

# **El juego cooperativo, una estrategia para la motivación en el aprendizaje**

Wendy Vanessa Ríos Beleño

Yeimi Yisel Rangel Pion

Asesora

Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

La presente propuesta de investigación aborda una de las principales actividades rectoras como es el juego como estrategia didáctica para generar una actitud motivante hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 1D de la Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa, ya que estos estudiantes se encuentran desmotivados, desinteresados en las enseñanzas que se les imparte, como resultado de esto la mayoría presenta un bajo desempeño académico, se observa que reciben poco apoyo en casa, los padres trabajan y no les permite dedicarles tiempo, en otros caso algunos están a cargo de sus abuelos quienes expresan que no tienen el conocimiento para ayudarlos, además los estudiantes en algunos casos presentan intermitencia en la asistencia a clases debido a la situación económica de algunos padres quienes expresan no tener dinero para el transporte, lo que hace que esta desmotivación aumente, por tanto, se hace necesario un accionar estratégico que permita cambiar o transformar esta actitud del estudiante en una actitud positiva hacia el proceso educacional y qué mejor herramienta que el juego como mediador ya a la mayoría de los niños y niñas les encanta jugar, disfrutan de este tipo de actividades, y este como mediador direccionado dentro del ámbito pedagógico conlleva que ellos aprendan a trabajar en equipo, forjar relaciones con los demás, compartir, solucionar conflictos y además adquirir el conocimiento de forma creativa, amena, sin distracciones porque como lo disfrutan se entretienen jugando y a la vez aprendiendo, el juego les permite desarrollar su imaginación, explorar el medio en el que emergen, además de su lenguaje oral y su expresión corporal, no hay duda que el juego como estrategia pedagógica es una gran herramienta para generar una motivación en los niños y niñas por ese querer aprender y como resultado lograr un aprendizaje integral y significativo.

***Palabras clave:*** Motivación, juego, proceso, enseñanza, aprendizaje

### **Abstract**

The present research proposal addresses one of the main guiding activities such as the game as a didactic strategy to generate a motivating attitude towards the teaching-learning process in the 1D students of the María Auxiliadora Educational Institution of Galapa, since these students They are unmotivated, uninterested in the teachings they are taught, as a result of this the majority have poor academic performance, it is observed that they receive little support at home, parents work and are not allowed to dedicate time to them, in other cases some are in charge from their grandparents who express that they do not have the knowledge to help them, in addition, students in some cases have intermittent attendance at classes due to the economic situation of some parents who express that they do not have money for transportation, which causes this demotivation to increase. Therefore, a strategic action is necessary that allows changing or transforming this student attitude into a positive attitude towards the educational process and what better tool than the game as a mediator since the majority of boys and girls love to play, they enjoy of this type of activities, and this as a mediator directed within the pedagogical field means that they learn to work as a team, forge relationships with others, share, resolve conflicts and also acquire knowledge in a creative, enjoyable way, without distractions because as They enjoy and entertain themselves by playing and at the same time learning. The game allows them to develop their imagination, explore the environment in which they emerge, in addition to their oral language and body expression. There is no doubt that the game as a pedagogical strategy is a great tool to generate a motivation in boys and girls for wanting to learn and as a result achieving comprehensive and meaningful learning.

***Keywords:*** Motivation, game, teaching, learning, process.

## 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 Planeación Didáctica .....	14
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico .....	22
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	24
Implementación.....	27
Conclusión .....	29
Referencias Bibliográficas .....	31
Apéndices.....	32

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i> .....	32
---	----

## Introducción

El tema de investigación abordado habla sobre la desmotivación y la falta de interés hacia los procesos de enseñanza- aprendizaje que tienen los estudiantes del grado 1D de la Institución María Auxiliadora de Galapa.

Es menester que los docentes realicen un proceso reflexivo e investigativo, que generen distintas estrategias para lograr que sus estudiantes puedan aprender de forma motivante y significativa, ya que la motivación es la gasolina del aprendizaje, cuando los niños y niñas se sienten motivados hacia el proceso educacional, esto incide en el desarrollo de sus capacidades, habilidades, los ayuda a superar las limitaciones que puedan tener, y al mismo tiempo este proceso motivante conlleva a que ellos atiendan sus propios intereses, esto también conlleva a que los estudiantes sean más participativos cooperativos, les guste o disfruten trabajar en equipo.

Así mismo deben estar atentos a las necesidades de cada uno de ellos y animarlos a seguir avanzando, pero el problema consiste en la falta de cooperación por parte de los estudiantes, ya que las situaciones de aprendizaje planteadas pueden resultarles aburridas y monótonas, por tanto, esto conlleva que los niños y niñas tienden a distraerse y no prestar atención a lo que se está enseñando, por tal razón la labor de enseñar puede resultar difícil y tediosa para los docentes, así mismo los estudiantes estarán desanimados y estancados en los procesos de enseñanza y su progreso va a hacer lento, en consecuencia el objetivo de realizar la presente investigación es comprender las razones de la falta de motivación hacia la enseñanza por parte de los estudiantes y partir de allí para generar estrategias creativas, innovadoras y significativas, que aborda la responsabilidad personal del cuerpo docente y su impacto en la motivación escolar.

