

**El juego como herramienta didáctica para la inclusión educativa en la IE Agroambiental  
La Esperanza del municipio de Buenos Aires Cauca**

Audri Yinery Laguna Jiménez

Asesora

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

## Resumen

Esta propuesta pedagógica de investigación se desarrolla con el fin de saber si el uso del juego como estrategia didáctica contribuye fomento de la inclusión educativa en la IE Agroambiental La Esperanza del municipio de Buenos Aires, Cauca. Siendo una comunidad educativa basada en la cultura indígena Nasa Kiwe, integrando la metodología de multigrados. Se emplea el diseño de una secuencia didáctica de tres actividades que promueven la participación de los niños y las niñas de preescolar, bajo el tipo de investigación de acción – participación que retoma la sistematización de los resultados esperados.

El enfoque utilizado es el cognitivo para identificar el mejoramiento de los comportamientos de los alumnos al participar de las diferentes actividades lúdicas. Se logra que los niños y niñas introduzcan en sus aprendizajes, el mejoramiento de sus habilidades intelectuales como la creatividad, la toma de la iniciativa, la capacidad de resolver conflictos y el de relacionarse socialmente. En conclusión, la propuesta pedagógica brinda adaptar dentro del aula de clase en los diferentes escenarios pedagógicos el juego como estrategias de enseñanza activa y de mejor comprensión temática.

***Palabras clave:*** Juegos, estrategias, recreación y habilidades.

### **Abstract**

This pedagogical research proposal is developed in order to know if the use of games as a didactic strategy contributes to the promotion of educational inclusion in IE La Esperanza Agroenvironmental of the municipality of Buenos Aires, Cauca. Being an educational community based on the Nasa Kiwe indigenous culture, integrating the multigrade methodology. The design of a didactic sequence of three activities that promote the participation of boys and girls from preschool to fifth grade is used, under the type of action-participation research that resumes the systematization of the expected results.

The approach used is the cognitive-behavioral approach to identify the improvement in students' behaviors when participating in different recreational activities. It is achieved that boys and girls introduce into their learning, the improvement of their intellectual skills such as creativity, taking initiative, the ability to resolve conflicts and social relationships. In conclusion, the proposed pedagogy offers to adapt the game as active teaching strategies and better thematic understanding within the classroom in different pedagogical scenarios.

***Keywords:*** Games, strategies, recreation and skills.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico .....	23
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	30
Conclusiones .....	33
Referencias.....	35
Apéndices.....	38

## **Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica .....	38
---	----

## Introducción

En el municipio de Buenos Aires – Cauca, se encuentra localizada la Institución Educativa Agroambiental la Esperanza, una comunidad con rasgos indígenas de los grupos étnicos llamados Nasa Kiwe, que promueve la inclusión educativa a niños y niñas del grado preescolar. Los niños se muestran con gran nivel de timidez, miedo a la civilización, pero con sueños por cumplir y anhelan un mejor futuro para ellos y su entorno familiar. Por lo tanto, la pedagogía se centra en fortalecer el desarrollo integral de los alumnos, pero se evidencia bajo nivel educativo por la escases de recursos didácticos que serían de gran beneficio para la docente al brindar clases interactivas, dinámicas y comprometidas a buscar el valor del trabajo en equipo.

De esta manera, esta propuesta está encaminada a lograr la vinculación del juego como estrategia didáctica para promover la inclusión educativa en la escuela. El juego es un método significativo donde los niños desde sus primeros años escolares adquieren aprendizajes significativos y logran comprender su realidad e interactuar con su entorno. Para (Marín, 2013) en su video en la infancia el jugar es una herramienta fundamental que garantiza el progreso y aprendizaje de los niños adquiriendo un valor psicopedagógico evidente. Por lo tanto, se desea impartir estrategias pedagógicas-didácticas que buscan a través de los diferentes tipos de juego la unificación de conocimientos aptos a la edad y estilo de aprendizajes de los alumnos, generando espacios interactivos y comprometidos a rescatar la tradición de aprender jugando.

Ante la falta de recursos o juegos didácticos en el contexto educativo La Esperanza, se imparte la necesidad de buscar información que permita el logro de los objetivos propuestos, por lo que el juego se ha convertido en una estrategia didáctica dentro del aula de clase, facilitando al docente interactuar desde su entorno físico e intelectual con los alumnos, llevando a la práctica

actividades lúdicas, creativas, que el mismo alumno despierte su imaginación y se sienta seguro de sí mismo.

Según Piaget (1956) "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual". Por ello, en la actualidad hay diversidad de recursos educativos que propician la base del juego, donde el aprender es divertido y el enseñar es un juego. Esta estrategia está comprometida a identificar y evaluar como los alumnos mejoran sus aprendizajes y entendimiento a través del juego (Aparicio, 2001).

También es importante retomar a María Montessori quien imparte que el juego se convierte en una estrategia de aprendizaje necesaria, que debe de ser utilizada en la pedagógica educativa, promoviendo materiales didácticos adecuados a la edad del niño y a su grado de entendimiento. Ella también redacta que los padres de familia deben vincularse en el proceso educativo de los niños y emitir juegos que fortalezcan su autonomía, confianza y motivación (Obregón, 2006).

La metodología de esta propuesta se generaliza en la estructuración de una secuencia didáctica que involucra tres actividades fundamentadas en los juegos didácticos, las cuales permiten en los alumnos de la IE La esperanza ampliar sus conocimientos, ser autónomos, participativos y con sentido de emprendimiento a cumplir sus sueños. Los juegos propuestos facilitan en los niños mejorar su concentración, imaginación, creatividad y sobre todo a compartir en grupo, a jugar con los demás aprendiendo a respetar sus diferencias y aceptar al otro.

