

**Estrategia de aprendizaje basada en el juego intencionado para potencializar las
habilidades propias de la primera infancia**

Estudiantes

Adriana Milena Vásquez

Yadid Viviana Pinzón

Tutora:

Silvia Moreno

Diplomado de profundización: Práctica e Investigación Pedagógica

Universidad Nacional Abierta y/a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación UNAD

Licenciatura de Pedagogía Infantil

Mayo de 2021

Resumen

Esta propuesta pedagógica, se desarrolló en la comunidad de Casalinda del barrio San Mateo comuna cinco del municipio de Soacha departamento de Cundinamarca, en una población de niños con edades entre tres y cinco años.

En la primera etapa, se realizó un proceso de observación directa de la población con la cual se trabajó y se identificó la problemática. Se observa ausencia de actividades motivadoras para el aprendizaje. La rutina de acciones dentro del proceso formativo, hace que los niños sientan cansancio y manifiesten indisposición para realizar las actividades escolares. Por lo tanto, creemos pertinente formular la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo diseñar una estrategia de aprendizaje basada en el juego intencionado que potencialice las habilidades propias de la primera infancia?

Una vez identificada la problemática, se inició la fase de intervención que determinó las acciones que propone el juego como estrategia de aprendizaje mediante la aplicación de planes concretos y pertinentes. Se tomaron como referentes autores que respaldaron la estrategia planteada. Luego se describió la metodología a trabajar para responder a la pregunta de investigación y finalmente se analizaron los resultados obtenidos.

Palabras claves: Juego, Aprendizaje, Desarrollo, Habilidades.

Abstract

This pedagogical proposal was developed in the Casalinda community of the San Mateo neighborhood, commune five of the municipality of Soacha, department of Cundinamarca, in a population of children between three and five years of age.

In the first stage, a process of direct observation of the population with which we worked was carried out and the problem was identified. There is an absence of motivating activities for learning. The routine of actions within the training process makes the children feel tired and manifest unwillingness to carry out school activities. Therefore, we believe it is pertinent to formulate the following research question: How to design a learning strategy based on intentional play that enhances early childhood skills?

Once the problem was identified, the intervention phase began, which determined the actions proposed by the game as a learning strategy through the application of specific and pertinent plans. Authors who supported the proposed strategy were taken as references. Then the methodology to work to answer the research question was described and finally the results obtained were analyzed.

Keywords: Game, Learning, Development, Skills.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica	5
Propósitos	6
Marco de referencia	7
Pregunta de investigación	12
Marco metodológico	13
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica	13
Metodología.....	14
Espacios a utilizar.....	15
Equipo de trabajo.....	15
Producción de conocimiento pedagógico	16
Implementación.....	21
Análisis y discusión	28
Conclusiones.....	31
Referencias.....	33
Anexos	35

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

En el barrio Casalinda, ubicado en la comuna cinco de San Mateo, municipio de Soacha Cundinamarca, se encuentra una comunidad de niños y niñas de edades entre tres y cinco años. Esta comunidad de niños, pertenece al estrato socio económico dos y tres y en su gran mayoría viven con sus padres, quienes los dejan al cuidado de sus abuelos u otros familiares mientras ellos trabajan. El contexto donde se encuentran es urbano y su nivel educativo es de educación inicial. Algunos se encuentran en jardines mientras otros ya están en colegios oficiales del municipio.

Mediante el proceso de observación, se pudo identificar que la formación académica de los niños de esta comunidad está basada en un modelo pedagógico tradicional, que consiste casi únicamente en llenar un cuaderno con planas, decorar letras y números con diferentes materiales como plastilina, lana, colores o pedazos de papel. Esta rutina de actividades produce cansancio en los niños, falta de motivación e indisposición para realizar las actividades escolares. Por tal motivo, se pensó en una estrategia basada en el juego intencionado como herramienta de aprendizaje, buscando no solo reforzar los temas que están cursando en el salón de clases sino también afianzar esos conocimientos para que sean significativos y perdurables.

Es necesario reconocer que el juego desempeña un importante papel en el desarrollo integral de los niños, debido a que este los dispone a aprender de una forma divertida al valerse de una característica propia de los niños como es el deseo de jugar. De este modo, unido a la enseñanza, permite obtener un instrumento eficaz para fijar el conocimiento.

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio. Estas actividades sustentan la acción pedagógica en educación inicial y

potencian el desarrollo integral de los niños. Según Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2014):

Consideramos que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando. (p.16)

Según lo anterior, por medio del juego se da pleno protagonismo a los niños y niñas puesto que, los convierte en los dueños de la actividad; allí toman decisiones, hacen acuerdos, resuelven problemas, muestran sus capacidades, aumenta su creatividad y se promueve su autonomía.

Propósitos

-Implementar el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer habilidades y destrezas favoreciendo el desarrollo integral en los niños y niñas de la comunidad del barrio Casalinda en San Mateo.

-Fortalecer mediante actividades lúdico-recreativas las habilidades cognitivas, motoras y sociales de los niños y las niñas.

-Desarrollar estrategias basadas en el juego intencionado con el fin de crear espacios de aprendizaje divertidos y motivantes para los niños.

Marco de referencia

Aunque parezca algo obvio, es bueno recordar que el fin último que se persigue como docentes es la formación de los niños y niñas para tomar su lugar como individuos en la sociedad. Reconociendo esto, vale la pena reflexionar sobre qué es lo que estamos enseñando, y cómo lo estamos enseñando.

