

Como los juegos interactivos benefician el proceso de aprendizaje

Luisa Dayana Guzmán Warne

Asesora

Natalia Olave

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

La escuela pijiguayal se encuentra en el municipio de ciénaga de oro. Uno de los problemas de aprendizaje en Córdoba es la dificultad para leer y la falta de herramientas tecnológicas necesarias. Como resultado, nos encargamos de llevar a cabo una investigación en la institución para demostrar cómo los juegos interactivos pueden mejorar el aprendizaje de los niños y cómo el juegos interactivos benefician esta fase de aprendizaje centrada en la comprensión de la lectura. Debemos aplicar esa motivación cada día para ayudar a los niños a avanzar en su aprendizaje. Los juegos interactivos son esenciales para nuestro conocimiento y su funcionamiento, ya que le permite al niño la construcción de su personalidad y el desarrollo de sus dimensiones, fortalece su imaginación, mejora sus habilidades y conocimientos expresa sus emociones, y puede determinar la forma de mirar el mundo que lo rodea. por medio del juego, el niño está motivado a la libre expresión, a dejarse ver tal y como es, el niño puede hacer uso de sus conocimientos él puede planificar, organizar y relacionarse con los demás, ya que el poder del juego puede liberar el estrés, y ayuda a ser autónomo y responsable, ya que le proporciona un alto grado de madurez para enfrentarse a la vida.

Palabras clave: Aprendizaje, tecnología, beneficio, motivación.

Abstract

The Pijiguayal school is located in the municipality of Ciénaga de Oro. One of the learning problems in Córdoba is the difficulty in reading and the lack of necessary technological tools. As a result, we took it upon ourselves to carry out research at the institution to demonstrate how interactive games can improve children's learning and how interactive games benefit this phase of learning focused on reading comprehension. We must apply that motivation every day to help children advance in their learning. Interactive games are essential for our knowledge and its functioning, since they allow the child to build their personality and develop their dimensions, strengthen their imagination, improve their skills and knowledge, express their emotions, and can determine the way they look. the world around him. Through play, the child is motivated to free expression, to let himself be seen as he is, the child can make use of his knowledge, he can plan, organize and relate to others, since the power of play can release the stress, and helps to be autonomous and responsible, as it provides a high degree of maturity to face life.

Keywords: Learning, technology, benefit, motivation.

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	13
Planeación Didáctica.....	15
Qué Divertido es Leer.....	15
Enfoque Didáctico	18
Implementación.....	20
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	22
Conclusiones.....	25
Referencias Bibliográficas	27
Apéndices.....	30

Lista de Apéndices

Apéndice A *Carpetas de Evidencia* 30

Introducción

El trabajo examina los temas de investigación y demuestra cómo el juego como herramienta pedagógica puede ayudar al avance de los niños y su mejora en la comprensión de la lectura. El objetivo de esta implementación es identificar los factores que contribuyen al bajo rendimiento de los estudiantes de educación infantil en la institución educativa Piedras abajo, así como plantear una pregunta de investigación sobre cómo los juegos interactivos ayudan a los estudiantes del grado segundo de la institución educativa piedras abajo a mejorar su comprensión lectora. definiendo sus causas potenciales y efectos; y, con conocimiento de métodos pedagógicos que mejoran el rendimiento académico, proponer soluciones al problema. De acuerdo con lo que dice Piaget, los niños interactúan con el entorno de 3 formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, por tanto, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades (Montero & Alvarado, 2001). (p,13).

Braslavsk (1999), señala que los sujetos competentes (docentes), deben dominar las estrategias de búsqueda y de procesamiento de la información, en permanente crecimiento y renovación que necesitarán para ser frente a lo inesperado. (p,13). De lo anterior, podemos inferir que los juegos interactivos juegan un papel importante en la formación académica de los estudiantes porque crea expectativas y motiva a los más pequeños.

La educación ha experimentado muchos cambios en su historia para mejorar continuamente y enfrentar los diversos desafíos a los que se enfrenta constantemente, adaptándose a las frecuentes transformaciones que el tiempo conlleva. Es bien sabido que una educación exitosa se basa en la educación temprana del niño, ya que es durante esta etapa en la

que se desarrolla no solo a nivel educativo, sino también como ser humano en su totalidad, construyendo el conocimiento para enfrentar los desafíos diarios de la diversa sociedad en la que vive.