De esta forma, esta investigación se basa en el enfoque cognitivo donde (Puerta & Padilla, 2011) explican que este se basa en una terapia fundamental para abordar e identificar desde las diferentes estrategias pedagógicas aplicada en clase, los comportamientos y conductas ante la

participación e interacción con los demás. En resumen, esta propuesta pedagógica es de suma importancia ya que, genera ambientes de aprendizajes e integración en los niños de preescolar con otros grados como tercero, cuarto y quinto, facilitando el mejoramiento de las habilidades de la escucha, la concentración, la creatividad, exploración de la imaginación y que tengan la capacidad de comprender, entender y aprender a conocimientos nuevos a través del juego.

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

La Institución Educativa Agropecuaria La Esperanza se encuentra ubicada en la zona rural del municipio de Buenos Aires Cauca, constituida como comunidad educativa indígena fortaleciendo la formación integral de niños y niñas del grupo étnico Nasa Kiwe desde los grados preescolar a quinto de primaria. La propuesta pedagógica está enfocada en fortalecer los aprendizajes de los niños y niñas a partir del diseño e implementación de juegos didácticos como recursos educativos que le permitan al docente impartir conocimientos a niños del grado preescolar, con inclusión en apoyar a la modalidad de multigrados el cual se emplea en la Institución Educativa.

Se identifica que son un grupo de niños y niñas tímidos, les falta relacionarse con otros para comprender la necesidad de fortalecer sus aprendizajes explorando diversos ambientes pedagógicos a través del juego, el arte y la exploración, generando en ellos y su comunidad una educación inclusiva y de gran beneficio para su formación integral. Dentro del contexto sociocultural es de resaltar que los niños y niñas de esta comunidad indígena están protegido bajo la ley que comprende la protección de los derechos de los grupos étnicos, pero están en la vulneración ante el reclutamiento forzados por grupos al margen de la ley, a lo que la comunidad se encuentra en gran preocupación y retienen la posibilidad de ampliar su proyecto comunitarios.

La docente encargada de guiar el proceso de enseñanza – aprendizaje manifiesta la falta de interactuar con los niños a través de recursos didácticos que le apoyen y garanticen el libre desarrollo potencial de los estudiante, interactuando con sus semejantes (padres de familia y comunidad en general), lo cual aporta a que la educación sea inclusiva y adaptativa al entorno.

Ante la observación en la IE La Esperanza del municipio de Buenos Aires – Cauca se tiene la problemática de la falta de innovación en actividades, recursos o juegos didácticos que

fortalecen el aprendizaje de niños y niñas del grado preescolar, ya que se utiliza una metodología muy forma, a través de cartillas, guías pedagógicas mas no se fundamenta el juego, la lectura creativa, la exploración del medio y el arte como estrategias fundamentales para educar y evaluar los conocimientos previos y generar espacios de acompañamiento en la reutilización de materiales del medio. De esta manera, se quiere llegar a vincular diferentes juegos didácticos contruidos por los niños en el aula de clase y practicarlos en este mismo entorno.

A lo que, se identifica la necesidad de diseñar e implementar juegos didácticos contruidos con material reciclaje y de fácil manipulación de los niños, ya que son ellos mismo los que aportan a la construcción de los juegos, de esta forma garantizar la vinculación de las actividades rectoras de la educación en su proceso de formación. Según (MEN., 2024) “El juego, el arte, la literatura y la exploración del medio son las actividades rectoras de la primera infancia!” (pp. 25). Siendo estas importantes para formar y evaluar el proceso de aprendizaje en los niños y niñas desde los primeros años escolares.

Algo para tener en cuenta dentro del desarrollo de las actividades pedagógicas es saber que el juego se utiliza como una metodología de aprendizaje, que permite captar y mantener la atención de los niños y niñas por diversas formas de crear, imaginar y apoyar sus conocimientos. Por lo tanto, es necesario proyectar un aprendizaje que conlleve a la interacción, a un aprendizaje lúdico que fortalezca la expresión corporal ante los demás, disminuyendo su timidez y miedo al contestar o participar en clase.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo contribuye el uso de los juegos didácticos como estrategia lúdico-pedagógica en el grado preescolar de la Institución Educativa Agroambiental La Esperanza del municipio de Buenos Aires en el Cauca, para fomentar la inclusión educativa y generar espacios de aprendizajes colectivos?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Promover la inclusión educativa en la Institución Educativa Agroambiental La Esperanza del municipio de Buenos Aires, Cauca, a través del uso del juego como estrategia didáctica en el nivel preescolar.

### **Objetivos específicos**

Fomentar la participación activa de todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales, en actividades lúdicas.

Favorecer el desarrollo integral de los niños, potenciando sus habilidades sociales, emocionales, cognitivas y motoras.

Proporcionar un ambiente inclusivo y respetuoso donde todos los niños se sientan valorados y aceptados.

Estimular la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas a través del juego.

Promover la interacción positiva entre los niños, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo

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

El juego es una estrategia pedagógica que permite centrar de forma didáctica los aprendizajes en los niños y niñas, utilizándolo como herramienta para impartir conocimiento de un tema determinado. Los juegos lúdicos, de roles, didácticos y en especial de reglas, generan en los estudiantes adaptarse con facilidad en los diferentes entornos de aprendizaje, logrando mejorar las habilidades intelectuales, físicas y mentales de los niños; generar un ambiente de respeto e inclusión ante la diversidad cultural del contexto que los rodea. Para (Marín, 2013):

La pedagogía identifica que los niños tienen la necesidad de mirar, tocar, curiosear, experimentar, imaginar, saber, expresar, etc. Siendo un impulso primario que viene desde el nacimiento a descubrir, explorar y amar su mundo, porque el juego adquiere una importancia, un valor educativo evidente, ya que despierta la curiosidad siendo éste el motor del aprendizaje. Además, menciona que el juego proporciona alegría y satisfacción, minimizan sus miedos y les permite elaborar sus emociones y sentimientos representándolas a través de los objetos o juguete (p.125).

