

El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las sumas en los niños y niñas del grado segundo de la sede kwesx Uma kiwe del municipio de Jamundí

Luisa Fernanda Aguirre Ordoñez

Trabajo para optar al título de Licencianda en Pedagogía Infantil

Director:

Claudia Patricia Duran Peña

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Jamundí 2022

Tabla de contenido

| | |
|---|----|
| Resumen | 3 |
| Introducción | 5 |
| Diagnóstico de la propuesta pedagógica | 7 |
| Pregunta de investigación | 8 |
| Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica | 9 |
| Marco de referencia planeación didáctica | 12 |
| Planeación didáctica | 15 |
| Enfoque didáctico | 17 |
| Implementación | 21 |
| Tablero mágico | 21 |
| Caja numérica | 23 |
| Reflexión y análisis de la práctica pedagógica | 26 |
| Conclusiones | 30 |
| Referencias | 32 |
| Anexos | 34 |

Resumen

La intervención pedagógica se desarrolló con los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa IDEBIC, Sede Kwesx Uma Kiwe, del Municipio de Jamundí, Valle del Cauca. Donde, se le da un valor importante al juego como estrategia pedagógica y como un aspecto fundamental para fortalecer los aprendizajes de la suma, debido a que, los niños y niñas presentaban algunas dificultades para sumar y, asimismo, mostraban desinterés a la hora de llegar a clase, también por la mecanización de las actividades que desarrollaban los docentes.

En este sentido, se vio la necesidad de implementar actividades lúdicas a partir del juego para trabajar en clase, ya que, de esta manera, el proceso de enseñanza se vuelve más significativo y, a la vez, los docentes adquieren más herramientas para fortalecer su quehacer pedagógico.

De ese modo, mediante el juego, los niños y niñas se motivan a aprender de manera divertida, pues, el juego no solo es un medio de distracción, sino que fortalece el desarrollo integral del niño, ya que, por naturaleza, a los niños les gusta jugar.

Por otra parte, en cuanto a la evaluación de los resultados, se realizaron teniendo en cuenta el enfoque de tipo cualitativo, puesto que, permite hacer un análisis tanto del contexto, como de lo planeado y, a partir de allí, hacer la sistematización de los resultados con el objetivo de mejorar la problemática identificada.

Palabras claves: Juego, aprendizaje, estrategia pedagógica, sumas, competencias.

Abstract

The pedagogical intervention was developed with the boys and girls of the second grade of the IDEBIC Educational Institution, Kwesx Uma Kiwe Headquarters, of the Municipality of Jamundí, Valle del Cauca. Where, an important value is given to the game as a pedagogical strategy and as a fundamental aspect to strengthen the learning of addition, because the boys and girls presented some difficulties to add and, likewise, showed disinterest when arriving to class, also due to the mechanization of the activities carried out by the teachers.

In this sense, the need to implement recreational activities based on games to work in class was seen, since, in this way, the teaching process becomes more significant and, at the same time, teachers acquire more tools to strengthen their pedagogical task.

In this way, through play, boys and girls are motivated to learn in a fun way, since the game is not only a means of distraction, but also strengthens the integral development, since, by nature, children like play.

On the other hand, regarding the evaluation of the results, they were carried out considering the qualitative approach, since it allows an analysis of both the context and what was planned and, from there, to systematize the results. the results to improve the problem identified.

Keywords: Game, learning, pedagogical strategy, sums, skills.

Introducción

El proyecto de intervención pedagógica se realizó en la Institución Educativa IDEBIC, sede Kwesx Uma Kiwe, del Municipio de Jamundi- Valle del Cauca, con los niños y niñas del grado segundo. En ese sentido, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿cómo implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de la suma en los niños y niñas del grado segundo, de la sede kwesx Uma kiwe, del municipio de Jamundí?, dicha pregunta partió de una necesidad o problemática, donde se requiere que el docente haga una reflexión autónoma en cuanto a su quehacer docente para lograr un aprendizaje significativo y, de esta manera, estimular en los estudiantes la curiosidad, la creatividad, la exploración, etc., logrando que el aprender se desarrolle de forma divertida y no por obligación. Por esta razón, “la investigación-acción, en este caso, se presenta no solo como un método de investigación, sino como una herramienta epistémica, orientada hacia el cambio educativo” (Colmenares y Piñeros, 2008, p.104). De igual manera, está ligada a los cambios que la sociedad presenta y cómo estas se relacionan a profundidad en las vivencias de los seres humanos. En ese contexto, la presente investigación fue fundamental para responder a la necesidad de los aprendizajes de los niños y niñas.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que, la investigación educativa tiene características que permiten que el docente utilice “métodos de innovación para dar mejores resultados en las aulas de clase” (Gonzales, 2005, como se citó en Cueto, 2020); estas características parten de:

Analizar las acciones humanas de padres y alumnos situaciones sociales comunitarios experimentadas por los docentes en la escuela. Se relaciona con los problemas del día a día que en lo cotidianos se confrontan para la búsqueda de una solución al problema (Cueto, 2020).

