

**El juego como dinamizador de aprendizaje en los niños de grado segundo de la escuela
Santa Clara, sede de La Salle de Ocaña, Norte de Santander.**

Maira Alejandra Álvarez Ortega

Claudia Patricia Durán Peña

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Ocaña

2022

Resumen

Por medio del juego se logra comprender la realidad mientras crece y se va preparando para el futuro, además los niños aprenden a expresar sus deseos, temores, conflictos, sus debilidades, pero también sus fortalezas. En la investigación realizada se buscó ampliar la visión que se tiene sobre el juego como herramienta fundamental en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas. Como metodología se optó por hacer uso de la investigación y acción participante, por medio de la cual se logró observar lo necesario que es llegar a los niños por medio de actividades lúdicas y juegos. Como resultado, se encontró que la importancia del juego en el aprendizaje escolar está, en que es una herramienta para su desarrollo social, emocional y cognitivo. El juego constituye la principal ocupación de los niños y es importante que exista debido a que lleva a desarrollar diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y social, por esta razón no se debe limitar al niño en su actividad lúdica. Además, existen diferentes tipos de juegos que llevan a favorecer áreas del aprendizaje es por esto que, los juegos que se planteen deben estar sujetos a los objetivos que el docente se plantea. Este tiene un papel determinante en preescolar, pero tiende a desaparecer en los años escolares siguientes. Por lo tanto, los juegos no deben eliminarse de la educación sino modificarse de acuerdo a la edad y las necesidades de los niños buscando satisfacer las exigencias de los programas académicos y brindando siempre educación integral. Se hace indispensable que los docentes planeen secuencias de juegos a utilizar, de manera que estos juegos potencien el alcance de sus objetivos; en esas planeaciones se debe tener en cuenta los juegos que favorecen las diferentes áreas del desarrollo.

Palabras clave: Desarrollo Integral, Educación, Infancia, Familia, Dinamización.

Abstract

Through the game it is possible to understand reality while growing up and preparing for the future, in addition, children learn to express their desires, fears, conflicts, their weaknesses, but also their strengths. The research carried out sought to broaden the vision of the game as a fundamental tool in the teaching - learning of children. As a methodology, it was decided to use participatory research and action, through which it was prepared to observe how necessary it is to reach children through playful activities and games. As a result, it was found that the importance of the game in school learning is that it is a tool for social, emotional and cognitive development. The game constitutes the main occupation of children and it is important that it exists because it leads to the development of different areas such as psychomotor, cognitive and social, for this reason the child should not be limited in his playful activity. In addition, there are different types of games that lead to favoring areas of learning, which is why the games that are proposed must be subject to the objectives that the teacher sets. This has a determining role in preschool, but tends to disappear in the following school years. Therefore, games should not be eliminated from education but modified according to the age and needs of the children, seeking to satisfy the demands of the academic programs and always providing comprehensive education. It is essential that teachers plan sequences of games to use, so that these games enhance the scope of their objectives; in these plans, the games that favor the different areas of development must be considered

Keywords: Integral Development, Education, Childhood, Family, dynamization.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica	5
Pregunta de investigación	12
Marco de referencia	13
Marco metodológico	18
Producción de conocimiento pedagógico.	20
Análisis y discusión	28
Conclusiones	31
Referencias.....	32
Anexos	35

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica

En la institución educativa Colegio La Salle, fue posible realizar la observación participante con los niños de los grados preescolar y primero, notando que los niños realizaban muchas actividades en las que tenían que colorear dibujos grandes, hacer largas planas y muchas actividades monótonas que los dejaban exhaustos y sin ganas de seguir aprendiendo, se pudo notar el desinterés y la desmotivación con la que los niños realizaban estas actividades diarias, se veían cansados y sin interés de colorear, recortar o escribir. Por esta razón, se pudo notar que el juego tiene una gran importancia dentro del aula ya que es un ejercicio fundamental para el comportamiento y el desarrollo psicológico, social y pedagógico.

Además, de acuerdo a las practicas realizadas en los grados preescolar con 23 estudiantes y en el grado primero con 34 estudiantes, con edades comprendidas entre los 5 y 7 años, fue posible observar el desinterés y la desmotivación con la que los niños realizaban sus actividades diarias, los niños se mostraban cansados y apáticos para realizar actividades como colorear, cortar y pegar. De allí se resalta la importancia que tiene el juego dentro del aula de clase para evitar la monotonía y que los niños se sientan abrumados teniendo presente que el juego es una actividad fundamental para el comportamiento y desarrollo psicológico, social y pedagógico, dónde se potencializa habilidades y destrezas para su comportamiento y desarrollo escolar y personal.

Así mismo, teniendo en cuenta que esta falencia observada repercute negativamente en la mayoría de los niños y niñas debido a que pueden generar otras dificultades a largo plazo, es necesario tener en cuenta conceptos de teóricos como las de Jean Piaget (1956):

El juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, es

posible deducir que un niño logra conocimientos grandes y duraderos cuando juega y que, aunque él juego se hace de manera natural también se puede orientar a las diferentes áreas y lograr aprendizajes significativos para cada una de ellas (p.5).

