

Fortaleciendo los vínculos de integración social a través de la lúdica

Carlos Alberto Pereira Nisperuza

Tulia Mariana Banda Nisperuza

Asesora

Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

En la investigación se tiene como objetivo principal diseñar actividades lúdicas y dinámicas para ayudar al fortalecimiento de la integración de los niños del grado transición de la institución educativa Alianza sede amor a san Andrés. Con la lúdica y la dinámica como herramientas para facilitar los aprendizajes e integración de los niños dentro y fuera del aula de clases, la metodología utilizada fue la del enfoque cualitativo mediante la observación se estableció el problema, por lo que se optaron implementar estrategias que permitieran mitigar esos problemas dentro del aula de clases, se empleó como instrumento el diario de campo y la técnica de observación participante, la propuesta se abordó desde la lúdica como juegos de rompecabezas, motricidad y destrezas que fueron de utilidad para fortalecer los procesos de integración con los niños. En conclusión, la lúdica y la dinámica son herramientas fuertes para el proceso de fortalecimiento e integración de los niños de grado transición de la institución educativa alianza sede Amor a san Andrés, logrando resolver la problemática y enseñando a partir de estrategias didácticas los aprendizajes de los pequeños aun futuro.

Palabras clave: Fortalecimiento, integración, lúdica, aprendizaje, estrategias

Abstract

The main objective of this research was to design playful and dynamic activities to help strengthen and integration of children in transition grade at Alianza school campus Amor a San Andrés. Working from play and dynamics were tools that facilitated the learning and integration processes of children inside and outside the classroom. The methodology used was the qualitative approach through observation, it was possible to establish the problem, by which It was decided to implement strategies that would allow these problems to be mitigated within the classroom. The field diary was used as an instrument and participant observation was used as a technique. The proposal was approached from a playful perspective, such as puzzle games, motor skills games and skills that were useful to strengthen integration processes with children based on group work, values such as respect, solidarity, and camaraderie. In conclusion, play and dynamics are strong tools for the process of strengthening and integration of the transition grade children of the Alianza educational institution headquarters Amor a San Andrés, managing to solve the problem and teaching the learning of the little ones based on didactic strategies. even future.

Keywords: Strengthening, integration, play, learning, strategies

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	8
Pregunta de Investigación	10
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	14
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico.....	21
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones	29
Referencias Bibliográficas	31
Apéndices	33

Lista de Apéndices

Apéndice A *Carpeta de Evidencias*32

Introducción

En el presente trabajo se abordará la lúdica recreativa y aprendizaje, fortaleciendo los vínculos de integración de los estudiantes de transición de la institución educativa Alianza sede amor a san Andrés, esta investigación tiene como objetivo principal diseñar actividades lúdicas y dinámicas que permitan el fortalecimiento e integración de los niños de grado transición. La lúdica y la dinámica son estrategias que permiten a los estudiantes aprender a crear vínculos con los demás, compartir y resolver problemas dentro del entorno escolar.

En la investigación se propone promover la integración de los niños mediante actividades lúdicas armando rompecabezas, el juego simón dice, el teléfono roto, entre otras, que permitan el respeto, la sana convivencia, el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

El diagnóstico se basa en la lúdica y la dinámica, a partir de estas estrategias se organizaron actividades encaminadas al aprendizaje y a la integración de los estudiantes de transición, ya que mediante la observación participante se estableció el problema en el aula de clases, para ello se consideró el aprendizaje de los estudiantes, los valores, las habilidades cognitivas y las relaciones sociales en el entorno escolar.

Por su parte, el estudio central de la pregunta plantea abordar de manera específica ¿Cómo fortalecer las habilidades sociales mediante la lúdica en los niños de grado transición de la institución educativa Alianza sede amor a san Andrés?

Por lo tanto, la propuesta establece una relación entre los fundamentos teóricos que defienden la investigación y la aplicación de la práctica de las estrategias propuestas. La planeación didáctica diseña los principios y criterios que guían la planificación detallada de las actividades pedagógicas.

Se establecen las pautas de la estructura y diseño de las actividades para la integración de niños de grado transición mediante la lúdica y la dinámica, estrategias fundamentales para su aprendizaje, enseñanza y convivencia. De igual manera el enfoque didáctico es importante en el proceso de la implementación de las actividades para que los estudiantes puedan afianzar los conocimientos adquiridos, suplir las necesidades y fortalecer los vínculos sociales.

Por este motivo, la investigación tiene como propósito fundamental crear y aplicar estrategias lúdicas, didácticas que permitan la integración social de los estudiantes de grado transición en el entorno escolar, a partir de vínculos sociales, valores y una sana convivencia en la que se puedan establecer relaciones de compañerismo, amistad y solidaridad. En la que existe igualdad e inclusión de los estudiantes en el aula de clases.