En este sentido, se pretendió que, con la pregunta de investigación ya mencionada, se pueda mejorar, de manera significativa, los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de segundo grado de la institución educativa en estudio, teniendo en cuenta la realidad de los estudiantes y utilizando “estrategias adecuadas para la construcción de sus propios conocimientos, fomentando sus conceptos, sus actitudes y sus intereses con un mecanismo que genere motivación en los alumnos” (Cueto, 2020).

Por consiguiente, el docente tiene un papel protagónico, ya que, si establece una relación fiable y amena con alumnos en cuanto al proceso de enseñanza, facilita el desarrollo de la autonomía, curiosidad y el deseo por aprender. Por ese motivo, la investigación también partió de una reflexión autónoma, la cual permitirá que se puedan hacer cambios significativos en el proceso de formación, tal como lo menciona Cueto (2020):

Es necesario que el docente se dedique a la función de investigar con sus alumnos en el hacer pedagógico, tomándolos en cuenta en decidir el tema a investigar y tener como punto de partida sus intereses, indicar a los niños solo el propósito objetivos a lograr y que ellos mismos sean creadores de un procedimiento que ayude a su aprendizaje y que lejos de ser una investigación confiable y científica, sea un trabajo que ayude a descubrir aspectos nuevos de la realidad de su contexto e inspire a estos niños a seguir investigado y que sea el comienzo de un cambio educativo desde el aula (p.7).

En este sentido, se identificó la necesidad de implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas a partir de actividades lúdicas para trabajar en clase, de esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelve más significativo, por ende, los docentes van adquiriendo más estrategias a partir del juego para enriquecer su quehacer pedagógico, demostrando de ese modo que, el juego no solo es visto como un método de entretenimiento, sino también, como una forma de aprender.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La intervención pedagógica fue desarrollada con un grupo de niños y niñas que pertenecen al Resguardo Indígena Kwesx Kiwe Nasa, del municipio de Jamundí, Valle del Cauca, al igual que la Sede Educativa Kwesx Uma Kiwe N°43; esta sede está a 2 horas en transporte fluvial al municipio de Jamundí, cuenta con espacios amplios y agradables, donde se propicia la conservación y el cuidado por la madre naturaleza, asimismo, sus principios institucionales se enmarcan en el plan de vida del Resguardo Kwesx Kiwe Nasa y, por ende, en el PEC (Proyecto Educativo Comunitario). En este sentido, se rescatan los valores éticos, culturales y la pertenencia por la naturaleza. La sede educativa cuenta con 27 estudiantes del grado preescolar hasta quinto de primaria y, 2 docentes.

El estrato socioeconómico de estas familias es de categoría uno (1); viven de la agricultura, como el café, el plátano y la yuca. El 80 % de la población son indígenas y el 20 % restante, son campesinos. Por otra parte, en cuanto a la conformación de las familias, algunos niños viven con el papá y la mamá, otros solo con la mamá y, otros con los abuelos.

De acuerdo con lo anterior, se optó por trabajar con el grado segundo (2°) de esta entidad educativa, para un total de 9 estudiantes, entre las edades de los 7 a 8 años, debido a que, en este grado los niños y niñas están adquiriendo conocimientos básicos para su desarrollo intelectual, social y emocional. Teniendo en cuenta que, en muchas ocasiones, el aprendizaje se ve afectado por los problemas personales entre las familias y, también por las rutinas de los docentes, razón por la cual, se ve perjudicado el proceso de formación, ya que, el aprendizaje se vuelve más lento y las actitudes frente a la clase no son las mejores.

Pregunta de investigación

En la Institución Educativa IDEBIC, Sede Kwesx Uma Kiwe, se evidenció la problemática que los niños y niñas de segundo grado estaban acostumbrados al manejo de escenarios limitados y a la mecanización de las actividades que realizaban los docentes, quienes generalmente, caían en procesos rutinarios desde su quehacer pedagógico. Dichas dificultades, ocasionaban que los estudiantes asumieran roles pasivos, produciendo desinterés hacia la actividad escolar, en mayor medida, en el área de las matemáticas.

Por consiguiente, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿cómo implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de la suma en los niños y niñas del grado segundo de la sede kwesx Uma kiwe del municipio de Jamundí?