A pesar de todo, el maestro reflexiona constantemente sobre cómo ayudar e influir en los problemas que surgen de la conducta de los niños y que culminen en acciones violentas, disminuyendo la convivencia sana y, por lo tanto, afectando negativamente el ambiente educativo adecuado. Para ayudar a los estudiantes a avanzar de manera significativa, el educador busca repensar su comportamiento y ofrecer soluciones a esta barrera mediante métodos innovadores que hagan posible una práctica sumamente buena como pilar fundamental del buen desarrollo formativo.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Institución educativa pijiguayal se encuentra ubicada en la zona rural del municipio de ciénaga de oro, Córdoba, y tiene su sede en el corregimiento de piedras abajo, con una población de 10 a 14 estudiantes de 7 a 10 años. Su objetivo es encontrar soluciones para perfeccionar la comprensión de la lectura de los estudiantes.

La Institución Educativa Pijiguayal cuenta con la misión de educar a jóvenes innovadores y empresarios que fomentan el respeto por el medio ambiente, la paz social y la preservación de su identidad cultural, utilizando de manera inteligente los recursos disponibles para mejorar la calidad de vida de su comunidad.

Su visión proyectará para el 2024 ser la fuerza conductora del cambio social que necesita la comunidad en lo productivo, cultural, tecnológico, educativo y ambiental, de manera que pueda maximizar sus potenciales, superar sus problemáticas y que se reflejan en el logro de niveles superiores de desempeño en las pruebas estandarizadas externas y en la predilección de la población por nuestros servicios.

A través de un planteamiento del problema donde se puede definir que esta problemática tiene unas causas como lo es el inconveniente para aplicar a programas de capacitación que se realizan en diferentes ciudades para los maestros, además de la poca cantidad de estudiantes que ingresan a la institución y el desconocimiento de los alumnos con la participación del juego en sus avances académicos. El juego está conectado con el contexto sociocultural, ya que el niño durante el juego pretende relacionarse e integrarse en un grupo, con el que comparte pensamientos y emociones. Además, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos copiando los roles, valores, formas de comunicación, relaciones y conductas de su entorno cultural (Linaza, 2013, p11).

El objetivo principal es transformar completamente la situación presente de la institución educativa e implementar un plan de trabajo que transforme los obstáculos en oportunidades para los alumnos. Para lograr esto, los docentes deben acompañar a los alumnos y participar activamente en actividades como cuentos infantiles, dinámicas, juegos y bailes, lo más importante es que sean felices para captar su atención y motivarlos a leer.

Este estudio tiene como objetivo ayudar a los maestros a comprender una variedad de enfoques metodológicos para utilizar el juego como un medio de formación y aprendizaje con el menor, en el que se trabajan las habilidades sociales dentro del contexto educativo de los estudiantes. De esta manera, la propuesta comienza con un análisis del contexto de la población materia de estudio, que se registra en un diario de campo como soporte de las actividades que se proponen.

Si miramos a nuestro alrededor, podemos ver que las decisiones más notables de nuestra vida se toman con base en la mirada de mejoras de la formación del estudiante. Los instrumentos necesarios para comprender la importancia de la educación y saber cómo se utiliza correctamente facilitan nuestra ocupación y la formación académica, pero esta tarea debe ir de la mano de los docentes e implementarse en la clase desde la primaria, donde los niños empiezan a observar nuevas actividades a partir de la utilización de números. La intervención de los niños en actividades lúdicas es fundamental. Desarrollar una cultura estadística desde la niñez es fundamental.

