

El juego como estrategia para fortalecer el desarrollo del lenguaje y mejorar los procesos comunicativos de los niños de 5 a 6 años de la Institución educativa Fernando Rodríguez

Mildrey Vargas Velandia

Director:

Yenni Alexandra Basto Cruz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en pedagogía infantil

2023

Resumen

El desarrollo del lenguaje es el medio de comunicación de los seres humanos que permite expresar e interactuar con el medio y a su vez transmitir información. La problemática identificada en el grado preescolar de la institución educativa Fernando Rodríguez fue la dificultad en pronunciar palabras, dificultando la comunicación con su entorno. Teniendo en cuenta lo anterior, se desarrolló un proyecto pedagógico en el cual se llevó a cabo dos secuencias didácticas con el propósito de fortalecer el lenguaje y mejorar los procesos comunicativos de los infantes. La intervención pedagógica estuvo enfocada en el diseño de experiencias de aprendizaje mediadas por la actividad rectora, el juego, basándose teóricamente en el autor Díaz Alonso (2018) el cual sugiere actividades lúdicas para mejorar la fonología en los infantes, la implementación se llevó a cabo satisfactoriamente, con resultados positivos en el fortalecimiento del lenguaje y mejora de los procesos comunicativos de la población participante. Teniendo como resultados la mejora en la pronunciación y fluidez en las palabras, logrando que los infantes se comunicaran de manera asertiva con su entorno, además de desarrollar secuencias didácticas que apoyen el desarrollo del lenguaje. Concluyendo la importancia de la planificación y diseño de secuencias didácticas que permitan generar aprendizajes y aporten al desarrollo íntegro de los infantes.

Palabras claves: desarrollo del lenguaje, estrategias lúdicas, educación infantil y procesos comunicativos

Abstract

The development of language is the means of communication of human beings that allows us to express and interact with the environment and in turn transmit information. The problem identified in the preschool grade of the Fernando Rodríguez educational institution was the difficulty in pronouncing words, making communication, with their environment difficult. Taking the above into account, a pedagogical project was developed in which two didactic sequences were carried out with the purpose of strengthening language and improving the communicative processes of infants. The pedagogical intervention was focused on the design of learning experiences mediated by the guiding activity, of play, theoretically based on the author Díaz Alonso (2018) who suggests playful activities to improve phonology in infants, the implementation was carried out satisfactorily, with positive results in strengthening the language and improving the communication processes of the participating population. The results were improved pronunciation and fluency in words, allowing infants to communicate assertively with their environment, in addition to developing didactic sequences that support language development. Concluding the importance of planning and designing didactic sequences that allow for the generation of learning and contribute to the comprehensive development of children.

Keywords: language development, playful strategies, early childhood education and communicative processes

Tabla de contenido

Introducción	7
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	9
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	14
Planeación Didáctica.....	17
Actividad 1: Inventa Inventa	17
Competencias	17
Aprendizajes Esperados.....	17
Momento de Inicio	17
Momento de Desarrollo de la Actividad.....	18
Momento de Cierre	18
Actividad 2: Tic Tic	18
Competencias	18
Aprendizajes Esperados.....	18
Momento de Inicio	19
Momento de Desarrollo de la Actividad.....	19
Momento de Cierre	19
Actividad 3: Teléfono Roto.....	19
Competencias	19
Aprendizajes Esperados.....	19
Momento de Inicio	19

Momento de Desarrollo de la Actividad.....	20
Momento de Cierre.....	20
Enfoque Didáctico	22
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones	29
Referencias Bibliográficas	31
Apéndices.....	33

Tabla de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i>	33
Apéndice B <i>Link del Video de la Sustentación</i>	33

Introducción

El lenguaje es el medio de comunicación de los seres humanos que permite expresar e interactuar con el medio y a su vez transmitir información. Siendo una etapa de desarrollo fundamental en el desarrollo del ser humano, su estimulación temprana permite que los infantes desarrollen habilidades tempranas, las cuales aportan al desarrollo cognitivo, intelectual, emocional y social.

En el municipio de Recetor Casanare, en la institución educativa Fernando Rodríguez, se identificó que los niños del grado preescolar que oscilan entre los 5 a 6 años, presentan dificultad en la pronunciación y fluidez de las palabras, impidiendo que logren entablar una comunicación con su entorno. De acuerdo a lo mencionado, la propuesta pedagógica se basa en el diseño, implementación y evaluación de estrategias de aprendizaje teniendo en cuenta como actividad rectora el juego para mejorar los procesos comunicativos de los infantes y así mismo fortalecer el desarrollo del lenguaje.