Enfatizando que, por medio del juego, los estudiantes se motivan a aprender de manera divertida y, este a su vez, potencia su desarrollo integral, puesto que, “el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables” (Minerva, 2002, p.291). De este modo, se buscó atender esta problemática, teniendo en cuenta que, el juego permite que las niñas y los niños adquieran habilidades sociales y motoras que les servirá para toda su vida, por ende, los niños aprenden mientras juegan.

En ese contexto, se diseñaron estrategias que les permitan a los estudiantes potenciar su aprendizaje de manera significativa, considerando su contexto y sus particularidades.

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

¿Cómo implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las sumas en los niños y niñas del grado segundo de la sede kwesx Uma kiwe del municipio de Jamundí?

De acuerdo con Pérez (2003), “la investigación sobre la propia práctica se caracteriza por retomar como objeto privilegiado la práctica pedagógica de quienes hacen la investigación e implica una decisión explícita de compromiso con la transformación de la realidad existente” (p.3). En este sentido, quienes están inmersos en el quehacer educativo, desempeñan un papel importante en cuanto a investigar su propia práctica, ya que, esto les permitirá mejorar su formación y desempeño dentro y fuera del aula, e igualmente, lograr una transformación organizacional y sociocultural.

Por tal motivo, desde la formulación de la pregunta de investigación, se pretende que el docente sea mediador, innovador e investigador desde su quehacer pedagógico, para que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea significativo y de calidad. Lo anterior permitirá crear espacios enriquecedores, donde los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje.

Además, el rol del docente está inmerso en asumir retos del día a día, debido a que, los niños y niñas tienen diferentes tipos de aprendizaje y, es allí, donde el docente debe conocer esas particularidades o características al momento de diseñar alguna propuesta pedagógica, pues, en concordancia con Freire (1990), como se citó en Pérez (2003), “no hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza” (p.5).

Por otra parte, en cuanto al carácter político de la investigación, el docente debe ser un mediador e investigador de su contexto, buscando la transformación tanto de su quehacer

pedagógico, como de los métodos de enseñanza, “lo que implica tomar posición sobre aspectos como los dispositivos de distribución del poder y la circulación de los significados” (Pérez, 2003, p. 3).

Por tanto, esta propuesta pedagógica aborda una perspectiva crítica, a partir de una necesidad en el contexto educativo. Seguidamente, se estableció una metodología o estrategia basada en el juego, ya que, por medio del juego, los niños y niñas se motivan a aprender de manera divertida, pues, por naturaleza, a los niños les gusta jugar y, este a su vez, potencia su desarrollo integral. Con esta propuesta se pretende hacer una transformación significativa en el método de enseñanza- aprendizaje impartida por el docente. Es así como, el docente debe brindar herramientas para que el alumno estimule la creatividad, curiosidad, experimentación, etc.; de ese modo, el alumno aprende por deseo, no por obligación.

De acuerdo con Cueto (2020):

Cuando el docente investiga en y sobre su acción, se convierte en un investigador en el aula en su escuela y comunidad. No depende ya ni de técnicas, rutina, recetas, normas ni de prescripciones curriculares impuestas desde afuera por los “expertos” los programas y los textos. Depende fundamentalmente de sus propios descubrimientos, de la teoría que va elaborando en su hacer pedagógico reflexionado permanentemente (p. 3).

Conforme a lo anterior, se puede decir que, el rol del maestro va más allá de dictar clases y dejar tareas; el docente debe ser un medidor en el aprendizaje de los niños y niñas, asimismo, debe fomentar, como ya se ha mencionado, la creatividad, la curiosidad, la autonomía, la reflexión y el cuestionamiento, para que así, los estudiantes sean promotores de su propio aprendizaje. En ese aspecto, se pretendió implementar una propuesta a través del juego como estrategia pedagógica, para fortalecer el aprendizaje de las sumas en los niños y niñas del grado segundo, de la Sede Kwesx Uma Kiwe y, así poder atender esta problemática, pues, el juego

permite que los niños y niñas aprendan habilidades sociales y motoras que les servirá para toda su vida, por ende, los niños aprenden mientras juegan.

Así mismo, llevar un diario de campo, le permite al docente investigador reflexionar sobre su propia practica y le posibilita sistematizar experiencias para evaluar su quehacer pedagógico y crear estrategias de mejora dentro y fuera del aula.

En concordancia con Moreno (2020), “el diario de campo es un instrumento que le permite al docente reflexionar sobre la practica pedagógica, partiendo de la sistematización y documentación de la experiencia pedagógica”. De modo que, el diario de campo es fundamental a la hora de realizar una intervención ya que le permite al docente observar y reflexionar sobre las particularidades e intereses de sus estudiantes y de esta manera establecer una mejora en la calidad educativa.