Pregunta de Investigación

Es fundamental incorporar técnicas que secunden a los niños a desarrollar un alcance efectivo de la lectura y, sobre todo, que los niños entiendan y puedan comprender lo que leen y saquen sus propias conclusiones sobre los temas que eligen. Por lo tanto, desde el principio, los maestros deben ser tolerantes y creativos para llamar la atención del niño y que tenga el placer de expresar sus ideas fue esto lo que me ayudó a dar solución a la problemática ¿Cómo los juegos interactivos benefician el proceso de aprendizaje enfocado en comprensión lectora de los niños de 2° de la institución educativa piedras abajo? y así fijarme un objetivo frente a estos niños para demostrar su potencial educativo. Involucrar al juego como una herramienta didáctica que les permita desarrollar técnicas, habilidades, mejorar destrezas que le permitan avanzar un paso a la vez para la práctica con la comprensión de lectura, usando las estrategias de enseñanza donde el juego sea el protagonista del desarrollo emocional, cognitivo, afectivo y social del niño, donde este pueda contribuir a su aprendizaje y al fortalecimiento de la comprensión de lectura de este grado.

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Considerar en la formación docente nos abre un conjunto de preguntas acerca de la naturaleza y los modos de apropiación del oficio de enseñar y nos lleva a considerar y a preguntarnos sobre los componentes sustantivos del proceso de formación del educador y su constitución como profesional de la enseñanza. Esto permite que el maestro, innovador, investigador y apasionado por su trabajo, tenga siempre la técnica adecuada para usar en cada situación.

Debido a que es una forma efectiva de monitorear la práctica pedagógica, el trabajo de los docentes debe contribuir positivamente a la sistematización de experiencias. Este método permite volver al principio de la práctica y revisar las diferentes acciones que se han realizado para encontrar fallas, aciertos, fortalezas y oportunidades.

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad. (UNESCO, 1980, p. 5).

El juego es una actividad natural del niño que se caracteriza por ser voluntaria, creativa, agradable, motivante, espontáneamente elegida, con una finalidad e implica la resolución de retos o problemas y la adquisición de habilidades y competencias.

Montessori defiende que se aprende a través de la participación activa, siendo los niños los propios protagonistas del proceso de aprendizaje, involucrándose de una forma práctica, principalmente empleando las manos y a través de materiales manipulativos, sensoriales y lúdicos (Santerini, 2013, p29).

Pienso que cada nivel de escolaridad lleva un proceso o una ruta que ayuda cada paso que da el maestro a brindarle a sus alumnos una mejor calidad de estudio, así deba devolverse al inicio de las actividades para brindar un mejor conocimiento.

La autora Terigi (2011) plantea que, la necesidad de formación en lo tecnológico se vincula con otros saberes didácticos reconocidos como vacancias, ya que la preocupación no está tanto en los nuevos modos de producción del conocimiento, en las posibilidades que generaría el acercar el trabajo con lo tecnológico a la escuela en términos de acceso al conocimiento, sino en relación al control de la clase, al manejo del grupo. (p 29).

La escritura se aprende principalmente en la escuela, por esto debe favorecer en los estudiante aprendizajes lingüístico-comunicativos, y el desarrollo de habilidades para escribir textos relacionados con la diversidad de contextos en los cuales los estudiantes pueden participar

(Camps, 2003; Pérez, 2003). (p, 48). Es por eso que de acuerdo a lo citado puedo decir que las herramientas tecnológicas y la incorporación del juego son un mecanismo de intervención de los estudiantes, así como la de crear autonomía desde edades tempranas además de estimular nuevos aprendizajes y motivar a la comunicación.

Desde la primera etapa las niños aprender una estimulación adecuada dependiendo de las herramientas de trabajo que se empleen para que este atienda al llamado de enseñanza aprendizaje, los docentes debemos tener un grado de conocimiento previo para emplear las habilidades y herramientas que permitan incentivar la autonomía en el aprendizaje para que este sea capaz de aprender de manera independiente desde cualquier edad.es por ello que fomentar la curiosidad en los niños, con las distintas herramientas tecnológicas permite que ellos puedan trabajar con autodisciplina y participar activamente de las actividades empleadas por el docente innovador.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

En la institución educativa pijiguayal, ubicada en Ciénaga de Oro, la estrategia se basa en el uso del juego como estrategia de aprendizaje. La formación complementaria es un método de enseñanza adaptado a las necesidades de esta población de niños en Córdoba, que incluye otras técnicas de enseñanza y juegos que promuevan el progreso de los estudiantes. Se ha demostrado que este enfoque es efectivo para el aprendizaje porque los estudiantes aprenden a ser más independientes y trabajan con gran interés y motivación.