El presente proyecto resalta la importancia y concientización de parte de los docentes sobre su capacidad para diseñar estrategias pedagógicas, que motiven a los estudiantes a cultivar

el deseo de aprender por y para la vida, creando un aprendizaje integral y significativo.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La propuesta pedagógica que se llevará a cabo con un grupo del grado 1D de la Institución María Auxiliadora de Galapa, esta se encuentra ubicada en la calle 14 No 12a-47 barrio el Libertador, la población que atiende es de carácter mixto con un nivel socioeconómico de estratos 1 y 2 en la mayoría de los casos, las familias de esta población están conformadas por mamá, papá, e hijos en una parte, pero también hay familias extensas donde además de los hijos vivir con sus padres conviven con abuelos; tíos, entre otros,

Los niños y niñas en sus aspectos físicos son de estatura promedio, algunas familias en Galapa poseen dificultades económicas lo que en algunos casos suele afectar la nutrición en los niños y niñas, y a este problema se añade que en la institución ya no se está brindando merienda o alimento de parte el programa del gobierno, muchas veces las docentes ayudan con su economía a estos niños y niñas brindándoles merienda, por otro lado, refiriéndonos a la parte cognitiva, se puede decir que en el grupo se encuentran niños y niñas de distintos niveles, algunos captan las enseñanzas y otros se les dificulta un poco más, por lo que se sugiere afianzar los temas abordados, con refuerzos en casa y ayudas personalizadas o talleres en casa.

Por otro lado, la principal economía en Galapa es la ganadería, además hay empresas muy conocidas como Camagüey donde algunos padres de familia de la población laboral, otros se dedican al transporte de moto taxi o motocarro el cual predomina bastante en el municipio, en cuanto a los ritmos y niveles de aprendizaje son variados como ya se mencionó, algunos niños no cuentan con la ayuda y el apoyo de los padres porque estos trabajan o son analfabetas y no saben cómo apoyarlos o afianzar su proceso académico, otras limitaciones a nivel académico es la intermitencia de los niños a las clases, ya que faltan bastante y una de las causas son las dificultades económicas por la que atraviesan los padres, por tal razón estos en algunas ocasiones

deciden no enviarlos a clases, por no tener para pasajes o merienda, incluso desayuno.

Se hacen menesteres prácticos de aula que motiven a los estudiantes a pesar de toda esta problemática y puedan aprender de forma integral y significativa.

### **Pregunta de Investigación**

En la Institución Educativa María Auxiliadora de Galapa, en el grado 1 D, se ha notado que algunos estudiantes presentan desmotivación hacia los procesos de enseñanza- aprendizaje, al impartirles el conocimiento de las distintas áreas del saber, los estudiantes no prestan atención, no responden a las preguntas que se plantean, no se muestran interesados en el proceso pedagógico presentado por la docente, su actitud en el aula no muestra interés, intención y esfuerzo para aprender, toda esta situación está relacionada con varios aspectos que influyen negativamente en su motivación para adquirir aprendizajes, los más notorios son: La falta de apoyo de los padres en los procesos educacionales, algunos son repitentes, lo que desencadena un sentimiento de frustración por parte de ellos afectando su rendimiento escolar y sentimiento motivacional. Presentan inasistencia a clases debido a la situación económica de algunos padres, debido a ello no envían a sus niños y niñas todos los días a la institución.

Un factor puede ser que los estudiantes no vean la relevancia de aprender, es decir, la relación entre lo que aprenden y la incidencia o importancia en su vida cotidiana. Ambientes de aprendizaje aburridos o monótonos que no motivan a los estudiantes hacia el interés en los procesos de enseñanza- aprendizaje. Con base a esta situación surge la necesidad de diseñar estrategias didácticas, creativas e innovadoras que generen procesos educacionales positivos y significativos, que promuevan en los estudiantes esa motivación por querer aprender y que resulte un proceso relevante para ellos.

¿Cómo el juego cooperativo genera un proceso de aprendizaje motivante en los estudiantes del grado 1D de la Institución María Auxiliadora de Galapa?

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

La motivación es la fuente principal para animar a los estudiantes en los procesos de aprendizaje, por tanto, si ésta no se ve reflejada en ellos, muchos harán las cosas simplemente porque tienen que hacerlas y habrá menos participaciones en las clases, falta de atención y muy poco progreso, esto puede ser debido a que algunos docentes siguen las mismas mecánicas o modelos de aprendizaje antiguos, puesto que hoy día la tecnología o la implementación de los juegos en el aula van avanzando, así deben ser, las distintas formas de orientar las clases. Puede que algunos docentes utilicen diferentes juegos ¿pero realmente estos juegos se centran en las necesidades de los niños y niñas? la pregunta que surge debido a estos interrogantes es ¿Cómo a través del juego cooperativo generar un proceso de aprendizaje motivante en los estudiantes del grado 1D de la Institución María Auxiliadora de Galapa?

