa, mostrando siempre reflexión e interacción y comunicación con los estudiantes, trabajando siempre de la mano con las familias, escuelas y comunidades, con el objetivo de solucionar problemas o conflictos en el entorno educativo.

La investigación hace parte fundamental de nuestro quehacer diario, dentro y fuera del aula, podría afirmar que es libro abierto lleno de preguntas el cual surge de la necesidad de un cambio frente a los problemas que existen en el aula. Es muy importante tener claro que, frente a esto, como docentes en pro de una buena investigación nos preguntamos ¿cuál es el problema que queremos resolver? La investigación debe siempre, despertar el interés, la curiosidad, la reflexión, el cuestionamiento, la duda y una posible solución, bases fundamentales de toda investigación.

Los postulados nos invitan a ser capaz de vivir la experiencia de investigar e indagar y de solucionar de forma auténtica, para garantizar una labor de investigación correcta en los alumnos. Es por esto que mi pregunta de investigación me lleva a preguntar, reflexionar, solucionar desde el aula hacia la escuela y la familia desde un enfoque que me permite estimular en los alumnos la curiosidad de preguntar, explorar, experimentar, aprender por interés y no por presión u obligación como tareas por cumplir. Es importante fomentar el buen hábito de dudar, enseñar a construir, expresar con espontaneidad, con libertad en sus preguntas, ayudarles a comprender aquello que les rodea, defender su punto de vista, aceptar y respetar posiciones diferentes, a ver desde diversos ángulos.

Es un reto como docentes dar soluciones pertinentes a dichas problemáticas dentro del aula y fuera del aula, es por esto que dicha solución consta de una característica que involucra,

analizar las situaciones sociales, relacionar los problemas cotidianos para la búsqueda de una solución al problema, buscar formas nuevas de educar implementando métodos que llamen la atención, que motiven al estudiante a participar, de esta manera se involucra el juego como propuesta pedagógica que permite al estudiante una transformación en su aprendizaje.

Es importante mencionar que la investigación genera una transformación en el quehacer docente ya que es un proceso que transforma los ambientes educativos, logrando calidad en la educación, respondiendo a las necesidades de los estudiantes según sus contextos. Es por esto que mi pregunta de investigación transforma a algo nuevo e innovador en pro de una solución.

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La institución Educativa Joaquín Ochoa Maestre, se ubica al sur de la ciudad de Valledupar en el barrio Mareiwa estrato 1. Es una institución de carácter oficial – atiende los niveles de Preescolar en jornada única, básica primaria en la tarde y bachillerato para la Jornada de la mañana y bachillerato por ciclos.

La institución propende a la formación social y académica en los niveles de preescolar, básica y media; garantizando metodologías apropiadas con un enfoque constructivista social, un buen clima organizacional, ambiente escolar con sentido humanista y una adecuada infraestructura para la transformación del entorno sociocultural en lo relacionado con la convivencia y la cultura ciudadana propendiendo mejores resultados en las pruebas académicas internas y externas. La población de niños y niñas del grado transición que hacen parte de esta institución, algunos viven en condiciones de bajo nivel socioeconómico, cabe mencionar que la población es estrato 1, algunos vienen en barrios como Invasiones, barrios de extrema pobreza etc.

En algunos de los casos de esta población son familias disfuncionales, niños y niñas que viven solo con su mamá o su papá, otros con sus abuelos, tíos o hermanos mayores. la población es creciente del bajo nivel de escolaridad de los padres y madres, muy poca permanencia en el hogar por sus condiciones laborales y sociales, dentro de lo laboral la población se dedica a la moto, a realizar servicios domésticos, a trabajar e independiente en las calles o en tiendas.

La población de niños y niñas de esta institución del grado preescolar llegan desmotivados porque vienen de un contexto familiar y social carente, son niños y niñas que en algunos de los casos llevan sus útiles escolares incompletos, niños y niñas que dentro del aula

presentan comportamientos inadecuados, carentes de valores tales como el respeto, tolerancia y compañerismo.

Dentro de sus intereses son niños y niñas que se interesan por aprender cosas nuevas, por preguntar constantemente cosas del mundo que los rodea y de sus experiencias cotidianas que viven fuera y dentro del aula de clase.

### **Pregunta de Investigación**

En la Institución educativa Joaquín Ochoa Maestre en el grado preescolar se atiende 28 niños y niñas de 5 a 6 años. De tal manera se puede observar que existe un alto índice de desmotivación y frustración en realizar diferentes actividades que se realizan dentro del aula de clase y las actividades asignadas para la casa, se evidencia la ausencia de estrategias e innovadoras que favorecen la interacción entre el estudiante y el docente, dado que algunos docentes se encuentran aplicando dentro del aula de clase metodologías tradicionales o caen en procesos de rutina que cortan al estudiante a descubrir, curiousar, preguntar, recrear y explorar su entorno.