De acuerdo con (Cordoba, Lara, & Garcia, 2017) imparten un proyecto en el Ecuador con el fin de presentar el juego como un medio de formación holística, es decir, proyectan el juego como estrategias metodológicas para el buen vivir, exponiendo diferentes tipologías de juegos que contribuyen a la realidad educativa donde el docente es el mediador del aprendizaje del alumno. Esta idea basada en proyecto aporta a la presente propuesta ya que, dentro de los objetivos está el diseñar juegos lúdicos y didácticos que se apliquen en la IE como método para mejorar la inteligencia de los niños, siendo ellos parte de una cultura indígena que se hacen necesario intermediar a través de la lúdica y así disminuir sus miedos.

También, es de destacar que el juego aporta significativamente como terapia para los niños con discapacidades, como lo exponen (Gonzalez et al., 2022) en su proyecto, El juego

como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura en la educación inclusiva de niños con discapacidad, con el objetivo de “diseñar una estrategia didáctica a través del juego para el fortalecimiento de las habilidades en lectoescritura de los estudiantes del grupo de educación inclusiva de la Institución Educativa María Auxiliadora Fortalecillas de Neiva”. A lo que aporta a esta investigación es tener como referente que el juego no solo esta para despertar el interés por el arte, el divertirse, sino que se puede utilizar en todas las áreas del conocimiento y en cualquier grado de escolaridad.

Así que para Ortega (1991) conlleva a entender que el juego es “considerado como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo del niño, inmerso en la capacidad de jugar, simbolizar o representar acciones de la cotidianidad” citado por (Alonso , 2021). Por lo tanto, se espera mejorar el equilibrio físico y emocional de los niños a través de los juegos didácticos que se integren en las diferentes clases, logrando que la Institución Educativa proyecte estas actividades en la planeación de clases y dentro del currículo pedagógico, ya que les permitirá generar espacios de integración social y comprensión de temas de forma didáctica

Ante las investigaciones anteriores, la pregunta de investigación de esta propuesta está basada en identificar a través del juego la adquisición de aprendizajes y el fortalecimiento de ciertas habilidades intelectuales como la seguridad en sí mismos, la autoestima, la capacidad de tomar la iniciativa a resolver problemas, el de participar libremente en todas las actividades y de ser personas autónoma, responsables e integradoras en saberes previos al opinar sobre lo que piensan y siente. Así que, la pregunta conlleva a realizar una investigación rigurosa en conocer el cambio de comportamientos y aprendizajes que obtienen los alumnos de la IE La Esperanza, ya que se autoreconocen como comunidad indígena con carencias en relaciones humanas y de un gran nivel de timidez. Para (Perez, 2003) considera que:

El carácter político dentro de una investigación influye en la toma de decisiones políticas, las relaciones de poder y los intereses en el desarrollo y enfoque de la investigación. Por ello, se toma como referencia para saber cómo las decisiones políticas pueden impactar en la educación, que si estas distribuyen los recursos educativos y de qué forma se toman las decisiones sobre qué se enseña y cómo se evalúa el aprendizaje de los estudiantes (p.56).

Además, se fundamentan dentro de la vinculación de los valores, las creencias y las ideologías influyen en la investigación y en la práctica educativa. Como también, el postulado de este autor está basado en la importancia de incorporar un enfoque crítico en la propuesta pedagógica en la cual se está desarrollando, ya que se lleva al cuestionamiento de las estructuras de poder existentes, promoviendo la equidad y la justicia social en la educación y fomentando la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Es de resaltar que, la perspectiva crítica que se retoma para abordar esta propuesta de investigación basada en el juego se refiere a incorporar un enfoque analítico y reflexivo sobre cuestiones sociales, políticas o culturales dentro del diseño y la ejecución de un juego con los niños en el aula de clase. Por consiguiente, se toma la perspectiva crítica reflejada en la narrativa reflexiva, la cual permite dar a conocer los resultados logrados ante la implementación de las diferentes estrategias pedagógicas encaminada a cambiar los comportamientos de los niños y ser mejores en sus tareas diarias. Esta perspectiva ayuda a que como docente se lleve a la creación de escenarios, crear personajes que representen diversas perspectivas y experiencias para fomentar la empatía y la comprensión del jugador hacia diferentes puntos de vista.

Para finalizar, es de mencionar que esta propuesta basada en la implementación del juego como métodos de aprendizaje oportunos en los niños y niñas, siendo dirigida a la comunidad educativa de la Escuela la Esperanza, con enfoque a la diversidad cultural (indígenas),

transforme el conocimiento tanto de los docentes como de los niños y padres de familia para vincular juegos de roles, didácticos y pedagógicos, donde se integren a formar saberes significativos desde las diferentes disciplinas.

Por ello, está encaminada a integrar variedad de contextos, pues en todos los ambientes pedagógicos y escenarios educativos nace la necesidad de llevar el juego en el desarrollo de las estrategias propuestas en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) y el currículo educativo, de esta forma garantizar la calidad de educación en base a los estándares básicos de aprendizajes y promover planes de mejoramiento ante las debilidades y/o problemáticas identificadas.

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

Dentro de la educación básica primaria se fundamenta el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de los estándares de competencias y lineamientos de aprendizajes y desarrollo que proporciona garantizar que los niños y niñas de la IE la Esperanza, se integren a una pedagogía creativa, didáctica e inclusiva ante los diferentes entes gubernamentales que velan por el bienestar de los niños en la sociedad y protegen ante la normativa vigente sus derechos. Según (MEN, 2014) se entiende que las competencias educativas son un aspecto fundamental en la educación actual, ya que van más allá de adquirir conocimientos teóricos y se centran en desarrollar habilidades prácticas y actitudes que permitan a los estudiantes enfrentar los retos de la vida diaria y laboral de manera efectiva.