Marco de referencia planeación didáctica

Las **competencias** son entendidas como “el saber hacer de las personas”, partiendo de unos conocimientos, capacidades y destrezas que les permitirán formarse para su propio proyecto de vida; además, les servirá para desempeñarse de forma efectiva dentro de un contexto, ya sea a nivel social, cultural o educativo. Ahora bien, si se habla de las **competencias en la primera infancia**, el Ministerio de Educación Nacional [MEN] (s.f), sustenta que,

Se refieren a capacidades generales que posibilitan los ‘haceres’, ‘saberes’ y el ‘poder hacer’, que los niños manifiestan a lo largo de su desarrollo. Estas capacidades surgen de la reorganización de sus afectos y conocimientos al interactuar con los otros, con sus entornos y con ellos mismos (p.16).

De este modo, la formación basada en competencias permite que el estudiante logre un nivel académico esperado y, a la vez, posibilita evaluar la práctica pedagógica. Es así como, los estándares básicos por competencias:

Constituyen uno de los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo y la evaluación externa e interna es el instrumento por excelencia para saber qué tan lejos o tan cerca se está de alcanzar la calidad establecida con los estándares (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2006, p.9).

En ese sentido, desde la propuesta de implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de la suma en los niños y niñas del grado segundo, de la sede Kwesx Uma Kiwe, se orientó desde la competencia de las matemáticas de forma transversal con la intervención del juego. Puesto que, “las competencias matemáticas no se alcanzan por generación espontánea, sino que requieren de ambientes de aprendizaje enriquecidos por situaciones problema significativas y comprensivas, que posibiliten avanzar a niveles de

competencia más y más complejos” (MEN, s.f, p.49). Por esa razón, para esta propuesta pedagógica se tuvo en cuenta el juego, pues, mediante él, los educandos aprenden de manera divertida, potenciando su imaginación y creatividad, al tiempo que fortalecen los vínculos con los pares y afianzan los valores; todo esto a partir de espacios significativos e intencionados en pro de una educación significativa y de calidad. De igual manera, las matemáticas son fundamentales para los niños y niñas, en la medida que, les ayuda a impulsar el desarrollo mental, logrando resolver situaciones nuevas. En ese sentido, las matemáticas sirven en todos los aspectos del diario vivir.

De acuerdo con Tobón (2010),

Las competencias no producirán ningún cambio significativo si no cambiamos nuestra manera de pensar y sentir lo que es la formación de las personas, puesto que, a pesar de que las competencias se han venido aplicando en múltiples instituciones educativas y organizaciones, el cambio todavía no tiene suficiente impacto, debido a que se nos dificulta cambiar de manera de pensar y de abordar las prácticas educativas (p.9).

De este modo, el docente debe crear propuestas orientadas desde las competencias para la formación integral del estudiante, potenciando capacidades, destrezas y actitudes, logrando que no solo se desenvuelva en el campo educativo, sino también, en su diario vivir; es aprender y ayudar al otro, reconociendo diferencias o necesidades para mejorar la educación. “Para orientar la formación humana integral y mediar el desarrollo, el aprendizaje y la construcción de las competencias en los estudiantes, es preciso que los docentes posean las competencias necesarias para mediar este proceso” (Tobón, 2010, p.94).

Por esta razón, esta propuesta pedagógica partió de unos aprendizajes significativos basados en competencias para una formación integral, la cual, permite que los niños y niñas

fomenten el trabajo colaborativo, sientan motivación hacia las actividades y puedan interpretar y argumentar los resultados o las operaciones dadas en el área de las matemáticas. Así mismo, se tienen en cuenta las particularidades, necesidades y el contexto donde se está inmerso, apostándole a la transformación de las prácticas educativas. No obstante, para Tobón (2010), “el ser humano no se reduce a competencias, sino que es un todo integral y holístico, inserto en una cultura y en un contexto social determinado, en el que las competencias son sólo una de las dimensiones del actuar humano” (p.95).

En resumen, el docente debe incluir las competencias en su práctica pedagógica y, de esta manera, brindar un aprendizaje significativo, la cual permite una formación integral y de calidad. Por ejemplo, desde la practica pedagógica se pueden incluir los tres saberes: saber ser, saber conocer y saber hacer, ya que, estos son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ende, la practica pedagógica se puede fortalecer a partir de las competencias docentes, teniendo en cuenta el trabajo colaborativo o producción de materiales agradables para los estudiantes, entre otras.