Teniendo presente la importancia de motivar a los estudiantes se puede decir que, el juego constituye una excelente estrategia didáctica de dinamización, ambientar el proceso de enseñanza, el juego busca motivar a los niños y niñas a querer aprender, pero, su efecto va más allá de motivar, son múltiples los beneficios que logra el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por tanto, aplicar esta estrategia en las distintas situaciones de aprendizaje resulta ventajoso para estimular ese deseo en los niños y niñas en querer aprender, dado que la motivación es la gasolina de un aprendizaje integral, auténtico y significativo. Para Murillo (2009) el juego es muy importante a lo largo de la vida, pero sobre todo en la etapa de Educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que, tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad

pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad.

Por ello es por lo que tiene gran valor educativo. con base a esto, la pregunta planteada en la propuesta pedagógica ¿Cómo a través del juego cooperativo generar un proceso de aprendizaje motivante en los estudiantes del grado 1D de la Institución María Auxiliadora de Galapa? resulta acertada, ya que como se mencionó y como lo expresaron los distintos autores, el juego es una herramienta didáctica exitosa para motivar, dinamizar y ambientar los procesos educacionales, investigar sobre este tema puede resultar en aprendizajes nuevos y aplicable en el contexto educativo en el cual se emerge, así mismo el autor Ospina (2006), afirma que, en este sentido, favorecer la motivación requiere que el profesor destaque el posible interés de un aprendizaje, establezca razonables expectativas de éxito y desarrolle una ayuda adicional, según Solé (1993) plantea que:

Creando un ambiente de aprendizaje en que prime la cooperación por encima de la competición, en el que sea normal pedir y ofrecer ayuda y en el que quepa la posibilidad de equivocarse y aprender de los propios errores. La comunicación fluida y respetuosa, el trato justo y personalizado son perfectamente compatibles con una moderada exigencia que traduzca confianza del profesor en las posibilidades de sus alumnos. (p. 26)

Por otro lado, y hablando de este proceso de investigar, es necesario tener en cuenta al sujeto, siendo este el actor principal en la propuesta, y en ese accionar de buscar, indagar, reflexionar es relevante tomar en cuenta al mismo con todas sus complejidades y partir de esta concepción de sujeto. para lograr un sentido a la investigación y que las soluciones que surjan sean aplicables a la realidad del contexto, es así que la presente propuesta pedagógica se direcciona a transformar una situación problema, partiendo de estrategias dinámicas para los niños y niñas, ya

que el juego cooperativo constituye un trabajo en equipo que puede ser ese motor que los

motive a ese querer aprender, reflexionar, investigar y al mismo tiempo construir sus propios aprendizajes. de esta forma el estudiante se vuelve autónomo de su propio aprendizaje a pesar de trabajar en equipo, a través de esta estrategia disfruta de ser libre al trabajar en un ambiente distinto y con elementos diferentes, capaces de ser creativos e imaginativos lo que al tiempo favorece su desarrollo cognitivo.

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

El modelo pedagógico, basado en competencias, considera que el individuo es un todo integral, holístico, y que esta formación considera a alguien competente cuando éste es capaz de integrarse a una tarea con los demás y formarse autónomamente, cooperativamente, culturalmente o de forma sociolaboral. Este modelo debe integrar, el saber ser, el saber hacer, el saber conocer, pues debe ir más allá de los contenidos o enseñanzas tradicionales, es así también que el modelo basado en competencias debe tener en cuenta en su desarrollo las nuevas teorías de la inteligencia, como son: el aprendizaje autónomo, significativo, constructivista y la metacognición, para lograr un aprendizaje significativo, globalizado e integral en los estudiantes y a su vez transformar las prácticas educativas de los maestros.

La propuesta pedagógica que se está llevando a cabo tiene en cuenta el modelo basado en competencias, porque el objetivo principal es centrarse en las necesidades de los niños y niñas, y buscar a través del juego cooperativo un aprendizaje integral y significativo, que los forme por y para la vida, que perdure esta formación en el individuo, que tenga en cuenta el contexto en el que emergen los niños y niñas, y que lo principal es que estas enseñanzas le sean de utilidad en su vida cotidiana, por otro lado, a través del juego se explotan habilidades en los niños y niñas, tales como, la creatividad, imaginación, autonomía, cooperación, cognición entre otras.

Por tanto, tal como expresa Tobón el modelo basado en competencias busca mejorar la calidad educativa, y es apropiado aplicar estas teorías al proyecto que se está llevando a cabo, pero el mismo autor también aclara que es mejorar no solucionar todos los problemas educativos, pues aún existen problemas de fondo en este ámbito, y el modelo basado por competencias está en un proceso constante de reflexión en el cual no todas las dificultades o vicisitudes educativas se pueden solucionar.

