

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA QUE PROMUEVE EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL BALDOMERO SANÍN CANO, DE GACHALÁ

**PLAY AS A STRATEGY TO PROMOTE THE EDUCATIONAL
PROCESS OF THIRD-GRADE STUDENTS AT THE
BALDOMERO SANÍN CANO DEPARTAMENTAL
EDUCATIONAL INSTITUTION, IN GACHALÁ**

● María Alejandra Ramos Benavides

Estudiante de licenciatura en Pedagogía Infantil
ramosbenavidesalejandra@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-4908-3124>
Colombiana

● Lyda Cecilia Vega Mariño

Magíster en Educación
lyda.vega@unad.edu.co
<https://orcid.org/0000-0002-0961-280X>
Colombiana

Resumen

El proyecto surge tras el reconocimiento del juego como una necesidad vital e indispensable para las niñas y los niños, que permite su desarrollo y formación integral, por lo que, a partir de la identificación de los gustos, intereses y motivaciones de las niñas y los niños de grado tercero de la Institución Educativa Departamental Baldomero Sanín Cano, en el juego se consideró la importancia de fundamentar la propuesta bajo esta perspectiva.

En la institución educativa mencionada se evidenció que algunos estudiantes presentaban un bajo rendimiento académico, que tiene diversas causas y que trae consigo repercusiones en el desarrollo de sus competencias y habilidades. El juego fue una herramienta fundamental en el proceso de formación de las niñas y los niños, ya que estimulaba el aprendizaje de manera dinámica, fomentaba la creatividad y fortalecía habilidades sociales y cognitivas. A través del juego podían explorar conceptos, resolver problemas y desarrollar el pensamiento crítico en un ambiente más relajado y motivador. Sin embargo, la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego también presentó desafíos, evidenciándose una reducción del rendimiento académico. Esto pudo deberse a la falta de un equilibrio adecuado entre el aprendizaje lúdico y las metodologías tradicionales, así como a dificultades en la evaluación de los conocimientos adquiridos a través del juego. Por ello fue necesario replantear la manera en que se incorporaba el juego en el aula para garantizar un aprendizaje significativo sin afectar negativamente los resultados académicos.

La ruta metodológica del proyecto se implementó en cuatro momentos a lo largo de la práctica pedagógica: en el primero se hizo la indagación e identificación del problema por abordar, en el segundo se proyectaron estrategias y el marco de las experiencias pedagógicas, en el tercero se enriquecieron y vivieron las experiencias y por último, en el cuarto momento se llevó a cabo la valoración del trabajo realizado.

En este proceso se ha podido evidenciar diversos aprendizajes, tanto de manera personal como profesional, ya que se adquirieron diferentes habilidades y destrezas durante este tiempo que son de vital importancia a la hora de iniciar el ejercicio laboral. También como docente pude dejar una huella en la Institución Educativa, desde el impulso e inspiración de una nueva forma de enseñar a través del juego, y el mayor logro alcanzado fue que los estudiantes disfrutaran y mejoraran en su proceso educativo.

Palabras clave: creatividad, didáctica, estrategias pedagógicas, juego.

Keywords: creativity, didactics, game, pedagogical strategies.



Introducción

La propuesta del trabajo se enfocó en el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del proceso académico de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Departamental Baldomero Sanín Cano, del municipio de Gachalá, puesto que se evidenció que algunos de ellos tenían un bajo rendimiento académico y desmotivación en el aprendizaje, lo cual es generado en mayor parte por los métodos de enseñanza utilizados y ha traído consigo repercusiones en el desarrollo de sus competencias y habilidades.

Por lo anterior, este proyecto de acción pedagógica tuvo como propósito implementar el juego de manera transversal en las diferentes áreas del conocimiento que se orientan en la institución educativa como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta iniciativa surge después de lo observado en las prácticas pedagógicas ya que se consideró que a las niñas y los niños estudiantes les faltaba motivación y deseo por aprender, puesto que en algunas ocasiones la planeación incluía actividades repetitivas como colorear en guías o fotocopias, cuando se tiene la posibilidad de utilizar otras estrategias didácticas o, como en este caso, el juego para favorecer experiencias que impulsen el aprendizaje, pero además el disfrute, la exploración, la representación, la experimentación, entre otras.