Es pertinente este proyecto pedagógico, ya que se evidencia que el desarrollo del lenguaje es uno de los procesos más importantes en el desarrollo humano, este permite que el ser humano cree una interacción comunicativa con la sociedad, adquiera habilidades para resolver problemas, exprese emociones, sentimientos e ideas. Además, como profesionales en formación se consolida los conocimientos teóricos aprendidos y se aplican en el aula de clase, la cual presenta realidades y contextos diferentes de los infantes que a veces se desconocen.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Los niños y niñas que estudian en la institución educativa tienen entre 5 a 6 años en los grados preescolar y primero. Algunos estudiantes habitan cerca, otros vienen de veredas, lo cual hace un poco difícil el acceso a la institución, sin embargo, los padres de familia son comprometidos en llevar a los infantes al colegio. La infraestructura de la institución se encuentra un poco deteriorada, con espacios reducidos, no se cuenta con ventiladores u otra herramienta para refrescar los salones. Se encuentra ubicada en el casco urbano, el restaurante y un salón que no se utiliza, la sede cuenta con baños y lavamanos, tiene un amplio patio y una cancha.

La mayoría de las familias de los estudiantes es nuclear, el contexto de desarrollo de los infantes es saludable, con espacios recreativos y religiosos, permitiendo que los infantes utilicen estos medios para su desarrollo cognitivo, social y emocional. Se identifica que los infantes son activos, tienen preferencia por actividades lúdicas, donde deben ejercitarse físicamente.

Pregunta de Investigación

En la Institución Educativa Fernando Rodríguez, ubicado en el municipio de Recetor, cuenta con la atención de niños y niñas que sus edades oscilan entre los 5 años hasta los 7 años. En los grados preescolar y primero se evidencia en algunos los estudiantes la falta de fluidez de las palabras, es decir, tiene ciertas dificultades fonológicas para pronunciar las palabras, impidiendo entablar una comunicación y comprender el mensaje que emite.

Por otro lado, se evidencia que los padres de familia desconocen la importancia de enseñar a los infantes a pronunciar adecuadamente las palabras, pues no se observa orientación hacia los infantes respecto a esta problemática.

Además, por la modalidad que se trabaja (solo hay una docente para los grados preescolar, primero y segundo) la docente no tiene suficiente tiempo y dedicación para atender a los estudiantes de los grados preescolar y primero, los cuales requieren de una atención constante. Por ende, no se obtendría un desarrollo óptimo del lenguaje de los niños y niñas.

Es importante la propuesta pedagógica, ya que los niños y niñas deben fortalecer esta área para que puedan relacionarse comunicativamente con su alrededor, además se evidencia que el desarrollo del lenguaje es uno de los procesos más importantes en el desarrollo humano, permitiendo que el ser humano cree una interacción comunicativa con la sociedad, adquiriera la habilidad de resolver problemas, comprenda su alrededor y desarrolle la afectividad. Además de ser un apoyo para el desarrollo cognitivo, emocional, social, pues estas áreas se relacionan entre sí para el desarrollo íntegro del ser humano.

Para ello, se busca diseñar estrategias lúdicas para fortalecer esta área de desarrollo y así mismo implementarlas, teniendo en cuenta las características de la población, materiales, herramientas y espacios que se puedan utilizar en las mismas, así mismo integrando a la familia,

ya que es un agente educativo importante en el cumplimiento de los propósitos de esta problemática. Por eso, ante la problemática identificada surge la siguiente pregunta problematizadora la cual sustentara el proyecto pedagógico desarrollado:

¿Cómo fortalecer el desarrollo del lenguaje por medio del juego simbólico para mejorar los procesos comunicativos de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Institución Educativa Fernando Rodríguez?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El desarrollo del lenguaje y su relación es un tema fundamental en el desarrollo del infante desde todos los aspectos, diferentes investigaciones y autores han ampliado la eficacia de incorporar el juego para el desarrollo no solo del lenguaje, sino también de otras áreas de desarrollo de los niños y niñas. A continuación, se relaciona el aporte de algunos autores:

Saldaña Muñoz (2015) menciona que el juego es una zona de interacción y atracción, espacio donde el niño tiene libertad y experimenta estimulaciones del habla, puesto que está en un contexto conocido y genera confianza y comodidad para expresarse sin temor a equivocarse, lo cual permite tener una noción del concepto y características del juego, contribuyendo a la propuesta en los saberes lúdicos para el desarrollo del lenguaje.

Díaz Alonso (2018) sugiere actividades lúdicas que mejora la fonología en los infantes, las cuales se basan en utilizar fichas para que los niños y niñas practiquen las vocales, también se puede realizar con imágenes de animales, letras u otros objetos llamativos para los niños y niñas. El aporte de este autor guía el proceso de las experiencias en la propuesta pedagógica, ya que menciona las actividades lúdicas que se pueden implementar con los niños y niñas para el fortalecimiento del lenguaje y así mismo mejorar los procesos comunicativos.

Por otro lado, Bruner (2003) menciona que la actividad lúdica es más que un juego, el juego para este autor representa inteligencia, un espacio donde se combina el pensamiento, el lenguaje y la fantasía. Este aporte es relevante en la propuesta pedagógica, afirmando una vez más que el juego es una actividad rectora que permite el desarrollo íntegro de los infantes, espacios donde se comparte y combina información, enriqueciendo el lenguaje y sus formas de expresión.