Pero es importante recalcar que su aplicación en las prácticas pedagógicas de los maestros conlleva transformar situaciones de aprendizaje que pueden llegar a ser motivantes y llamativas para los niños y niñas, logrando un querer aprender.

Los profesores en formación pedagógica deben aprender a ser competentes y ser diestros en manejar distintas áreas de la educación infantil ya que estas son espacios de aprendizaje que el maestro debe direccionar de forma correcta, esto le permitirá orientar mejor a su grupo de clase para crear o diseñar estrategias que los llevará a mejorar sus capacidades, su formación integral, estimular sus facultades cognitivas, motricidades y habilidades. Por tanto, Medina y Tobón (2010) afirman que “para orientar la formación humana integral y mediar el desarrollo, el aprendizaje y la construcción de las competencias en los estudiantes, es preciso que los docentes posean las competencias necesarias para mediar este proceso” (p. 94).

Ser competente es evaluar la situación del curso, tanto así que si ve que el grupo está desmotivado el docente bien preparado y empático hará todo lo posible para ayudarlos, por tanto, el maestro debe pensar en abarcar todas las necesidades posibles de los niños, de esta manera se centrara únicamente en lo que realmente necesita, así, los niños podrán sentirse más motivados al estudiar porque se estaría tomando en cuenta sus necesidades, un maestro competente es una persona investigadora, que busca encontrar soluciones pensando de qué maneras puede ayudar a todos los niños del curso sin importar su discapacidad, si son repitentes o si tienen una discapacidad cognitiva.

Los niños necesitan constante atención no todos aprenden de la misma manera y es ahí donde debe accionar el docente, por tanto, es recomendable utilizar el método de juegos cooperativos para generar motivación en los niños y niñas, además de animar a otros maestros para que puedan hacer lo mismo, puesto que es una práctica que se ha dejado atrás en las

escuelas,

simplemente los niños se dedican en hacer actividades rutinarias y estar sentados en sus puestos por eso llegan a distraerse y aburrirse; el método de juego cooperativo permitirá crear un nuevo ambiente donde pueden aprender mientras juegan y así los niños tendrán más motivación hacia el aprendizaje.

### Planeación Didáctica

Esta planeación se basa en la asignatura de ciencias naturales con solo dos secciones implementadas, las competencias que pertenecen a esta actividad son: Desarrollar vocabularios previos y reconocimiento de los elementos naturales por medio de texturas. Además, los aprendizajes esperados son la concientización de la importancia de los sentidos del tacto y vista en la vida cotidiana, reconocer el gran mundo de los sabores gracias al sentido del gusto, experimentar con el uso de las plastilinas, el aprendizaje experiencial del sentido del tacto, reconocer la naturaleza como un regalo de Dios, la cual la podemos disfrutar gracias al maravilloso sentido de la vista, estos aprendizajes se quedaron evidenciados a través de la implementación de dos actividades.

La primera actividad que se realizó involucraba el maravilloso sentido de la vista, se les realizan los siguientes interrogantes a los niños y niñas ¿cuándo paseamos, disfrutamos de ver el paisaje? ¿Ustedes lo disfrutan?

Esperamos su respuesta y luego añadimos ¿a través de qué parte del cuerpo podemos observar lo que nos rodea? Esperamos que los niños y niñas respondan, retroalimentamos diciendo el nombre del sentido, luego le podemos preguntar, cierto que a través de nuestras manos podemos tocar lo que nos rodea, ¿A quién de ustedes les gusta tocar un algodón o un oso de peluche? Ciertamente es suave, y esperamos su respuesta y seguimos con el proceso de retroalimentación y descubrimiento de los sentidos.

Luego realizamos la lectura de un cuento llamado *Juan y su mundo* el cuento trata de que Juan viajó muy lejos y en ese paseo observo animales, flores, árboles que nunca había visto, pues tenían una forma muy extraña, porque en su mundo real no existían, los tocaba, pero también había muchas frutas que no conocía de nombres muy extraños y que deseaba probarlas y

tocarlas.

Juan estaba muy feliz del viaje que realizó, ya que observo y toco cosas que no existían en su mundo llamado tierra, para él este mundo era desconocido pero maravilloso. Sin embargo, en algunas ocasiones la tristeza lo invadía porque le hacía falta su familia, entonces ideó una manera de viajar al mundo real y traer a sus parientes a su mundo imaginario y vivir rodeados de naturaleza y disfrutarla por medio de los sentidos que Dios en su inmenso amor nos regaló.

Luego se pasó al momento de desarrollo, los niños y niñas, se les preguntará si les gusta jugar con plastilina, de seguro la respuesta va a ser positiva, ya que es un material que los estudiantes de grados iniciales disfrutan, luego les diremos que utilizaremos este material para utilizar uno de los sentidos que Dios nos ha regalado, sin expresar el nombre del sentido, puesto que en el momento de inicio se realizó un proceso de aprendizaje previo, por tal razón se les explicara la actividad que consiste en hacer grupos de cuatro o cinco niños y con los ojos vendados utilizar este material para hacer figuras que ellos imaginen, ahí se aprovechará para preguntar qué sentido utilizaran para realizar o modelar estas figuras, esperamos sus respuestas y se sigue con la explicación de la actividad, luego que ellos en grupos hayan modelado las figuras sus otros compañeros trataran de adivinar por medio del sentido del tacto la figura que armaron, habrá aciertos y equivocaciones lo importante es la retroalimentación al abrir los ojos y corroborar sus respuestas.