En el caso de esta propuesta pedagógica, la cual se enfoca en cómo diseñar una estrategia de aprendizaje basada en el juego intencionado, conviene recordar que el docente es el facilitador dentro del aula de clase para guiar a sus alumnos a alcanzar un aprendizaje significativo. Según Parra F. (2014):

El docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento y su función primordial es la de orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporcionará una ayuda pedagógica ajustada a sus competencias. (p. 157)

Desde este punto de vista, se hace evidente la necesidad de que el maestro logre implementar estrategias que logren potencializar las habilidades propias de los niños. En este contexto, el diario de campo juega un papel fundamental debido a que el registro minucioso del desarrollo de las actividades de la clase y su posterior revisión crítica, permite identificar el efecto que las diferentes estrategias están teniendo en los alumnos. La revisión crítica de lo acontecido en el salón de clases permitirá observar el efecto de las diversas estrategias aplicadas, y en este caso, el efecto que la estrategia del juego intencionado pueda tener en los niños.

Este proceso permite ir un poco más allá y ver las necesidades y problemas reales del contexto educativo y dictaminar si esas se están supliendo o no. Las falencias existentes pueden

ser identificadas mediante el diario de campo, el cual brinda al docente evidencias a partir de las cuales puede crear nuevas formas de transmitir el conocimiento, mientras al mismo tiempo, se apunta a satisfacer las necesidades reales. De este modo, creemos que es posible y además necesario adaptar los contenidos a los problemas que se viven en cada contexto educativo particular.

Por otro lado, escribir las experiencias del devenir académico, es una herramienta supremamente efectiva para el docente. La razón de esto radica en que la escritura es algo concreto a lo que se puede regresar cada vez que sea necesario. El poner por escrito los acontecimientos del salón de clases y sistematizar los detalles de la práctica pedagógica, nos ayuda como docentes a tener mayor claridad y concretar de forma exitosa los asuntos que requieren ser puestos en consideración. En este sentido, diferenciando la reflexión escrita de la reflexión mental Porlán Ariza, R. (2008) afirma que:

Escribir, por el contrario, es un ejercicio que exige mayor precisión y nos obliga a concretar y aclarar nuestras ideas, pues tratamos de que lo escrito refleje fielmente lo que pensamos y sentimos. Al mismo tiempo, la escritura, al ser un hecho material y por tanto objetivo, nos permite volver una y otra vez sobre el texto, ajustándolo al pensamiento. (p. 2)

De esta manera, el diario de campo se convierte en un banco de evidencias, por así decirlo, al cual el docente puede volver cada que sea necesario para revisar los detalles y tomar decisiones respecto a las estrategias y actividades que debe implementar.

Ampliando el tema del juego intencionado y la potencialización de las habilidades de la primera infancia, creemos que el juego como estrategia de aprendizaje puede influir positivamente en la potencialización de las habilidades de los niños generando un aprendizaje

significativo y también un proceso de aprendizaje que se convierte en algo agradable para los niños. En este sentido Carrillo Galavis, J. (2015) afirma:

El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso, el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños; hasta el punto que, siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan desagradables. (p. 1)

Lo anterior demuestra que, el tipo de actividades que se implementen no solo pueden favorecer el mejoramiento de la atención en las clases, sino que también, pueden contribuir a que los alumnos sean más participativos. Precisamente, las actividades basadas en el juego que se implementen en el salón, buscan abrir espacios de aprendizaje donde los alumnos salgan de la rutina, donde aprendan de manera divertida mientras participan en el desarrollo de las clases. Creemos que de esta forma la práctica pedagógica contribuye para que los alumnos se formen como personas autónomas, participativas y con la capacidad de adaptarse a nuevos contextos.

Por otro lado, se hace necesario comprender la relación que existe entre la teoría y la práctica y como encontrar el punto de equilibrio entre estos dos conceptos. El planteamiento del problema de esta investigación, nos dirige a reflexionar sobre la dicotomía que puede presentarse entre los conceptos teóricos en los cuales el docente ha sido formado y la realidad que enfrenta cada día en su práctica docente. Por esto, es importante recordar la importancia del saber pedagógico que el docente obtiene mediante el desarrollo de su práctica y como el saber teórico debe complementar, o servir como base del saber pedagógico. Por esta razón, Alvares afirma que

“la práctica estaría constituida por todo el repertorio de comportamientos, acciones, actitudes y valores manifestados por los docentes en sus centros de trabajo, y más concretamente, en las aulas” (Álvarez, 2015, p. 175).

Esta práctica, representa lo que el docente debe evaluar contantemente con el propósito de lograr transformar su propia experiencia, logrando integrar los conceptos teóricos aprendidos en su formación profesional con la realidad de su contexto. En este sentido, Alvares menciona que “El saber pedagógico es la adaptación de la teoría pedagógica a la actuación profesional, de acuerdo a las circunstancias particulares de la personalidad del docente y del medio en que debe actuar” (Restrepo, 2004, p. 47).

Esta descripción, se aplica claramente a lo que esta propuesta de investigación atiende. El planteamiento del problema, da cuenta de un distanciamiento entre el saber disciplinar y la realidad. Por esta razón, se proyecta echar mano de una estrategia basada en el juego como herramienta de aprendizaje, buscando no solo reforzar los temas del aula sino para obtener conocimientos significativos y perdurables. Esta intervención se desarrollará tomando en cuenta los aspectos teóricos, pero también integrando el saber pedagógico adquirido por el docente a lo largo de su práctica. Refiriéndose al saber pedagógico, Restrepo Gómez, B. (2004) afirma:

Es más individual, más personal, y relacionado profundamente con las competencias que llevan a una práctica efectiva, y aunque basado en la teoría pedagógica, muchas veces tiene que romper con esta y distanciarse del discurso pedagógico oficial, esto es, de la teoría vigente, impulsada por las entidades formadoras de educadores y por la política oficial.
(p. 47)

De esta forma, se le da especial relevancia al saber pedagógico que, basado en la teoría pedagógica, puede ayudar en la implementación de actividades que transformen la práctica atendiendo la necesidad que se presenta.