Es por este motivo que esta situación conlleva a un pensamiento crítico y reflexivo, fundamentado en el rol del licenciado en pedagogía infantil, y es el de cómo ser un agente transformador de experiencias, transformador de realidades que oriente hacia el compromiso de garantizar y velar por los derechos de los niños y de las niñas y a su vez fortalecer a nivel educativo con actividades lúdicas y la implementación de juegos que ofrezcan aprendizajes significativos

Los niños mientras juegan conocen su entorno y se apropian del mismo, conocen sus límites, satisfacen necesidades, se expresan, aprenden valores, así como también a conocer y respetar sus deberes y derechos.

Como lo expone Torres (2002):

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Se sugiere al educador un conjunto de actividades para cambiar la rutina por otras, tal vez más interesantes, se plasmaron ideas para realizar clases aportativas para estimular la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con la finalidad que estas estrategias faciliten en los alumnos ese proceso” (p.14).

Así mismo, se debe destacar que durante muchos siglos se ha vivido con el modelo de escuela tradicional en la que el juego no tenía relevancia en las aulas y donde los profesores tenían el papel de transmitir de una manera activa la información y el niño meramente era un receptor pasivo que debía guardar silencio.

De acuerdo a Hernando y Gómez (2018):

Frente a este modelo tradicional nació la Escuela Nueva cuyos ideólogos fueron Rousseau, Pestalozzi, y Fröebel entre otros. La escuela nueva es un movimiento educativo surgido a finales del siglo XIX que centra el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades, la educación debía ser un proceso activo que le permitiera al niño explorar y experimentar hasta lograr los objetivos marcados (p.6).

Dando prioridad a las necesidades que tenían los niños en ese momento se piensa en cómo es posible enseñar los conocimientos que los niños deberían aprender, pero por medio de actividades que incluyeran el juego, sin dejar de lado la importancia de educar. Al modificar algunas actividades para que fueran captadas como juegos fue posible ver que los niños se interesaron en realizarlas, así como en repetirlas y enseñarlas en sus hogares con lo que es posible constatar que ellos quieren profundizar más en esos conceptos dados por medio de actividades de incluyen el juego en su realización.

Así mismo, el juego dentro del aula de clases ayuda a evitar la monotonía y el cansancio por la repetición de ciertas tareas, es importante tener en cuenta que el juego es fundamental para mejorar el comportamiento y el desarrollo psicológico, social, afectivo y cognitivo, ayuda a potencializar sus habilidades y destrezas fortaleciendo su desarrollo tanto escolar como personal.

Como lo expresa Otero (2015):

Haciendo una recapitulación de diversos autores, señala que las características del juego son: Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea. Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices (p.10).

Por este motivo, esta situación conlleva a un pensamiento crítico y reflexivo, fundamentado en el rol del licenciado en pedagogía infantil, y es el de cómo ser un agente transformador de experiencias, transformador de realidades que oriente hacia el compromiso de

garantizar y velar por los derechos de los niños y de las niñas y a su vez fortalecer a nivel educativo con actividades lúdicas y la implementación de juegos que ofrezcan aprendizajes significativos.

Desde la antigüedad el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza, puesto que ha acompañado al hombre durante su preparación para la convivencia y supervivencia.

Chateau (1958) afirmó que:

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. No se debería decir que un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego (p.14).

El juego en la primera infancia permite a los niños y niñas expresar su forma de ser, identificarse, experimentar y descubrir todas esas capacidades y además sus limitaciones. Ellos logran armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo dejando volar su imaginación, dándole forma a su personalidad y mostrarse diferente de los demás.

El juego es el método utilizado por los niños de primera infancia para aprender más. Por medio del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño, aprenden a desenvolverse, comunicarse y a relacionarse. Los niños pueden mejorar sus funciones prelingüísticas mejorando su contacto visual, la atención, imitación; logran experimentar de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, proponen hipótesis y resuelven problemas y se adaptan a nuevas

situaciones; existe un sin fin de beneficios que por medio del juego se hacen muy amenos para los niños en la educación.

La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata y que surge de forma natural, otros afirman que por medio de la aplicación del juego en la educación los conocimientos adquiridos serán más fuertes y duraderos. María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

Jean Piaget (2019) define el juego como “una manera que tiene el niño de conocer su entorno físico y social ya que, al estar en contacto directo con la realidad, amplía sus conocimientos y adquiere destrezas es un medio para manifestar sus sentimientos y pensamientos” (p.22).

Según la Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación propuesta por Moritz Lazarus (1883):

El juego es una actividad recreativa y de esparcimiento que utiliza gran cantidad de energía corporal, con el objetivo de aprender la mayor cantidad de nuevos conocimientos, destrezas y habilidades, es decir, al enfocar todas esas capacidades que tienen los niños y si orientamos las estrategias de enseñanza – aprendizaje, con toda esa energía que tienen podemos lograr muchos aprendizajes (p.12).

Friederich Fröbel (1954) dice que “el juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego, los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y voluntaria” (p.5).