También permite reconocer que dentro del proceso de formación a través por competencia se vinculan las competencias básicas del aprendizaje, las cuales incluyen habilidades en lectura, escritura, matemáticas y ciencias, que son consideradas fundamentales para la formación integral de un estudiante. Además, se conocen otro tipo de competencias como son las transversales o genéricas, que son aquellas que se aplican en diferentes áreas del conocimiento y son necesarias para la vida en sociedad, como la capacidad de comunicación, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la gestión de la información; por último, se distinguen las competencias específicas que están relacionadas con campos de estudio o profesiones particulares (MEN, 2014).

Dentro de la formación de básica primaria que se imparte en la Institución Educativa La Esperanza está basado en un proyecto pedagógico comunitario, el cual se fundamenta en la utilización de competencias para el logro de los objetivos, donde el niño y la niñas son el eje central del proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que pertenecen a la cultura indígena, pero

se vincula a los lineamientos de la educación inclusiva. Las competencias son la base de la educación ya que, permiten reconocer si el alumno ha aprendido, evolucionado en sus conocimientos o tiene problemas en su formación integral. Para (Tobón, 2010) “la formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico” (p.35).

De esta forma, esta propuesta está enfocada a promover aprendizajes basados en competencias, donde el objetivo es fortalecer las habilidades psicomotrices de los estudiantes a través de la creación de juegos didácticos, los cuales vinculan al niño a ser creativo, innovador, participativo, sociable y que pierda su timidez al dar sus opiniones frente a un suceso, situación, problema o tema al que está expuesto. En sí, las competencias básicas de la educación preescolar y básica primaria se reflejan en el saber, enfocadas a buscar que los educandos tengan aprendizajes significativos dentro del saber ser (persona), saber hacer (construir, crear), saber aprender (entender, comprender).

De acuerdo con el postulado de (Tobón, S, 2010) “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23), como estudiante en formación en Licenciatura en Pedagogía Infantil, trae la base para llevar al aula estrategias fundamentales que den paso a la reflexión de una pedagogía transparente, creativa, atractiva para el estudiante y que de ella se consiga el logro de las competencias dentro de las diferentes áreas del conocimiento que se imparte en cada grado de escolaridad. Por consiguiente, al desempeñar el rol de docente el conocer estos fundamentos se facilita la construcción de la planeación pedagógica, lo que genera la vinculación de las competencias a

lograr con cada actividad y como estas están encaminadas a que el estudiante tenga aprendizajes significativos.

Es de recordar que las competencias básicas del aprendizaje integra los saberes, el saber, saber hacer y el saber ser, a lo que fundamentan la propuesta pedagogía actual para integrarlas en las diferentes planeaciones pedagógicas de apoyo para la docente líder de la IE estudiada y proyectar estrategias didácticas aptas a las capacidades de los niños y niñas en participar, comunicarse, interactuar y comprender el contenido de la temática e incluso el desarrollo del juego didáctico que se proyecta. De esta forma, para (Ruiz, 2008) el desarrollo de estas competencias y el de llevarlas a la practica en el aula de clase es fundamental para que los estudiantes puedan ser ciudadanos activos y contribuir al desarrollo social y económico de sus comunidades.

Ante el postulado de (Tobón, 2010) acerca de las competencias docentes, este autor imparte tres grandes dimensiones disciplinar, pedagógica y socioemocional. La dimensión disciplinar se basa en la capacidad del docentes para dominar y actualizarse en su campo de conocimiento, teniendo la habilidad de transmitir de manera clase y comprensible los temas hacia sus estudiantes; la dimensión pedagógica se refiere a la capacidad que desempeña el docente para diseñar estrategias didácticas efectivas que aportan significativamente a las necesidades y estilos de aprendizajes de los alumnos; por último, la dimensión socioemocional se centra en las habilidades de un docente para estrechar una relación comprensiva, en valores y respetuosa con los integrantes de la comunidad educativa.

De esta forma, la dimensión que más aporta que como docente se aborde desde la pedagogía, siendo esta apta para fortalecer el diseño de los juegos o estrategias didácticas que se vinculan en esta propuesta, ya que es necesario establecer objetivos alcanzables, acordes a las

capacidades de los niños y niñas a participar de la secuencia didáctica que más adelante se registra su planeación, estructura y registro de aplicación.

### **Planeación Didáctica**

Es de mencionar que la secuencia didáctica realizadas se basa en diseñar tres actividades lúdicas a través de juegos didácticos que generan ambientes de aprendizajes con los niños y niñas de la IE Agroambiental La Esperanza del municipio de Buenos Aires – Cauca. Pues son una comunidad educativa que presentan varias dificultades para adoptar estrategias pedagógicas significativas en la educación inicial, pues no se cuenta con recursos didácticos que faciliten aprender jugando, por lo que se estructura las siguientes 3 actividades:

La primera actividad es llamada Sumando con los dados, es un juego donde los niños construyen los dados empleando su imaginación y creatividad, 2 dados llevan números y uno se ilustran los símbolos de las operaciones matemáticas para sumar, restar, multiplicar y dividir, a lo que todos los niños tiran los dados y entre todos se van desarrollando las operaciones resultantes. De esta manera los niños adquieren mejor el aprendizajes, interactúa con su medio y con los demás, propiciando interés por los números y el aprender a sumar, restar sea un juego divertido.

La segunda actividad se titula “saca la pareja”. Esta es un actividad que estimula la concentración del niño, mejora su capacidad de retener y generar habilidades intelectuales para conseguir aprendizajes significativos. La metodología de la actividad es diseñar parejas de imágenes en cuadritos de cartulina, cuando se tengan varias parejas se empieza a jugar, las fichas se colocan boca abajo y luego cada niño va destapando de dos fichas y si saca pareja va sumando puntos, o sino los demás niños tienen la oportunidad de memorizar el lugar de las imágenes. Des esta forma se logra que el estudiante sea capaz de concentrarse en la actividad y no distraerse en otros factores.