Pregunta de investigación

Teniendo en cuenta la realidad de la población de niños objeto de este estudio, y debido a que las actividades escolares que desarrollan actualmente están basadas un modelo pedagógico tradicional que no logran captar su interés, se hace necesario plantear la siguiente pregunta que direcciona esta investigación: ¿Cómo diseñar una estrategia de aprendizaje basada en el juego intencionado que potencialice las habilidades propias de la primera infancia?

Esta pregunta resalta la importancia que tiene el docente como mediador entre el alumno y el conocimiento, siendo el docente quien debe mediar a través de la implementación de estrategias que permitan al alumno acceder al conocimiento de manera efectiva.

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

La práctica docente, es un proceso de gran trascendencia que no puede estar basado en rutinas o actividades sin fundamentos ni principios sólidos. Esta realidad, hace necesaria la evaluación constante de cada actividad que se desarrolla en el salón de clases. ¿Cómo se podría saber que mejorar si no se examinan y se analizan con detenimiento las actividades realizadas? Precisamente, es en este punto donde el diario de campo hace su contribución al análisis de la práctica pedagógica. Para Porlán el diario de clase: “es una herramienta profesional básica y sencilla que permite describir, analizar y valorar la acción de manera consciente y explícita y, por tanto, tomar decisiones más fundamentadas” (2008, p. 1).

El diario de campo, tiene un alto grado de influencia en la toma de decisiones no basadas en emociones o conveniencia, sino en evidencias concretas. Por lo tanto, sirve como un ente direccionador de la práctica docente. Se podría argumentar que no es necesario escribir cada una de las incidencias de la clase, que es suficiente con la reflexión mental para identificar los aspectos a tener en cuenta tanto positivos como negativos. Sin embargo, el diario de campo al echar mano de la reflexión escrita, permite que el docente pueda identificar realidades que de otra forma no podría. Es por esto que Porlán Ariza, R. (2008) menciona que:

La escritura periódica tiene una dimensión biográfica de gran interés. La lectura de nuestros textos a lo largo del tiempo aporta informaciones que se escapan con frecuencia al control consciente. La reiteración, por ejemplo, es un indicador de que algo tiene importancia. La insistencia en comentar la conducta de determinados alumnos y alumnas, la descripción de pautas repetidas de actuación por nuestra parte, los comentarios frecuentes sobre

determinados sentimientos y emociones, etc., nos dan información sobre nuestras preocupaciones profesionales, sobre nuestras debilidades humanas o sobre los Principios Didácticos que realmente más nos influyen. (p.2)

En resumen, el diario de campo permite tener una visión amplia y realista de la práctica docente lo cual permite tomar decisiones acertadas que contribuyan a un mejor desempeño como profesional docente.

Metodología

Para esta investigación, nos basamos en el enfoque cualitativo ya que este permite comprender la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas. Este enfoque se concentra en los sujetos y permite al investigador interactuar con los participantes y con los datos, buscando respuestas que se centren en la experiencia social. Para ello, utiliza diferentes técnicas como la entrevista, la encuesta, grupos de discusión, recolección de datos, materiales e historias de vida que se enfocan en encontrar temas sobre experiencias de la cotidianidad. Según Salgado Lévano, A. (2007):

Los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos. De ahí que la intersubjetividad sea una pieza clave de la investigación cualitativa y punto de partida para captar reflexivamente los significados sociales. La realidad social así vista está hecha de significados compartidos de manera intersubjetiva. El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción. La investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la

presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta. (p. 71)

De este modo, el investigador contextualiza las experiencias de acuerdo al tiempo en que sucedieron, al espacio y lugar donde se ocurrió la experiencia y las personas que vivieron la experiencia además de los lazos que se generaron durante la misma.

La educación preescolar, es una etapa importante para el ser humano. Es allí donde se adquieren las primeras vivencias y socializaciones con las personas de su entorno. Por eso, es importante implementar una estrategia para el aprendizaje como lo es el juego, una de las actividades rectoras de la infancia que permite aprendizajes significativos y permanentes, desarrollando habilidades y destrezas preparando a los niños para la vida adulta. “El desarrollo infantil está estrechamente relacionado con los entornos de socialización de las niñas y los niños y las interacciones cotidianas son reconocidas por su potencial educativo” (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p.21)

Espacios a utilizar

Esta propuesta pedagógica se desarrolló en un salón que nos fue facilitado en el jardín infantil llamado “Mis tiernos Ángeles” que se encuentra ubicado en el barrio Casalinda del municipio de Soacha Cundinamarca.

Equipo de trabajo

En esta propuesta participaron las estudiantes de licenciatura en Pedagogía Infantil: Adriana Vásquez y Yadid Viviana Pinzón, además tres niños de la comunidad.