En cuanto a la escuela debe relacionarse con la pretensión de formar a los niños desde sus múltiples dimensiones, donde se deben generar estrategias y ambientes pedagógicos dentro de los cuales se promueva la creación de conocimientos y se aumenten las posibilidades de participación, buscando la transformación de los enfoques tradicionalistas.

De acuerdo con Zúñiga (1998):

Se aprende desde la tranquilidad, no desde la angustia ni la opresión. Solo así se estará generando un escenario para que pueda ser posible la creatividad como efecto lúdico. Si un niño tiene espacios de juego en su aula de clases será más placentero para él ir y disfrutar de su educación sin que él note la más mínima intensión de sobrecarga en su momento de aprender.

Con esta propuesta pedagógica que se está realizando con los niños y niñas de los grados preescolar y primero del colegio La Salle en la sede Santa Clara, ha sido posible notar en la fase de observación e indagación que los niños y niñas no tienen rutinas de juego establecidas. A su vez, se evidencia que no existe momentos de sano esparcimiento donde los niños y las niñas socialicen, dado que su salón de clases es muy pequeño y las actividades lúdicas que se puedan realizar fuera de él no se hacen en el lugar más adecuado, pues este espacio no tiene cubierta por lo que está expuesta al sol o a las inclemencias del tiempo, llevándose siempre a cabo dentro del aula todas las actividades diseñadas, lo que genera desinterés y bajo rendimiento académico.

Como parte de esta primera etapa se hace la recolección de datos por medio de diarios de campo, observación semiestructurada, entrevistas. Se realiza una inmersión en el aula de clases, registros anecdóticos. También se diseñan estrategias basadas en actividades lúdicas, teniendo en cuenta siempre las edades para las cuales se crean estas actividades, para posteriormente implementarlas tanto en el aula de clases como en sus hogares, estas diversas actividades

pedagógicas con enfoque didáctico se realizan con el fin de conocer si es posible dinamizar el aprendizaje en los niños y niñas.

Pregunta de investigación

Los niños realizaban muchas actividades en las que tenían que colorear dibujos grandes, hacer largas planas y muchas actividades monótonas que los dejaban exhaustos y sin ganas de seguir aprendiendo, se pudo notar el desinterés y la desmotivación con la que los niños realizaban estas actividades diarias, se veían cansados y sin interés de colorear, recortar o escribir. Debido a la problemática expuesta surge la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo utilizar el juego para dinamizar el aprendizaje de los niños y niñas del Colegio La Salle – Sede Santa Clara?

Uno de los principales propósitos es generar espacios con actividades diseñadas y orientadas para que los niños y niñas del colegio La Salle puedan tener momentos de esparcimiento, en los que puedan adquirir nuevos conocimientos, pero además tengan el espacio adecuado, de incentivar ciertas capacidades y habilidades que favorecerán su desarrollo motor y cognitivo.

Marco de referencia

El juego es uno de los métodos más usados en la educación para dinamizar el aprendizaje. Un niño no juega para aprender, pero si aprende jugando. Afirma Jean Piaget (1956) que “el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.8).

Por otro lado, el aprendizaje es un proceso continuo, que dura toda la vida. El aprendizaje y las actividades laborales ya no se encuentran separados. En muchos casos, son lo mismo. El aprendizaje es visto como un proceso de entradas, administradas en la memoria de corto plazo, y codificadas para su recuperación a largo plazo. “En las teorías cognitivas, el conocimiento es visto como construcciones mentales simbólicas en la mente del aprendiz, y el proceso de aprendizaje es el medio por el cual estas representaciones simbólicas son consignadas en la memoria” (Siemens, 2004, p.6).

Algunas teorías encontradas es la que hace referencia a la teoría del aprendizaje, dentro de ella se han encontrado autores como Skinner que según autores como Day (2002), exponen que:

El refuerzo o condicionamiento operante, la teoría skinneriana del aprendizaje pone especial énfasis sobre el control de la conducta mediante circunstancias que premian o refuerzan. Completó el proceso de empezar por leyes generales, pasar de allí a la predicción de la conducta individual y terminar por una amplia gama de aplicaciones humanas (Day, 2002).

Según lo expuesto por Swenson (1992), se afirma que;

Una conducta operante puede contraer una relación con un estímulo particular, y esta ocurrencia puede ser controlada en parte por ese estímulo: estímulo discriminativo. Sirve

para señalar al organismo cuándo es muy probable el refuerzo para emitir una operante específica. Los estímulos discriminativos sirven para guiar la conducta. Constituyen la base del aprendizaje discriminativo en aquellos casos en que se combinan con estímulos que señalen la emisión de una operante tiene escasas probabilidades de ser reforzada. El estímulo discriminativo se limita a avisar al organismo cuándo debe emitir la operante (p.3).

El aprendizaje mediante el juego genera satisfacción y autocontrol en los estudiantes, fomenta habilidades sociales, comunicativas aumentando la motivación y la responsabilidad en sus actividades, con el avance de cada estudiante este logra desarrollar su creatividad y habilidades socioemocionales con los demás.