La investigación es fundamental en el proceso con los niños de grado transición, en esta edad comienzan a relacionarse en el entorno escolar, por lo que se requiere aplicar estrategias útiles como base para su desarrollo cognitivo y emocional. De igual manera el docente es un mediador importante en la investigación porque es el cimiento y el reflejo de los estudiantes para que ellos puedan desarrollar los procesos educativos, trabajar en equipo y fomentar los valores, teniendo en cuenta el contexto familiar, escolar y sociocultural.

Por esta razón, es importante que se trabajen desde las aulas de clases estrategias que permitan a los estudiantes aprender, e interactuar con el medio y con los demás compañeros de clases para que puedan crear vínculos de afecto, solidaridad e igualdad. Se espera que la investigación sea útil para mejorar en el proceso educativo de los niños de grado transición.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica se desarrollará en la Institución Educativa Alianza sede Amor a San Andrés, ubicada en el municipio de San Andrés de Sotavento Córdoba, zona urbana perteneciente al resguardo indígena Zenú. En la propuesta se considerará el conocimiento de los niños y cómo adquieren la información proporcionada según la planeación didáctica.

En el contexto escolar, el Jardín amor a san Andrés es una sede de la institución Educativa Alianza, ubicado en el Municipio de San Andrés de Sotavento Córdoba durante el proceso de las practicas pedagógicas se pudo evidenciar la falta de integración social por parte de los niños del grado transición al momento de compartir con los demás compañeros, se observaba que no querían relacionarse, jugar y compartir los materiales de trabajo.

Esta sede en lo que respecta a la infraestructura cuenta con tres aulas de clases, un comedor comunitario, sitio para descanso de los niños, además suministra materiales de trabajo para los niños tales como: cartulinas, pinturas, papel, marcadores entre otros elementos que han sido de utilidad para trabajar manualidades y en compañía con los compañeros de clase.

En el contexto familiar, las familias se dedican a la artesanía como base fundamental para el sustento de sus hijos y otras actividades como la agricultura, comercio y oficios varios, todas permiten un ingreso económico para las familias, quienes en un 60 % realizan la artesanía como ingreso económico, aunque no tengan mayores riquezas, son emprendedoras y colaboradoras.

En el contexto sociocultural, los pueblos indígenas tienen un imaginario cultural y un universo ideológico relacionado con el mundo, que se consolida como eje transversal para alcanzar los pilares fundamentales que rigen el plan de vida, con relación a la unidad, territorio,

cultura y autonomía, que son parte de la acción comunitaria y son la base para fortalecer la cosmovisión e identidad.

San Andrés de sotavento es un pueblo forjado en la cultura indígena Zenú, sus habitantes en su gran mayoría se dedican al oficio de la artesanía basada en la caña flecha y como símbolo emblemático el sombrero fino vueltaio. Sus costumbres y tradiciones vienen arraigadas al pueblo indígena Zenú el cual ha conservado algunas tradiciones y las ha puesto en práctica en las festividades que se hace en honor al santo san simón de ayuda, así mismo en espacios culturales, en las instituciones con los proyectos de aulas para rescatar y fortalecer la cultura del resguardo.

Por su parte, la población de estudio son 25 niños en edades de 5 y 6 años todos pertenecientes al resguardo indígena Zenú, algunos con rasgos físicos del indígena y otros mestizos mezcla de blancos e indios, algunos con dificultades para adaptarse al entorno, compartir con los compañeros en clases y con la docente orientadora, también se tienen en cuenta las características sociales y culturales en la que los niños han crecido, las cuales son símbolos de muestra del comportamiento en la institución.

Pregunta de Investigación

Uno de los sentidos de la educación preescolar, MEN (Ministerio de Educación Nacional) (2018) afirma que “Fomentando el descubrimiento gradual del otro, la percepción de las formas de interdependencia y participación, a través de proyectos comunes que ayudan prepararse para tratar y solucionar conflictos” (p.8).

En la institución educativa alianza sede amor a san Andrés se ha evidenciado mediante la observación durante las practicas pedagógicas la falta de integración, motivación de los estudiantes de grado transición en el entorno escolar. Los niños han mostrado actitudes negativas para compartir, relacionarse y establecer vínculos de amistad, ya que no interactúan con la docente y demás compañeros en actividades que requieren del trabajo en equipo.

Con la observación participante se identificaron las debilidades por las que los estudiantes de transición no se integraban a compartir con los demás compañeros algunos por temor a ser rechazados, otros por no tener apatía hacia los demás, ser niños aislados y otros con problemas familiares. Esta observación permitió indagar para lograr mejorar las relaciones interpersonales, de igual forma que los niños se motivaran con cada una de las actividades implementadas, para que se lograra una convivencia armoniosa y fortalecieran los vínculos de amistad.

Los entornos lúdicos potencian el aprendizaje de los niños ya que ellos aprenden, escuchan es a través de los que hacen, por lo cual el entorno lúdico es una forma de interactuar y aprender el aprendizaje.

Dado esto llegamos la conclusión de la formulación de la siguiente pregunta.