Producción de conocimiento pedagógico

Cada contexto presenta una realidad única y diferente. Por lo tanto, el docente no debería pensar que lo que se aplicó en un contexto y lugar diferente al suyo, es lo mismo que él debe aplicar en su propia realidad, sin detenerse a analizar su propio contexto. Cada situación demanda el análisis de las circunstancias, buscando los problemas, la causas y sus posibles soluciones. Estos aspectos, son los que le brindan a la práctica docente las herramientas que amplían el panorama, lo cual permite crear una pregunta de investigación que apunte a la necesidad del contexto y oriente el proceso investigativo. El diseño de una estrategia de aprendizaje basada en el juego, debe basarse en el análisis particular que el docente haga de su propia realidad. De esta forma, se dará lugar a actividades e intervenciones que responden a un problema específico. Así mismo, la enseñanza se focaliza en atender los fenómenos propios del aula. Baquero Másmela, P. (2006) describe la enseñanza como:

Una actividad compleja, que se desarrolla en escenarios singulares, claramente determinada por el contexto, con resultados siempre en gran parte imprevisibles y cargados de conflictos de valor que requieren opciones éticas y políticas. Por ello, el profesor debe concebirse como un artesano, artista o profesional clínico que tiene que desarrollar su sabiduría experiencial y su creatividad para afrontar las situaciones únicas, ambiguas, inciertas y conflictivas que configuran la vida del aula. (p. 16)

De lo anterior se deriva que, al diseñar una estrategia de aprendizaje basada en el juego, se debe evitar ejecutar acciones solo por el simple hecho de que se hayan aplicado en otro contexto. El diseño de una estrategia tal, como lo propone la pregunta de esta investigación, debe estar basado en la propia realidad teniendo al maestro como el intérprete de la misma. Esta forma

de diseñar una estrategia de aprendizaje donde el docente tenga como punto de partida el análisis de su propia realidad, permitirá articular acciones que respondan a una necesidad concreta, en este caso, la necesidad de aprender de forma divertida y amena mediante el juego.

Por lo tanto, nuestra pregunta de investigación está directamente relacionada con lo que el docente realiza en el aula mediante el desarrollo de su práctica. En el caso del juego como estrategia de aprendizaje, lo que se pretende es lograr ese vínculo efectivo entre teoría y práctica logrando potencializar las habilidades propias de los niños. Se cree que esta combinación entre teoría y práctica produce como resultado el saber pedagógico que según Restrepo: “es la adaptación de la teoría pedagógica a la actuación profesional, de acuerdo a las circunstancias particulares de la personalidad del docente y del medio en que debe actuar” (2004, p. 47). De esta forma, el saber pedagógico se construye a partir de los conocimientos teóricos, pero se va enriqueciendo y complementando a medida que el docente interactúa con sus alumnos, implementa las actividades y observa su desarrollo; saca conclusiones y reflexiona sobre la efectividad de sus métodos aplicados. Es en este sentido, que el saber teórico no puede prescindir de la práctica ya que este no tendría razón de ser a menos que mediante la práctica se logre evidenciar su influencia en la experiencia de los educandos. Por lo tanto, el saber pedagógico implica conocimientos acerca de la educación y la enseñanza, pero es directamente en el aula donde se produce este, a través de la práctica pedagógica.

La construcción del saber pedagógico está estrechamente vinculada con el currículo. Según Stenhouse, L. (2017):

El currículo es el medio por el cual el profesor puede aprender su arte. Es el medio a través del cual puede adquirir conocimientos. El medio a través del cual puede aprender acerca de la naturaleza de la educación y del conocimiento. (p. 13)

Por lo tanto, creemos que el diseño de una estrategia de aprendizaje basada en el juego intencionado se puede articular de forma efectiva al currículo, ya que mediante actividades lúdicas es posible llevar los niños a una experiencia de aprendizaje significativo en cualquiera de las áreas del saber. Es decir, el juego como estrategia de aprendizaje puede ser aplicado en variedad de contextos generando espacios de participación y experiencias satisfactorias. En este sentido Carrillo Galavis, J. (2015) afirma:

El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso, el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños; hasta el punto que, siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan desagradables. (p. 1)

Lo anterior evidencia que, el diseño de una estrategia de aprendizaje basada en el juego puede articularse con el currículo ya que esta puede integrarse de forma efectiva a la enseñanza de cualquier área del conocimiento, valiéndose de la capacidad natural que tienen los niños para jugar.

En este punto, es bueno recordar que esta propuesta pedagógica busca trabajar en la creación de una estrategia didáctica basada en el juego, que potencialice las habilidades propias

de la primera infancia. En este sentido, creemos que es posible contribuir a la producción de conocimiento pedagógico teniendo en cuenta que, según Morales, Quilaqueo y Uribe (2010):

El saber pedagógico se presenta como una construcción propia dentro del sujeto, que lleva a cabo como resultado de las interacciones entre sus disposiciones internas y el contexto cultural y social de manera activa y participativa; esto le permite organizar, interpretar y reestructurar el conocimiento con la experiencia, los saberes previos y la información que de diversas fuentes recibe. (p. 51)

Por lo tanto, entendiendo que el conocimiento pedagógico se produce como resultado de la interacción entre los conocimientos previos del docente y la realidad del contexto educativo, y dado que el juego es parte fundamental del desarrollo de los niños, la aplicación de esta estrategia didáctica como medio de aprendizaje abrirá la oportunidad de observar cómo reaccionan los niños en las diferentes áreas del conocimiento donde se utilice el juego como estrategia de aprendizaje. En segundo lugar, se contribuirá a la toma de decisiones asertivas respecto a los diversos campos del conocimiento, donde el juego como estrategia de aprendizaje pueda influir más directamente.