La ultima actividad se titula “juego libre”. En esta oportunidad se logra que los niños juegan libremente con arma-todos, siendo estos herramientas que les facilita a los estudiantes explorar su creatividad e imaginación construyendo figuras, imágenes representativas a su contexto o sus preferencia, esto facilita la comprensión de los estilos de aprendizajes de cada uno al comprender, adquirir y argumentar ante un tema o situación presentada.

Con estas tres actividades se espera que los niños y las niñas promuevan aprendizajes basados en el juegos didáctico como elemento fundamental para activar su concentración, atención, y sobre todo el promover desde la parte psicomotora mejorar sus habilidades físicas e intelectuales para reconocer el logro de las competencias básicas como es el ser, el saber hacer y el saber aprender. Se espera que los niños desde los grados preescolar fomenten ambientes de aprendizaje basados en el juegos didáctico como elemento para enriquecer sus conocimientos de forma empírica, dónde se introduzca el interés por participar, aprender y generar un ambiente de respeto con los demás y su entorno.

### **Enfoque Didáctico**

Es de comprender que la secuencia didáctica es una herramienta fundamental dentro del quehacer pedagógico del docente, ya que a través de ella se promueve la planeación de estrategias pedagógicas basadas en competencia a las que los niños y las niñas alcanzan sus aprendizajes de forma lúdica – recreativa. Al implementar secuencias didácticas, los maestros pueden planificar cuidadosamente las actividades y recursos para asegurar que los estudiantes adquieran los conocimientos de manera progresiva y significativa. Además, permite presentar la información de manera lógica y secuencial, lo que facilita la comprensión de los estudiantes, incluyendo una variedad de recursos (textos, videos, actividades prácticas, etc.) que mantienen la atención de los estudiantes y atienden a diferentes estilos de aprendizaje.

Las secuencias didácticas se basan en teorías del aprendizaje que enfatizan la importancia de la organización, la conexión de conocimientos previos y la construcción significativa del aprendizaje, tal como es el constructivismo y el cognitivismo, las cuales respaldan la implementación de secuencias didácticas desde la educación inicial como base a la formación del desarrollo integral del niños. Según (Montilla & Arrieta, 2015) proponen que:

Una secuencia didáctica es un conjunto ordenado de actividades y estrategias de enseñanza que tienen como objetivo lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. En otras palabras, es una planificación detallada de lo que se enseñará y cómo se enseñará, pues estas actividades pueden ser indicadas dentro de un proceso educativo sistemático vinculado a un organismo determinado o, en algunos casos, los propios maestros las diseñan para trabajar en el aula con sus alumnos (p.89-92).

Ante la secuencia didáctica diseñada se complementa la importancia del juego en la educación inicial y la inclusión de esta actividad rectora en toda la educación formal del alumno, de esta forma el juego didáctico es de suma importancia debido a los múltiples beneficios que

aporta al desarrollo integral de los niños; promueve la exploración, el descubrimiento y la resolución de problemas, lo que contribuye al desarrollo del pensamiento lógico, la creatividad y la capacidad de concentración. El juego fomenta la interacción con otros niños, promoviendo habilidades sociales como la cooperación, la empatía y el respeto mutuo, contribuyendo al desarrollo de habilidades motoras, equilibrio, coordinación y resistencia física.

A lo que (Mareira, 2005), plantea que “el aprendizaje significativo crítico es aquella perspectiva crítica que permitirá al sujeto formar parte de su cultura y, al mismo tiempo, estar fuera de ella” (pp. 72). Comprendiendo que el juego en la edad inicial es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que favorece su crecimiento cognitivo, emocional, social y físico, además de ser una forma natural y placentera de aprender. Por consiguiente, las actividades propuesta están diseñadas para que los niños y niñas logran activar empoderamiento, respeto e interacción ante la diversas situaciones en que se desenvuelve el mejor.

Asi mismo, se tuvo en cuenta el diagnostico pedagógico realizado en la ficha 1, ya que se identificaban las características y necesidades de los estudiantes en el aula, facilitando la construcción de la secuencia didáctica basada en el juego didáctico y sus diferentes tipos que involucran la participación activa del alumno, su creatividad, imaginación y el reconocimiento de destrezas para solucionar conflictos. Por lo que se vinculó el interés por conocer y aprender jugando, teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizajes de los participantes en los diferentes momentos del desarrollo de la planeación didáctica, como es el inicial para conocer los conocimientos previos, el momento del desarrollo que involucra al niño a la competencia del saber hacer y el cierre, atribuyendo a los aprendizajes obtenidos ante lo desarrollado.

De este mismo modo, dentro de la planeación didáctica se construyen momentos significativos como son los mencionados anteriormente, que están proyectados a suplir las

necesidades de aprendizaje en los niños beneficiarios de la propuesta, pues generaron empatía por lo que realizaban, esmero por terminar su trabajo, dedicación y compromiso para trabajar en equipo. La práctica docente exitosa ha demostrado que la implementación de secuencias didácticas favorece un mejor desempeño académico y una comprensión más profunda de los contenidos por parte de los estudiantes, reflexionando que la práctica docente exitosa ha demostrado que la implementación de secuencias didácticas favorece un mejor desempeño académico y una comprensión más profunda de los contenidos por parte de los estudiantes.

Otro punto clave a resaltar es él porque es importante abordar los conocimientos previos, pues estos generar que el docente identifique el estilo de aprendizaje de los estudiantes, al reconocer y comprender lo que los estudiantes ya saben, los educadores pueden facilitar la conexión entre conceptos previos y nuevos conocimientos, promoviendo un aprendizaje significativo. De esta forma abordar los saberes previos es crucial para establecer una base sólida para el aprendizaje, fomentar la motivación y relevancia del contenido, mostrar respeto por la experiencia individual de los estudiantes y adaptar la enseñanza para satisfacer las necesidades específicas de aprendizaje.