Se les pedirá que en grupos deben llevar para la próxima clase una caja decorada de forma creativa, para continuar con otra experiencia de aprendizaje relacionada con el encantador mundo de los sentidos.

Para concluir en el momento de cierre haremos un momento de reflexión, los niños y las niñas del grupo después de haber realizado esta actividad tendrán que compartir con los demás lo

que les gustó y no les gustó de esta. Luego se reunirán a los niños de forma de asamblea para que comenten todo lo que aprendieron acerca del sentido del gusto y tacto y luego animaremos a algunos niños a contar alguna experiencia similar que les haya sucedido en la cotidianidad y cómo se sintieron al experimentar estas sensaciones; al final se le preguntará qué otras cosas les gustaría descubrir con qué tipos de alimentos y por qué.

Después de todo esto se les dirá a los niños sobre la importancia de usar los sentidos de la vista y tacto. El producto que deben lograr la población con la que se implemente esta planeación es por medio del juego colaborativo, la población aprenderá el uso de los sentidos de la vista y el tacto al manipular los objetos. Las estrategias de evaluación que se usaron con esta actividad son: diario de campo, registro fotográfico, observación y por último los materiales son plastilina cuento de Juan y su mundo, vendas.

Nuestra segunda planeación llamada: toco, toco, ¿pruebo, pruebo, tiene concordancia con la planeación 1 pues se continua trabajando con la temática de los sentidos y la asignatura de ciencias naturales en donde se esta vez se trabaja con el sentido del gusto y tacto, las competencias de esta actividad son; el trabajo en equipo, ser consciente de los sentidos y las capacidades receptoras, además los aprendizajes esperados que se quiere con esta actividad es que los niños aprendan a trabajar acertadamente de forma colaborativa para el logro y la construcción de aprendizajes, afianzar sus capacidades receptoras y gustativas, que comprendan la importancia del sentido del tacto y del gusto en su cotidianidad y disfruta al poder utilizarlos reconociéndose como un regalo de Dios.

En el momento de inicio se les recuerda a los niños que se les pidió una caja creativa en la clase anterior, la docente recoge estas cajas, para una próxima actividad, luego les socializa a los niños y niñas una canción relacionada con los cinco sentidos y la idea es cantar de forma

grupal y realizar la relación con el tema de los sentidos, luego de ello, la docente les pregunta para qué creen que son las cajas, espera que respondan los niños y niñas, retroalimenta diciendo que jugaran a la gallina ciega, expresando la dinámica del juego.

Para el momento del desarrollo de la secuencia didáctica la docente introduce elementos de distintas texturas, tales como oso de peluche, piedra, lijas, algodón, entre otros, los estudiantes a través del sentido del tacto expresaran qué tipo de características posee cada elemento y que objeto creen que es con esta actividad se refuerza el sentido del tacto,

En clases pasadas se le pidió a cada niño una fruta, pero antes de explicarle el objetivo de traer la fruta, se les dirá que además del sentido del tacto, tal como indica la canción del inicio, tenemos otros sentidos interesantes e importantes, e iniciaremos preguntándoles ¿Cuál es su comida favorita? ¿Qué es lo que más les gusta de su comida favorita? ¿Qué sentido les permite disfrutarla?

Esperamos sus respuestas y retroalimentamos explicándoles de forma sencilla cómo funciona el sentido del gusto, la función de las papilas gustativas entre otros detalles, luego les pediremos las frutas y les preguntaremos qué creen que haremos con ellas, esperamos su respuesta y quizás habrá aciertos en sus respuestas, les diremos que en grupos de manera colaborativa jugaremos al restaurante de las frutas y que realizaremos unas deliciosas ensaladas de frutas, luego cada una las probará e indicará cuáles son dulces, cuáles son ácidas, cuál les gustó más, y de esta manera se reforzará de forma experiencial el sentido del gusto.

Para finalizar los estudiantes realizarán una ficha que consiste en una flor grande dividida en varias partes, cada parte de la flor tendrá preguntas tales como: ¿cómo me sentí realizando la actividad?, ¿dibuja lo que más te gustó?, ¿ilustra lo que lograste aprender?, ¿para qué me sirve lo que aprendí?, ¿ilustra con un dibujo creativo la evaluación de la situación de aprendizaje?

Luego algunos estudiantes de forma espontánea expresarán o darán a conocer su ficha y de esta manera se hará una retroalimentación y reflexión de la situación de aprendizaje.