Por otra parte, la observación y análisis crítico de la interacción de los niños con el aprendizaje por medio del juego, permitirá identificar adelantos o falencias que los niños tienen respecto al aprendizaje en cualquiera de las áreas del saber. ¿Están aprendiendo los niños? ¿Mantienen su atención al desarrollo de las clases? ¿Qué impacto ha tenido la aplicación del juego como estrategia didáctica en la participación de los niños en la construcción del conocimiento? La respuesta a estas preguntas mediante un análisis profundo, serán aportes significativos a la producción de conocimiento pedagógico.

Es bueno recordar que: “El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso, el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños” (Carrillo, 2015, p. 1). Desde esta perspectiva, se puede trabajar en pro de un aprendizaje significativo, convirtiendo el juego en una herramienta que permita al niño acceder de forma más efectiva al aprendizaje, de modo que este le sea útil en su desarrollo. En este sentido el juego es un eje articulador del aprendizaje significativo.

Implementación

Para dar cumplimiento a lo planeado, se dio paso a la implementación que consistió en el desarrollo de dos actividades. La primera actividad se realizó el día 14 de abril de 2021 en un salón que nos fue facilitado en el jardín infantil llamado “Mis tiernos Ángeles” que se encuentra ubicado en el barrio Casalinda del municipio de Soacha Cundinamarca.

Es necesario reconocer que se dieron algunas variaciones respecto de lo originalmente planeado. Una de esas variaciones, tuvo que ver con que la actividad estaba planeada para realizarla con cinco niños de la comunidad del barrio Casalinda de San Mateo Soacha; debido a la emergencia sanitaria que vive el país (covid- 19), solo se pudo contar con tres niños ya que los demás padres de familia tuvieron temor de exponer a sus niños al relacionarse con otras personas. Además, en la implementación de la actividad se hizo un cambio en el orden; el momento tres, pasó a ser el momento dos en el cual se realizó la actividad de juego de roles; allí los niños se disfrazaron. El momento dos, pasó a ser el tres. En ese momento, los niños realizaron un dibujo según el cuento a la hora de escuchar la música. Este cambio se dio, debido a que en el momento que se estaban preparando los materiales y repasando la planeación, se creyó conveniente que los niños dibujaran primero en el papel craft el personaje del cuento, ya que en ese momento tenían la información más reciente. Por lo tanto, se decidió que, en último lugar representarían el personaje con la dramatización pues creímos que esta actividad sería mejor para concluir pues los disfraces les podrían llamar más la atención y de esta manera concluir con el juego.

Por otro lado, debido a que el cuento estaba muy largo para la edad de los niños, se trabajó un resumen. Este detalle no se tuvo en cuenta en el momento de la planeación pues

anteriormente, se había usado el cuento para otra actividad y otras edades, pero en ese momento no se revisó para recordar que tan largo o dinámico era.

La actividad permanente estaba planeada para desarrollarse en tres momentos, pero debido a la emergencia sanitaria (covid 19), los papás de los niños con los que se hizo la actividad permitieron participar a sus hijos de todos los momentos, pero en un mismo día. Sabiendo lo anterior, con previo aviso, nos preparamos para implementar la actividad y todos los momentos, lo cual se llevó a cabo con éxito.

Respecto a los aprendizajes esperados y no esperados, se pudo observar que los niños y niñas gustan de escuchar cuentos, descripciones, narraciones, relatos cortos y sencillos. Los niños muestran interés por la narración realizada por la docente; esto se pudo evidenciar cuando se hizo la lluvia de ideas y los niños participaron activamente compartiendo sus puntos de vistas y sus conocimientos adquiridos.

Otro aprendizaje importante que se halló, es que los niños comunican sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos y plásticos. Se pudo evidenciar este aprendizaje en el momento que se les pidió que dibujaran los personajes de la lectura cuando la música dejara de sonar, y en el momento cuando se disfrazaron de los personajes del cuento realizando una representación con sus expresiones y palabras propias.

En términos de resultados, estos se pudieron evidenciar en el momento de la dramatización. Allí se observó a los niños involucrarse con entusiasmo en la actividad escogiendo sus disfraces para representar a alguno de los personajes del cuento. Además, cuando se les pidió que dibujaran en el papel craft el personaje que les correspondió, se pudo corroborar que tenían claro el contenido de la clase. Esta actividad potenció las habilidades del juego, la

participación y el uso de su imaginación para desenvolverse en diferentes situaciones y contextos.

Sobre los resultados generales, se puede decir que fue posible implementar la actividad a pesar de no contar con todos los niños. Además, el tener un lugar especial para desarrollar la actividad ayudó a que los objetivos se cumplieran. Asimismo, se vinculó a la comunidad donde algunas familias permitieron que sus hijos participaran y de esta manera se dio la interacción.

La actividad inició a las 9:00 a.m. con los niños en el salón de juegos. Allí se procedió a saludarlos de forma efusiva con el canto “quien está en el club hoy”. Seguidamente, se invitó a los niños a ponerse cómodos para iniciar la lectura del cuento “La gata blanca” de Madame d’aulnoy. Se hizo la lectura con tono de voz suave, pausada y exagerando gestos con el fin de tener cautivados a los niños. Luego, la docente realizó una lluvia de ideas para que, mediante sus propias palabras, los niños expresaran los aprendizajes obtenidos permitiendo así que se hablaran con fluidez, imitaran, compartieran vivencias y, a partir de esta experiencia crearan sus nuevas historias fortaleciendo las habilidades comunicativas y de lenguaje.