La educación ha sido uno de los factores más influyentes en cuanto al avance y al progreso de cada persona, así como también de la sociedad en la que se desenvuelve, desde la antigüedad. Todas estas enseñanzas que se logran concebir, ya sea dentro del aula de clase, en el hogar o individualmente fortalecen los conocimientos, además ayuda a enriquecer la cultura, los valores y todo lo que nos caracteriza como seres humanos. Como docentes, se tiene la batuta ya que se puede contribuir a mejorar la sociedad y poder hacer por medio de lo que se enseña una mejor experiencia de la educación.

En la enseñanza se ha tenido claro que esta ha sido muy importante para el desarrollo del mundo y que ha adquirido gran importancia por las grandes transformaciones en el avance de la ciencia y por el acelerado desarrollo de los medios y las tecnologías de la información y la comunicación. Se dice que las sociedades más avanzadas en cuanto a tecnología y economía ha sido debido a que han tenido un gran progreso en la educación. Es por esto que un docente enseña para que los estudiantes avancen tanto individual como socialmente y para que todos esos conocimientos los puedan unir a su vida y en su futuro.

La escuela es un agente socializador que debe ir a la par de los cambios que se presentan en la sociedad, estos cambios deben darse dentro de la escuela y de la manera más rápida posible, como es algo que no se de manera automática, se debe analizar cada teoría de aprendizaje y enseñanza, fortaleciendo el proceso de enseñar a aprender y por ende aprender a enseñar. Por este motivo cada docente debe interesarse por mejorar y ampliar sus estrategias y técnicas de enseñanza para fortalecer y mejorar su labor.

Es por esto que cada docente tiene la posibilidad de articular los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se transmiten en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que sean bien usados en las necesidades y problemas reales. Para lograrlo es muy importante que se haga una buena elección de la metodología, así como también del entorno que les rodea para favorecer a la mejora en la educación. Todos esos contenidos disciplinares deben estar bien diseñados y deben ser bien dirigidos e implementados para que los estudiantes puedan satisfacer sus necesidades en conocimientos básicos pero que reciban esos conocimientos en formas aptas y diseñadas para que las comprendan y apliquen en su vida diaria.

En cada observación realizada a la práctica docente se hace posible reconocer tanto los aciertos como las debilidades presentadas por el docente, de esta manera también es posible reconocer las necesidades especiales que tienen los niños de manera grupal o individual, es por esto que la sistematización de cada practica pedagógica hace posible tomar referencia y ayudar que el rol docente sea mejorado desde la perspectiva de alguien más.

Teniendo en cuenta que la sistematización de la practica permitirá documentar la experiencia en el presente, tomando nota de la propia practica realizada, llevando los avances de los estudiantes y logrando observar cuáles son los pasos que van a ayudar a planificar mejor cada actividad que se realice, pudiendo conocer y evaluar mejor a los estudiantes

Como docente es de gran ayuda poder observar y analizar cada paso dado, reflexionar sobre si se está ejerciendo de buena manera la docencia y su quehacer, poder reconocer esas falencias que hacen que se siga cayendo en el mismo error una y otra vez, para poder salir de ese círculo y poder avanzar y mejorar esa práctica que contribuirá a formar niños más seguros de sus conocimientos y preparados para una sociedad cambiante y que cada día avanza a pasos agigantados. Un docente integral siempre va en busca de la excelencia en la educación trabajando por mejorar a diario y la sistematización le favorecerá en su camino pues esta es fundamental para direccionar la práctica y reorientar, replantear y enriquecer los logros y las dificultades que se han encontrado para así poder mejorar esta práctica.

Con lo anterior es posible denotar la importancia del diario de campo como instrumento para sistematizar las practicas pedagógicas e investigativas y con ella poder mejorar, enriquecer y transformarlas, manteniendo un permanente monitoreo del proceso de observación. El diario de campo permite identificar el nivel de desarrollo critico a cada estudiante, posibilitando crear mecanismos e incluir estrategias que van a favorecer el análisis de cada situación con profesionalismo y ética.

Cada docente tiene la posibilidad de brindar conocimientos importantes a los estudiantes buscando siempre ofrecer educación de excelente calidad e inclusiva. Fortalecer las áreas de desarrollo personal, social y afectivo ayudaran a que el estudiante logre un aprendizaje autónomo con pequeños hábitos, a que sea critico de los razonamientos; desde todos los puntos de vista se debe valorar de manera positiva cada logro alcanzado ayudando a que su disciplina mejore, sea más responsable con sus deberes, a que sepa que es capaz de muchas cosas, libre de pensar y que aprenda a tener objetivos claros y a buscar el camino correcto.

Cada persona debe saber cuáles son sus debilidades y amenazas en su proceso educativo y en su vida, pero se debe resaltar mucho más cada una de sus fortalezas y oportunidades para que se enfoque en lo que si puede lograr.