Mi sugerencia pedagógica fomenta el aprendizaje por habilidad gracias al impacto que ha tenido la incorporación del juego en las aulas de clase en los últimos años. Como resultado, el juego ha fomentado la motivación, la innovación y el papel importante que juega en la comunicación. Por lo tanto, la incorporación del juego en la enseñanza tradicional permite hacer cambios pedagógicos hacia un aprendizaje más constructivo porque se ha demostrado que promueve el aprendizaje.

Como educadora en formación, puedo decir que hemos llegado a un punto en el que las competencias han logrado mejorar la característica de enseñanza aprendizaje, a medida que las nuevas tecnologías mejoran en el mercado para brindar una mejor información y uso adecuado a nuestros niños, siendo maestros innovadores capaces de comprender las necesidades de los estudiantes, y día a día nos enfrentamos a situaciones adversas a nuestro conocimiento.

Como en toda propuesta pedagógica debemos tener un objetivo y mi objetivo de trabajo es que el niño pueda desarrollar habilidades, pueda tener un aprendizaje autónomo y que encuentre en el juego una motivación que le permita adquirir conocimientos que le permitan poder construir su personalidad de manera positiva en el ámbito social.

Este proyecto también busca que desde la infancia los niños puedan ser personas productivas para la sociedad que los rodea, que la adquisición de estos nuevos conocimientos sea la base de la construcción de sus principios éticos y morales.

Es fundamental y necesario que se propicien escenarios académicos donde los educandos sean los que descubran y construyan el conocimiento, aplicando distintos procedimientos en su proceso de aprendizaje; de modo que así adquieran la capacidad de desarrollar habilidades para aplicarlas en la vida cotidiana, (Arias, Arce y Cambroner, 2017). (p.17) Por ello, los docentes deben conocer y saber aplicar criterios para seleccionar la estrategia o técnica didáctica más adecuada a las competencias planteadas. Incluso tener la posibilidad de adaptar o crear sus propias estrategias y técnicas didácticas.

El primer acto creativo de la humanidad es el juego, que conecta al niño con la realidad. El niño aprende la realidad y dispone para el futuro jugando. A través del juego, el niño expresa su ideal, temores, imaginación y conflictos, así como su apreciación de sí mismo y de las personas en su entorno en general.

De acuerdo con Tobón (2010), busca implementar estrategias que faciliten en todos los miembros de la institución educativa un modo de pensar complejo, basado en aspectos esenciales tales como la autorreflexión, la autocrítica, la contextualización del saber, la multidimensionalidad de la realidad, la comprensión de aquello que se quiere conocer e intervenir, y el afrontamiento estratégico de la incertidumbre (p,14-24).

Una de las principales responsabilidades de los maestros de educación infantil es guiar, dirigir e instruir a niñas y niños para sentar las bases sólidas para que aprendan a comprenderse de manera armoniosa con sus familias, maestros y otras personas que los rodean. Esto se logra estableciendo y consolidando lazos afectivos mediante la creación de normas que se pueden aplicar tanto en el aula como en casa, teniendo en cuenta los cambios constantes en el contexto.

Planeación Didáctica

Al planificar cada una de estas actividades, se tomaron en cuenta las dificultades de los niños con la comprensión de lectura para mejorar el proceso de formación del estudiante, fomentar la participación activa de los estudiantes y reconocer las dificultades de cada uno. Esto permite el accionamiento de nuevas estrategias que permitieron a los estudiantes avanzar con su aprendizaje y adquirir nuevos conocimientos a través del juego como herramienta pedagógica para la formación.

Qué Divertido es Leer

Se le da inicio a la actividad con los estudiantes de segundo grado, donde primero se les da la bienvenida al salón de clases, se encomienda con la oración y luego se hace un ejercicio de estiramiento y movimientos suaves, para entrar en confianza, seguido de estos pasos, se les explica la actividad, que consta de ver un video de caperucita roja y el malvado lobo, con el fin que se involucren con las nuevas tecnologías, también habrá libro del mismo cuento, y se realizarán preguntas sobre el video para ir observando sus avances. Además de esto se le determina en qué consta la actividad y cuál es el propósito que tenemos para su aprendizaje.