Los productos que deben lograr al implementar esta planeación con los niños es el de: fortalecer las capacidades receptivas de los niños y niñas de 1D del aula de clase, enseñar a ser más conscientes sobre el funcionamiento de los sentidos y tener motivación cuando se está realizando una clase.

Las Estrategias de evaluación que se usaron con esta actividad son: diario de campo, registro fotográfico, observación y los recursos didácticos que se usaron en implementar esta planeación: caja sorpresa, frutas, bandeja, hoja con la actividad metacognitiva; materiales que se requerirían para esta actividad.

### **Enfoque Didáctico**

Teniendo presente la importancia de centrarse en los intereses, de los niños y niñas, se diseñó secuencias didácticas que los motiven, unas de las principales falencias encontradas en el grupo es la falta de interés y motivación hacia las distintas actividades académicas, por tal razón teniendo presente el diagnóstico se recurre como estrategia creativa a las actividades rectoras; en base a lo que dice el Ministerio de Educación Nacional (2018)

Se trata de un momento en la primera infancia en la que aprenden a encontrar múltiples y diversas maneras de ser niñas y niños mientras disfrutan de experiencias de juego, arte, literatura y exploración del medio, que se constituyen en las actividades rectoras de la primera infancia. Dichas actividades tienen un lugar protagónico en la educación inicial, dado que potencian el desarrollo de las niñas y los niños desde las interacciones y relaciones que establecen en la cotidianidad. (p. 5)

Con relación a lo anterior estas actividades rectoras como el juego, la literatura para enseñar una temática y que los niños y niñas se sientan motivados a aprender, además de lo anterior se diseñaron actividades, sencillas, llamativas, con el objetivo de que estas sean enseñables a los estudiantes del grupo, pues se direccionan con el juego colaborativo, resultando agradable a todos los estudiantes sin importar su ritmo de aprendizaje, son experienciales y motivadoras, ajustándose a las necesidades de los estudiantes y se da importancia a una enseñanza integral y significativa.

Barros y Panqueva (1998), afirman que:

El trabajo colaborativo ofrece una nueva opción para superar limitaciones del aprendizaje tradicional. Bajo este esquema debe tenerse en cuenta la presencia de los diferentes actores y su coordinación, toda vez que las situaciones obligan a tener colaboración, comunicación e intercambio de información. Además, debe examinarse dentro del contexto de grupo el manejo del ritmo de aprendizaje del usuario, su nivel de conocimiento previo, sus intereses personales, etc., sin olvidar la individualidad de cada

estudiante (p. 224).

Estas actividades de juegos colaborativos basados en las ciencias naturales además de centrarse en motivar a los niños y niñas, les permite conocer más a fondo el funcionamiento de los sentidos y expandir su conocimiento, también les enseña a trabajar en equipo, tanto así que pueden ir conociendo a cada uno de sus compañeros hasta llegar a sentirse cómodos, por tanto, si alguno llega a tener algunas dificultades en alguna temática recordarán las actividades que se realizaron y habrá más apoyo mutuo entre ellos, por eso es esencial realizarlas de continuo con los diferentes grupos así los niños y niñas se motivan en el aprendizaje sin importar que sean repetentes o no. Estos juegos son realmente sencillos, ya que se utilizan objetos y temáticas muy reconocidos por ellos.

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

La planeación permite dar una descripción detallada de las actividades que pudieran implementarse con los estudiantes, de tal manera que si al realizarla se observa algún aspecto que no está acorde con las necesidades del curso, simplemente se reemplaza y se acomoda a la situación. Los niños y niñas por medio de esta implementación aprenden a trabajar en grupo y, por tanto, hubo algunas dificultades al momento de realizar la segunda planeación, un niño estaba moviendo la caja para un lado y para el otro, incomodando así a los demás, debido a que no podía quedarse en su puesto completamente y de esa manera descargó energía, en este tipo de situaciones es importante que la docente encargada de guiar la planeación retroalimenta la situación y guíe este comportamiento del niño direccionando al más apropiado para que pueda trabajar en conjunto y aprender.

Para establecer una planeación hay que tener en cuenta a cada uno de los estudiantes y pensar cuáles son las dificultades o problemas que podrían suceder al momento de implementarla, ya que por eso es recomendable conocer las necesidades, ritmos de aprendizaje e incluso contexto en el que emergen los niños y niñas, y su comportamiento en las actividades individuales o grupales, con base a esto se puede lograr diseñar una mejor planeación que pudiera corregir estos aspectos para que todos los niños y niñas del salón puedan tener un avance en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante tener un registro de campo del curso para notar los puntos altos y bajos que pudiera tener cada niño y niña del aula, esto permitirá que los docentes puedan centrarse en las dificultades que pudieran presentar cada uno de los estudiantes, no simplemente en la parte académica, también en la parte colaborativa, por eso los autores Luna-Gijón *et al.* (2022) afirman que el diario de campo es una herramienta formativa que permite al estudiante aprender

significativamente sobre el diseño de información, además de que promueve la reflexión, “[...] hace visible el proceso de trabajo y de pensamiento de los procesos de diseño que siguen los estudiantes, registra las emociones que intervienen al hacer los proyectos y ayuda a formar el pensamiento de diseño de información” (p. 245), por lo tanto, los niños aprenderán a trabajar en equipo, creando lazos y ser más empáticos, aprendiendo que todos pueden aprender ya sea de la misma forma o de una manera distinta y se puedan ayudar entre sí, y los niños podrían tener más motivación al realizar las actividades.