González Moreno (2018) en su estudio realizado sobre la relación del juego en el desarrollo del lenguaje en niños con trastorno del espectro autista, menciona la efectividad y beneficio del juego en desarrollar las funciones del lenguaje en los infantes de preescolar, permitiendo que ellos establezcan vínculos con sus pares, además de hallar que es importante la participación de los adultos en el apoyo de estas actividades. Como se evidencia, el juego ha sido un eje central en el fortalecimiento de las áreas de desarrollo del infante, por ende, se ha escogido para el desarrollo de la propuesta pedagógica, logrando que sea llamativo y creativo para los infantes y se logre los propósitos de la propuesta.

La teoría psicoevolutiva de Jean Piaget según Ruiz Gutiérrez (2017) Piaget divide el desarrollo intelectual en cuatro estadios: sensoriomotor, preoperacional, operacional concreto y operacional formal, en los que destaca el juego como parte fundamental de desarrollo de los infantes. Por ejemplo, en el estadio preoperacional (2 a 6 años) destaca el juego simbólico y de construcción, los cuales permiten que el infante interactúe con su realidad, desarrollando el lenguaje en el momento de relación con su entorno. Estas características mencionadas, brinda una concepción general sobre el juego en el desarrollo del infante, importante esta información para el diseño de las experiencias y así implementar adecuadamente los juegos teniendo en cuenta las necesidades de desarrollo de los infantes.

Los autores mencionados fundamentan la investigación sobre la propia práctica, ya que por medio de actividades lúdicas los docentes pueden realizar observación, análisis para el mejoramiento de estas y elaboración de soluciones. Se abordará el carácter político y la perspectiva crítica, la cual permite que la investigación tenga un análisis riguroso en cada proceso que se conlleve, reconociendo a los sujetos y analizando los objetivos y medios utilizados para su fin.

Teniendo en cuenta la problemática identificada y formulando la pregunta problema, se evidencia que se presenta en las aulas de clase de cualquier institución educativa, la cual los docentes son quienes están constantemente en interacción con los infantes, compartiendo tiempo y espacio que se adaptan para que los infantes tengan un desarrollo íntegro.

Siendo así, constituye una investigación sobre la práctica pedagógica, ya que el docente es quien identifica, observa, analiza y crea posibles soluciones, para luego implementarlas con la población afectada. Realizando un proceso de observación y registro de los momentos relevantes de las actividades implementadas. Así mismo, evaluando las estrategias y su quehacer docente, para reformular las mismas si es el caso o seguir implementándolas para restar la problemática.

Concluyendo, desde la práctica pedagógica se puede realizar un trabajo en equipo y articulado con los diferentes agentes e instituciones que contribuyen al desarrollo de los infantes, para que se implementen las estrategias necesarias y adecuadas, se generen espacios fortalecidos en valores, para que los niños y niñas crezcan y se desarrollen en ambientes que les permitan ser libres, responsables, autónomos y con capacidades y habilidades de desenvolverse en la vida, siendo personas de criterio y capaces de enfrentar su entorno con empatía.

Así mismo, fortalece los docentes, puesto que debe ser rigurosos en la investigación sobre la práctica, permitiendo llevar un seguimiento y desarrollar habilidades comunicativas, consolidando la bases y conocimientos de la profesión. Ya que el docente, es un agente transformador, en busca de la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes, llevando un proceso investigativo, el cual le permita considerar sus procesos de enseñanza y mejorar su quehacer profesional.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La formación basada en competencias parte del “aprendizaje autónomo, el aprendizaje significativo, el constructivismo, la metacognición y las nuevas teorías de la inteligencia” (Medina y Tobón, 2010, p. 92) orientada a la formación humana integral, relacionando la teoría con la práctica en las actividades. Esta formación por competencias es un proceso de enseñanza-aprendizaje el cual es orientado a que las personas adquieran habilidades, destrezas y conocimientos implementando actitudes o procedimientos que se requieran para mejorar su desempeño y alcanzar los objetivos propuestos.

Teniendo en cuenta, como menciona Medina y Tobón (2010) “el ser humano no se reduce a competencias, sino que es un todo integral y holístico, inserto en una cultura y en un contexto social determinado, en el que las competencias son solo una de las dimensiones del actuar humano” (p. 95) es decir, las competencias son una guía para que el ser humano logre desarrollarse óptimamente en su entorno, a nivel personal y colectiva.

De manera que como menciona dicho autor, las competencias sirven como modelo para mejorar la calidad educativa y no para solucionar los problemas de esta, por ende, se deben contextualizar adecuadamente para que no se malinterprete su funcionalidad y se aplique correctamente.