Ante esto, Tobón (2010), menciona que,

Un reto importante es orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral, que debe ser la finalidad de la educación, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales; para ello, se requiere, pasar con urgencia a la aplicación de las competencias en el aula y trascender así el discurso, mediante una comprensión clara de las implicaciones de abordar las competencias en los estudiantes desde la formación humana integral (p.92).

Planeación didáctica

De acuerdo con la pregunta de investigación, se diseñaron 3 actividades para la secuencia didáctica. Cada actividad tuvo 1 sesión, donde se implementaba el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las sumas en los niños y niñas del grado segundo (2°), de la Sede Kwesx Uma Kiwe.

La primera actividad, se llama “Tablero mágico”, para ello, se utilizaron materiales reciclables como cajas, cartón, cinta transparente para forrar los tableros y marcadores borrables. En este ejercicio se tuvieron en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje, en cuanto a la competencia del pensamiento numérico, ya que, los niños y niñas deben interpretar y resolver problemas aditivos y multiplicativos sencillos con la actividad diseñada. Para iniciar la actividad, la docente organizó el espacio, de tal forma que, los niños sintieran curiosidad por saber qué se iba a realizar, logrando que los niños estuvieran motivados. Cabe resaltar que, la estrategia de evaluación que se empleó fue la reflexión personal, que quedó registrada en video.

Para la segunda actividad, denominada “Caja numérica”, se utilizó material del medio, como las tapas de gaseosa, ya que, son materiales fáciles de encontrar y, además, contribuyen al cuidado del medio ambiente. Para esta actividad también se tuvieron en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (2), donde se dice que, los niños y niñas deben utilizar estrategias para calcular o estimar el resultado de una operación; es así como, el juego contribuye a fortalecer el aprendizaje de las sumas de manera significativa. Para la evaluación de esta actividad se empleó un cuestionario con tres (3) opciones de respuesta, de esta manera, el estudiante tuvo que comprender y analizar el problema para luego darle respuesta.

Para la actividad número tres (3), denominada: “Sumado con el sol”, también se tuvieron en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje y los Estándares Básicos de Competencias, con el fin de potenciar el aprendizaje de las sumas en los niños y niñas del grado segundo. *Sumando con el sol*, fue una actividad divertida que partió del con texto que los rodea, buscando ampliar el conocimiento a partir de lo que los niños conocen, observan o imaginan. Al momento de realizar esta actividad, los estudiantes se veían motivados y alegres en el proceso de aprendizaje; además, compartieron con sus pares para realizar las operaciones que iban saliendo a medida que armaban el sol. La estrategia de evaluación que se empleó para este ejercicio fue un juego estructurado que constó de pasar unos dados a los niños y, organizados en pareja, debían lanzar los dados y sumar el total de los puntos.

Conforme a lo expuesto, esta actividad fortaleció el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitió que los estudiantes salieran de la rutina al tiempo que adquieren nuevos conocimientos. Sin embargo, el docente debe saber utilizar cada ejercicio para que no se conviertan en ambigüedades.

Enfoque didáctico

Las actividades diseñadas en las secuencias didácticas permitieron que los niños y niñas del grado segundo, aprendieran de manera divertida, debido que, estaban acostumbrados al manejo de escenarios limitados y a las repeticiones de lo aplicado en el tablero; esto ocasionaba que estuvieran poco propositivos al momento de iniciar las actividades escolares, especialmente, en las matemáticas. En este sentido, con la intervención, se buscó que los estudiantes fortalecieran el proceso de aprendizaje de la suma de forma significativa, partiendo de ejercicios lúdicos para trabajar en clase. Pues, de acuerdo con Minerva (2002), “el juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento” (p.92).

Por otra parte, se vinculó el diagnóstico de la ficha 1 de caracterización con la planeación de la secuencia didáctica, teniendo en cuenta la necesidad de la población y, a partir de esta, se diseñaron actividades a través del juego, que le permitieron tanto al docente como a los alumnos, fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera significativa. Estas actividades le posibilitan al docente mejorar su quehacer pedagógico y, por ende, inducir al estudiante a nuevos aprendizajes de forma positiva.

De ese modo,

El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente a una acción debido al placer que ésta pueda generar en él (Tamayo y Restrepo, 2017, p112).

En cuanto a los estilos y ritmos de aprendizaje, son fundamentales que se tengan en cuenta en las planeaciones que se realicen en el aula de clase, debido que, no todos los niños y

niñas aprenden de la misma manera, hay unos más rápidos que otros, por tanto, influye mucho el contexto donde se encuentran inmersos los educandos. Por esta razón, estas planeaciones didácticas se plantearon teniendo en cuenta las características de la población y, el docente debe motivar a los estudiantes a alcanzar estos logros propuestos, sin caer en etiquetas de lento, perezoso, etc. Cada estudiante, con ayuda y motivación de los padres y docentes, pueden desarrollar su potencial en el proceso de aprendizaje.