Dicha dificultad ocasiona que los niños y niñas se muestren perezosos y desanimados durante la actividad escolar, algunos pocos creativos y otros desmotivados. La institución educativa cuenta con espacios muy limitados para la realización de actividades de carácter recreativas, deportivas lo cual no favorece la creación de centros de interés para la experimentación y la estimulación necesaria dentro del proceso de elaboración de nuevos aprendizajes significativos.

Los recursos didácticos son muy escasos lo que incide en la motivación para la realización de actividades y por ende en la construcción de aprendizajes significativos, que permita al estudiante relacionarse, participar y construir.

Cabe mencionar el bajo nivel socioeconómico de la población y el bajo nivel de escolaridad de los padres de familia y su poca permanencia en el hogar por sus condiciones laborales y sociales. Esto conlleva a que los niños y niñas se desarrollen en ambientes familiares y sociales inadecuados generando con esto falencias en su desarrollo integral y educativo

dejando de lado factores que propician una sana convivencia como es la construcción de valores, y todos aquellos que ayudan al cumplimiento de sus deberes escolares. De acuerdo a lo anterior

Esto provoca a que los niños y niñas dentro del aula de clase presenten niveles de poca atención, concentración e indisciplina, situaciones que se reflejan en el bajo rendimiento académico circunstancias, que hacen de la enseñanza un reto para los docentes, debido a que las estrategias, herramientas y actividades pedagógicas desarrolladas no generan interés, ni motivación lo que ocasiona un bajo rendimiento académico.

Esta propuesta pedagógica se basa en aplicar estrategias e innovadoras enfocadas en el juego que permitan cambiar los procesos metodológicos, formalizando acciones que respondan a los intereses y necesidades del niño para contribuir con acciones que apuesten al mejoramiento de la calidad en la educación infantil.

De acuerdo a lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo lograr por medio del juego motivar y fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la Institución Educativa Joaquín Ochoa Maestro?

### **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La investigación sobre la propia práctica, Transforma la concepción a un cambio pedagógico en las aulas, tratándose de reconocer los fracasos en su práctica como una posibilidad para revisarla y enriquecerla Pérez (2003).

Dentro de una investigación, la propuesta pedagógica, junto con la pregunta problema nos lleva a desarrollar el análisis, la reflexión y la criticidad, para luego avanzar, Cuando ya se consigue tener una postura crítica y reflexiva frente al desarrollo de está en el aula, se formula y se diseña estrategias, que permitirán orientar la clase, el objetivo de aprendizaje y También a asumir un compromiso de cambio, identificando y reconociendo la realidad para llegar a la solución. Cuando Pérez (2003), habla sobre “carácter político” da a entender la relación de autoridad que puede existir entre el docente y el estudiante. No obstante, cabe mencionar que en la actualidad la educación cumple un papel fundamental, que se ha convertido en un acto político que nos permite pensar en nuestras prácticas y nuestros objetivos en función de los niños a quienes enseñamos cada día.

Esta propuesta pedagógica se aborda desde una perspectiva crítica, apoyada por medio del juego como una estrategia que les permita motivar y fortalecer los procesos básicos de aprendizaje a nivel preescolar, teniendo en cuenta que las actividades propuesta permiten una enseñanza más autónoma, libre y espontánea. El juego y el aprendizaje para Bruner (1984) citado por Ortega & Lozano (1996), el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontaneo de los individuos.

El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos” (p.37)

Cabe destacar que es muy importante generar proyectos creativos e innovadores que permitan al docente abandonar su papel tradicional y de paso a que el estudiante tenga mayor protagonismo en la toma de exploración del medio, despertando la curiosidad y especialmente con juegos, porque suele ser muy motivador para el estudiante.

Ante la ejecución del diario de campo, es indispensable que como docentes nos enriquezcamos de éste ya que es una herramienta de gran utilidad para nosotros. no sólo como posibilidad de escritura de lo que sucede en el aula de clase, sino también como elemento para la investigación que nos ayuda a la reflexión y crítica sobre las acciones que realizamos, creando un dialogo de nosotros mismos y de los estudiantes.

Por tanto, éste no debe centrarse solamente en los hechos, sino también desde su estructura permitir el abordaje de experiencias significativas, tanto para el docente como para sus estudiantes. El diario de campo nos proporciona un apoyo metodológico e importante en donde damos pie a escuchar las voces de los niños, gustos e interés.