Por otro lado, la planeación para el docente es una oportunidad de análisis y reflexión que permite observar que momentos de la clase que tuvieron éxito y cuáles necesitan ser fortalecidas para lograr mejores resultados de aprendizaje por parte de los educandos, en este caso se hizo evidente que los estudiantes disfrutaron de las actividades implementadas porque estaban contentos e incluso expresaron que estuvo chévere la clase porque se utilizó el juego como estrategia lo cual disfrutaron; sin embargo, un punto en el que mejorar sería utilizar la interdisciplinariedad como estrategia para integrar otros saberes, ese podría ser un punto para tener en cuenta; sin embargo, hay que destacar que la planeación tuvo en cuenta la pregunta de la situación problema la cual es:

¿Cómo a través del juego cooperativo generar un proceso de aprendizaje motivante en los estudiantes del grado 1D de la Institución María Auxiliadora de Galapa?

Investigación, en esta planeación En cada planeación el eje central fue el juego cooperativo y que a través de esta estrategia los niños aprendieran un concepto de ciencias naturales, por tanto, las planeaciones presentadas tuvieron en cuenta la pregunta de investigación, en esta planeación se tuvo en cuenta el interés del niño, activar su motivación para aprender y se evidenció en la actitud de la mayoría, no hay duda que la planeación es un aspecto

importante en el quehacer de

todo maestro, no se puede enseñar un tema si no existe una planeación previa, esta direcciona el rumbo de la clase, la hace más organizada, dinámica y los estudiantes lo disfrutarán, además es importante planear de forma consciente y organizada, teniendo presente el contexto de nuestros niños y niñas.

Así mismo sus necesidades e intereses, no hay duda que la planeación es importante en nuestro rol de enseñar, a través de ella podemos observar los avances y dificultades de los niños y tener tiempo de reajustar, retroalimentar o corregir, por tanto, todo docente debe planear su clase o situación de aprendizaje, hace parte de su ética como educador y enriquece su labor docente para beneficio de toda una comunidad educativa.

## Implementación

Retome el texto diseñado en el paso 7. Es de resaltar que, tal como se indicó, pueden manejar subtítulos, siempre y cuando estos estén relacionados en la tabla de contenido. Las actividades y juegos implementadas con los niños y niñas del curso 1D del colegio María Auxiliadora, estuvo siempre acorde a sus necesidades, se usaron materiales que ellos podían manipular sin ningún problema, la forma en la que estaba presentada cada una de las secciones fue hecha de manera estratégica, con la intención de que todos los niños pudieran comprender muy bien la temática, que en este caso era los sentidos con base a las ciencias naturales. Son niños que cursan entre 7 y 8 años de edad, así que el método era apropiado para ellos, ya que se usaron canciones y lecturas para captar su atención, también se usaron materiales como: plastilinas, alimentos, cajas, vendas para tapar sus ojos, materiales del hogar o del exterior que pudieran usar sin que fueran perjudiciales para ellos. Lucas (2015), afirma que la utilización adecuada de los innumerables materiales que se emplean en el ámbito escolar fomentará unos aprendizajes significativos fruto de las interacciones que realiza el docente con ellos.

Aprender a través de los sentidos tiene una influencia muy importante en su crecimiento a nivel físico, cognitivo y social.

Todas las actividades que estaban planeadas se pudieron implementar sin ningún problema, los niños entendieron cómo funcionan los sentidos, y se sentían muy motivados al trabajar en equipo ya que todos querían participar, los juegos y las actividades en equipo permiten que los niños puedan trabajar en conjunto y lleguen a estrechar lazos y puedan ayudarse mutuamente, la evaluación para observar el logro de aprendizajes fue constante y se realizó de forma cualitativa, es decir, la participación de los niños, sus sentires, la reflexión que ellos mismos expresaron sobre las situación de aprendizaje llevada a cabo, la motivación y actitud que

tenían frente a las actividades, todo esto permite ver los avances de los niños, la forma como aprenden y de esta forma el docente retroalimenta de forma significativa el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado la estrategia evaluativa implementada como es analizar aprendizajes previos, que los niños y niñas aprendan por medio de la experiencia, el trabajo colaborativo, la expresión oral, la coevaluación, heteroevaluación y autoevaluación, conlleva en los estudiantes al desarrollo de sus propias habilidades a nivel cognitivo, comunicativo y afectivo, ya que ellos logran construir su propio conocimiento, el trabajo en equipo los ayuda en sus relaciones interpersonales, y buscar una solución entre todos, a llevarse bien, ser tolerantes y a la vez a expresarse. es así como cada acción pedagógica llevada a cabo se direcciona principalmente hacia el logro de aprendizajes verdaderamente significativos e integrales, logrando exitosamente el logro de los objetivos de la planeación, así mismo los recursos didácticos utilizados fueron del total agrado de los estudiantes, y cada uno de estos recursos como plastilina, cajas, objetos entre otros lograron un ambiente pedagógico ameno que los estudiantes siempre recordarán.