¿Cómo fortalecer las habilidades sociales a través de la lúdica en los niños de grado transición de la institución educativa alianza sede amor a san Andrés?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En consideración con los aportes teóricos del aprendizaje y la integración de los estudiantes, como docentes en formación en cada experiencia pedagógica implementada en las secuencias de las practicas permite la participación en actividades en las que se puedan involucrar a los estudiantes mediante ambientes, espacios que permitan afianzar y aprender nuevos conocimientos a partir de estrategias y herramientas de apoyo. Para ello sustentamos varios autores que perciben y explican la importancia del aprendizaje mediante la lúdica y la dinámica.

Dewey (2014) menciona que

educación para la convivencia democrática y pacífica aspira a desarrollar en los estudiantes una disposición, una simpatía y un sentido hacia esta visión de vida, y, además, debe entrenarlos para desarrollar en ellos las habilidades que se requieren para la vida en común (p. 18).

Se realiza este trabajo de investigación desde las prácticas pedagógicas, es importante tener una investigación clara y concisa, para lograr establecer los objetivos planteados solucionando el problema del entorno escolar respecto a la integración e interacción en el aula.

Según el MEN (1998), “el nivel de preescolar tiene como fin favorecer el desarrollo integral de los niños, mediante aspectos cognitivos, psicomotrices, biológico, espiritual y socio afectivo, apoyado en estrategias pedagógicas fundamentadas en experiencias sociales y lúdicas” (p.18).

Se entiende que la lúdica y la dinámica han sido implementada en los grados inferiores para mitigar problemas de socialización, integración y motivación de los estudiantes, la tecnología ha conllevado a estos problemas ya que los niños prefieren un celular a relacionarse o compartir con los compañeros en su entorno escolar.

El desarrollo de la inteligencia emocional en la escuela se basa en la inteligencia racional al limitar el aprendizaje a procesar palabras, números, secuencias y fórmulas, y deja a un lado el desarrollo del niño, el cual trabaja con imágenes, asociaciones, creaciones, como el sistema límbico que es el encargado de las sensaciones, emociones y los sentimientos (Guzmán & Oviedo, 2012).

Para el docente se complica, ya que los estudiantes se desmotivan para realizar las actividades y se buscan estrategias que motiven al estudiante a integrarse, trabajar en grupo y mostrar sus capacidades intelectuales de una manera agradable, divertida, pero sustanciosa para el aprendizaje.

Sin embargo, la práctica pedagógica según el autor Pérez, (2023), implica un compromiso con la transformación de la realidad existente, esta perspectiva implica que se tomen decisiones para tomar el poder circular de lo que se realiza el quehacer pedagógico.

El objetivo de la propuesta pedagógica es diseñar actividades lúdicas y dinámicas que permitan fortalecer e integrar a los niños de grado transición, el docente se convierte en el reflejo y la guía para colaborar con el aprendizaje de los estudiantes, con estrategias para un desarrollo social en los niños al trabajar de forma grupal con los demás compañeros de clase.

Así mismo, se entiende la lúdica y la dinámica como estrategias de aprendizajes han sido muy útiles para el proceso de conocimientos estudiantiles, porque ha sido de apoyo en la enseñanza impartida desde la motivación, la participación e integración dentro y fuera de las aulas de clase.

Para finalizar, el diario de campo es una herramienta práctica del docente, ya que permite conocer las fortalezas y debilidades de los estudiantes en el proceso de formación, mejorar la

práctica docente, registrar los logros y desafíos que se enfrentan en el aula, identificando las necesidades de los estudiantes en el aula de clases.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Las competencias constituyen una propuesta para el aprendizaje significativo mediante las habilidades, conocimientos, actitudes y desempeño en el aprendizaje de los estudiantes. Es vital para los docentes poder afianzar sus conocimientos, organizar sus actividades según los problemas que se evidencian y considerar las capacidades de los estudiantes para analizar, comprender e interpretar. Cabe mencionar en competencias que no es la memorización de lo enseña, sino que busca la participación de los estudiantes, al trabajar en el aula de clases, el maestro orientador es quien debe realizarla, y pueden proponer nuevas formas de aprender.

Cabe mencionar, la afirmación de Tobón (2010)" las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación, y una forma de solución de los problemas educativos" (p. 23).

La propuesta pedagógica planteada contribuye al aprendizaje a través de las competencias porque a partir de la lúdica y la dinámica con los estudiantes de transición se favorece la ejercitación de habilidades motrices e intelectuales, además de favorecer la vinculación de contenido de diferentes áreas de desarrollo, es decir, se potencia el aprendizaje ya que los pequeños aprenden el 20% de lo que escuchan, el 50% de lo que observan y el 80% de lo que ellos realizan, lo que ha sido de gran utilidad para que los pequeños puedan poner en práctica cada uno de sus conocimientos.

Según la investigación, en los últimos años se ha experimentado en la educación una nueva forma donde los docentes han desarrollado nuevos métodos de enseñanza para potenciar otras capacidades y actitudes en los alumnos, se ha implementado el aprendizaje por competencias para que los estudiantes puedan llevar el conocimiento a su vida real, donde puedan aprender, adquirir de manera práctica los contenidos en cada área de aprendizaje, aunque sin

dejar a un lado otros modelos educativos como el PEI, el manual de convivencia, se utilizan los métodos para que los alumnos puedan afianzar y expresar conocimientos.