Posteriormente, se realizó una socialización con el fin de escuchar las voces de los niños frente a la lectura. Se les preguntó sobre que les gustó, que llamó su atención y que cosas no fueron agradables. Dando continuidad a la actividad, se les anunció a los niños que escucharían una música y cuando esta dejara de sonar, ellos deberían desplazarse a donde estaba el papel craft y allí cada uno realizaría un dibujo de uno de los personajes del cuento que hubiese llamado su atención. Cuando nuevamente se escuchará la música, ellos deberían bailar y así sucesivamente hasta que terminasen el dibujo. En este punto se evidenció lo que habían memorizado de su personaje.

Dando continuidad a la actividad, la docente realizó el juego el “rey dice”, invitando a los niños a que se tocaran diferentes partes del cuerpo (cabeza, nariz, rodillas, cintura) o realizar acciones (el rey dice que, se duerman, que se sienten, que salten en un pie). Luego los invito a escoger disfraces y accesorios para disfrazarse de un personaje del cuento y realizar la dramatización. En este momento, Danna manifiesta que quiere disfrazarse de caperucita roja. Esta actividad les permitió fortalecer las habilidades sociales y emocionales, ya que en este proceso los niños pudieron demostrar sus sentimientos, emociones, hacer uso de su imaginación para representar su personaje jugando, expresando con sus propias palabras los aprendizajes adquiridos durante toda la actividad.

Tipo y código de registros: En el anexo 1 se encuentran documentadas y registradas las actividades.

Después de analizar la actividad planeada y comparar con la ejecución de la misma, se evidencia que, en términos generales, se cumplió con los objetivos propuestos. No obstante, se reconoce la necesidad que hubo de hacer algunas adaptaciones y proponer algunas mejoras para nuevas actividades, como, por ejemplo, estar actualizados con respecto a las lecturas para los niños y sus edades. Con relación a la temática, creemos que estuvo acorde a la edad de los niños. El espacio donde se ejecutó fue propicio; además se contó con la ventaja de contar con algunos padres de familia quienes estuvieron de acuerdo en dejar a sus hijos participar de la actividad. Aunque no se pudo contar con la totalidad de niños, la actividad se desarrolló sin contratiempos con los niños que asistieron. Reconocemos que hubo que adaptar el cuento que se había escogido desde un principio ya que este era muy largo para niños de tres a cinco años de edad. Esto nos hizo reflexionar sobre la importancia de analizar con mayor detenimiento los materiales que se van a implementar en cada actividad, de modo que todos se ajusten a la realidad en la cual vamos

a trabajar. Fue muy gratificante el poder estar en contacto nuevamente con los niños, compartir y relacionarnos con ellos, buscando mediante el juego nuevos aprendizajes que sean perdurables en el tiempo. Lo anterior demuestra que el juego, como estrategia de aprendizaje, permite el desarrollo integral de los niños y niñas, lo cual nos motiva a implementarlo en las aulas de clases y darle la importancia que requiere ya que permite desarrollar habilidades y destrezas.

La segunda actividad se implementó el día 30 de abril de 2021 en un salón que nos fue facilitado en el jardín infantil llamado “Mis tiernos Ángeles” que se encuentra ubicado en el barrio Casalinda del municipio de Soacha Cundinamarca.

Las variaciones que se presentaron fueron las siguientes: La actividad estaba programada para los días 20 y 21 de abril; con motivo de la emergencia sanitaria se implementaron los dos momentos el día 30 de abril. Asimismo, La actividad estaba planeada para realizarse con cinco niños de la comunidad del barrio Casa linda de San Mateo Soacha, pero, por la situación ya mencionada (covid- 19) finalmente se realizó con tres niños ya que algunos padres de familia prefirieron no exponer a sus hijos. Para el momento uno, se cambió la ronda infantil “el puente está quebrado” por la ronda “buenos días amiguitos”. Esto obedeció a que los niños no la conocían y por el corto tiempo, no era viable invertir mucho tiempo en esta actividad. Para la canción “en el arca de Noé” se utilizó un dispositivo (celular) para hacer más llamativa la actividad y lograr que ellos danzaran con la música. Además, en el momento dos, no se realizó la actividad tingo tingo tango debido a que los niños por ser tan pequeños no conocían este juego; por lo cual, se cantó la canción de los pollitos para captar su atención y pasar a la actividad siguiente.

Respecto a los resultados de aprendizaje esperados y no esperados podemos decir que los niños y niñas gustaron de escuchar cuentos, descripciones, narraciones, relatos cortos y sencillos. Esto se pudo evidenciar cuando los niños plasmaron con sus ideas lo que entendieron al observar las imágenes del cuento y reconstruyeron la historia. Otro aprendizaje hallado es el de comunicar sus emociones y vivencias a través del lenguaje y medios gestuales, verbales, gráficos y plásticos. Se evidencia este aprendizaje cuando los niños imitan y personifican a los personajes del cuento. Además, se pudo observar como aprendizaje que esta actividad desarrolla la expresión oral, corporal y artística. Se evidencia también cuando los niños y niñas disfrutaban de bailar y cantar las rondas infantiles mostrándose muy felices y participativos.

La segunda actividad inició a las 9:00 a.m. con los niños en el salón de juegos donde se saludaron con el canto “buenos días Amiguitos”. Luego, se pusieron cómodos para realizar la lectura del cuento “El león y el ratón”. Se continuó mostrando las imágenes mientras se narraba el cuento. Luego se realizaron algunas preguntas para afianzar los aprendizajes, permitiendo así que los niños se expresaran con fluidez, imitando, compartiendo vivencias, y a partir de esta experiencia, crearan sus nuevas historias fortaleciendo las habilidades comunicativas y de lenguaje. Continuando con la actividad se presentó la canción “en el arca de Noé”. Allí los niños imitaron sonidos de animales y bailaron. Posteriormente, se les pidió que identificaran los personajes del cuento e imitaran el sonido que producen.