El fortalecimiento de las competencias en la formación conlleva un trabajo continuo y con miras en realmente cambiar la forma de pensar y sentir la formación de las personas, desde las instituciones se trabaja, pero también es trabajo a nivel personal, para recibir la formación que cada una ofrece. Cada ser de manera individual debe trabajar para que adquiera sus competencias y así mismo fortalecerlas con las herramientas y apoyo de los docentes e instituciones.

La propuesta pedagógica se integra con el saber ser, el saber conocer y el saber hacer, componentes importantes y fundamentales para el desarrollo de las mismas, las cuales fortalece la problemática identificada y así mismo permite que la población adquiera competencias formativas, que permitan su autodesarrollo en su entorno.

Teniendo en cuenta el entorno, necesidades de la población, se integra estos saberes como menciona Medina y Tobón (2010) “el saber ser es (automotivación, iniciativa, valores y trabajo colaborativo con otros), el saber conocer es (conceptualizar, interpretar y argumentar) y el saber hacer es (aplicar procedimientos y estrategias)” (p. 92). Como se ha mencionado en la propuesta pedagógica se integra estos tres saberes, ya que se considera que son puntos importantes para que la población logre desarrollar competencias y así mismo mejorar la calidad de la educación, siendo un beneficio no solo personal, sino también a nivel profesional, logrando que el docente en práctica adquiera y desarrolle habilidades para crear espacios donde los estudiantes adquieran las competencias formativas.

Como se ha mencionado, el docente también debe tener unas competencias las cuales son las que coloca en acción en la práctica educativa como: “trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje” (Medina y Tobón, 2010, p. 94). De las mencionadas anteriormente, en la práctica docente que se realiza con la propuesta pedagógica las competencias que hace parte es el trabajo en equipo, la comunicación, el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación, la producción de materiales y la gestión de la calidad del aprendizaje.

Ya que siempre se tiene presente que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser fundamentado e implementado de acuerdo a la problemática y necesidad identificada, y así se

gestione los recursos, materiales, implementación de las TIC y lograr hacer esta propuesta innovadora.

Concluyendo, la formación en competencias para los docentes como para los estudiantes permite mejorar la calidad de la educación y, por ende, se debe trabajar constantemente en ello desde todos los agentes educativos e instituciones encargadas de la educación. Por eso, son eje fundamental en el desarrollo de esta propuesta pedagógica.

Planeación Didáctica

La planeación didáctica se realiza teniendo en cuenta la problemática identificada en la población, se compone de competencias y dimensiones a desarrollar en la población participante y el análisis de la práctica pedagógica para luego realizar el diseño de secuencias didácticas para alcanzar dichas competencias, potencias las dimensiones del desarrollo en relación con la problemática y pregunta de investigación planteada.

Se utiliza como actividad rectora el juego, profundizando en el juego simbólico que es familiar para los infantes, ya que les permite relacionarse con su entorno, asimilando situaciones cotidianas vividas, recreando, imaginando y relacionando estas con el juego. De acuerdo a lo mencionado, se presenta la secuencia didáctica nominada “Juego simbólico para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 a 6 años” planteada, diseñada e implementada en el grado preescolar de la institución educativa Fernando Rodríguez, enfocada en la asignatura de lenguaje:

Actividad 1: Inventa Inventa

Competencias

Consolidar el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas con su entorno.

Aprendizajes Esperados

Fortalecer el desarrollo de la imaginación, creatividad y expresión oral de los niños y niñas por medio cuentos inventados con objetos del entorno.

Momento de Inicio

Saludo a los participantes. Se coloca la canción “sol solecito, luna lunera”, se solicita a los infantes colocarse de pie y hacer un círculo, mientras cantan la canción se indica a los niños y niñas que imaginen cada acción que se describe en la canción, como por ejemplo los pollitos

encima de la vaca. Luego se pregunta si saben que es un cuento. Si lo infantes lo desconocen, se explica brevemente que es.

Momento de Desarrollo de la Actividad

La docente muestra a los infantes dos dados cada uno tiene imágenes por cada lado, con relación a lugar y acción así:

- Dado 1: imágenes de lugares como parque, cancha, salón, casa, entre otros.
- Dado 2: imágenes de acción como saltas, bailar, correr, leer, entre otros.

El juego consiste en tirar los dos dados y de acuerdo con la imagen que caiga en cada dado se inventa un cuento. Para explicar mejor el juego la docente inicia inventando el cuento, lo más breve posible. Para ello se puede colocar tiempo de 5 minutos por estudiantes para que cuenten el cuento.

Momento de Cierre

Para finalizar entre todos de forma grupal, incluyendo la docente van a inventar un cuento, se vuelve a tirar los dados, para este caso se realiza como una cadena, por ejemplo, inicia la docente con el cuento, cuando ella decida dice el nombre del participante para que continúe con el cuento y así sucesivamente hasta que todos participen, siendo así el último participante debe darle fin al cuento.

Actividad 2: Tic Tic

Competencias

Participa activamente junto con sus pares de acuerdo a las características de su entorno.