Hymes (1996), señala que la comunicación es una forma de información lingüística. La forma en que la propuesta pedagógica integra el saber, saber hacer y saber ser, es mediante estrategias en las que se involucran la lúdica y la dinámica como juegos con rompecabezas, juegos de destrezas, rondas infantiles entre otros, con los que los pequeños de grado transición interactúan e integran de manera armónica y recreativa para que puedan desarrollar habilidades, actitudes en las que puedan compartir y dejar a un lado la falta de integración en el aula de clases.

El saber apropiarse de los temas, integrarse mediante el juego, donde además de mostrar expresiones corporales, mantienen una convivencia armónica. El saber hacer, es importante abordar las estrategias de aprendizaje como la lúdica, porque requieren de prácticas donde la acción del docente está dirigida a los estudiantes, las cuales se contemplan todos los niveles de avance en el aprendizaje, procurando un modo de trabajo eficaz; integración social y desarrollo de las habilidades.

El saber ser, la implementación de estrategias pedagógicas estimula la creatividad y genera motivación en los estudiantes a partir de sus intereses y expectativas. Por lo cual la lúdica motiva a los estudiantes a la formación, el aprendizaje de los conocimientos y la integración con los demás compañeros en el aula de clases.

Para culminar, en cuanto a las competencias según Tobón (2010) plantea, “realizar acciones tales como, el trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, y la información” (p.12).

Cada competencia hace parte de la práctica pedagógica porque permite tener como profesional una educación formal, en la que se puedan ejercer e implementar estrategias muy útiles para los estudiantes, mediante competencias necesarias para su desarrollo.

Planeación Didáctica

La secuencia didáctica diseñada, titulada “Lúdica recreativa y aprendizaje: fortaleciendo los vínculos de integración de los niños de grado transición”, representa un enfoque pedagógico basado en la dinámica y la lúdica para enriquecer las experiencias de los aprendizajes de los niños de grado transición de la institución educativa Alianza sede amor a san Andrés. A través de esta secuencia, se busca fortalecer las habilidades, competencias e integración de los niños en el entorno escolar, mediante actividades que recrean momentos y experiencias basadas en la creatividad, imaginación y diversión, convirtiéndose en herramientas para el aprendizaje de una forma más práctica y oportuna. Por lo tanto, la secuencia didáctica se divide en tres actividades fundamentales basadas en el uso de estrategias lúdicas y dinámicas que permitan integrar la lúdica recreativa y aprendizaje fortaleciendo los vínculos de integración de los niños de grado transición.

La primera actividad, tiene por nombre “simón dice” este juego se orienta a fomentar la integración y la atención, los niños deben estar atentos a las instrucciones del docente en lo que hace o dice, cada niño debe estar pendiente a los movimientos y palabras que el docente orientador está explicando para ellos realizar las mismas acciones, también tiene como propósito ejercitar la psicomotricidad fina y gruesa, al momento en el que ellos realizan los actos que el docente les muestra estarán ejercitando todos sus músculos. Así, este juego permite recrear la imaginación porque pueden realizar nuevas acciones y movimientos.

Al inicio se explorarán conocimientos y experiencias de los estudiantes de la lúdica y dinámica, con estas preguntas: ¿Han jugado la dinámica simón dice? ¿Conocen el juego de Simón dice? ¿Cuál juego quieren realizar? Así que, la estrategia de evaluación se enfocará en: registro de diario de campo, evidencias fotográficas, observación participante y momento de

desarrollo de la actividad. La actividad se aplica en tres momentos, exploración, organización y trabajo en equipo.

Se organiza a los estudiantes en mesa redonda, ubicando a los niños dispersos para que tengan espacios en el aula, todos deben estar atentos a las instrucciones del docente, quien será simón quien exprese acciones que los niños deben imitar, por ejemplo, simón dice pulgares arriba, abajo, al centro, entre otras acciones con las que se espera que participen.

Para iniciar se realiza la actividad con presaberes previos, en este proceso se comenta la actividad a los niños que simón también puede mentir en el juego cuando habla pulgares arriba, pero puede tenerlos abajo, es muy importante la atención a las palabras y movimientos del docente o de quien actúa a simón dice. El juego se hace emocionante cuando quienes se equivoquen paguen penitencias a través de bailes, canciones o cuentos. En lo que respecta con la lluvia de ideas se les pregunta a los niños sobre la actividad y qué otras pueden planear para la siguiente clase.

La estrategia de evaluación será dirigida por preguntas exploradoras sobre la importancia del juego, comprensión, atención y que tanto le gusta la actividad de simón dice, al cierre el docente explica el objetivo del juego, la importancia de haber trabajado en forma grupal y los movimientos realizados durante el juego.

En los resultados se espera lograr integrar a los niños durante el juego, la importancia de trabajar en grupo y estar atentos a las instrucciones del docente para seguir la secuencia del juego simón dice.