En estas instituciones donde no se tiene acceso a muchas herramientas tecnológicas es primordial que, como docentes, se impulsen estrategias que permitan favorecer el desarrollo de pensamiento de las niñas y los niños, para promover procesos transformativos; la imaginación y creatividad traen consigo el juego, consiguiendo así que los espacios de clase motiven la participación, la interacción y la construcción de nuevos saberes cada día.

Marco conceptual

En este proceso de acción pedagógica es relevante iniciar hablando acerca de la importancia del juego en la educación, reconocido como una necesidad vital e indispensable para las niñas y los niños, que permite su desarrollo integral y la formación de habilidades como la autonomía ya que cuando juegan adquieren y desarrollan sus propias normas, lo que ayuda a su vez a que tengan el compromiso de cumplirlas. Por consiguiente, se puede deducir que si en el aula se viven experiencias donde se involucre el juego, se facilitará su motivación y su atención, así como se promoverá que sean imaginativos, creativos, expresen sus emociones, exploren su entorno y sean seres sociales.

El juego es una herramienta que expresa las habilidades, emociones, sentimientos y angustias, toda persona desde el día en que abre sus ojos comienza a experimentar y percibir los colores, figuras y formas que hay en el mundo y que con el pasar de los días irán ampliando (Portocarrero *et al.*, 2021).

Por lo anterior, el juego puede convertirse en una herramienta para motivar el aprendizaje y si el docente lo vincula en el proceso pedagógico, planteando una nueva forma que permita desarrollar la didáctica como arte de enseñar de múltiples maneras, con seguridad los resultados en el proceso educativo se reflejarán.

Bravo (2008) afirma que las estrategias pedagógicas son todas las acciones que realiza el maestro para facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (p. 52).

Según lo planteado anteriormente, es relevante hablar de las estrategias pedagógicas ya que son las acciones que como maestros nos facilitan el proceso de aprendizaje.

Clasificación del juego

Para el marco del proyecto fue fundamental contemplar la clasificación del juego a partir de las definiciones propuestas por la Unesco (1980), en donde se conceptualiza el juego como una actividad libre en la que quien juega no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa. En ese mismo sentido es incierto, ya que su desarrollo no puede establecerse, y el resultado no puede fijarse previamente, obligando al jugador a innovar o inventar.

Calero (2003) clasifica los juegos educativos en cinco categorías: motores, que favorecen el desarrollo muscular; sensitivos, que estimulan los sentidos mediante diversos objetos; intelectuales, que fomentan la experimentación y la curiosidad; afectivos, que contribuyen al desarrollo social; y artísticos, que potencian la imaginación y habilidades creativas, como la pintura, la arquitectura y el teatro.

Existen además categorías básicas del juego como los juegos de práctica y ejercicio, los juegos constructivos, de transformación, dramáticos o de ficción que brindan diversas posibilidades a partir de la corporalidad, el uso de los sentidos y las destrezas motrices.

En resumen, el enfoque del proyecto es el juego, por lo que este marco teórico se basó en el mismo, partiendo de planteamientos que indican cómo el juego influye de manera positiva a la hora de construir aprendizajes en los estudiantes.

Proyectar y vivir la experiencia pedagógica: la ruta metodológica

El proyecto se estructuró desde el ejercicio de práctica pedagógica de la licenciatura, se implementó con niños y niñas de edades entre 7 y 8 años del grado tercero de la Institución Educativa Departamental Baldomero Sanín Cano.

Durante la primera fase de la práctica pedagógica I de indagar se llevó a cabo la observación participante, donde se hizo la lectura del contexto escolar, con el objetivo de identificar una problemática evidente para posteriormente contribuir a su solución; entre las técnicas de investigación implementadas se utilizó la observación, a partir de instrumentos de recolección de información como diarios de campo.

La segunda fase, que se implementó en la práctica pedagógica II – Proyectar, se da inicio a la planificación de la propuesta de acción pedagógica, en la cual se parte del diseño de experiencias pedagógicas orientadas hacia la problemática encontrada en la fase 1; para ello se utilizaron instrumentos como la observación, diarios de campo, entrevistas y la guía de la docente titular del grado, así como se implementaron diversas experiencias pedagógicas con los estudiantes.

Para la tercera fase, vinculada a la práctica pedagógica III – Vivir la experiencia, se efectuó la implementación central de la propuesta de acción pedagógica, en donde tomó fuerza el diseño e implementación de experiencias pedagógicas basadas en el juego.