A hora bien, en cuanto a las necesidades e intereses de los estudiantes, cabe resaltar que, la planeación didáctica plantea ciertos pasos para llevar a cabo la actividad, como, por ejemplo, tener un espacio físico adecuado, agradable y acogedor; que sea un momento placentero para el aprendizaje, donde el docente debe estar con buena disposición para que los estudiantes se sientan a gusto y, también, que entre compañeros, puedan socializar y hacer trabajo en equipo; esto hace que ellos se sientan seguros, confiados y fortalezcan sus competencias.

Igualmente, las actividades se diseñaron para cumplir con una necesidad que tenía la población en estudio, razón por la cual, se plasmaron teniendo en cuenta el juego como estrategia pedagógica y, asimismo, se tuvieron en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje y los Estándares Básicos de Competencias, con el fin de conocer la realidad de los estudiantes y, de esta manera, poder alcanzar los logros propuestos.

Por consiguiente,

Se hace necesario buscar vías alternativas para la presentación de los contenidos a partir de situaciones y actividades que representen un sentido significativo para el alumno; estos permitirán a los estudiantes generar conjeturas, analizarlas con sus compañeros y poner en juego de manera consiente los conocimientos adquiridos con

anterioridad (López, 2005, como se citó en Aristizábal, Colorado y Gutiérrez, 2016, p.118).

De esa manera, la secuencia didáctica fortalece el desarrollo de las competencias, ya que, los estudiantes son protagonistas de su propio aprendizaje, siendo autónomos, realizando trabajo colaborativo, socializando con sus compañeros, etc. Además, se trabaja de acuerdo con la necesidad que tienen los estudiantes para diseñar las estrategias necesarias para que alcancen esas competencias. Por tanto,

La noción de competencia se refiere a capacidades generales que posibilitan los ‘haceres’, ‘saberes’ y el ‘poder hacer’, que los niños manifiestan a lo largo de su desarrollo. Estas capacidades surgen de la reorganización de sus afectos y conocimientos al interactuar con los otros, con sus entornos y con ellos mismos (Ministerio de Educación Nacional [MEN], s.f).

También, es importante abordar los saberes previos en las actividades, ya que, parten de los gustos, intereses y situaciones socioculturales de los estudiantes, las cuales, servirán para fortalecer los aprendizajes propuestos; esto se puede desarrollar mediante preguntas exploratorias, lluvias de ideas, etc.

Como profesional, la autora de la presente investigación seguirá trabajando desde la secuencia didáctica, pues, le permite fortalecer su quehacer pedagógico y, a la vez, le permite realizar planes de mejoramiento desde su práctica profesional. En este sentido, se mejora el proceso de enseñanza- aprendizaje en las aulas de clase, siendo un docente mediador, recursivo, crítico y analítico, apostándole a los cambios significativos en el modelo de enseñanza, logrando salir de la monotonía de la enseñanza tradicional. De esa manera, como profesional, seguirá

buscando día a día, estrategias pedagógicas para que los estudiantes se sientan motivados a aprender de una manera divertida.

Los logros alcanzados como docente en esta planeación de la secuencia didáctica, fue entender que no todos los niños aprenden de la misma manera y que cada uno tiene su propio ritmo de aprendizaje. También, comprender que, se debe tener en cuenta el contexto donde se encuentran los estudiantes y que la planeación debe ser intencionada y, al momento de implementar las actividades, deben presentarse con una actitud positiva, con alegría y motivación. Lo anterior significa llevar con compromiso y dedicación a los estudiantes por este mundo del conocimiento.

Implementación

Implementación actividad 1, sección 1

Tablero mágico

La actividad N°1: *tablero mágico*, se realizó con una sesión, el día 26 de octubre del 2022, donde hubo una participación activa por parte de los niños y niñas, de la sede kwesx Uma Kiwe.

Esta actividad permitió que los niños y niñas comprendieran la importancia de aprender a sumar de manera divertida. Para ello, debían hacer un análisis del problema, para luego, darle una solución y, con los tableros mágicos hechos con cartón, cinta y marcador borrable, realizaban la operación. Los niños y niñas se veían felices, ya que podían hacer las sumas en el tablero y podían borrar, para seguir con los otros ejercicios.