Marco metodológico

A ciencia cierta, la construcción de la práctica pedagógica es una tarea del día a día, que en algunas ocasiones lleva hasta enfrentamiento en contra de las propias instituciones educativas. En ese sentido, si bien la práctica pedagógica es una acción que se realiza para examinar y autoevaluar la función docente, De ahí, que es necesario apoderarse de la práctica pedagógica, aunque esto significa ir en contra corriente con las instituciones. Por ello, debe replantearse si se está realizando de la mejor manera. Ahora bien, la intencionalidad del presente trabajo se enfoca en generar espacios con actividades diseñadas y orientadas para que los niños y niñas del colegio La Salle puedan tener momentos de esparcimiento, en los que puedan adquirir nuevos conocimientos, pero además tengan el espacio adecuado, de incentivar ciertas capacidades y habilidades que favorecerán su desarrollo motor y cognitivo. Como docentes estamos en la capacidad de poder desarrollar herramientas o estrategias que permitan potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para efectos del proyecto se hizo uso de la investigación cualitativa según Hernández (2014), “la investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones (busca interpretar lo que va captando activamente)” (p. 42). A través de esta metodología se realizará el diagnóstico a través del uso de la observación, encuestas y formularios que permitan tener una visión holística sobre la problemática.

El enfoque de este proyecto fue el de investigación-acción, de acuerdo a Hernández et al. (2014) ratifican que “es un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas. Como enfoque se refiere a una orientación teórica (filosofía, marco teórico) en torno a cómo investigar” (p.15).

Otro método utilizado fue el Análisis – Síntesis el que contribuyó a poder recopilar toda la información obtenida, analizarla y procesarla para su Síntesis, lo que fue expuesto en el marco teórico y en el análisis de los resultados de la aplicación de diferentes instrumentos de investigación.

Para iniciar, se estructura una serie de juegos o actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades que se evidenció en el diagnóstico, estos juegos fueron implementados sobre la población objeto de estudio, esta es socializada indicando el objetivo por el cual se desarrollan los juegos se estipula un cronograma de actividades en el que los niños contarán con un tiempo para el desarrollo de los mismo. Al finalizar la actividad se recogen todas las reflexiones que se llevan a cabo en el grupo, sobre la actividad realizada, donde el docente encargado tomará nota de las opiniones y experiencias de los niños para extraer conclusiones.

Así mismo, los niños mostraron sus comparaciones y propios resultados, lo que deja ver el grado de competitividad entre ellos, lo que desembocara en un dialogo con el que expresarán sus propias ideas y sentimientos respecto a su participación en la actividad realizada.

En esta actividad la observación por parte del docente encargado fue fundamental para poder analizar su comportamiento y aplicación de la dinámica del juego.

Producción de conocimiento pedagógico.

De acuerdo al diagnóstico, la problemática y el propósito planteado se optó por implementar una secuencia didáctica, la elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes. El debate didáctico contemporáneo enfatiza que “la responsabilidad del docente para proponer a sus alumnos actividades secuenciadas que permitan establecer un clima de aprendizaje, ese es el sentido de la expresión actualmente de boga en el debate didáctico: centrado en el aprendizaje” (Díaz, 2013, p.5).

Como lo indica Díaz (2013):

El alumno aprende por lo que realiza, por la significatividad de la actividad llevada a cabo, por la posibilidad de integrar nueva información en concepciones previas que posee, por la capacidad que logra al verbalizar ante otros (la clase) la reconstrucción de la información. No basta escuchar al profesor o realizar una lectura para generar este complejo e individual proceso (p.1)

La secuencia didáctica estuvo por 3 actividades que se describen a continuación:

Actividad 1. La peregrina matemática

Descripción de la actividad

La primera actividad desarrollada fue la peregrina matemática, con la implementación de esta actividad se busca que los niños del grado segundo de la escuela Santa Clara, aprendan, comprendan y utilicen de manera significativa la suma y la resta, centrando su atención no solo en los contenidos matemáticos formales sino también en su capacidad de pensar matemáticamente, de generar y crear habilidades de razonamiento y principalmente que aprendan a socializar y trabajar en equipo. También se busca que rompa el miedo y rechazo

natural hacia las matemáticas mediante enseñanza motivadora que lleve a los niños a razonar y comprender más que a trabajar mecánicamente.

Tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente

De la misma manera, se quiere lograr que los niños comprendan la importancia de las operaciones matemáticas y su uso para su vida cotidiana.

Esta actividad se dividió en dos momentos:

Momento 1

Esta actividad fue implementada el día 18 de abril de 2.022, se quiere lograr que los niños puedan resolver operaciones de suma y resta mientras practican un juego tradicional como lo es la peregrina, esto les servirá para poner en práctica lo visto en clase y tener la agilidad suficiente para resolver las operaciones mientras avanzan en el juego. La actividad tendrá una duración de 40 minutos. Será necesario el uso de lápiz y papel si los niños lo ven necesario para resolver las operaciones que les corresponda, además de dos peregrinas dibujadas en el piso del patio de juegos (una para cada equipo) y dos fichas que lanzarán en cada casilla de la peregrina.

Se inicia con la explicación de la temática del juego en donde los niños deben conformar 2 grupos, la docente encargada de implementar la actividad les muestra las hojas donde están anotadas las operaciones matemáticas que deberán realizar para poder lanzar la ficha nuevamente y avanzar en el juego.

Después de esta corta explicación se dispondrán a acomodarse frente a las peregrinas.

Momento 2

En este momento se hace una breve explicación de la importancia de aprender a sumar y restar con agilidad y que estas operaciones son esenciales en todo momento de la vida y no es solo un requisito en su educación.