De acuerdo a lo anterior es muy fundamental, investigar acerca del juego ya que es la herramienta más importante para integrar al niño prescolar en los procesos de su formación tanto académica como en relación con el mundo que lo rodea (juego y aprendo). Mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal. (Rivera & Sarria, p.5, 2014)

Se concluye que el juego es “el lenguaje que mejor se maneja, y al mismo tiempo se aprende” (Castro, Cabrera & Trujeque, 2014, p.133), refiriéndose a los niños menores de 6 años participantes en el proceso de investigación. En este caso, la experiencia lleva a demostrar que las actividades de aprendizaje desde el aula se pueden manejar empleando como estrategia

pedagógica múltiples medios que tomen como marco de referencia el juego, toda vez que este proceso permite a los niños el desarrollo de habilidades y competencias para aprender.

En la pedagogía Montessori, no existe diferencia entre juego y trabajo. Para los niños, todo consiste en jugar.

### **Marco de Referencia Planeación Didáctica**

La formación por competencias es una propuesta que parte del aprendizaje crítico y se enfoca en la formación de la persona integral, requisito indispensable de cualquier programa escolar; fomenta el aprendizaje autónomo; lidera la creación y fortalecimiento de programas, se esfuerza por desarrollar como base el crecimiento personal y el desarrollo socioeconómico.

El objetivo principal de la educación es crear y planificar programas de trabajo que permitan a los docentes intervenir en el proceso de aprendizaje de manera que promuevan el desarrollo de los procesos cognitivos y la adquisición de habilidades que se ajusten al ritmo de los estudiantes logrando reconocer en común, que el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, y que se consolida como aspecto básico para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los infantes.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Desde la perspectiva de muchos autores, es fundamental no solo reconocer la importancia del juego en los procesos de aprendizaje de los niños desde la etapa preescolar, sino también fortalecer el ambiente desde el aula y la familia. Al igual que Piaget, Freud y Bruner, los niños aportan elementos que protegen el juego como componente intrínseco del proceso de aprendizaje y desarrollo infantil.

Un referente interesante que aporta al proyecto, es el ejercicio de investigación realizado por Castro, Cabrera & Trujeque (2014), el cual permitió reconocer que:

A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...).

Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen

situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128)

Las competencias propuestas por Tobón (2010), corresponden a la práctica educativa ya que son fundamentales y esenciales para el aprendizaje y se utilizan para permitir a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos apoyados en habilidades cognitivas y prepararse para el futuro por medio de las matemáticas, el lenguaje, el pensamiento crítico y la resolución de conflictos. La clave, además de movilizar el conocimiento, es lo que define el perfil de un estudiante. En términos de habilidades, actitudes y valores. Finalmente, los detalles definen específicamente las habilidades de uno además de un campo específico, lo que le permite hacer un buen trabajo.

Es importante mirar la educación con ojos de amor, mirando siempre hacia un modelo constructivista que promueva el proceso educativo más allá de una “solución mágica” a cualquier problema educativo, y en cambio lo conciba como un proceso activo, dinámico y transformador e innovador, aceptarlo como una combinación de talentos, habilidades, conocimientos y actitudes, para luego comprender las vivencias de cada persona en relación con sus orígenes sociales, vivencias y construcción de la realidad.

Tobón (2010) “las competencias son un modelo para mejorar la calidad de la educación, no una panacea para todos los problemas educativos” (p. 23).

Actualmente es importante contar con competencias profesionales, porque permiten enfrentar una tarea específica que demuestra amplias habilidades, conocimientos y disposición para cumplir con sus funciones y trabajar con eficacia y productividad.

## **Planeación Didáctica**

La planeación didáctica se entiende como “la organización de un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y continuidad. Constituye un modelo o patrón que permite al docente enfrentar su práctica de forma ordenada y congruente”. Peralta (2016).

Dentro de la planificación didáctica se tienen en cuenta elementos importantes del proceso educativo, de tal manera que ayude a el desarrollo de estructuras cognitivas y adquiera, habilidades que los alumnos deben alcanzar para participar en las actividades propuestas desarrollado previamente un enfoque al aprendizaje significativo.

Por otro lado, en este proyecto pedagógico, se diseñó una secuencia didáctica el cual se tuvo en cuenta elementos importantes en la organización, el tiempo, los contenidos a abordar, objetivos específicos, momentos de la secuencia (inicio, desarrollo, cierre), intereses de los niños y niñas, actividades significativas, la evaluación, las evidencias y recursos.

Para este diseño, jugando ando, aprendiendo estoy se elaboraron 4 actividades que involucran el juego funcional, el juego de reglas, el juego de construcción y el juego simbólico como principal herramienta que motiva y fortalece los procesos básicos de aprendizaje en la educación infantil.

### **Actividad # 1 – Juego Simbólico**

#### ***Veo, Veo – Reconozco y valoro mi cuerpo***

A través de esta actividad, los niños y las niñas de 5 a 6 años de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre lograron identificar y valora las características corporales y emocionales de sí mismo y en los demás.