Los estudiantes se encuentran listos para observar el video de caperucita y el malvado lobo, en la actividad se reconoce el interés del niño por participar de la clase, además del entusiasmo que sienten por utilizar estas herramientas que poco usan para su aprendizaje, inicia el video y se pausa por minutos para ir haciendo preguntas, sobre el mismo, esto con el fin de observar cuántos están atentos a la clase, se realiza un número de preguntas a los estudiantes con el fin de evaluar su conocimiento, luego de observar el video, se procede a empezar la lectura del mismo cuento, pero con los libros alusivos a este tema. Se observa que muchos niños solo tienen

grabado en su memoria el momento del video, lo que se les quedó de lo que vieron, mientras otros, realizan la lectura detalladamente, con sus pausas respectivas.

Al finalizar la lectura del cuento, se les pregunta a los estudiantes ¿cómo les pareció la clase? donde responden que quieren que siga llevando la computadora para ver más vídeos, y seguir leyendo, ¿Qué aprendieron del cuento? Y responden que no hay que ser como caperucita, no debemos dejarnos guiar por desconocidos, y tampoco desviarnos de nuestro camino, ¿Quieren volver a leer cuentos infantiles, o tienen algún interés por otros libros? Ellos responden con distintos intereses, motivaciones y sugieren otra actividad con los computadores.

Aquí finalizamos dando gracias a los estudiantes por su participación activa, y demostrando que sí es importante la incorporación de nuevas actividades escolares, ya que los niños muestran concertación, participación y motivación.

En la segunda actividad concluyó de esta forma: Primero se les da la bienvenida a los alumnos, se les indica que la clase es identificar las figuras geométricas, con juego de ubicación y tiempo que tendrá cada uno para lograr identificar la posición de la figura y como la representa en el aula de clase, y en su entorno. seguido de eso se les hace reconocimiento de las figuras geométricas y de los colores de cada una, luego en el computador se les muestran las imágenes que ya tiene en sus manos, y se les indica que tiene 10 segundos para ver la imagen y observar el lugar de cada figura, y deben ubicar en su silla según lo que vieron en el computador.

Se procede a mostrar el orden de las figuras y a poner en marcha el cronómetro, los estudiantes deben identificar la figura ubicar el lugar donde está el cuadrado, en qué lugar va el triángulo y el círculo, además de que color tiene cada figura, el tiempo se cumple se cierra el computador y los niños empiezan a organizar las figuras por su color y forma, demostrando sus habilidades y concentración con la actividad.

Los niños demuestran sus habilidades y concentración en la actividad, dando paso a quien fue más rápido y quien no cumplió con lo solicitado en la actividad. Se le hace reconocimiento a cada uno, y se valora su aprendizaje, y a los que no cumplieron, se les hace la observación y se refuerzan los conocimientos.

Los objetivos de estas actividades eran ayudar a los niños a aprender a través de las tic y el juego, promover la participación de todos, socializar la actividad en la que pudieran demostrar sus conocimientos y permitir que todos participaran sin miedo a equivocarse. Además de reconocer las dificultades de cada estudiante y tener la capacidad de poner en marcha nuevas estrategias que le permitan avanzar en su aprendizaje.

Enfoque Didáctico

La planificación didáctica tiene como objetivo mejorar la habilidad de lectura de los niños al ayudarlos a deletrear palabras utilizando técnicas de organización de sílabas, formar la palabra y luego leerla completamente. De esta manera, comienzan a leer oraciones y luego textos de gran contenido. Se puede inferir que el uso del juego como herramienta didáctica para enseñar a los estudiantes es una estrategia lúdica que facilita los procesos de enseñanza. De acuerdo con Zubiría (2004), dice todo niño/a tiene esa predisposición y ese anhelo de aprender, de conocer más, pero lamentablemente en muchas situaciones didácticas prima la pasividad, creando en el niño/a aburrimiento y apatía. (p,21).

Abordar los conocimientos previos nos permite crear nuevos significados además de que un conocimiento nos lleva a otro. No solo los niños aprenden, sino también nosotros como maestros, porque observar cada necesidad nos hace más investigativos y más responsables de encontrar soluciones a cada problema. Según la Unesco (1980), los juegos "proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados simbólicamente: en las reglas del juego y mediante el uso de motivos decorativos tradicionales" (p. 17).