Se lanza un cara y sello para saber qué grupo inicia y ellos mismos decidirán cuál de sus participantes inicia, dándoles la oportunidad de organizar su grupo internamente. En cada casilla de la peregrina se acomodan 3 hojas con 1 operación de suma o resta, el primer niño lanza la ficha y dependiendo de donde caiga elegirá uno de los papeles (el niño puede hacer uso de lápiz y papel para resolver la operación) debe resolver la suma o resta que eligió y cuando ya la resuelve bien avanzará, cuando el primer niño termine seguirá el segundo compañero. Al final ganará el equipo que termine primero, en el que cada participante pase y resuelva la operación que eligió.

Se espera que cada niño de cada grupo pase a la peregrina, que se sientan cómodos en este juego y además que aprendan que la matemática es su aliada y que les ayudará en muchos momentos de su vida.

Resultados

Con la implementación de esta actividad, los niños del grado segundo, lograron interesarse un poco más por mejorar en el área de matemáticas y se comprometieron a estudiar y practicar en casa la suma y resta de una y de dos cifras. Se organizó y se implementó correctamente la actividad que fue adecuada teniendo en cuenta los contenidos curriculares del área y las características de los estudiantes a quienes fue dirigida. Así mismo, comprendieron que

el uso de la suma y la resta se debe volver una herramienta que van a usar día a día y en cualquier actividad.

Se estimuló el pensamiento y razonamiento matemático.

Participaron activamente, los niños y las niñas dejaron el temor a equivocarse y jugaron, aunque algunos tenían miedo a equivocarse.

Actividad 2. Rompecabezas matemático:

Descripción de la actividad

Con la implementación de esta actividad se buscó que los niños del grado segundo de la escuela Santa Clara, aprendan, comprendan y utilicen de manera significativa la suma y la resta, centrando su atención no solo en los contenidos matemáticos formales sino también en su capacidad de pensar matemáticamente, de generar y crear habilidades de razonamiento y principalmente que aprendan a socializar y trabajar en equipo.

También se busca que rompa el miedo y rechazo natural hacia las matemáticas mediante enseñanza motivadora que lleve a los niños a razonar y comprender más que a trabajar mecánicamente.

De la misma manera, se quiere lograr que los niños comprendan la importancia de las operaciones matemáticas y su uso para su vida cotidiana.

Momento 1

Al ser una actividad corta, se realizará el día 25 de abril, junto con la actividad número 2. Con la implementación de esta actividad los niños mostrarán sus habilidades adquiridas en la

realización de sumas y restas, al igual que en la solución y acomodación del rompecabezas podrán dejar en visto sus destrezas de razonamiento.

Esta actividad tendrá una duración de 30 minutos, necesitarán la imagen del rompecabezas y las operaciones que deben resolver para poder darle forma a la imagen, un lápiz y borrador. Se llevará a cabo en el salón de clases.

En un primer momento se hace entrega de la hoja de trabajo a cada niño, se hace la explicación de lo que deben hacer: deben resolver las sumas y restas que están en la parte izquierda de la hoja, algunas de las sumas y restas son de dos o tres cifras. Cada operación tendrá un resultado igual a alguno de los que aparecen en partes del dibujo de los recuadros.

Momento 2

En un segundo momento deben observar el dibujo dividido que se encuentra en la parte izquierda, relacionar el número que tiene cada recuadro pequeño y acomodarlo en la posición en que se encuentra la operación que tiene como resultado el mismo número. De esta manera podrán descubrir la imagen y colorearla.

Resultados

La implementación de la actividad mostró como resultado esperado que tuvieron un buen dominio en la solución de sumas y restas con una y dos cifras, los niños y las niñas participantes mostraron buen razonamiento lógico y matemático, dieron a conocer los conocimientos que ya tenían en estas operaciones matemáticas básicas, además, como resultado no esperado, algunos de los estudiantes mostraron sus habilidades a la hora de resolver operaciones mentalmente, sin la necesidad de usar sus dedos o cuadernos para solucionarlas, dejando claro que sus fortalezas en matemáticas están bien desarrolladas y que van avanzando, teniendo en cuenta que algunos

colegios tienen atraso en las actividades del año debido a que apenas este año se vuelve a la normalidad escolar.

Los niños se vieron cómodos y tranquilos realizando la actividad del juego del rompecabezas dentro del salón de clases, mostraron seguridad a la hora de opinar y mostrar sus respuestas, se mostraron alegres y divertidos, cómodos y participativos en la realización de la actividad. Estas actividades permiten que los niños se desenvuelvan tranquilamente, sin preocupaciones de cómo lo van a hacer y pudiendo dar a conocer sus opiniones y formas de resolver la actividad.

Actividad 3. Tingo – tango de las estrellas:

Descripción de la actividad

Es un juego, dando continuidad a la secuencia didáctica de la actividad 1, en el que se selecciona un estudiante para resolver problemas matemáticos que incluyen sumas y restas, que van a fortalecer competencias matemáticas de operaciones básicas.

Tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente.