Esta actividad dio paso al juego simbólico, llevaban do a los niños y niñas a involucrarse con el papel principal del lobo, descubriendo características corporales y emociones de cómo se sienten por medio de la ronda tradicional juguemos en el bosque.

Se les invitó a explorar por medio de unos binoculares las características corporales de sus compañeros, invitándolos a decir veo - veo, ¿qué vez? Veo que Luisa tiene los ojos color café, así sucesivamente en otro sentido dando respuesta a las características corporales de sus compañeros participando activamente.

Para finalizar se les invito a participar en la realización “dibujo mi silueta” con el fin de reconocer las partes que conforman nuestro cuerpo, reconociendo lo valioso y lo importante que es cuidarlo.

## **Actividad # 2 – Juego de construcción**

### ***Construyendo las figuras***

A través de esta actividad, los niños y las niñas de 5 a 6 años de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre lograron comprender situaciones que implican agregar, quitar, y manipular. Esta actividad dio paso al juego de construcción, dando como inicio involucrar a los niños y niñas a la participación de un cuento que despierta la curiosidad y el interés de aprender las características que forman las figuras geométricas.

Se les invita a los niños y niñas a escoger una tarjeta el cual indica de qué manera deberá organizar las figuras geométricas, teniendo en cuenta su forma y color. Una vez terminado el niño y la niña explica las características, nombre y de color corresponden las figuras geométricas que a organizado. Teniendo en cuenta lo aprendido se les invita a los niños y niñas a realizar un dibujo libre, y se les explica que es muy importante las figuras geométricas ya que son utilizadas

con frecuencia nuestras vidas cotidianas que nos permiten describir situaciones y características de las mismas.

### **Actividad # 3 – Juego Funcional**

#### ***Aros vs matemática***

A través de esta actividad, los niños y las niñas de 5 a 6 años de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre lograron comparar colecciones y objetos que determinan ¿qué hay?, ¿dónde hay más?, ¿dónde hay menos?, ¿cuántos hacen falta?, ¿cuántos sobran?, entre otras.

Esta actividad dio paso al juego funcional en la participación de una actividad inicial rompe hielo “el juego de la cuchara” que permite al niño y la niña involucrarse activamente, forjando vínculos de amistad y a su vez, permite al niño y la niña fortalecer su motricidad gruesa y el equilibrio.

Se les invita a los niños y niñas sostener una cuchara el cual tendrá una bolita, esto con el fin de mantener el equilibrio hasta el punto de encuentro en donde encontraran unos Aros, el cual consiste en lanzarlos hasta obtener la cantidad posible. Luego se les invita a los niños a registrar en un Abaco cuantos Aros lograron obtener.

### **Actividad # 4 –Juego de Reglas**

#### ***Bingo de Vocales***

A través de esta actividad, los niños y las niñas de 5 a 6 años de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre lograron Identificar las vocales que le son cotidianas, asociándolas en diferentes tipos de imágenes.

Esta actividad dio paso al juego de reglas, una actividad que permite respetar el turno y sobre abre una ventana al aprendizaje espontaneo. Esta actividad inicia con la participación del “juego de la silla” el cual se involucran todas las vocales y al ritmo de la música los niños y niñas

estarán atentos escuchando cuando se les indique el nombre de algún objeto que empiece con la vocal mencionada.

Luego se invita a los niños y niñas a estar atentos a las reglas del juego que consiste en un bingo de vocales, se le entrega a cada uno las tarjetas con diferentes imágenes y una vez mencionada la vocal, los niños deberán buscar la imagen que se relacione con la vocal.

Una vez llenado la tarjeta el niño dirá bingo y socializara con cada uno de sus compañeros las vocales que ha encontrado.

### **Enfoque Didáctico**

El juego es una actividad lúdica y recreativa que tiene un significado vital y es el motor principal del desarrollo humano, es necesario entender el juego como una actividad alegre, interesante y sobre todo lúdica. El juego es una actividad que tiene como objetivo crear alegría, participación y satisfacción para la persona que lo realiza, es una actividad que crea felicidad y placer. Antón (2007), explica que:

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos” (p. 129)

El grupo en la cual se basa la investigación, perteneciente a la institución educativa Joaquín Ochoa maestro, específicamente niños y niñas de 5 a 6 años, está conformada por una población de 28 niños de bajos nivel socio económicos. Los niños y las niñas muestran desinterés en las actividades ya que no existe estrategia que los motive a aprehender, curiosar, descubrir y recrear su entorno, ya que actualmente algunos docentes caen en procesos de rutina o metodologías tradicionales.

Se logra evidenciar que algunos niños y niñas presentan dificultades al realizar las actividades dentro del aula de clase, es por esto que, surge la necesidad de planificar y ejecutar una serie de actividades en secuencias didácticas que ayuden a motivar y fortalecer los procesos básicos de aprendizaje por medio del juego.