Como se mencionó anteriormente, el realizar los tableros con material reciclable, utilizar tapas o semillas fue significativo, ya que, la actividad partió de lo que hay en el contexto y, además, mediante ella, se contribuye al cuidado del medio ambiente desde el reciclaje, pues, cuidar la madre tierra es estar en armonía con ella. En este sentido, plantear actividades de acuerdo con el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, hace más significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Desde una perspectiva personal, la autora de la investigación resalta que, se deben diseñar más momentos para trabajar con los niños y niñas, pero, con esta sesión queda una motivación por parte de los estudiantes a querer aprender y, a la vez, se convierte en un insumo para los docentes de la sede, para que impulsen estas actividades, de manera que, la enseñanza sea más dinámica.

En cuanto a la estrategia de evaluación de la reflexión personal, fue importante, debido que, es el sentir de los estudiantes, es poder escucharlos. Puesto que, parten de organizar sus ideas para comunicar lo que aprendieron del tema. Además, esta evaluación permitió hacer una retroalimentación entre sus pares y docentes.

La estrategia de evaluación utilizada fue acorde a lo planeado, debido que, es un instrumento que no solo sirve para verificar si el niño aprendió o no, sino que también, le permite al docente hacer un análisis sobre su propia práctica y qué mejoras debe hacer para alcanzar el aprendizaje esperado. Así mismo, esta evaluación les permite a los estudiantes fomentar el pensamiento lógico matemático.

La implementación de esta actividad deja aprendizajes significativos, ya que, los estudiantes estuvieron muy atentos, participativos y con disposición a la hora de realizar cada ejercicio.

Por otra parte, la estrategia de evaluación permite identificar el logro de la competencia, en la medida que, los estudiantes tuvieron que interpretar y resolver el problema. No obstante, esta evaluación va más allá de alcanzar un logro, es poder brindar un espacio de autoconocimiento.

Durante la actividad, se evidencia que, lo propuesto daba resultado, ya que, se inició con una ronda para romper el hielo y para que ellos se motivaran a realizar la actividad, también los materiales y las instrucciones de la planeación fueron claras y flexibles. Asimismo, los estudiantes estuvieron concentrados y compartían con sus compañeros la forma en que iban a realizar la actividad.

Ahora bien, utilizar rondas, videos y tableros hechos con material reciclable y utilizar el juego como estrategia de aprendizaje, permite que, los estudiantes aprendan de manera lúdica y significativa, saliendo un poco de escenarios limitados a las planas y repeticiones que, en muchas ocasiones, los docentes manejan en su quehacer. En este sentido, es fundamental utilizar materiales acordes al medio o el entorno donde se encuentran inmersos los niños y niñas, ya que, de esta manera, las actividades son agradables y se obtienen mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Implementación actividad 2- sección 1

Caja numérica

La actividad N°2: *Caja numérica*, se realizó con una sesión, el día 1 de noviembre de 2022, en la Sede kwesx Uma Kiwe, con los estudiantes del grado segundo.

La propuesta de la caja numérica aporta aprendizajes significativos a los estudiantes, ya que les permite interactuar con sus compañeros y plantear hipótesis, logrando afianzar los conocimientos que traen a lo largo de su formación.

En cuanto a los materiales propuestos, son acordes a la actividad, en la medida que, son materiales reciclables, como, por ejemplo, las tapas de gaseosa. Sin embargo, por motivos de lluvia, el ejercicio no se pudo hacer en el patio de la institución, por tanto, se realizó en el salón, el cual, tenía un espacio reducido. Igualmente, no se pudo proyectar la canción de las frutas en Video Beam, ya que, la docente lo había prestado y no lo habían traído; no obstante, la canción se presentó en las tablets que hay en la escuela. Pero, las circunstancias que se presentaron no fueron un impedimento para sacar la actividad adelante.

Por otra parte, el tiempo establecido para la actividad responde a las necesidades de los estudiantes, ya que, si se hubiesen agregado más horas, probablemente hubiese sido más complejo, pues, los niños y niñas ya no prestarían atención porque se cansan.

El utilizar un cuestionario como estrategia de evaluación, permite al estudiante apropiarse sus conocimientos en cuanto a la comprensión de la actividad planteada, asimismo, le permite al docente verificar el nivel de competencia curricular de cada estudiante.

Este método de evaluación debe ser acorde a las capacidades de los estudiantes y, también, es flexible para potenciar ciertos conocimientos y cumplir con el aprendizaje esperado en la actividad.

De igual manera, con la implementación de esta actividad, se evidencia que, responde a los aprendizajes esperados, debido que, los niños planteaban hipótesis y hacían cálculo mental para saber la cantidad de tapas que hay dentro del recipiente; luego, la docente les preguntaba: ¿y si le aumentamos tantas rojas, cuantas tendríamos?, entonces ellos escribían en las hojas de block, e incluso, en el tablero para dar respuesta a los interrogantes. Por tanto, fue una actividad interesante.