A continuación, se llamó la atención de los niños con la canción “los pollitos dicen”. Posteriormente, se les invitó a escoger un personaje del cuento y pintarse la carita con ayuda de la docente de modo que pudieran personificar el animal que escogieron. Luego, se realizó un diálogo con los niños socializando el cuento, para que ellos con sus palabras e imitación del

sonido de los personajes contaran lo sucedido en la historia; esto con el fin de conocer su comprensión e interpretación, utilizando su imaginación y creatividad.

Dando continuidad a la actividad, se construyó un nicho de juegos donde ellos jugaron libremente con los peluches, carritos y fichas. Jugaron por más de veinte minutos y no querían salir de la casita de juegos. Para finalizar se escondieron las imágenes de los personajes del cuento en el salón de juegos y los niños lo debieron buscar para entregarlo a la profesora. Esto con el fin de conocer sus procesos cognitivos, de memoria y retención.

Tipo y código de registros: En el anexo 2 se encuentran documentadas y registradas las actividades.

En este proceso hemos aprendido que los niños cada día tienen algo nuevo que nos hace recapacitar. Ellos nos motivan con sus ideas, pensamientos y su risa. Hemos aprendido sobre la importancia de la práctica pedagógica ya que, por medio de la sistematización de los eventos, hemos podido reconocer fortalezas, habilidades, aciertos y desaciertos en el quehacer docente. Esto nos permite continuar fortaleciendo nuestra profesión, investigando, creando y desarrollando actividades significativas que les permita a los niños y niñas a tener un desarrollo integral.

Análisis y discusión

La implementación de la propuesta pedagógica, nos ha hecho reflexionar sobre la trascendencia que tiene la sistematización para un maestro investigador. En primer lugar, se pudo observar que la sistematización no es solo una parte o fase de la investigación. La sistematización es también una práctica investigativa en sí misma. Por lo tanto, tiene la capacidad de producir conocimiento.

Es importante reconocer que la implementación del diseño didáctico fue solo una parte de todo el proceso, el cual partió de una planeación detallada del qué y el cómo desarrollar la actividad. En este sentido, se pudo evidenciar que en realidad el docente es un puente entre el alumno y el conocimiento, pues mediante una planeación precisa y detallada se puede lograr que el alumno acceda de manera efectiva al mismo. La experiencia vivida en la planeación e implementación concuerda con lo que Parra F. (2014) afirman cuando dice que:

El docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el

conocimiento y su función primordial es la de orientar y guiar la actividad mental

constructiva de sus alumnos, a quienes proporcionará una ayuda pedagógica ajustada a

sus competencias. (p. 157)

En este contexto, determinamos que, si como docentes en formación deseábamos ir más allá y vivir nuevas experiencias de aprendizaje y de generación de conocimiento dentro del quehacer docente, era necesario implementar la sistematización con el fin de obtener nuevas perspectivas y ver desde otros puntos de vista la práctica pedagógica. En nuestro caso, sistematizar la práctica pedagógica, registrar los hechos acaecidos en la implementación y su posterior análisis crítico, nos permitió determinar los factores de éxito, así como los factores que

deben ser revisados. Pudimos notar que, cuando el docente observa el desarrollo de las vivencias de los protagonistas dentro del ambiente educativo, la sistematización puede potenciar la capacidad de crear nuevos espacios de aprendizaje, además permite diagnosticar las posibles falencias que se puedan estar dando dentro del proceso educativo y proponer nuevas alternativas de mejoramiento. Uno de los aspectos a mejorar tuvo que ver con algunos de los materiales. Por ejemplo, el cuento escogido tuvo que ser adaptado pues por su extensión no era del todo aplicable para la edad de los niños.

Teniendo como punto de partida la experiencia vivida, y por medio de preguntas reflexivas además del análisis de cada uno de los factores que intervienen en la práctica y como ellos convergen, se pudo lograr una interpretación crítica de la realidad.

Otro aspecto importante de analizar, tiene que ver con la capacidad que debe tener el docente de adaptarse a las circunstancias que puedan aparecer de forma imprevista. En el caso del diseño didáctico, nos encontramos con que la implementación tubo algunas variaciones respecto a lo planeado, principalmente en cuanto a la cantidad de niños que se esperaban y los que realmente estuvieron presentes. Esto se dio por motivo de la emergencia sanitaria que vive el país lo cual cohibió a algunos padres de enviar a sus hijos al desarrollo de la actividad presencial. Esta realidad nos obligó a tener cierto grado de flexibilidad de modo que la actividad se pudiera desarrollar y al mismo tiempo se cumplieran los objetivos. Esta situación, permite recomendar que, para futuras planeaciones se tenga en cuenta que factores tales como el espacio y el tiempo pueden variar, lo que haría necesario cierto grado de flexibilidad para adaptar los planes a las nuevas circunstancias. Esta experiencia vivida en la implementación concuerda con lo que afirma Baquero (2006): “El profesor debe concebirse como un artesano, artista o profesional clínico que tiene que desarrollar su sabiduría experiencial y su creatividad para afrontar las

situaciones únicas, ambiguas, inciertas y conflictivas que configuran la vida del aula” (p. 16). De este modo, lo vivido en la implementación nos mostró la importancia de que el docente adquiriera la capacidad de ser creativo para afrontar las situaciones diversas que debe enfrentar en el salón de clases, situaciones que pueden diferir de lo planeado.