Esto indica que los juguetes en la época antigua eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde le daban sentidos y significados específicos a través de los juegos que se inventan y las interacciones que surgían con sus compañeros.

Las planificaciones didácticas son esenciales para los maestros porque nos permiten tener un orden de ideas y un paso a paso detallado de las actividades que realizaremos, así como observar el proceso que lleva cada estudiante y terminar satisfactoriamente su enseñanza. Estas

planificaciones nos permiten evaluar a los estudiantes, corregir errores y reconocer el conocimiento adquirido.

En pocas palabras, se puede decir que el juego, que se presenta como una planificación que facilita y encamina al educando hacia la conquista de nuevos conocimientos, alienta al niño a participar en todo el quehacer que se realizan tanto en el salón de clases como fuera del salón de clases, mejorando su proceso educativo sin afectar la estructura preferidas de recibir y aplicar el conocimiento.

Implementación

En la institución educativa pijiguayal, más precisamente en la sede piedras abajo, se trabajó con estudiantes de segundo grado entre edades de 7 y 11 años, donde estos estudiantes presentaban dificultades en la comprensión de la lectura y en el reconocimiento, las sesiones de trabajo se llevaron a cabo del 4 al 29 de octubre de 2023 y se pusieron a prueba mis conocimientos y los de los estudiantes a cargo.

Para avanzar en estos procesos de aprendizaje, una de las actividades fue utilizar el juego como mediador, así como utilizar herramientas como las computadoras para que los niños vieran cuentos infantiles, para luego evaluar lo aprendido, que su forma de interpretación fuera original, que cada uno tuviera como demostrar lo aprendido. También se puso a prueba la escritura del cuento, donde se dieron copias del mismo cuento a los niños para que pudieran demostrar lo aprendido.

El tiempo estipulado en la actividad fue necesaria ya que los 60 minutos, se pudo realizar la observación, la participación y la interpretación de lo que se esperaba, además del conocimiento que, si adquirieron los estudiantes, puesto que se involucraron con todo el proceso, y tuvieron una participación activa como se esperaba.

Con la segunda actividad de las figuras geométricas proporciona habilidades de exploración ya que el medio que nos rodea está lleno de formas que son indispensables para la orientación del aprendizaje de los niños, puesto que ellos al identificar estas figuras las empiezan a relacionar con algunos objetos que tengan a la mano, esta relación de las figuras geométricas con la comprensión de lectura va de la mano, porque podemos utilizar esos materiales escribiendo en ellos sus nombres, su color y su forma, cosa de que el niño, empiece su reconocimiento con el uso adecuado de estas herramientas.

Estas actividades emplean el juego como instrumento didáctico para mejorar la comprensión de la lectura en los niños de segundo grado. El objetivo es aprender a utilizar un método de estudio que mejore el conocimiento, los procesos cognitivos y el aprendizaje de los estudiantes.

Como todo maestro en formación, creo que debemos ser exploradores de nuevos aprendizajes para poder enfrentar todos los impedimentos que se nos presenten en nuestra vida profesional y en nuestra vida cotidiana.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Una de los motivos por los que elegí este tema de análisis fue mi curiosidad y el motivo para aprender más sobre los autores que han intentado justificar el juego infantil. Me parece esencial concebir y abordar el tema del juego desde una variedad de exposiciones teóricas para obtener una visión más amplia. Esta investigación me ayudará como futura maestra de infantil a implementar el juego de manera adecuada y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes.

El trabajo tiene como objetivo ayudar a los estudiantes del segundo grado de la institución educativa Pijiguayal a aprender a leer y escribir.

Para fortalecer estos conocimientos e innovar su aprendizaje, así como para brindarles a los maestros de esta institución nuevas experiencias, decidí involucrar al juego como herramienta didáctica. Para tener un objetivo principal, comprender la razón detrás de esto, las consecuencias que esto tiene y la táctica que se emplea para resolver el problema.

De acuerdo con Meneses (2007). “El profesor se convierte en un mediador de los aprendizajes de los alumnos. Los alumnos trabajan colaborativamente entre ellos y con el profesor. El objetivo es construir conocimiento” (p. 60). El aprendizaje se reconoce como un proceso individual que se fortalece en los ambientes sociales, donde coexisten mayores estímulos y se ejercitan los sentidos para anclar en el subconsciente de los estudiantes.