Aprendizajes Esperados

Practicar la coordinación y lenguaje por medio de movimientos del cuerpo y el canto, permitiendo que los infantes consoliden su coordinación con las acciones mencionadas.

Momento de Inicio

Saludo a los participantes. La docente indica a los infantes que se coloquen de pie, continuamente comienzan a hacer ejercicios para estirar el cuerpo. Luego, la docente coloca la canción “ganas de aplaudir”, los infantes la cantan y realizan las acciones indicadas.

Momento de Desarrollo de la Actividad

La docente explica a los participantes que van a realizar un juego donde deben cantar y mover el cuerpo a la vez. Inicia con hacer un tic con los dedos de la mano, luego dice yo tengo un tic, he llamado al doctor me dijo que mueva el pie derecho, los infantes deben repetir lo que dice la docente y hacer la acción indicada. Así sucesivamente se va nombrando las diferentes partes del cuerpo, sin parar de hacer el tic y mover el cuerpo. El juego inicia dirigiéndolo la docente, luego se puede dar participación de los infantes.

Momento de Cierre

Para finalizar la docente inicia nuevamente el juego, pero esta vez sin cantar, solo hace los movimientos del cuerpo. Los infantes mencionan cuál de las dos formas les agrada más.

Actividad 3: Teléfono Roto***Competencias***

Comunica oralmente mensajes cortos de acuerdo al trabajo en equipo.

Aprendizajes Esperados

Fortalecer la comunicación en el aula de clase por medio de la práctica del lenguaje oral.

Momento de Inicio

Saludo de bienvenida a los participantes. La docente indica a los infantes se coloquen de pie para realizar la actividad “me pica, consiste en que cada uno va a decir mi nombre es... y me pica la cara, por ejemplo, cada uno nombra una parte del cuerpo pero que no se repita con lo

mencionado por los otros compañeros. Al se puede hacer una ronda de preguntas como ¿Qué le pica a tal compañero?

Momento de Desarrollo de la Actividad

Luego, se sientan todos en el piso haciendo un círculo. La docente explica a los infantes el juego, mencionando que ella va a decir una frase a un infante y este debe decirlo en el oído al compañero del lado, sucesivamente cada infante dice la frase al compañero del lado, se puede iniciar por la derecha o por la izquierda. Al final el ultimo niño o niña que le dicen la frase, la va a decir en voz alta para comprobar si efectivamente la frase que se dijo al inicio llego al final, o por el contrario tuvo algún cambio. Si hubo algún cambio, se indica a cada niña o niño que diga la frase, para identificar donde estuvo el cambio.

Momento de Cierre

Para finalizar se puede repetir el juego, en este caso los infantes pueden inventar la frase e iniciar el juego. La docente puede hacer una ronda de preguntas como:

- ¿Fue fácil de comprender la frase?
- ¿Qué fue lo más difícil de escuchar?

Se diseñan 3 actividades las cuales mediadas por el juego simbólico y enfocadas en el desarrollo del lenguaje, el cual la población en cada planeación debe manejar habilidades comunicativas, la atención, la escucha. Como se ha mencionado, el juego es un espacio donde los infantes se sienten libres, donde pueden interactuar sin miedo a equivocarse, fortaleciendo el habla, el pensamiento y la creatividad.

Por ende, se tiene en cuenta que la secuencia didáctica trabaje constantemente la participación individual y colectiva de la población, lograr que no sientan miedo a equivocarse en su entorno, que se cuestionen frente a cosas o situaciones desconocidas, y así practiquen las

palabras que se les dificulta, pregunten su pronunciación correcta y logren mejorar los procesos comunicativos en su entorno.

Enfoque Didáctico

El diseño de la secuencia didáctica tomo como base la caracterización de la problemática identificada en la población, teniendo en cuenta las características propias de la población afectada, y observando información relevante para el diseño de la secuencia, teniendo en cuenta necesidades y entorno para lograr que esta estrategia alcance los propósitos.

En la problemática identificada, el déficit en el desarrollo del lenguaje se evidencia en la dificultad en pronunciar las palabras, y a su vez obstaculizando la comunicación del niño con su entorno. Por ende, esta característica, la edad, entorno, grado, entorno permite obtener información fundamental para realizar un buen diseño de secuencia didáctica. Se valora los juegos que representen objetos de los cuales se pueden sacar sonidos, para que los infantes vayan practicando los mismos.

Así mismo, estos diseños están abordando el aprendizaje reflexivo, el cual busca por medio de la observación aprender información que consideren relevante (Castro y Guzmán de Castro, 2005) y en relación se tiene en consideración de crear secuencias por medio de modalidades sensoriales como la vista y la auditiva principalmente, para que por medio de estas el infante aprenda de manera rápida.