Se puede concluir que, en términos generales hubo bastante congruencia entre la actividad planeada y los resultados de la implementación. Se logró por medio del desarrollo de los diferentes pasos de las actividades llevar a los niños a una experiencia de aprendizaje significativo.

Conclusiones

Después de aplicar esta propuesta pedagógica, llegamos a las siguientes conclusiones. En primer lugar, se logró implementar el juego como estrategia de aprendizaje tal como lo habíamos propuesto al inicio del proceso. Pudimos confirmar que el juego es una herramienta eficaz para transmitir el conocimiento, logrando fortalecer habilidades y destrezas. Esto favoreció el desarrollo integral de los niños y niñas seleccionados para este estudio. Al mismo tiempo, por medio de las actividades lúdico recreativas se logró fortalecer las habilidades cognitivas de los niños. Se notó que los niños mantuvieron un alto grado de atención y participación en las actividades propuestas.

En segundo lugar, se pudo observar que la pregunta que guía esta investigación se fue resolviendo a medida que transcurría la implementación de la propuesta pedagógica. Se lograron establecer pautas que guían el proceso de diseñar una estrategia de aprendizaje basada en el juego intencionado que fortaleciera las habilidades de los niños. Se evidenció como esta estrategia de aprendizaje diseñada, tuvo su efecto positivo en los niños en quienes se aplicó, confirmando así el juego como estrategia eficaz. Al mismo tiempo quedaron establecidas pautas claras sobre como diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego.

Otra conclusión importante tiene que ver con los desafíos o dificultades que hubo que enfrentar en la implementación de la propuesta pedagógica. Estas dificultades fueron de orden práctico especialmente enfocadas en la población donde se aplicaba la propuesta. Factores como la pandemia, los materiales escogidos y el espacio para el desarrollo de la actividad, hicieron necesario hacer adaptaciones de modo que la propuesta pudiese ser implementada. Entre otras cosas, fue necesario adaptar los materiales para poder superar las dificultades presentadas.

Finalmente, creemos que esta propuesta pedagógica puede ser proyectada y adaptada para la enseñanza de cualquier área del conocimiento. Al mismo tiempo, reconocemos el impacto positivo que ha tenido el desarrollo de este diplomado en nuestra práctica pedagógica. Comparando nuestra experiencia actual con al de comienzo de este curso, reconocemos la adquisición de nuevos conceptos y herramientas que nos han hecho más conscientes de la trascendencia que tiene la práctica pedagógica en la formación docente.

Referencias

- Álvarez, C. (2015). *Teoría frente a práctica educativa: algunos problemas y propuestas de solución*. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v37n148/v37n148a11.pdf>
- Baquero, P. (2006). *Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores*. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. *Actualidades Pedagógicas*, (49), 9-22.
Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/237043087_Practica_Pedagogica_Investigacion_y_Formacion_de_Educadores_Tres_concepciones_dominantes_de_la_practica_docente
- Carrillo, J. (2015). *El juego: como estrategia didáctica de aprendizaje para el desarrollo integral de los estudiantes*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10596/17818>
- MEN. (2014). *El juego en la educación inicial*. Documento No. 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Sentido de la Educación Inicial*. Documento No. 20
Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf
- Morales, S., Quilaqueo, D., y Uribe, P. (2010). *Saber pedagógico y disciplinario del educador de infancia: Un estudio en el sur de Chile*. *Perfiles educativos* [online]. Vol.32, n.130, pp.49-66. ISSN 0185-2698. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v32n130/v32n130a4.pdf>

- Parra, F., Keila, N. (2014). *El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Revista de investigación, (38), (83), Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>
- Porlán, R. (2008). *El diario de clase y el análisis de la práctica*. Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía, 8 p. Recuperado de <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=edslive&scope=site>
- Restrepo, B. (2004). *La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico*. Educación y educadores. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>
- Salgado, A. (2007). *Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos*. Universidad de San Martín de Porres. Recuperado: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v13n13/a09v13n13.pdf>
- Stenhouse, L. (2017). *La investigación del currículum y el arte del profesor*. Revista Investigación en la Escuela, 15, 9-15. Recuperado de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59432/La%20investigaci%c3%b3n%20del%20currículum%20y%20el%20arte%20del%20profesor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, A., Cendales, L. (2017). *La sistematización como práctica formativa e investigativa*. *Pedagogía Y Saberes*, (26), 41.50. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>

Anexos

Anexo 1

Enlace <https://1drv.ms/u/s!AkG9z0T78P0FhjYM-uUsqAiwFrXV?e=egJgNb>

Carpeta con todos los registros: Actividad permanente

Video: Momento 1, 2 y 3, 14 de abril de 2021

Fotos: Momento 1- Lectura del cuento “La gata blanca”

Fotos: Momento 2- Dibujo de uno de los personajes del cuento

Fotos: Momento 3-Dramatización

Cuento: “La gata blanca”

Anexo 2

Enlace <https://1drv.ms/u/s!AkG9z0T78P0FhkCQth1Kvu9reoGE?e=MoFGYN>

Carpeta con todos los registros: Secuencia didáctica

Video: Momento 1 y 2, 30 de abril de 2021

Fotos: Momento 1- lectura del cuento “El león y el ratón”

Fotos: Momento 2- Creación del nicho de juegos

Consentimiento informado: <https://1drv.ms/u/s!AkG9z0T78P0Fhk5gq-apC0eTHIUm?e=cjaVgj>

Enlace del video diseñado en la unidad 5:

Adriana Milena Vásquez: <https://www.youtube.com/watch?v=nDSidarub-I>

Yadid Viviana Pinzón: <https://www.youtube.com/watch?v=T1f354hy-ps>