Teniendo en cuenta los ritmos y estilos de aprendizajes, gustos e intereses tomados a la hora de diseñar cada una de las secuencias didácticas se tuvieron en cuenta principalmente la edad de los niños, su necesidad, su participación, la cual iba enfocado en cada secuencia.

Cada niño aprende de manera libre y diferente. Es por esto que se diseñaron las secuencias didácticas en varias sesiones, teniendo en cuenta el juego simbólico, funcional, de reglas y de construcción, logrando con ello un aprendizaje significativo. Igualmente, el juego es una actividad que consiste en ayudar a los niños y niñas a conocerse a sí mismos y dar con su propio estilo de aprendizaje, se darán cuenta de las situaciones y condiciones en las que han construido un aprendizaje de forma natural.

La secuencia didáctica diseñada aborda las necesidades requeridas por cada niño o niña, ya que la observación directa realizada durante esta investigación hace partícipe a un diario de campo donde se pudo tomar cada una de los intereses, las cuales involucran al juego como parte fundamental para motivar al aprendizaje. A su vez, la secuencia didáctica propuesta favorece las competencias de los niños y niñas. desde el punto de vista de Medina & Tobón (2010), quienes posibilitan el saber, saber ser y saber hacer por medio de su desempeño individual o colectivo aplicando una estrategia pedagógica estructurada, guiada por la docente con el objetivo de facilitar el aprendizaje que pretende vincular habilidades y estrategias para lograr una meta. Por ello, cada una de las secuencias didácticas están articuladas en cada una de estas competencias, para fortalecer el aprendizaje integral de los niños y niñas.

Como docentes facilitadores del conocimiento, es importante fomentar y acompañar desde su más tierna edad a los niños y niñas en la etapa más importante que es el preescolar en este proceso de aprendizaje, es importante mencionar que trabajar desde la secuencia Didáctica nos permite tener una estrategia organizada, estructurada y eficaz con acciones que vayan de la mano con la dinámica, el interés ya que estas permite evaluar paso a paso los avances y dificultades, que hacen que esta propuesta vaya más allá de una simple “actividad de clase”. Es importante resaltar que la secuencia didáctica se basa en el juego como forma de aprendizaje

para fortalecer el comportamiento de los niños en la infancia, considerando el juego como un importante método de enseñanza para orientar el aprendizaje de los niños e introducirlos al mundo del conocimiento, para brindar una educación que acertada, necesaria en beneficio, construcción y conocimiento, analizando su entorno a partir de experiencias estimulantes y significativas, y el Juego es parte importante de este proceso de aprendizaje activo, que le permite al niño crearse, descubrirse e imaginarse, construirse a partir de ellos, convertirse en esa parte. de su entorno.

Finalmente, el logro más importante que se debe alcanzar al planificar una secuencia didáctica es lograr crear actividades diferentes sobre un tema que despierten al gusto por aprender, por descubrir, preguntar, en mi opinión, esto refuerza el aprendizaje de habilidades. Por medio de la secuencia didáctica, cada uno de estos logros son experiencias de vida, que, durante todo el proceso, nos permiten el autorreflexión y la identificación de necesidades, el tiempo y las estrategias que se utilizan para lograr el aprendizaje de diferentes materias que se quieren reforzar o enseñar.

## **Implementación**

La implementación de la actividad 1 titulada Veo, Veo – Reconozco y valoro mi cuerpo, Actividad 2 - Construyendo las figuras y Actividad 3 - Aros vs matemática y por último la actividad 4 – Bingo de vocales. Se llevó a cabo en una sesión cada uno, por medio del cual, a través del de juego, se motivó a todos los niños y niñas, a participar escuchando sus voces, utilizando material didáctico llamativo acorde a los intereses de cada uno de ellos que les permitiera experimentar con éxito, la estrategia de cada una de estas sesiones.

Cada uno de los materiales didácticos utilizados, la organización del ambiente, la dinámica utilizada y la disposición de los niños y niñas, facilito la implementación de cada una de estas actividades, la distribución del tiempo y las actividades fueron cada un acorde a la edad de los niños y niñas teniendo en cuenta, un espacio amplio, agradable y libre para disfrutar de cada una de las sesiones.

Cabe mencionar que la estrategia de evaluación, para cada una de estas actividades, responde a las necesidades educativas, ya que a través de ella se determina cómo dialogan e interactúan, como participan en cada una de las actividades, los avances en cada paso explicado, el tiempo que se toman para escuchar y realizarlo paso a paso, siendo esta estrategia de evaluación, acorde a lo planificado, ya que se tuvo en cuenta, las características y necesidades de cada uno de los niños y niñas.