La segunda actividad, se nombra “Armando caricaturas con rompecabezas” el objetivo de esta actividad es desarrollar la capacidad motriz, ejercitar la memoria y trabajar en forma grupal,

permitiendo a los estudiantes la capacidad de concentración y el desarrollo de la memoria aumente.

Al inicio se realiza una exploración de los conocimientos y experiencias de los estudiantes mediante la observación participante, realizando preguntas como: ¿conocen las caricaturas que se les muestra? ¿Cuál es el nombre de la caricatura que deben armar?, la aplicación de la actividad será en tres momentos, primero se organiza a los niños en grupos de 5 estudiantes por cada pupitre los cuales deben estar dispersados en todo el salón de clases, el docente orientador hace la explicación de las instrucciones de la actividad la cual consiste en armar el rompecabezas para descubrir la caricatura. El primer grupo en armar el rompecabezas obtendrá un premio sorpresa, mientras que los dos últimos grupos deben pagar penitencias como (bailar, cantar, recitar o colorear).

A los niños se les indica las instrucciones pertinentes para que, al momento de armar, puedan elegir las fichas que deben encajar en el rompecabezas, momento en el que se integran como grupo de trabajo. Esta estrategia de evaluación se enfocará en preguntas de comprensión, construcción de caricaturas y destrezas.

En el momento de cierre se realiza una breve reflexión, explicando el propósito de la actividad, la dinámica que se empleó y la importancia del trabajo en equipo. El producto que debe lograr la población es trabajar en conjunto, mostrar habilidades y poder armar las caricaturas mediante un rompecabezas.

La tercera actividad es nombrada “Dinámica del teléfono Roto”, esta actividad tiene como propósito distorsionar la información que se transmite por medio de los vasos y la cuerda, debido a la comunicación que lleva el mensaje. Los niños muestran sus vivencias y la manera como

procesan la realidad. El mensaje debe llegar de forma correcta hasta el final, aunque es complicado que llegue la información ya que por diversión o porque el otro niño no escuche bien invente una frase diferente o simplemente se transmite el mensaje de la manera correcta.

Al inicio se exploran saberes previos de los estudiantes a partir de preguntas como ¿alguna vez han jugado el teléfono roto? ¿Cómo se imaginan el teléfono roto?, esta actividad de aplicar en tres momentos primero medir las capacidades de los estudiantes a través de las series de preguntas y su respectiva respuesta, la organización de la actividad con los equipos de trabajo y el momento final de la reflexión de la actividad.

La actividad consiste en ubicar a dos estudiantes de extremo a extremo con un vaso que será el teléfono roto y la cuerda será el canal por el que se transmitirá el mensaje; en ambos extremos habrá niños que esperarán el mensaje del otro grupo al comunicar la información.

Cuando el primer niño manda el mensaje, los demás deben informar lo que se transmitió y así sucesivamente hasta que todos logren pasar por el teléfono roto. Los niños trabajaran en conjunto para poder escuchar bien el mensaje.

La estrategia de evaluación se realizará por medio de la percepción de la información, la comprensión, escucha y la forma de trabajar con los demás compañeros. Además de ser un juego divertido integra a los estudiantes y puede dejar una enseñanza que la información que no siempre llega puede ser verídica y distorsionarse cuando pasa por los emisores.

Enfoque Didáctico

Zabala, (2000) presenta las secuencias didácticas como actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para el logro de objetivos educativos. Cada actividad planteada en el instrumento de planeación se organizó de forma coherente y acorde a la edad de los niños, a los 5 y 6 años de transición, actividades donde la lúdica y el juego se unen al aprendizaje de los pequeños para integrarse.

Primero, es primordial vincular el diagnóstico de grupo con la planeación de la secuencia didáctica, ya que a partir de la información obtenida se permite conocer las características del contexto educativo, las fortalezas y debilidades de los pequeños de transición, partiendo de la falta de integración de los niños de transición por los que se opta por resolver estas problemáticas dentro del aula.

En la secuencia didáctica se organizan actividades acordes a las falencias de los estudiantes, para las que se basan en la lúdica y el juego, elementos fundamentales para el aprendizaje de los niños, los estilos y el trabajo en grupo que permitirá la integración y convivencia de un desarrollo cognitivo y emocional.

Para favorecer el desarrollo y la formación de competencias con una secuencia didáctica, se parte de los problemas que presentan en el aula de clases los niños, ya sean de aprendizajes o por convivencia social, siempre se parte de aquellas debilidades del grupo. Para la evaluación se organizan instrumentos en los que se realizan cada técnica que implementará para lograr los resultados. Además, se establecen unas pautas necesarias a partir del trabajo en equipo con los niños por parte del docente lo que permita un mayor desempeño en sus actividades y una sana convivencia.

Los espacios, el ambiente y los recursos son necesarios para que los niños puedan incluir el desarrollo de las competencias, en cuanto a la secuencia plasmada, serán muy útiles para que los niños, además de divertirse, aprendan a tener una relación de agrado con cada amigo de grado transición.