En la práctica pedagógica IV – Valorar el proceso, se llevó a cabo la última fase en donde principalmente se evaluaron los resultados del proyecto en coherencia con los objetivos planteados y el problema, así como se diseñaron e implementaron experiencias pedagógicas que dieron lugar al ejercicio de valoración del proceso. Las técnicas de investigación que se utilizaron fueron la entrevista, la encuesta y el diario de campo.

En el marco del diseño didáctico se propuso como estrategia una secuencia didáctica a partir de la cual se planificó todo el proceso que se llevó a cabo en el aula de clase con los estudiantes, para que con base en las experiencias centradas en el juego se promovieran sus aprendizajes.

Así, podemos afirmar que se potenció su desarrollo corporal, la creatividad y sus habilidades socioemocionales; contribuyendo a que las niñas y los niños fueran mucho más autónomos en sus actividades cotidianas. Aprendieron a observar y a explorar su entorno, se impulsó la atención, concentración y memoria para efectuar actividades propias al proceso académico.

Desde las diferentes posibilidades que el juego brinda en sus diversas clasificaciones se transversalizaron los contenidos académicos como: los animales invertebrados, las unidades, decenas y centenas, comprensión lectora, números romanos, feria de emprendimiento, entre otros, donde estuvieron presentes algunas clases de juegos

como: reglamentado, motor, los que hacen intervenir una idea de competición, basados en el azar, simulacro, libre, etc.; en cada uno de ellos se hacían actividades relacionadas con los temas pero de una manera creativa, lúdica y divertida para los estudiantes. Se utilizaron los materiales necesarios, como maquetas, carteles, simulación de “negocios”, pelotas, figuras, cuerdas, y todos aquellos que cumplieran con el propósito central del proyecto de acción pedagógica.

La voz de la maestra en formación: reflexiones sobre los aprendizajes de la práctica pedagógica

En mi práctica pedagógica logré aprender diferentes conocimientos que fueron relevantes para mi formación como licenciada en pedagogía infantil, destacando que en cada una de las prácticas vividas se alcanzaron metas para poder llegar a este final satisfactorio.

En la práctica I) se indagó y se evidenció el problema por trabajar, en la II) se proyectó el proceso y se planificó, en la III tanto las niñas y los niños como yo tuvimos la oportunidad de vivir la experiencia y en la última, se valoró el trabajo realizado. Con base en ello me apoyé en fundamentos teóricos que fueran de la mano con la problemática evidenciada y la solución que se planteó, por lo cual tomé referentes relacionados con el juego como estrategia didáctica para el mejoramiento del proceso académico de los estudiantes.

De igual manera, al mirar atrás puedo notar que mis aprendizajes coinciden con autores como Piaget y Calero e instituciones tan importantes como la Unesco, que nos explican que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo humano y que impulsa el proceso educativo, permitiendo que las niñas y los niños aprendan de manera divertida mientras juegan. Por consiguiente, el juego tiene que convertirse en uno de los objetivos principales del proyecto pedagógico, que además de permitir que los estudiantes mejoren su rendimiento académico, desarrollen también la imaginación, la creatividad, la autonomía y las habilidades sociales en un escenario marcado por el disfrute y la libre expresión.

Teniendo en cuenta esto, durante mi práctica afiancé herramientas que llevaré a mi campo laboral, desde la implementación del juego de manera transversal con el fin de promover que las niñas y los niños desarrollen habilidades y destrezas mediante la utilización de su cuerpo, experimenten y comprendan y descubran desde sus movimientos el mundo en que viven.

Las experiencias pedagógicas que transforman se deben generar desde ambientes favorables para el aprendizaje, y partiendo de las necesidades encontradas hay que estar en permanente búsqueda y encontrar aquellas metodologías que se acomoden al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, por lo que es importante innovar

desde actividades de juego, exploración, literatura y arte ya que estas tienen un rol relevante en el desarrollo infantil. Otro aspecto que debe estar presente es estar en constante evolución y capacitación para poder brindar una educación de calidad, lo que implica tener presentes las TIC, fomentar la creatividad, el trabajo colaborativo, acompañar desde las particularidades y necesidades, así como llevar a cabo proyectos en el aula y retroalimentar el proceso educativo de manera continua.

La práctica pedagógica para mi formación fue fundamental, ya que me permitió entrar a un mundo real de lo que será mi trabajo como docente, por lo que aprendí a planear experiencias pedagógicas, propuestas educativas e itinerarios investigativos con el propósito de responder al desarrollo y los procesos de atención integral de las infancias.