## Conclusión

La planeación fue adecuada, ya que esta planeación estaba mediada principalmente por una de las actividades rectoras como es el juego, y bien se sabe que a los niños y niñas les gusta jugar, por tal motivo se utilizó esta estrategia para generar una actitud de motivación hacia el proceso de enseñanza, en este caso una temática obligatoria en los estándares básicos como son los sentidos en ciencias naturales del grado 1 de la básica primaria, es así como gracias al juego cooperativo los estudiantes lograron aprender la funcionalidad e importancia de algunos de los órganos de los sentidos, además la situación de aprendizaje está adaptada al contexto del niño o niña de Galapa, que es entusiasta, alegre y le gusta jugar, totalmente direccionado hacia su contexto e interés, es así como los propósitos propuestos se lograron; sin embargo, a pesar de todo algunos estudiantes demostraron en la situación de aprendizaje planeada discutir cuando se trabajaba en equipo, por ejemplo pelear los materiales que se les entregaban, en este caso fue necesario intervenir de manera asertiva para direccionar de forma positiva estos comportamientos de los estudiantes, recalcando en todo momento la importancia de llegar a acuerdos cuando se trabaja en equipo.

Por otro lado, algo que quizás hizo falta tener en cuenta fue adaptar la situación de aprendizaje en la interdisciplinariedad, ya que este tema fácilmente se puede relacionar con saberes de otras áreas, es así como este proceso conllevó unos análisis reflexivo y crítico de la propia praxis pedagógica, hubo un cambio de la manera de pensar al finalizar el diplomado puesto que se confirma que es relevante como docentes estar en un reflexionar diario en como llevamos a cabo nuestro quehacer, meditar en ello nos permitirá mejorar nuestra práctica pedagógica, es necesario no solamente limitarse a transmitir un determinado conocimiento, como buenos maestros debemos trascender observando las necesidades, intereses y ritmos de

aprendizajes de nuestros niños y niñas, y partir de allí para un accionar que conlleve resultados positivos.

Animar a los docentes a implementar los juegos cooperativos con los niños y niñas en el aula de clases, hacerlo hará que tengan mejor beneficios en su aprendizaje y estarán más motivados y concentrados a lo que los docentes les quieran enseñar, además no simplemente esto también hay que tener en cuenta a los demás alumnos que presenten alguna discapacidad ya sea cognitiva o física, los maestros deben ser empáticos y buscar formas para que estos niños puedan aprender y no se sientan desmotivados.

Las prácticas pedagógicas permitieron lograr tener un mejor manejo a las actividades que se les va a implementar a cada niño y niña, entender que todos son diferentes y que no todos aprenden de la misma manera, que hay que generar diversas estrategias que permitan adaptarse a todos los estudiantes de acuerdo a sus necesidades incluyendo sus capacidades mentales, siempre teniendo en cuenta que son niños y necesitan espacios recreativos para que no estén constantemente en la misma posición de estar sentados todo el tiempo en las sillas; también es importante escucharlos porque ellos tienen mucho que contar, los niños expresarán como se sienten respecto a las clases que damos y esa sería la base para diseñar estrategias que les permitirá aprender de una mejor manera de tal forma que se da la oportunidad de también implementar distintos ambientes para que puedan aprender con mejor entusiasmo.

### Referencias Bibliográficas

- Barros, P. M. y Panqueva, A. G. (1998). *Juegos Multiplayer: Juegos colaborativos para la educación*. *Informática Educativa, UNIANDÉS-LIDIE*, 11(2), 223-239.
- Lucas, F. M. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil*. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (2), 772-789.
- Luna-Gijón, G., Nava-Cuahutle, A. A. y Martínez-Cantero, D. A. (2022). *El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información*. *Zincografía*, 6(11), 245-264
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Ecoe Ediciones, 2010.
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Planeación pedagógica*.  
<https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Planeacion.pdf>
- Murillo, M. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. El Cuervo de Sevilla pág, 6.
- Ospina Rodríguez, J. (2006). *La motivación, motor del aprendizaje*. *Revista ciencias de la salud*, 4(2), 158-160.
- Solé, I (1993). *Estrategias de lectura y aprendizaje*. *Cuadernos de Pedagogía*, 216, 25-27

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

*[https://drive.google.com/drive/folders/1FwQEedX3qj6Se\\_tCP8MomkzDrmdgUZtl?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1FwQEedX3qj6Se_tCP8MomkzDrmdgUZtl?usp=sharing)*