Para ir concluyendo esta narración, se reflexiona que el trabajo realizado con la secuencia didáctica, fomentar gran empatía y pasión por el quehacer pedagógico como docente, ya que se contribuye a que los niños y niñas proyecten desde sus ideas y estilos de aprendizajes, enriquecer su personalidad, su comportamiento y adquirir conocimientos importantes para su desarrollo integral. Pues se considera que se lograron varios aspectos como la disminución de la timidez de algunos niños para participar en clase, aclarar dudas frente a los temas abordados y sobre todo a que los docentes guiadores de la enseñanza tomen conciencia de la importancia de llevar el juego

siempre en sus planeaciones didáctica, puesto que esta herramienta contribuye a que el niño reduzca sus miedos y se adapte como facilidad a sus diferentes entornos sociales.

## Implementación

La implementación de la secuencia didáctica estuvo basada en el diseño y articulación de los juegos didácticos para el fortalecimiento de aprendizajes significativos en la modalidad de multigrados. De esta forma, la primera actividad llamada "sumando con los dados" fue de gran impacto en los niños, a los que se logró el fortalecimiento de sus saberes. Los juegos didácticos son muy importantes para los niños de primaria porque les permiten aprender de una manera divertida y participativa.

A través de los juegos, los niños pueden desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras, además de fomentar su creatividad y capacidad de resolver problemas. Los juegos didácticos también pueden ayudar a reforzar conceptos académicos, como matemáticas, lenguaje, ciencias y habilidades de lectura. En resumen, los juegos didácticos son una herramienta valiosa para el aprendizaje integral de los niños en la etapa de primaria.

En primer lugar, se dio la bienvenida a los niños y se les agradece por su participación, realizando canciones que los motive a estar concentrados en las siguientes actividades. Luego se les comunico las reglas del juego, pues no se dio el logro de desarrollar los dados con material reciclado o pedagógico, ya que una de las mayores dificultades es el contar con material para realizar actividades de arte, manualidades que proyecten a los niños y las niñas a expresar sus emociones, sentimientos e incluso creatividad.

Por ello, se llevó a cabo la sesión con dados normales, lo que no fue impedimento para lograr que los estudiantes tuvieran concentración, atención y aprendieran creativamente. Otro punto a resaltar fue el tiempo implementado, el cual fue necesario para lograr los propósitos de la actividad, puesto que todos los niños participaron con gran entusiasmo, emoción y concentración.

Así mismo, se da paso a evaluar los aprendizajes de los niños al identificar su nivel de conocimiento para sumar, restar e incluso aprendieron a multiplicar y dividir, pues niños de grados inferiores como primero, segundo se les brindaron bases para aprender estas operaciones básicas de aprendizaje. La evaluación a través del juego es importante porque proporciona una visión más completa y auténtica del desempeño y las habilidades de los niños. A través del juego, los niños pueden demostrar lo que saben, cómo aplican sus conocimientos y cómo interactúan con su entorno de una manera natural y sin presiones. Esto permite a los educadores obtener una comprensión más profunda del progreso de los niños, identificar áreas de fortaleza y áreas que necesitan apoyo adicional.

En sí, con el desarrollo de esta actividad se logró fortalecer los aprendizajes mutuamente ya que, al relacionar el rol de docente, se cubren necesidades importantes en la formación integral del alumno, llevar estrategias nuevas fortalecen sus conocimientos y genera espacios recreativos para el logro de las competencias pedagógicas.

Luego se lleva a cabo la implementación de la actividad "sacando parejas" la cual consistía en llevarle a los niños fichas construidas en cartulina con figuras y se colocaban boca abajo en el piso o en la mesa, luego ellos destapaban dos fichas alzándose y de esta forma deben formar parejas. Fue de gran importancia el llevar este tipo de juego didáctico, pues ayudó a que los niños generaran un espacio de aprendizaje, manejarán la concentración en un punto más alto, trabajarán en equipo y así tener la oportunidad de generar conocimientos apropiados a su edad. Los juegos didácticos hacen que el proceso de aprendizaje sea más entretenido y atractivo para los niños, lo que les ayuda a mantener el interés y la motivación por adquirir nuevos conocimientos.

Es de gran importancia reconocer que el aplicar juegos de concentración y de memoria en los niños, apoya a que ellos generen confianza en sí mismo, sean más ágiles, participativos, motivados a aprender, fortaleciendo las competencias del saber ser, saber aprender, saber hacer y el de generar una clase activa y creativa, apoyando a los niños a ser parte de su propio desarrollo y sentirse capaces de hacer sin importar las dificultades. Esta estrategia ha mejorado el estilo de aprendizaje de cada alumno, a los que han demostrado ser capaces de incluirse en los juegos y actividades sin miedo y sin temor a equivocarse.

Además, la evaluación a través del juego también puede ayudar a los niños a sentirse más cómodos y relajados, lo que a su vez contribuye a un ambiente de aprendizaje positivo. Al observar a los niños durante el juego, los educadores pueden identificar sus estilos de aprendizaje, preferencias y necesidades individuales, lo que les permite adaptar mejor su enseñanza para satisfacer esas necesidades. En sí, los juegos didácticos pueden ser utilizados para reforzar conceptos académicos en áreas como matemáticas, lenguaje, ciencias y estudios sociales, permitiendo a los niños practicar lo que han aprendido de una manera práctica y significativa.