Momento 1

Esta actividad será implementada con los niños de segundo grado de la escuela Santa Clara, el día 25 de abril de 2022. Se realizará dentro del salón de clases, haciendo uso del tablero y de unas estrellas hechas de papel de colores, las cuales se pegarán en el tablero y por el interior tendrán escritos pequeños problemas matemáticos en los que deben realizar sumas y restas según

corresponda. Para hacer la selección del niño que va a resolver los problemas se jugará a tingo-tango haciendo uso de una pelota pequeña. (tingo-tango es un juego que consiste en pasar una pelota de mano en mano de cada participante mientras otra persona dice en repetidas ocasiones tingo, tingo, tingo y al decir tingo el participante que tenga la pelota en sus manos será el que deba salir al tablero)

Momento 2

El niño o niña que deba salir al tablero deberá resolver el problema matemático consignado en la estrella que seleccionó. Para solucionarlo podrá escribir las cifras en una hoja de papel, resolverlo mentalmente o hacer uso de un espacio del tablero que será destinado para eso. Cuando lo termine, junto con la docente se revisará la operación y los niños que están observando podrán opinar o, si así lo quieren, podrán pasar a dar su punto de vista o solución si ellos creen que se debe hacer de otra manera.

Lo que se busca es que todos los niños y niñas del salón de segundo grado participen así que si en determinado momento le cae la pelota a un niño que ya ha participado, este deberá seleccionar a otro niño que no haya participado.

Resultados

Los niños dejaron ver sus habilidades al realizar operaciones matemáticas sencillas con sumas y restas ya sea porque las hicieron en el tablero o porque las resolvieron mentalmente; razonaron y comprendieron los problemas estipulados en las estrellas, fueron autónomos en la solución de los problemas matemáticos logrando deducir que operación debían usar.

Con la implementación de esta actividad se obtuvo como principal resultado la buena disposición en la participación de los niños, mostrándose divertidos y concentrados en la

actividad. Además, tuvieron un buen momento de esparcimiento y diversión, se logró que dedujeran por si solos la operación que debían usar para dar solución al problema matemático, se incentivó a la curiosidad, la investigación, también se logró que los niños se sintieran cómodos a la hora de salir al tablero, cuando les tocaba el tingo – tango, a elegir la estrella, leer el problema y solucionarlo en frente de todos sus compañeros.

Análisis y discusión

A partir del desarrollo e implementación de las actividades, se logró que los niños notaran la importancia que tienen las matemáticas en la vida cotidiana. Los niños y niñas fomentaron el interés y la curiosidad para mejorar sus conocimientos en el área de matemáticas. Además, aprendieron a socializar y trabajar en equipo, cuando uno de los niños se equivocaba en la solución de la operación que había elegido o no podía resolverla, el resto del equipo le ayudó. Aquí se logra entrever, lo expuesto por Zúñiga (1998):

Quien expone que se aprende desde la tranquilidad, no desde la angustia ni la opresión. Solo así se estará generando un escenario para que pueda ser posible la creatividad como efecto lúdico. Si un niño tiene espacios de juego en su aula de clases será más placentero para él ir y disfrutar de su educación sin que él note la más mínima intensión de sobrecarga en su momento de aprender.

Así mismo, aumentaron el interés por participar de actividades dentro del aula y en colaboración con sus compañeros. Por otro lado, implementaron y mejoraron algunas técnicas usadas en clases diarias que fueron de mucho provecho para los niños y niñas del grado segundo. De este tipo de interés habla Carrión (2020), quien expone que los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica. El docente con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje. Los juegos complicados le restan intereses a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante, los juegos por imitación,

cacería, y persecución deben predominar en esta etapa y en la segunda deben incluirse las competencias, los deportes.

El principal resultado de implementar estas actividades es que la participación de los niños fue positiva, por lo que se sintieron alegres y concentrados en la actividad. Los niños lograron también pasar un rato divertido y relajante. Pudieron inferir operaciones matemáticas que deberían usarse para resolver problemas matemáticos, estimular la curiosidad, estudiar y ayudar a sentirse cómodos cuando se divierten.

Los niños demostraron su capacidad para realizar operaciones matemáticas simples en la pizarra por sí mismos o por su cuenta, utilizando sumas y restas. Pueden inferir y comprender los problemas definidos por las estrellas, son autónomos para resolver problemas matemáticos e inferir qué matemáticas usar.

Además, dentro de los resultados se evidenció que los niños lograron resolver con éxito sumas y restas de uno y dos dígitos, y los niños y niñas participantes muestran excelentes habilidades de razonamiento lógico y matemático y ya tienen conocimientos básicos. Así mismo, los resultados de los cálculos matemáticos fueron inesperados. Algunos estudiantes han demostrado la capacidad de resolver aritmética mental sin el uso de dedos o libros de trabajo. Esto muestra claramente que las fortalezas de las matemáticas están bien desarrolladas y están avanzando con algunas personas en mente. Debido al hecho de que la escuela volvió a la escuela normal solo este año, la escuela se desaceleró ese año. Estos resultados evidencian lo afirmado por Chateau (1958) quien afirmó que:

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. No se

debería decir que un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego (p.14).