Por ello, se hace necesario abordar los saberes previos de los estudiantes de grado transición porque a partir de ahí se construyen nuevos conocimientos, las experiencias significativas, el aprendizaje a través del juego una forma para que ellos aprendan a demostrar sus habilidades y adquirir experiencias.

En particular, se ha trabajado la secuencia a través de las actividades lúdicas y dinámicas que como profesionales sirven para aprender a convivir e interactuar con los niños, además se ha observado que estas actividades permiten salir de la rutina, dando un ambiente agradable y una integración paulatina de los pequeños dentro y fuera del aula de clases, evitando que ellos sean absorbidos por la tecnología y tengan una nueva perspectiva de adquirir los conocimientos.

Para finalizar, se concluye que los logros alcanzados en cada planeación permitieron investigar estrategias para afianzar el aprendizaje, permitiendo llevar una mejor secuencia, que se plasmen actividades útiles para el aprendizaje de los niños y que permitan solucionar dichos problemas.

Implementación

Al orientar las actividades 1 y 2 en cada secuencia correspondiente como la iniciación, desarrollo y cierre, se realiza la explicación a los estudiantes el proceso de importancia que se obtendría con cada una, considerando las experiencias vividas con cada uno en el tiempo de la aplicación de las actividades del rompecabezas y Simón dice, considerando la agilidad, destrezas y habilidades de cada estudiante para procesar la información y ponerla en práctica.

Según lo propuesto para cada sección de actividades implementadas en el aula de clases, se pone en consideración las necesidades educativas de cada estudiante para alcanzar el aprendizaje esperado, para iniciar cada actividad se aborda la oración, saludo de bienvenida, llamado a lista para luego realizar la exploración con preguntas alusivas a las actividades, para conocer los conocimientos con los niños, permitiendo procesar la información y entenderla.

Estas actividades se consideran consecuentes para lo que se planeó, donde el estudiante además de divertirse aprende, interactúa, trabaja en equipo y fomenta los valores del respeto hacia su docente y compañeros de clases. Darle la oportunidad de ser creativos, expresivos, propositivos y, sobre todo, confiados en ellos mismos, cuando aprenden a trabajar en equipo para lograr los objetivos propuestos.

Los materiales sugeridos en la planeación como los rompecabezas de caricaturas, las expresiones, los movimientos infantiles, la dinámica de los juegos y las penitencias, son esenciales para desarrollar las actividades adecuadamente. Es importante la organización de los niños en espacios que permitan que se integren de manera sana, divertida, el trabajo en equipo influye para que sean más expresivos y competitivos querer saber las reglas de las actividades y participar, empleando actividades lúdicas recreativas para que los niños adquieran habilidades y destrezas, permitan el desarrollo de sus capacidades motoras y cognitivas.

El tiempo establecido en la planeación responde a las necesidades educativas de los participantes, ya que las actividades se trabajan de forma práctica, se organiza bien en los tiempos adecuados, lo que lleva a un buen desempeño en cada una, reflejando los aspectos positivos de cada actividad.

Por eso, se considera que la estrategia de evaluación utilizada responde a las necesidades educativas de los participantes, porque permite observar las actividades trabajadas, la participación de los niños, la emoción de ser los primeros en armar la caricatura, la rapidez y habilidad para entender las dinámicas y la capacidad de almacenar y expresar lo aprendido.

Por otro lado, se piensa que la estrategia de evaluación está acorde con cada planeación, permitiendo que la aplicación en cada momento de las actividades y aprendizajes esperados; al instante de aplicarse se observa y vive la experiencia de alegría, trabajar en equipo, el valor del respeto y las habilidades de cada estudiante.

Por tal motivo, se piensa que la implementación responde a los aprendizajes esperados, porque se concentra en la habilidad, desarrollo y capacidad de los estudiantes para captar cada una de las sugerencias de las actividades, procesando de forma rápida y oportuna la comprensión de las actividades mediante la fomentación y ejecución de cada una de ellas.

Se estima que la estrategia de evaluación permite identificar el objetivo de competencia, ya que se centran adecuadamente en los aprendizajes esperados y permiten mitigar algunas necesidades de los niños, empleando la integración mediante trabajo en equipo para una mejor interacción y mayores desempeños.

En la intervención promueve el aprendizaje esperado, porque la exploración antes de iniciar la actividad creó en los estudiantes destrezas para afianzar sus conocimientos, permitir la

oportunidad de trabajar en equipo, integrarse amigablemente, mostrar sus habilidades, capacidades para entender las actividades y cómo participaron, motivados a participar, divertirse y aprender la importancia de estas actividades.

De igual manera, los recursos didácticos utilizados como los rompecabezas de diferentes caricaturas, el espacio propiciado para la actividad, la organización; son fundamentales para el logro de los objetivos de las actividades, ya que además de propiciar ambientes agradables, sirven como base fundamental para el aprendizaje de los niños al desarrollo de sus capacidades motrices y cognitivas.