Sin dejar a un lado los intereses de la población, es decir, una vez observado el entorno se analiza las características de la población, identificar discapacidades, materiales con los que se cuenta, infraestructura, entre otros, para que al momento de diseñar la secuencia didáctica no se presente impedimentos o barreras para que participen los estudiantes y así mismo siendo un diseño inclusivo teniendo en cuenta el Derechos Básicos de Aprendizaje y el Diseño Universal para el Aprendizaje como fuentes de información teórica que permite diseñar e implementar secuencias con teoría verídica y acertada de acuerdo a las características de la población.

Además, se considera que las actividades diseñadas efectivamente responden a las necesidades de aprendizaje de la población, Anderson-McNamee y Bailey (2017) mencionan que el juego es vital para el desarrollo saludable del infante. “El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con este desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas” (p. 1) a su vez aporta en el desarrollo de las habilidades motrices finas y gruesas. También resalta que el juego aporta al desarrollo del lenguaje y permite a los niños (as) aprender a comunicar emociones, pensamientos, fortalece la creatividad y la resolución de problemas.

Considerando que la secuencia favorece el desarrollo de competencias, logra que los infantes tengan responsabilidad afectiva, trabajen en grupo, tengan pensamiento crítico y así mismo fortalecer el desarrollo cognitivo, el cual permite el buen funcionamiento de las otras áreas de desarrollo del infante.

Concluyendo, se seguirá trabajando desde la secuencia didáctica porque tiene en cuenta las necesidades de la población, sus características y saberes previos del mismo. Este último importante, porque permite que los infantes relacionen los nuevos conocimientos con estos y se obtenga aprendizajes significativos para el desarrollo íntegro y del lenguaje.

Los logros alcanzados en la planeación de la secuencia didáctica es conocer el DBA un poco más a fondo, enriqueciendo las bases teóricas, para lograr realizar actividades significativas que impacten a la población identificada.

Implementación

La actividad 1 se realizó en una sola sesión, teniendo en cuenta las necesidades de los participantes como el fortalecimiento del lenguaje, se desarrolla un juego donde los infantes deben utilizar la imaginación, recreando situaciones de acuerdo a la imagen que sale en el dado, los infantes deben observar y crear un cuento espontáneamente teniendo en cuenta las indicaciones. Se buscó usar materiales de acuerdo a la edad de la población, un espacio amplio y organizado para su agrado, los recursos didácticos son un apoyo para el logro de los aprendizajes, por medio del dado se da la participación individual y colectiva, fortaleciendo el trabajo en grupo con el grado y mejorando las relaciones entre los pares. Además, de lograr que los infantes participen y practiquen el lenguaje oral, junto con las estrategias utilizadas participación individual y colectiva, incluyendo la docente, permite que los infantes se integren y participen activamente en el juego.

La estrategia de evaluación permitió identificar la timidez, puede ser un factor que afecte el desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que, los infantes no se relacionan, limitando la pronunciación de las palabras. Concluyendo, cuando los infantes inventan cuentos, permite que la creatividad e imaginación se vaya a lugares increíbles, permitiendo que los infantes creen en su mente historias fabulosas y creativas. Este juego logra que los infantes fortalezcan el desarrollo del lenguaje y así mismo la expresión oral, practicando y mejorando constantemente la pronunciación, además de mejorar la comunicación en el grupo, ya que se desarrolla de manera grupal, fortaleciendo los lazos de amistad de los niños y niñas.

La actividad 2 se realizó en una sola sesión, de acuerdo a las necesidades de la población se implementa un juego de trabajo grupal, donde todos al mismo tiempo participan. Aunque en este juego no se utilizó materiales, el espacio debió ser amplio ya que los infantes deben realizar

bastantes movimientos corporales, los recursos didácticos como la canción induce a los infantes al juego. El tiempo estimado en el juego fue acorde a la población, ya que como son niños no se debe realizar en mucho tiempo para no cansarlos, se evidencia el agrado y aceptación del juego por parte de la población, participando activamente como grupo y de manera individual.

En la estrategia de evaluación se identificó que la coordinación es importante en el desarrollo de los niños y niñas, se encuentra relacionada con distintos componentes del cuerpo humano, permitiendo que los infantes realicen diferentes actividades. Su relación con el lenguaje está en que los infantes aprendan y practiquen el habla al mismo tiempo que realizan movimientos en el cuerpo, teniendo en cuenta que estos sean concordantes a lo que ellos mencionan, así se busca que los infantes trabajen la motricidad y el lenguaje fortaleciendo estas áreas importantes en el desarrollo del infante.

La implementación de las actividades permitió analizar si las estrategias utilizadas fueron apropiadas de acuerdo a las necesidades y problemática identificada en la población infantil, comprendiendo si la fundamentación teórica tuvo impacto positivo en los juegos y su desarrollo. Los momentos de evaluación comprende un espacio donde se valora el proceso de los infantes, teniendo en cuenta que en una sola sesión se logra pequeños cambios, sin embargo, como se ha mencionado las actividades implementadas permitieron que los infantes repasaran las palabras que se dificultaba pronunciar y con el apoyo de la docente pronunciarla correctamente.