La implementación de cada una de las actividades responde con éxito a cada uno de los aprendizajes esperados ya que se cumplió el objetivo debido a que cada niño o niña, pudo poner en práctica aspectos como principalmente disfrutar el juego como un modelo para aprender, respetar el turno, aprender a cuando ganar y perder, a potenciar esas habilidades sociales, la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia,

habilidades cognitivas y motrices, que hacen que el niño procese todo aquello que le rodea y pueda formar así una respuesta adecuada de su entorno y su aprendizaje.

La observación directa y el diario de campo, fueron las estrategias de evaluación seleccionadas, para cada una de las actividades ya que permitió recolectar la información necesaria de cada avance, en la realización de las actividades, observando y recopilando cada movimiento, anotando cada necesidad, características de cada uno de ellos.

La participación del investigador durante la realización de estas sesiones, fueron piezas claves e importantes para el desarrollo de estas, ya que, con cada instrucción y explicación dada, se convirtieron en guías para fomentar el proceso de aprendizaje, utilizando para ello, los recursos didácticos acordes, llamativos y sobre todo acordes a la actividad los cuales fueron: objetos de varios tamaños y colores, materiales didácticos elaborados en cartón, cuentos, coronas, binoculares elaborados en cartón y dinámicas divertidas que abordaron cada actividad con éxito.

En cuanto al conocimiento y el aprendizaje, los niños y niñas no solo aprenden tomando notas en el cuaderno o escuchando a un docente hablar sobre un tema determinado, para que los niños no sean seres pasivos y consoliden sus conocimientos de una manera más significativa de trabajar juntos en actividades que capten su atención, hay que realizar estas actividades donde los estudiantes se motiven a trabajar en equipo creando un ambiente social y colaborativo, propicio para trabajar el mismo objetivo que finalmente se logró.

La actividad # 1 veo, veo- Reconozco y valoro mi cuerpo los niños y las niñas mencionaron algunas similitudes y diferencias que se encuentran entre él y sus compañeros, identificaron y valoraron las características y emociones, el cual los hace niños y niñas más empáticos y sociales, desarrollaron habilidades importantes para la vida como la higiene

personal, el autocontrol y la seguridad personal. es necesario e importante fortalecer la autoestima, saber escuchar, hablar y tener empatía con los demás; también es importante, ayudarles a tener una mentalidad positiva a través de las palabras como: yo puedo, soy capaz de hacerlo, lo voy a lograr, me amo, me cuido, soy importante. entre otras para que internamente crea en sí mismo.

Para la actividad # 2 Construyendo las figuras, los niños y las niñas comprendieron situaciones que implican agregar y quitar, desarrollaron diversas capacidades cognitivas como la percepción, la orientación espacial, la atención y el lenguaje, como también los niños aprenden que para encajar o enroscar las piezas, hay que prestar mucha atención. Con esta actividad los niños y las niñas marcaron aspectos importantes, como aprender a equivocarse, aptitudes como la paciencia, esencial para afrontar cambios y contratiempos, o capacidades como el ingenio a planificar cómo vamos a construir, a aprender de los errores para poder alcanzar el éxito o la importancia de anticiparnos a posibles consecuencias.

Para la actividad # 3 Aros vs matemática, los niños y las niñas compraron colecciones de objetos determinando ¿cuántos hay?, ¿dónde hay más?, ¿dónde hay menos?, ¿cuántos hacen falta para tener la misma cantidad?, ¿cuántos sobran?, entre otras esta actividad permitió fortalecer la motricidad fina y gruesa, el equilibrio y principalmente a la resolución de problemas dando sentido lógico al mundo que los rodea.

Para la actividad # 4 Bingo de vocales, los niños y las niñas aprendieron, se divirtieron mucho, aprendieron a jugar es decir aprendieron a recibir unas pautas o acciones determinadas, desarrollaron coordinación, lateralidad, motricidad fina y concentración. cabe resaltar que este tipo de actividades ayudan a los niños y niñas a prepararse antes de la escritura y lectura.

Para el cierre de esta secuencia didáctica, se evidencio un resultado en cada una de las actividades planteadas y ejecutadas, ya que fueron pertinentes para la edad y grado de los niños, de manera que, los alumnos en el desarrollo de las actividades demostraron un buen aprendizaje significativo, comprendiendo y argumentando con entusiasmo cada actividad, participaron activamente socializando y abordando su punto de vista acerca de cada juego realizado.