En resumen, los juegos didácticos ofrecen múltiples beneficios que apoyan el desarrollo integral de los niños del grado preescolar, tanto en el ámbito académico como en el desarrollo personal y social, brindan oportunidades para que los niños experimenten el éxito, lo que puede fortalecer su confianza en sí mismos y fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje. Al participar en juegos didácticos, los niños tienen la oportunidad de tomar el control de su propio aprendizaje, explorar a su propio ritmo y descubrir nuevas ideas por sí mismos.

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

El aplicar la secuencia didáctica con los niños y niñas de multigrado en IE Rural La esperanza, basada en juegos didácticos, trajeron varios resultados positivos en los estudiantes, ya que se llevó a fomentar su motivación por el aprendizaje, mejorar su capacidad de concentración, promover la interacción social y fortalecer sus habilidades cognitivas y motoras. Además, los juegos didácticos suelen ser una forma divertida y efectiva de reforzar el contenido educativo de una manera más práctica y significativa para los niños.

Algo a tener en cuenta es que las secuencias pedagógicas a través de juegos didácticos pueden fortalecer a los docentes en varios aspectos. En primer lugar, la creatividad, ya que el diseño e implementación de juegos didácticos requiere creatividad por parte del docente, lo que puede fomentar el desarrollo de nuevas estrategias y enfoques pedagógicos. También se fortalece la adaptabilidad, puesto que, al trabajar con juegos didácticos, se pueden desarrollar habilidades para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de sus estudiantes.

Así mismo se ha fortalecido el conocimiento del contenido, el llegar a creación de juegos didácticos efectivos implica un profundo conocimiento del contenido curricular, lo que puede fortalecer la comprensión del docente sobre los temas que enseña, interviniendo por medio de la motivación, que se puede aplicar tanto de los estudiantes como del docente, impactando positivamente en el ambiente de aprendizaje.

Para (Motero, 2017) los juegos didácticos fomentan un aprendizaje activo en el que los estudiantes participan de manera práctica y significativa en la adquisición de conocimientos, hacen que el aprendizaje sea divertido y atractivo para los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación para participar en las actividades educativas. Estas estrategias ofrecen múltiples formas de presentar la información, lo que permite adaptarse a los diferentes estilos de

aprendizaje de los estudiantes, siendo una herramienta efectiva para reforzar el contenido curricular de una manera lúdica y memorable.

Al participar de los juegos didácticos, los estudiantes tuvieron la oportunidad de experimentar el aprendizaje de una manera práctica y concreta, lo que puede ayudar a reducir la inseguridad al enfrentarse a conceptos nuevos o desafiantes, ya que se creó un ambiente de aprendizaje más relajado y colaborativo, lo que puede fomentar la participación de los estudiantes y reducir la ansiedad asociada con el aprendizaje.

Además, se permitió que los niños avancen en el aprendizaje de manera gradual, brindando oportunidades para el éxito y la superación de desafíos, lo que puede aumentar su confianza en sus habilidades; ofrecer un entorno de aprendizaje enriquecedor y alentador, pues el trabajar con los juegos didácticos ayudan desempeñar un papel importante en fortalecer la seguridad y autoestima de los estudiantes en relación con su aprendizaje.

Una de las grandes diferencias al educar con juegos didácticos en la básica primaria es que se centran en el aprendizaje a través de la diversión y la participación activa; según (Restrepo, 2018) la participación involucra a los estudiantes de manera más directa en comparación con métodos más tradicionales y pueden presentarse en una amplia gama de formatos, desde juegos de mesa hasta aplicaciones digitales. De esta manera se tiene la fortaleza de aumentar la motivación y el interés de los estudiantes en las diferentes áreas del conocimiento, permitiendo a los estudiantes experimentar conceptos en lugar de solo escucharlos o leerlos.

Aunque hay que tener en cuenta, que al ejecutar la secuencia didáctica se pueden presentar ciertas dificultades ya que, requieren tiempo adicional para la planificación y creación

de materiales adecuados; tener claro el estilo de evaluación del aprendizaje que se desea lograr a través de juegos que puede ser más compleja que en otros métodos, pero el llevar prácticas reflejadas en los juegos didácticos ofrecen una forma única y efectiva de involucrar a los estudiantes en su aprendizaje, fomentar la motivación y fortalecer la comprensión de conceptos clave.

En conclusión, los juegos didácticos son una herramienta educativa valiosa que ofrece una serie de beneficios significativos para los estudiantes, representan una forma poderosa de atender las necesidades educativas de los estudiantes al proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo, dinámico y estimulante. Además, pueden contribuir a fortalecer la seguridad y confianza de los estudiantes al ofrecer un ambiente de aprendizaje enriquecedor y alentador.

## Conclusiones

El diseño, implementación y obtención de resultados ante la secuencia didáctica que fundamenta esta propuesta de investigación, aporta a generar grandes aprendizajes como docente, puesto que favorece el inmergir en una población educativa e impartir conocimientos a niños y niñas desde los primeros años escolares siendo los más importantes y oportunos para ellos. Por lo que, fue de gran impacto para la Institución Educativa vincular estrategias pedagógicas ante el arte, la lúdica, la exploración del medio y el fomentar el libre desarrollo de sus emociones, creatividad e imaginación, imparte el logro de ser niños más activos, participativos y de trabajar en clase.

Fue una experiencia enriquecedora tanto para los estudiantes, los docentes de la IE como para la integrante de esta propuesta, puesto que fundamento el quehacer pedagógico en un punto importante en la formación como profesional en Licenciatura en Pedagogía Infantil. Es una gran oportunidad profundizar conocimientos para cubrir necesidades en que los niños y las niñas tienden a persistir con dificultades, por ello, el gran objetivo era llevar juegos didácticos que impartieran desde la construcción del mismo hasta la practica individual y colectiva, donde la comunidad educativa visualizara y captara la importancia de generar estos espacios y vincularlos en su metodología pedagógica institucional.