Concluyendo, en el desarrollo de las actividades no solo se fortalece el lenguaje, también permite que los infantes trabajen otras áreas de desarrollo como el cognitivo, emocional, la motricidad fina y gruesa, el lenguaje. Así mismo, se identifica otras dificultades que se presenta en estas áreas de desarrollo, el cual nos permite en una próxima diseñar actividades que abarquen estos temas y fortalecerlos desde el juego simbólico que se ha venido trabajando.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La secuencia didáctica se basa en las necesidades identificadas en la población, de allí se planificó unas actividades las cuales se fundamentaron en el juego simbólico para fortalecer el desarrollo del lenguaje de los niños. Como resultados principales se evidenció que la población efectivamente logra imaginar y recrear acciones y escenarios de acuerdo a lo visto y vivido en su alrededor, fortaleciendo no solo el lenguaje, sino también áreas de desarrollo como el cognitivo, social, emocional y físico. El juego es una actividad rectora que se puede utilizar de diversas formas y espacios para el aprendizaje de los infantes, además de ser innato en su desarrollo, se encuentra presente desde la infancia, permitiendo el desarrollo íntegro de los infantes.

De acuerdo con lo mencionado, para la implementación la comunicación fue pieza clave, ya que son actividades de escucha, concentración y comunicación, facilitando las relaciones en el ambiente escolar, aunque no se pasa desapercibido que se debe mejorar la convivencia dentro y fuera del aula de clase, puesto que se presentan conflictos que no son favorables para la convivencia escolar. Como se refleja que son varias situaciones y problemáticas que se presentan, como acción de mejora se sugiere seguir con el diseño de secuencias didácticas que atiendan estas problemáticas, atendiendo también el currículo para que los infantes obtengan aprendizajes significativos.

Se resalta que las actividades desarrolladas obtuvieron un impacto positivo en la población, ya que el juego es un medio llamativo y creativo, el salir un poco de los cuadernos y rutina permite que se interesen por las actividades, atendiendo a las indicaciones y practicando la fluidez. Por medio de la observación se identificaba palabras que no podían pronunciar correctamente, a lo cual se realizaba retroalimentación en el momento y así logran corregir su pronunciamiento.

Dicho lo anterior, se presentaron algunas dificultades como la falta de atención, escucha, convivencia y lograr comunicar correctamente el mensaje, dado que los infantes permanecen buen tiempo sin compañía de un adulto que los oriente, lo cual dificultaba un poco el desarrollo de la secuencia, sin embargo, se resalta que en el proceso se mejoró estos aspectos permitiendo que se llevara la implementación en su totalidad, el apoyo de la docente en el aula fue fundamental, ya que cuenta con experiencia y trabaja a diario con los infantes.

Del mismo modo, la secuencia didáctica implementada presenta aspectos relevantes de acuerdo a la pregunta de investigación, presentando conexión y concordancia con la problemática y características de la población. Como he mencionado, se constató que el juego es un medio para el aprendizaje de cualquier área de desarrollo de los infantes, además de ser divertido y creativo, refuerza valores y se puede adaptar a la situación que se requiera.

Llegado a este punto, se resalta el trabajo docente en la planeación didáctica, teniendo en cuenta a Ausubel (como se citó en Ebrard, 2009) menciona que para lograr aprendizajes significativos se requiere:

1. Que el maestro conozca la estructura cognoscitiva del alumno para buscar estrategias de enseñanza-aprendizaje de acuerdo al nivel de abstracción del estudiante.
2. Los contenidos temáticos a trabajar en el aula de clase se encuentren organizados y relacionados de acuerdo a los conocimientos previos de los estudiantes y, por último, lograr que el estudiante se interese por estudiar.

Por lo mismo, no es un trabajo fácil, el diseño de la planeación didáctica se debe tener en cuenta varios aspectos para lograr los objetivos y así mismo contar que cada infante tiene sus formas de aprender diferente como el visual, auditivo, escrito, lo cual hace que sea diverso e incluyente la planeación didáctica.

Es importante la planeación porque “permite que se sea más fácil generar toda una estructuración y/o esquematización del contenido a desarrollar y la metodología en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje del que se ha tratado” (Díaz, Reyes y Bustamante, 2020, p. 91) se tiene una organización y además se puede llevar un consecutivo de las mismas para luego observar y evaluar los recursos, herramientas, espacios utilizados y así crear estrategias y planes de mejora para próximas planificaciones, resaltando que la planeación es indispensable para llevar a cabo el desarrollo de temáticas en el aula de clase y concientiza al docente la importancia del aprendizaje que se va a generar en los estudiantes.

Concluyendo, las mejoras que sugiero en el diseño de planeaciones didácticas, es el contar con los recursos que ofrece el entorno, siendo creativo y utilizando materiales que son fáciles de conseguir, seguir buscando información que aporten al desarrollo de las mismas y así se pueda planificar e implementar y lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa.