El proceso de formación crea una matriz de aprendizaje interna a través de percepciones, análisis, antologías, contrastes, relaciones y debates de las situaciones que suceden como alumno en el aula en un esfuerzo por "subjektivar la enseñanza desde el propio lugar como desde la construcción del otro".

Creo que cada maestro debe innovar, busca modos de captar la atención de los niños, producir conciencia entre sus colegas para atraer más ganancia a la institución, no esperar a que

el rector haga los ajustes que falten, el descubrimiento empieza por los docentes, la creatividad debe ser importante en su formación y la formación de sus alumnos, lo que fortalece los lazos afectivos y mejora los avances académicos de cada uno.

La entrega y la motivación de cada clase fueron esenciales para mi aprendizaje, por lo que la planificación de cada actividad demostró la conexión entre lo que aprendí y lo que apoyé en mi trabajo.

Lo que nos indica que ser un docente motivador permite que el estudiante adquiera conocimientos distintos con cada actividad, dando confianza a cada participación que da, y mostrándose tal cual como es, esto permite la confianza entre el docente y alumno, el docente buscar ser tendencia para vencer los obstáculos, superar las tareas difíciles y realizar nuevos retos lo más rápido posible. En relación con los autores según Mayer y Salovey (1997: 10), la inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emociones; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual. (p, 60).

Los cambios en el juego mejoraron el aprendizaje de los estudiantes porque se involucran más activamente en actividades relacionadas con la lectura. Incluir nuevas tecnologías para mejorar el desempeño escolar a corto plazo demostró que la constancia y las estrategias que empleamos muchas veces son de gran ayuda para sacar adelante a estos estudiantes; solo debemos elegir la mejor estrategia dependiendo de las dificultades presentadas para lograr el resultado esperado.

Debemos reconocer la importancia de incorporar las nuevas herramientas que muchas veces nos facilitan el trabajo de la investigación y la comunicación. Esto ayudó a incorporar a los

padres de familia en el proceso de aprendizaje con la lectura de los niños porque conocían el seguimiento que se les brindaba a sus hijos a través de las redes para mejorar su calidad de enseñanza.

Desde los teóricos Herrán (1999:25) La motivación es la acción y el efecto de motivar que a su vez es dar causa o motivo para algo], y motivo es lo que activa y orienta los comportamientos, la motivación se define por un para qué de naturaleza profundamente cognoscitiva y emocional que posibilita el aprendizaje. Sin motivación, no hay aprendizaje de calidad. (p. 6-9)

La actividad pedagógica planificada se llevó a cabo de manera oportuna y con la participación de todas las familias, particularmente de niñas y niños. Se demostró que los padres, madres y otros afiliados del hogar disfrutaron de la actividad, lo que demuestra que el juego es un instrumento fundamental para el desarrollo de diversas habilidades en la primera infancia porque:

Según Pardos (2000), El principal quehacer del niño es el juego, así que en él apoyamos gran parte de la experiencia. En el juego se percibe y se percibe a los demás, a través de este descubrimos al otro y se realiza una interrelación vital que subyace en el fondo de sus estilos vinculares y relaciones. Jugando podemos también fomentar y estimular diversas formas y técnicas de expresión: oral, corporal, dinámica, rítmica, plásticas; desarrollar la coordinación de movimientos, lateralidad, esquemas corporales, descripciones de espacios y objetos, tanto reales como imaginarios y desarrollar la capacidad de observación y ayudar al niño a verbalizar sus vivencias sus angustias y sus logros. (p.14).

Conclusiones

Varios puntos de vista, enfoques, estrategias de enseñanza y teorías del juego han sido examinados en este estudio. Se inspira a pensar no solo en el juego, sino también en muchos otros temas de aprendizaje significativo, como el papel del maestro, la transformación a partir de los intereses del niño o los beneficios del aprendizaje en el entorno natural.

Este informe debería servir como punto de partida para la reflexión y la promoción de la pedagogía centrada en el niño como una parte importante de los sistemas de educación preescolar. La sagacidad, los planes de accionamiento de la educación preescolar, los planes de capacitación de docentes, la retribución de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad deberían reflejar cada vez más la evidencia de que los entornos de aprendizaje temprano activos y basados en el juego proporcionan el fundamento más adecuado para el desarrollo para el éxito tanto en la escuela como después de la escuela.