Este proceso aportó experiencias a mi formación, ya que vivencié distintos escenarios en los que como docente se debe buscar soluciones e impulsar el proceso de aprendizaje, lo que permite que aprendamos tanto del docente de aula como de las niñas y los niños, con el propósito de llevar a cabo proyectos que sean innovadores, apuntándole a una educación de calidad.

Teniendo en cuenta esto, he podido evidenciar en mí grandes diferencias después de estos dos años de práctica, entre ellas el desarrollo de habilidades y destrezas para el acompañamiento a grupos, creación de experiencias pedagógicas, innovación, la comunicación e interacción con las niñas y los niños, así como la adaptabilidad y flexibilidad.

Actualmente me visualizo como maestra de una institución educativa pública, me proyecto a seguir estudiando y cursar posgrados en educación para contribuir a la formación integral de mis futuros estudiantes.

Retos y oportunidades: fortalecimiento del saber pedagógico

Por medio de la acción pedagógica denominada “El juego como estrategia didáctica orientado al mejoramiento del proceso académico de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Departamental Baldomero Sanín Cano”, pude evidenciar resultados positivos ya que las niñas y los niños se han motivado por querer aprender, puesto que, las experiencias pedagógicas que se implementaron basadas en el juego fueron llamativas, lo que permitió además de fortalecer su proceso académico, disfrutar, explorar, experimentar con las múltiples posibilidades que las experiencias les brindaron.

Además de ello, es importante decir que por medio del juego las niñas y los niños empezaron a disfrutar su proceso académico, ya que ellos lo manifestaban en el momento de realizar las actividades planteadas. De esta manera se contribuyó a que puedan construir conocimientos, siendo ellos mismos los protagonistas y promoviendo que tengan un adecuado desarrollo integral.

Las experiencias basadas en el juego permitieron que las niñas y los niños fortalecieran sus habilidades y competencias sociales y emocionales, lo que lleva a una mejor gestión y control de sus emociones, construcción de vínculos afectivos con sus compañeros y, por ende, que el ambiente sea el adecuado para el proceso de aprendizaje.

Considero que se debe reforzar en aspectos como el desarrollo de acuerdos para que la experiencia se pueda realizar de la manera planeada y alcanzar los objetivos esperados, y de este modo promover que las niñas y los niños sean receptivos con las indicaciones dadas, ya que a veces por las emociones que surgen ellos tienden a desbordar las actitudes e interacciones.

En conclusión, según los resultados obtenidos en el proyecto se puede decir que la acción pedagógica fue significativa en la medida en que las niñas y los niños demostraron satisfacción durante la vivencia del proyecto, por lo que considero que es importante seguir trabajando esta estrategia didáctica como lo es el juego con los estudiantes, a fin de favorecer sus experiencias y contribuir al desarrollo de habilidades para su vida y a la vez redunden en su proceso educativo, teniendo en cuenta que los primeros años de vida de una niña y de un niño tienen repercusiones a futuro, por lo que su bienestar educativo debe ser impactado positivamente.

Referencias

- Bravo, H. (2008). *Estrategias pedagógicas*. Universidad del Sinú.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. Alfaomega.
- Chateau, J. (1968). *Psicología de los juegos*. Kapelusz.
- Claret, M. (1983). *Juegos de ayer y de hoy*. Editorial Juventud.
- Colomer, E. (s.f.) Indicación de los juegos infantiles más comunes y consideraciones sobre su valor educativo. *Archivo de la Palabra y la Imagen*, e.9.3.15, caja 1, 16.
- Colombié, R. (1902). Los juegos. *Boletín de la Escuela Moderna*, 2(1).
- Cortizas, A. (2005). El juego (tradicional) en la escuela. *Padres y Maestros*, (293).
- Cousinet, R. (1927). El placer y el juego. *Revista de Pedagogía*, 6(68).
- Cruz Feliu, J., Boixadós Anglés, M., Torregrosa Álvarez, M. y Mimbrero Palop, J. (1996). ¿Existe un deporte educativo? Papel de las competiciones deportivas en el proceso de socialización del niño. *Revista de Psicología del Deporte*, 9-10, 111-132.
- Curtis, H. S. (1918). El juego y la formación de los hábitos y del carácter. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, (702).

Ministerio de Educación Nacional (2014). Documento No. 24. *El juego en la educación inicial*. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Plaza, F. (2001). *Proyecto Jugando con el arte*. Universidad de La Sabana. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5756/128353.pdf?sequence=3>

Unesco (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. *Estudios y Documentos de Educación*, (34). <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>