Los mas bonito que se visualiza en la ejecución de esta gran propuesta pedagógica es que, se logró el cumplimiento de los objetivos propuestos, ya que el interés era de motivar al niño o la niña a ser mas activos, a participar en clase, que salieran de su miedo a equivocarse, en decir si puedo y hacer las cosas a su manera, despertando su creatividad, pues son niños con una imaginación inmensa y exploran distintas capacidades para obtener aprendizajes significativos para su vida.

Aunque al llevar la propuesta pedagogía a un lugar con grandes dificultades para el acceso a la educación, siendo un área rural, perteneciente a una población indígena, donde a nivel nacional no son reconocidos potencialmente para brindar una educación de calidad, se enmarca a llevar nuevas metodologías de trabajo, siendo acogidas con amor y admiración por los educadores. De esta forma, las dificultades presentadas fueron el difícil acceso a la escuela por tiempo climáticos, la escases de recursos o materiales para la realización de los juegos didácticos, entre otras, pero se lograron los objetivos propuestos y visualizando el seguir apoyando la educación inclusiva en la Institución Educativa.

Como se mencionaba anteriormente el difícil acceso a materiales de apoyo para la construcción de los juegos didácticos, se optaron cambios a la utilización de otras herramientas para lograr los objetivos propuestos. Esto ha generado la concientización de que como docente se enmarcan capacidades y destrezas enriquecedora para un aprendizaje entre los estudiantes y como educadora. Al inicio del diplomado se contaba con grandes habilidades para inmergir en el campo educativo, pero al final del diplomado de profundización didáctica se toma el refuerzo de ciertas habilidades, logrando la seguridad de si mismos, de tener mas herramientas para seguir formando niños y niñas con capacidad de liderazgo, iniciativa y emprendimiento.

Para concluir, es de mencionar que con esta propuesta pedagógica se quería llevar un mensaje de inclusion a la comunidad educativa, lo que se ha logrado y se manifiesta el continuar con las practicas de los juegos didácticos en clase, siendo esto importantes en preescolar porque ayudan a los niños a desarrollar habilidades de forma lúdica y divertida, pues a través del juego, los pequeños pueden mejorar su coordinación, aprender a trabajar en equipo, estimular su creatividad, mejorar su atención y concentración, y adquirir conocimientos de matemáticas, lenguaje, ciencias y más.

## Referencias

- Alonso , N. (2021). EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO:. *FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA - UNIVERSIDAD DE VALLADOLID*,  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>.
- Aparicio, D. B. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget . *Universidad Cooperativa de Colombia* ,  
<https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>.
- Cordoba, E., Lara, F., & Garcia, A. (2017). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 80-90.
- Gonzalez et al. (2022). El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura en la educación inclusiva de niños con discapacidad. *Vision Aventura - Panamá*, <http://portal.amelica.org/ameli/journal/225/2254099009/html/>.
- Mareira, M. (2005). “Aprendizaje significativo crítico. *Ed. Visor. Madrid. España.*,  
<https://biblat.unam.mx/es/revista/revista-docencia-universitaria/articulo/moreira-marco-antonio-aprendizaje-significativo-teoria-y-practica-madrid-aprendizaje-visor-2000-100p>.
- Marín, I. (2013). Jugar... ¡Un asunto muy serio! Importancia del juego en el desarrollo infantil. *YouTobe*, <https://www.youtube.com/watch?v=UATxQmKSJZE&t=1s>.
- MEN. (2014). DIRECCIÓN DE CALIDAD PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, BÁSICA Y MEDIA SUBDIRECCIÓN DE REFERENTES Y EVALUACIÓN DE LA CALIDAD EDUCATIVA. *Ministerio de Educacion Nacional* , 9-30.

- MEN. (2024). Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial. *Ministerio de Educación Nacional*, <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primera-infancia-y-de-la-educacion-inicial>.
- Montilla, L., & Arrieta, X. (2015). Secuencia didáctica para el aprendizaje significativo del análisis volumétrico. *Universidad del Zulia*, <https://www.redalyc.org/pdf/737/73742121006.pdf>.
- Motero, B. (2017). Experiencias Docentes: Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *MAIC*, pdf. .
- Obregón, N. (2006). Quién fue María Montessori. *Contribuciones desde Coatepec, Redalyc*, <https://www.redalyc.org/pdf/281/28101007.pdf>.
- Perez, M. (2003). LA INVESTIGACIÓN SOBRE LA PROPIA. *Universidad Pedagógica Nacional.*, 70-74.
- Puerta , J., & Padilla , D. (2011). Terapia cognitiva - conductual (TCC) como tratamiento para la depresión: una revisión. *Universidad del Magdalena, Colombia* , <https://www.redalyc.org/pdf/5121/512156315016.pdf>.
- Restrepo, R. (2018). APRENDIZAJE ACTIVO PARA EL AULA: UNA SÍNTESIS DE FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS. *UNAE*, <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2019/11/cuaderno-2.pdf>.

Ruiz, J. (2008). Las competencias básicas en la educación primaria. *Revista Digital - Buenos Aires*, <https://www.efdeportes.com/efd127/las-competencias-basicas-en-la-educacion-primaria.htm>.

Tobón, S. (2010). Formación Integral y Competencias. *Revista Interamericana de Educación*, pp. 23.

Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. . *Revista interamericana de Educación de Adultos*, pp. 35 .

## Apéndices

### Apéndice A.

#### *Carpeta de evidencias de la práctica*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aylagunaj\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EmwSPxBboqpCjCt5f9jJIBsB](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aylagunaj_unadvirtual_edu_co/EmwSPxBboqpCjCt5f9jJIBsB)

[WfxhfyXJ2k--fHtKf6Xz1A?e=kJbgD1](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aylagunaj_unadvirtual_edu_co/EmwSPxBboqpCjCt5f9jJIBsB/WfxhfyXJ2k--fHtKf6Xz1A?e=kJbgD1)