Finalmente, se estima que los recursos didácticos se ajustan a lo planeado, porque cada uno realiza las actividades permitiendo en los estudiantes cambiar su monotonía del trabajo en el aula de clases, emprender nuevos conocimientos y una forma de aprender los aprendizajes de la docente, de igual manera realizar la integración y el trabajo en equipo de los estudiantes.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Moreira (2012), define secuencia didáctica como “secuencias de enseñanza potencialmente facilitadoras de aprendizaje significativo, de temas específicos de conocimiento conceptual o procedimental, que pueden estimular la investigación aplicada en la enseñanza diaria de las clases” (p, 7). Los resultados obtenidos al implementar las actividades se dirigen a los estudiantes de grado transición para que alcancen los conocimientos, aprendizajes basados en la lúdica donde se genere la integración de los niños dentro y fuera del aula de clase, aunque en el grupo tres niños se notan la falta de interés y motivación por las actividades planteadas.

Por tal razón, los aspectos de la intervención consideradas fortalezas dentro de la práctica son, lograr la integración de los niños por medio de cada actividad, el aprendizaje por medio de la lúdica y el juego, el aprendizaje significativo, expresión oral, trabajo colaborativo, entre los aspectos que se deben mejorar es cambiar el espacio de la realización de las actividades ya que al ser un lugar poco espacioso los niños se sentían un poco enredados, trabajar con otras actividades como la música, la pintura, entre otros, que fomente un poco más el interés a los niños que estaban aislados a las actividades al momento de trabajarlas.

Las características de los participantes en la implementación y el contexto en el que desarrollamos la práctica son acciones para mejorar: trabajar con nuevas actividades relacionadas con la música e instrumentos musicales, imitar personajes, animales o cosas, fomentar ambientes agradables, recreativos, como trabajos en los parques a través de rondas, juego y canto.

Por ende, la intervención que favoreció el aprendizaje de los participantes al implementarse se orienta a trabajar con los estudiantes en grupos, considerando la experiencia de la práctica pedagógica, el aprendizaje de los estudiantes y la comunicación.

Por otra parte, los aspectos de la implementación que influyeron en los resultados de aprendizaje de los estudiantes al implementarse son, la participación de los estudiantes, las actividades utilizadas, el aprendizaje de los niños al captar la información, la habilidad para expresar y cooperar en las actividades y las destrezas para fomentar la adecuación del aula.

Por eso, en la implementación se encuentran y resaltan las diferencias sobre cómo los niños trabajan en clases, muchas veces no desean hacerlo de forma grupal, así mismo el nivel de aprendizaje. Las fortalezas por la capacidad de captar y aplicar los conocimientos que se les impartieron, en cuanto a las limitaciones no todos poseen esa motivación del trabajo colaborativo, algunos en casos no son sociables con los demás compañeros.

Las recomendaciones claves para futuras implementaciones son, realizar más actividades grupales en el aula de clases, en los espacios de descansos fomentar la integración en los juegos, realizar trabajos grupalmente.

De igual manera, los aspectos que han sido importantes de resaltar en relación con la pregunta problema de investigación ¿Cómo fortalecer las habilidades sociales por medio de la lúdica en los niños de grado transición de la institución educativa alianza sede amor a san Andrés?, entre los aspectos se tienen la motivación de los niños por medio de actividades lúdicas, juegos, que permiten que los pequeños puedan tener integración, el aprendizaje significativo a través de los conocimientos que se les imparten, la proyección de valores como el respeto, la solidaridad y la tolerancia.

Por eso, al realizar la práctica pedagógica se tiene en cuenta que los niños no tienen integración social en el aula de clases con los demás compañeros, por lo que optaron por involucrarse en estos pequeños sin dejar de lado los valores que serían la base para trabajar en el

respeto y en equipo. Esto permite entender y aplicar actividades encaminadas al aprendizaje, la cooperación impartiendo el conocimiento mediante la lúdica y el juego de esta manera los niños aprenden y a la misma vez comparten momentos en grupos y se divierten sin salir del contexto académico.

Moreira (2005), plantea que “el aprendizaje significativo crítico es aquella perspectiva crítica que permitirá al sujeto formar parte de su cultura y, al mismo tiempo, estar fuera de ella, depende de la forma en que aplica los conocimientos y se aprenden” (p, 12).

Por tanto, la planeación ayuda a entender el problema de los niños en el aula de clases, cómo estaban distanciados y no compartían con sus compañeros, siendo esencial para diseñar e implementar estrategias, estructuradas en las actividades planteadas en las sesiones de la práctica.

Para finalizar, es importante que los estudiantes aprendan a través de otras estrategias didácticas que permitan que adquieran los conocimientos y aprendizajes de una manera agradable, motivarlos a la creatividad, a explorar otras maneras de aprender, Evitar la memorización mecánica a favor de un aprendizaje constructivo significativo, basado en la comprensión, razonamiento, explicación y descripción (catalán, 2020). Por eso cuando se aplican estas actividades se busca que el aprendizaje llegue a los estudiantes de forma sustancial, aplicable y con respeto para lograr que se familiaricen y compartan en grupo sus conocimientos.