## **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

Con la implementación de la secuencia didáctica, se alcanzó logros y resultados favorables, principalmente para los niños y niñas de 5 a 6 años de la institución educativa Joaquín Ochoa de Valledupar, Cesar, quienes disfrutaron de estas actividades y sobre todo teniendo en cuenta que en esta investigación, el juego cumplió un papel importante y es entenderlo como un proceso complejo que permite a los niños aprender sobre el mundo que les rodea, corregir su comportamiento mientras aprenden sus propios límites de independencia y avanzan hacia pensar y actuar de forma independiente. Por lo tanto, para muchos, el juego es una forma práctica de expresar sus sentimientos y conectarlos con los hechos cotidianos para experimentar sensaciones de placer; para otros simplemente aparece en el momento oportuno; Por eso, en cuanto a la importancia del juego en la vida escolar, hay que admitir que de alguna manera el juego lleva a pensar, descubrir y se presenta como parte de la naturaleza misma, como una necesidad de expresar lo que se siente y piensa.

Por ello, Rivera & Sarria (2014), sustentan que los docentes deben reconocer que: “Los niños juegan libremente en un espacio creativo en el que conocer, investigar y jugar forma parte de un mismo proceso y en el que la libertad, el placer y la creatividad pueden ser desplegados y explorados” (p.24).

Cabe mencionar que mi participación e intervención en esta secuencia, fortalece mi formación como docente ya que se toma la responsabilidad de planear e implementar actividades acordes a las necesidades y características, gustos e intereses de los niños y niñas, el uso de la observación como método de investigación importante para diseñar las actividades. Es importante tener en cuenta todas las características de los niños y niñas y sus condiciones educativas, para que a través de ellos sea posible implementar acciones de mejora de acuerdo a

sus necesidades, como actividades que incluyan aspectos integrales, materiales didácticos y apropiados que sean de interés para los niños y niñas, utilizar estrategias pedagógicas que impliquen involucrar también a los padres de familia.

La participación de la secuencia didáctica brindó un aprendizaje significativo y propicios para cada uno de los niños y niñas, ya que se tomó en cuenta el tiempo, la actividad acorde a su edad, la necesidad de motivar y fortalecer los procesos de aprendizaje por medio del juego. Es por eso, que adoptar el juego dentro del aula y fuera de esta, es una de las herramientas más importante para lograr la motivación y el aprendizaje tanto de los niños como de las niñas, ya que el juego fortalece su desarrollo, evolución, socialización y madurez.

En el aula, el juego es una estrategia fundamental en el complejo proceso de socialización y aprendizaje de los niños, por lo que debe estar estrechamente vinculado a las actividades programadas por el docente.

Calero (2003), afirma que:

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea (p.85)

Para futuras implementaciones, se debe tener en cuenta el espacio, ya que es un reto para el docente adecuar las condiciones o actividades dentro del aula que les permita a los estudiantes crear, participar, pensar, reflexionar, dialogar, preguntar, trabajar en equipo y aplicar sus conocimientos sin que se sienta limitado en el aula, es decir que es necesario un buen ambiente, no solo realizar las actividades en el aula, materiales agradables acordes a su edad y actos para que los niños puedan manipular, tocar, percibir, permitiendo al niño y la niña cada uno de los objetivos propuestos. Es por esto que las dificultades presentadas al momento de aplicar la

secuencia didáctica, fue el espacio dentro del aula de clase, que limitaban un poco los movimientos de los niños y niñas al realizar las actividades.

Así mismo es muy importante y recomendable observar muy bien los espacios, el tiempo y la atención que permita ganar el interés de los niños y niñas, tener una buena organización del material y sobre todo a lo que se requiere para implementar la actividad para ponerlo al alcance de los niños y ver como cada uno de los resultados esperados, se convierte en una fortaleza para llevar el paso a paso de la actividad.

De acuerdo a mi pregunta problema como lo es: ¿Cómo motivar y fortalecer los procesos básicos de aprendizaje a través del juego en el nivel preescolar de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre? Cabe resaltar que uno de los aspectos más importantes, es el resultado de la secuencia didáctica ya que este dio respuesta o en otro sentido impacto con cada una de las actividades implementadas, teniendo en cuenta a su vez los referentes teóricos como Piaget, Freud y Bruner quienes con sus teorías encaminaron y ayudaron a la solución de la pregunta problema abordada, ya que el juego es una manera apropiada y divertida para que aprendan.

También es importante resaltar que dentro de nuestra labor docente es fundamental tener en cuenta nuestra posición a la hora de planear ya que este debe ser siempre acorde a la necesidad de los niños y niñas, ser un instrumento guía y clave, no llegar a improvisar al momento de realizar la actividad, si no ejecutar la actividad acorde a una planificación ya que esto es un instrumento importante para realizar el ejercicio de la practica pedagógica y la orientación del quehacer pedagógico.

Para concluir, el juego, según Huizinga (1987), aunque es una manifestación nata de todo ser humano, es necesario estimularla, despertarla, y es aquí donde este trabajo tiene su aplicación en la generación de estrategias significativas para los niños en el aula preescolar, porque en su

esencia se pretende buscar mejores opciones para el desarrollo de los procesos básicos para el aprendizaje infantil.