Además, el sistema debe mirar el pro y el contra del papel de las familias y empoderarse para que participen activamente en el desarrollo y el aprendizaje de los niños a través del juego. Por lo tanto, trabajar con las familias es fundamental para garantizar que el aprendizaje sea continuo y conectado entre las diferentes esferas de la vida del niño (el hogar, la escuela y la comunidad).

El ámbito sociocultural comprende la cooperación, la socialización, la imitación de los adultos, la interacción y la muestra de roles. Ámbito emocional: la felicidad, la motivación, el intelecto emocional, la dirección de sentimientos y la confianza en uno mismo.

Finalmente, como futuro estudiante de licenciatura, esta investigación me ha ayudado a resolver el problema de la comprensión difícil de la lectura. He aprendido que cualquier técnica utilizada, incluso la más básica, es necesaria porque ayudar a los estudiantes con dificultades

para aprender puede ser una ventana de salida para ellos. Los maestros deben ser empresarios, innovadores y socialistas.

El juego explora una variedad de experiencias y puede abordarse desde una variedad de puntos de vista, uno de los cuales es educativo. El juego no solo es un medio importante de aprendizaje en situaciones educativas como estas, sino que también ayudará a los adultos a aprender sobre los niños y sus necesidades. El juego desarrollará la imaginación, la perspectiva del mundo, la creatividad y la personalidad del niño. Tanto en el colegio como en casa, los niños pasan la mayor parte de su tiempo jugando. Las rutinas diarias de la escuela infantil son extremadamente importantes.

Referencias Bibliográficas

- Carriazo Díaz, C., Pérez Reyes, M., y Gaviria Bustamante, K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(Esp.3), 87-94.
<https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/27963600007.pdf>
- Carmona Gordillo, B. E. (2017). *Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la institución educativa Evaristo García*. [Tesis de maestría, Universidad ICESI]. Repositorio Institucional Universidad ICESI.
- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. Revista Iberoamericana de Estudios Em Educação*, 15(esp4).
<https://www.redalyc.org/journal/6198/619867501018/html/>
- Marambio G, Juan, Becerra S, Diego, Cardemil M, Felipe, & Carrasco M, Loreto. (2019). *Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de postítulo en otorrinolaringología. Revista de otorrinolaringología y cirugía de cabeza y cuello*, 79(4), 404-413. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48162019000400404&lng=en&nrm=iso&tlng=en
- Medina Vidaña, E., (2010). Sergio Tobón. *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.

- Ministerio de Educación de Perú. (2007). *Serie 1 para docentes de Secundaria Nuevos paradigmas educativos. Fascículo 7: Los estilos de aprendizaje*.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/60-fasciculo-7-estilos-de-aprendizaje.pdf>
- Parra Salcedo, E. F. & Galindo Moreno, D. C. (2017). *Transformación de la práctica pedagógica de los docentes seleccionados en el marco de la globalización* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/19490/ParraSalcedoEdwinFabian%20an2016.pdf?sequence=1>
- 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>
- Presidencia de la República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y Organización de Estados Iberoamericanos. (2018). *Planeación Pedagógica*.
<https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Planeacion.pdf>
- Cite de acuerdo con las normas APA séptima edición los documentos consultados para hacer este paso. Recuerde borrar estas indicaciones después de hacer este paso. Secretaria de Educación del Distrito. (2019). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito*. 73 -92, 93-113. <https://repositorios.ed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/3062/Lineamiento%20Pedag%F3gico.pdf?sequence=1>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento Nro. 20. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Sentido de la Educación Inicial. 70-75*. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_20.pdf

Ministerio de Educación Nacional y la Organización de Estados Iberoamericanos OEI. (2018). *Orientaciones pedagógicas para la educación inicial de niñas y niños pertenecientes a comunidades de grupos étnicos*. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-379705_recurso_10.pdf

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias

https://drive.google.com/drive/folders/1X1S_VEzLRNrkMp3uxoxKliOtAAIYOp2W?usp=sharing