Conclusiones

Para concluir, la aplicación de estrategias lúdicas y didácticas han generado impactos positivos en el grado transición de la institución educativa Alianza sede amor a san Andrés.

Los resultados obtenidos han permitido que estas estrategias sean útiles para que los estudiantes puedan integrarse, participar, desarrollar habilidades sociales, cognitivas y motoras.

Con la lúdica los niños adquieren habilidades, descubren ser creativos, desarrollan confianza en sí mismos, pueden crear e imaginar, así que la dinámica permite controlar sus emociones y comprender a los demás.

Durante la ejecución se lograron los propósitos planteados al observar que los niños ya realizaban trabajos en forma grupal, tienen más relación social y comparte con los demás compañeros en el entorno escolar.

En cuanto a las dificultades al principio algunos niños estaban desmotivados, otros sentían temor de participar, pero todos estos aspectos negativos fueron dejados a un lado cuando se implementó la primera actividad, ya que se pudo notar el cambio porque los niños comenzaron a integrarse, participar, sentían emoción y se divertían en cada actividad. Todo esto fue muy satisfactorio porque las estrategias habían funcionado de manera positiva.

Los niños de grado transición experimentaron situaciones en las que mostraron interés por las actividades aplicadas en las clases, satisfaciendo las necesidades de los estudiantes para mostrar sus actitudes, su forma de ser y la manera como les daba confianza, aprendizaje y la habilidad social de compartir sin exclusión y con la misma igualdad. Por su parte, las prácticas pedagógicas experimentaron transformaciones en el diplomado porque trabajar desde las aulas de

clases con los niños de transición permitió conocer el entorno escolar, el saber ser y aplicar estrategias que los niños pudieran entender y poner en práctica.

Estas experiencias fueron de gran ayuda para entender algunos problemas reflejados en las aulas de clases, a veces hay situaciones que, por muy mínimas, afectan la integridad social de los niños, sin importar el grado, la edad, son factores necesarios para mejorar la educación y el comportamiento de los estudiantes.

Para finalizar, hay que resaltar que esta propuesta pedagógica es satisfactoria para fortalecer las habilidades sociales y para el desempeño y aprendizaje de los estudiantes de grado transición.

Referencias Bibliográficas

- Bruner, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Morata. [Archivo PDF].
https://www.terras.edu.ar/biblioteca/1/CRRM_Bruner_Unidad4.pdf
- Catalán. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. Revista iberoamericana de Estados Em Educación,
15(4).<https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaae.v15iesp4.14534>
- Dewey, J. (2014). Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz. [Archivo PDF].
<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001621/162184s.pdf>
- Guzmán, J., y Oviedo, L. (Ed. y Trad.) (2009) Inteligencia emocional y procesos pedagógicos. Ibagué, Colombia: Editorial Universidad Nacional de Colombia. (Vol.4).
<https://www.universilibros.com/libro/inteligencia-emocional-y-procesos-pedagogicos>
- Hymes, D. (1996). Acerca de la competencia comunicativa. Forma y Función, 9. Departamento de Lingüística, Universidad Nacional de Bogotá.
<https://www.academia.edu/36245284/Hymes>
- Ministerio de Educación Nacional (1998). Lineamientos curriculares preescolares. Bogotá, Colombia: Imprenta MEN
https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- Ministerio de Educación Nacional - MEN. (2018). Estándares básicos de Competencias en Educación física.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Referentes-de-calidad/340021:Estandares-Basicos-de-competencia>

Moreira, M. (2005). “Aprendizaje significativo crítico”. *Indivisa. Boletín de estudios de investigación*. No. 6. pp. 83-101, [Archivo PDF]

<https://www.redalyc.org/pdf/771/77100606.pdf>

Moreira, M. (2012). *Unidades de enseñanza potencialmente significativas-UEPS*, Instituto de Física da UFRGS, Porto Alegre. pp. 22. [Archivo PDF]

<https://www.redalyc.org/pdf/737/73742121006.pdf>

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

Tobón, S. (2010). *Las competencias en la educación superior. Políticas de calidad*. Bogotá: ECOE. [Archivo PDF]

https://maristas.org.mx/gestion/web/doctos/aspectos_basicos_formacion_competencias.pdf

Zabala, A. (2000). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. Grao. [Archivo PDF]. <https://desfor.infed.edu.ar/sitio/profesorado-de-educacion-inicial/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf>

Apéndices

Apéndice A Carpeta de Evidencias

[https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:w:/g/personal/capereiran_unadvirtual_edu_co/
EZG0FxP7taZGkZKkYJnxLvQBc1W_2yxcMgjZ7WvtgyKxLw?e=Clb1nO](https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:w:/g/personal/capereiran_unadvirtual_edu_co/EZG0FxP7taZGkZKkYJnxLvQBc1W_2yxcMgjZ7WvtgyKxLw?e=Clb1nO)