## Conclusiones

La aplicación de esta secuencia didáctica, durante el proyecto pedagógico, obtuvo resultados favorables, para los niños y niñas de 5 a 6 años de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre de Valledupar, Cesar, ya que cada actividad involucrada al Juego, estuvo acorde a las necesidades e intereses principales observadas, en cada uno de los niños y niñas.

Es importante mencionar que la intervención pedagógica como principal mediadora de las actividades aplicadas en la secuencia didáctica, fortalecen mi formación a través de la práctica, ya que con la planificación de cada una de las actividades, se tuvo en cuenta, aspectos importantes y observados para la propuesta pedagógica, que a su vez, aporta aprendizajes significativos para la carrera como futuros licenciados en pedagogía infantil, la responsabilidad de planear e implementar actividades acorde, a las necesidades y características de los niños y niñas.

Realizar la práctica pedagógica es una tarea muy importante para que los docentes reflexionen sobre la misma práctica, ya que la práctica cobra relevancia, porque permite a los docentes conocer sus debilidades, fortalezas y las áreas donde se necesita mejorar su desarrollo y planificación, y por lo tanto se basa en el diálogo entre la teoría y la práctica, lo que da la oportunidad de encontrar tanto criterios como argumentos, da la oportunidad de crear conocimientos ideales e importantes sobre pedagogías críticas, constructivistas e importantes, se convierte en guías y mediadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Cabe resaltar que la planificación de la secuencia didáctica lleva a destacar la importancia de planear y estructurar las actividades para el aprendizaje de los alumnos teniendo en cuenta el desarrollo de su trabajo y los resultados obtenidos. durante la intervención cada uno de los

resultados fueron satisfactorios ya que la mayor parte de los alumnos lograron responder de manera positiva los aprendizajes esperados.

La planeación didáctica elaborada para la población infantil de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre, fue la adecuada, tuvo una aceptación positiva, es decir, cada uno de los objetivos, logros, metas, recursos y estrategias se hicieron pensando en la necesidad e intereses de los niños y niñas.

Por otra parte, se debe reconocer y se demuestra que el juego es una estrategia pedagógica fundamental que facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por tal motivo los docentes debemos reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera nuestro quehacer académico y profesional, ya que nosotros como maestro somos un instrumento clave que aporta conocimiento, somos quienes llegamos a transformar el aula de clase y no solo el aula, llegamos a la vida del niño y niña a dejar una huella marcada para siempre. en otro sentido es apostar por ese conocimiento, aprendizaje que debe adquirir el niño y niña en sus primeros años de vida.

De acuerdo a lo anterior es un gran reto para nosotros los docentes crear las condiciones dentro del aula que inviten al alumno a participar, pensar, reflexionar, dialogar, trabajar en equipo y aplicar sus conocimientos sin que se sienta limitado en el aula, es decir que es necesario un buen ambiente y no solo realizar las actividades en el aula, también permitir que el juego lleve a cabo este papel importante en espacios abiertos que permitan al niño libremente descubrir aquello que por curiosidad quieren saber. De igual forma, se concluye que por medio de este proyecto los niños y la niña descubrieron que se puede aprender mientras se juega.

### Referencias Bibliográfica

- 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-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996  
<https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797006.pdf>
- Rivera Montenegro, C. M., & Sarria Flórez, M. (2014). Investigaciones sobre el juego en los proyectos de grado de la Licenciatura en Educación Preescolar de la universidad de San Buenaventura Cali: un estado de Arte.  
[http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1805/1/Investigaci%C3%B3n\\_%20Juego\\_Preescolar\\_Rivera\\_%20Sarria\\_2013...pdf](http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1805/1/Investigaci%C3%B3n_%20Juego_Preescolar_Rivera_%20Sarria_2013...pdf)
- Castro, M., Cabrera, M., & Trujeque, M. (2014). Prototipo ChicksPreschoolInteractive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. In Educación Hándbol TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos (pp. 127-134). ECORFAN
- Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Madrid: Editorial Alianza IDEAD. (2011). Documento de investigación formativa en el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil - Elaborado de acuerdo con los requisitos exigidos por el decreto 272 de 1998. Documento no publicado. Ibagué: Universidad del Tolima. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

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>

ANTÓN, M (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*.  
Barcelona: Grao.

Ascencio Peralta, C. (2016). *Adecuación de la Planeación Didáctica como Herramienta Docente en un modelo Universitario Orientado al Aprendizaje*.

<https://www.redalyc.org/pdf/551/55146042006.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de evidencia de la practica pedagógica*

Enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1UalJyXSDhByiik800qi0NHExkvSjZXBh>