Conclusiones

Existe un imaginario de que las matemáticas son un área compleja y difícil, pero nada está más lejos de la realidad que ello, debido a que se cuenta con la herramientas o estrategias pertinentes es posible lograr que el estudiante se relaciones y aprenda sin dificultades. Factores como el juego son un pilar fundamental puesto que hace que los estudiantes se acerquen y se motivas más, convirtiéndose en actores más proactivos y participativos.

El juego es un elemento fundamental para los niños, es un factor esencial en el salón de clases a la hora en que el docente quiere transmitir sus conocimientos. El juego debe ser inherente a todas las estrategias desarrollada por el profesor dentro de aula, porque se convierte en una herramienta que logra fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje; así mismo es posible incentivar y motivar a los estudiantes por aprender.

Como docentes, las estrategias desarrolladas e implementadas en el salón de clases a través del juego permiten generar un ambiente en el que el estudiante se convierte en un actor más proactivo; En ese sentido, es posible formar estudiantes curiosos y capaces de interactuar mas con el proceso de aprendizaje. Así mismo el docente logra desarrollar mayores experiencias que le permitirán ir apuntando a una mejora continua en los procesos de enseñanza. Para la institución educativa este tipo de investigaciones se convierte en un referente toda vez que los docentes repliquen lo plasmado en el presente documento respecto al procesos como se desarrolló el mismo.

Referencias

- Chacón. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16 (32-40).
<https://www.academia.edu/download/37885767/juego.pdf>
- Chateau, J. (1958). École et éducation. *Les Etudes Philosophiques*, 13(2).
<https://philpapers.org/rec/CHACED>
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Day, R. K. (2000). Skinner y el condicionamiento operante. *Los principios de la mejora del rendimiento: Modelos para el aprendizaje en la organización*, 38.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6VinDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA38&dq=Day,+R.+K.+\(2000\).+Skinner+y+el+condicionamiento+operante.+Los+principios+de+la+mejora+del+rendimiento:+Modelos+para+el+aprendizaje+en+la+organizaci%C3%B3n,+38&ots=zZYc4c1fDe&sig=8BzOC8hOvHVMiSb3x1G1e4ZIVj0](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6VinDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA38&dq=Day,+R.+K.+(2000).+Skinner+y+el+condicionamiento+operante.+Los+principios+de+la+mejora+del+rendimiento:+Modelos+para+el+aprendizaje+en+la+organizaci%C3%B3n,+38&ots=zZYc4c1fDe&sig=8BzOC8hOvHVMiSb3x1G1e4ZIVj0)
- Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. *UNAM, México, consultada el, 10(04), 1-15.* http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación McGraw-Hill*. México DF.
<https://scholar.google.es/citations?user=WUZVKr4AAAAJ&hl=es&oi=sra>

Hernando, P. C., & Gómez, M. D. C. G. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. La *Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, (40), 23-31. <https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/11369265198/LRH>

Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de cultura económica. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Piaget,+J.+\(2019\).+La+formaci%C3%B3n+del+s%C3%ADmbolo+en+el+ni%C3%B1o:+imitaci%C3%B3n,+juego+y+sue%C3%B1o.+Imagen+y+representaci%C3%B3n.+Fondo+de+cultura+econ%C3%B3mica.&ots=Vxznp2guc5&sig=pEZ6vuj7YbQ4VMPwhibZIqSA7WA](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Piaget,+J.+(2019).+La+formaci%C3%B3n+del+s%C3%ADmbolo+en+el+ni%C3%B1o:+imitaci%C3%B3n,+juego+y+sue%C3%B1o.+Imagen+y+representaci%C3%B3n.+Fondo+de+cultura+econ%C3%B3mica.&ots=Vxznp2guc5&sig=pEZ6vuj7YbQ4VMPwhibZIqSA7WA)

Lazarus, M. (1883). *Über die reize des spiels*. Akademia Wychowania Fizycznego im. Bronisława Czecha (Kraków). Biblioteka Główna. <http://repozytorium.awf.krakow.pl/bitstream/handle/20.500.12053/332/AWF-110.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Otero, R. (2015). *La relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Perú. <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. <http://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George%20Siemens%20->

[%20Conectivismo-](#)

[una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf](#)

Swenson, L. (1992). *Teorías del aprendizaje*. Paidós Iberica, Ediciones S. A.

<https://www.academia.edu/download/47847866/4-a.-TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE->

[Swenson-Cap-IV-VI-y-X.pdf](#)

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. V Congreso

Nacional de Recreación. Manizales: Universidad de Caldas.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Zabalza. (1987). *Áreas, medios y evaluación en la educación infantil*. Madrid: Narcea.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=4M572pSUNXMC&oi=fnd&pg=PR1&dq>

[=Zabalza.+\(1987\).+&ots=lHx70n80Ye&sig=waHYMdlLWdZDyj4ZhISixgt5T54](#)

Zúñiga, G.B. (1998). La pedagogía lúdica: una opción para comprender.

<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4016>

Anexos

Anexos 1: evidencias de las secuencias didácticas implementadas.

Enlace: https://drive.google.com/drive/folders/1X6Oyklw_UZL_I3ztIayjIZkfamzA-4D4?usp=sharing