Conclusiones

El desarrollo de la propuesta pedagógica ha sido un reto desde su diseño hasta la implementación de la misma en el contexto a trabajar, el trabajo constante y dedicación que se deben tener permite que se planee concretamente bases desde la teoría hasta la práctica para generar un impacto positivamente en la población y reducir la problemática identificada, logrando aprendizajes significativos en la población participante.

Teniendo en cuenta lo mencionado, la propuesta diseñada fue adecuada respecto a las necesidades y características de la población, luego de una observación crítica e identificación no solo de la problemática, sino de otras necesidades de la población, brinda bases de información fundamental para el desarrollo de la propuesta y planeación de las secuencias didácticas, siempre se tuvo presente el contexto para que las actividades implementadas fueran familiares y así lograr los propósitos propuestos.

Mencionado los propósitos, se evidencia que se logra diseñar e implementar las actividades en el momento planeado, en su desarrollo se obtiene participación activa de la población y se alcanza los propósitos, ya que los infantes practican palabras desconocidas, aprenden vocabulario, mejorar la fonética y la fluidez de las palabras. Además de ver un logro en la mejora de los procesos comunicativos, los infantes se relacionan más con sus pares, su entorno, por medio de la observación se refleja que los infantes mantienen una comunicación asertiva y constante con otros actores educativos.

Aunque, nada de esto se hubiera logrado sin las dificultades que a veces se presentan, como el tiempo, el espacio, los materiales, disposición de la población, porque no siempre se contó con estos recursos para el desarrollo de las actividades. Por ejemplo, la variación de humor de los infantes es una constante que se tiene presente, la cual a veces no se proyecta en el diseño

de las actividades, puesto que es algo muy variado e impredecible. Sin embargo, siempre con la mejor actitud y con estrategias como el diálogo, se logra que los infantes participen activamente en las actividades, incentivándolos con caritas felices, sticker se motiven a participar, funcionando y logrando la implementación de las actividades.

De acuerdo a lo mencionado, son varias experiencias llevadas tanto de conocimiento como de práctica, ya que como practicante me llevo muchas experiencias que son valiosas para el ejercicio laboral. Uno de los cambios que puede obtener, fue la concepción docente y la realidad educativa de la educación, observar que hay variación de contextos educativos en los que se desarrollan los infantes y en cada uno de ellos diversidad de características y necesidades que a veces es difícil de suplir, pero, sin embargo, ver como los docentes cada día colocan su grano de arena para que los infantes logren tener experiencias y aprendizajes significativos para la vida.

Así mismo, espero que con esta propuesta tenga relevancia, permita ser adaptativa y logre llegar a otros contextos donde se evidencie la misma problemática y la puedan aplicar, retroalimenten este proceso y surjan mejoras de las actividades e ideas innovadoras para seguir fortaleciendo el lenguaje, teniendo en cuenta que es base fundamental para el desarrollo de los infantes y permite por consiguiente el desarrollo emocional, cognitivo, motriz, social y así los infantes logren un desarrollo íntegro y una educación de calidad.

Referencias Bibliográficas

- Anderson-McNamee, J., y Bailey, S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Bruner, J. (2003). *Juego, pensamiento y lenguaje*. *Infancia: educar de 0 a 6 años*, (78), 4-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1126714>
- Castro, S., y Guzmán de Castro, B. (2005). *Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación*. *Revista de investigación*, (58), 83-102. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>
- Díaz Alonso, R. (2018). *Desarrollo del lenguaje a través del juego en niños y niñas de Educación Infantil con Trastorno Específico del Lenguaje. Investigación aplicada como herramienta para la inclusión educativa*. <http://hdl.handle.net/11181/5671>
- Díaz, C. C., Reyes, M. P., y Bustamante, K. G. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. *Utopía y praxis latinoamericana*, 25(3), 87-95. <https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/27963600007.pdf>
- Ebrard, L. A. R. (2009). *La planeación de clase: Una habilidad docente que requiere de un marco teórico*. *Odiseo, revista electrónica de pedagogía*, 7(13). https://www.odiseo.com.mx/2009/7-13/rodriguez-planeacion_clase.html
- González Moreno, C. X. (2018). *El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con Trastorno del Espectro Autista desde el ámbito de la educación inclusiva*. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(17), 9-31. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S244885502018000200009&script=sci_arttext

- Medina E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. <http://hdl.handle.net/10902/11780>
- Saldaña Muñoz, M. A. (2015). *Influencia del juego en el desarrollo del lenguaje en los niños de preescolar Alfonso Reyes*. <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2015/E062.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mvargasvel_unadvirtual_edu_co/Eo0DPSeV-1pBuWq-My5KSkoBvqVUikqsjjgAU43knhQEyg?e=FolbfL

Apéndice B

Link del Video de la Sustentación

<https://youtu.be/wtVhQ0u0Z1Q>