De acuerdo con lo anterior, la estrategia de evaluación permite identificar el logro de la competencia, ya que parte del conocimiento que adquirieron los estudiantes durante la actividad.

Finalmente, lo planteado en la actividad le permite tanto al docente como al estudiante fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje. De esta manera, el aprendizaje será más significativo, pues, el docente busca estrategias para motivar a los estudiantes a aprender de manera divertida y no les dé pereza llegar al aula de clase. Por esta razón, los materiales que se utilicen al momento de una actividad deben ser acordes a las necesidades de los estudiantes,

además, los recursos didácticos utilizados en la sesión les dan un toque motivacional a los estudiantes y, de ese modo, se puede alcanzar el aprendizaje esperado en la actividad.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

La implementación de la secuencia didáctica dejó aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que, al implementar el juego como estrategia pedagógica, las actividades se vuelven más lúdicas y creativas, fortaleciendo el trabajo colaborativo y potenciando la imaginación y la creatividad en los estudiantes; es así como, el juego permite que el estudiante se convierta en promotor de su propio aprendizaje. De acuerdo con Minerva (2002),

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños (p.289).

A partir de la intervención, se adquirieron varios conocimientos significativos que servirán para fortalecer el quehacer docente, como, por ejemplo, tener en cuenta las necesidades y características del entorno donde se encuentran inmersos los niños y niñas, así como, los diferentes estilos de aprendizaje, los cuales permitirán diseñar actividades acordes a las necesidades de ellos y, asimismo, lograr que sean espacios intencionados, creativos e innovadores. Por tanto, como docentes se debe seguir fortaleciendo esas estrategias pedagógicas para que las aulas de clase se conviertan en ambientes enriquecedores de aprendizaje.

Por otra parte, en cuanto a las características y el contexto de la población donde se realizó la implementación, se afirma que, se puede trabajar actividades más afondo desde su propia cultura y desde sus creencias, ya que son una población indígena.

Ahora bien, con la implementación de estas actividades se favorece el aprendizaje de las sumas en los estudiantes del grado segundo, de la sede kwesx Uma kiwe, ya que se partió del

juego como estrategia pedagógica y se propiciaron espacios enriquecedores, de modo que, los niños se motivaran a aprender, pues, por naturaleza a los niños les gusta jugar. En ese sentido, “para la adquisición del sentido numérico es necesario proporcionar a los niños a través del juego situaciones ricas, variadas y significativas que estimulen la inteligencia e imaginación como lo plantean los estándares curriculares” (Aristizábal, Colorado y Gutiérrez, 2016).

De acuerdo con lo anterior, se puede decir que, esta intervención partió del reconocimiento de una necesidad en la población y se buscó la estrategia adecuada para minimizar dicha problemática que, en este caso, fue el juego, diseñando actividades flexibles y acordes a lo que los estudiantes necesitaban y, como docente, bajándose al nivel de ellos, fortaleciendo el trabajo autónomo y colaborativo.

Con la implementación de las actividades se resalta el compromiso de los niños y niñas, así como también, la disposición que tenían a la hora de realizarlas y el acompañamiento de la docente para que los estudiantes pudieran realizar la actividad. Igualmente, el respaldo de los padres de familia fue importante, además, les gustó mucho lo que se realizó. Sin embargo, los espacios donde se desarrollaron las actividades fueron muy pequeños, ya que, en el mismo salón hay dos grupos más y, por aspectos del clima, no se pudieron realizar al aire libre.

Por lo tanto, como docentes se debe ser innovadores, mediadores, creativos y buscar estrategias pedagógicas a la hora de realizar actividades en pro de fortalecer los procesos de aprendizaje. Así mismo, teniendo en cuenta el contexto y las necesidades de los estudiantes, es necesario precisar que, “el educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos” (Meneses y Mongue, (2001, p.115).

En cuanto a la pregunta de investigación, es de resaltar las estrategias que hoy en día, como maestros, se deben de buscar para ampliar los conocimientos que traen los estudiantes, además, se debe tener en cuenta el contexto donde están inmersos y las necesidades educativas; de esta manera, como precisa la pregunta de investigación, es buscar estrategias que fortalezcan dichos aprendizajes. En este sentido, se propician espacios agradables, creativos e intencionados con el fin de que el aprendizaje sea dinámico e innovador. Es así como, esta pregunta permite indagar sobre cómo a partir del juego se puede ayudar a la transformación educativa, siendo más dinámica en las aulas de clases. Ante esto, varios autores mencionan que, el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Asimismo, Minerva (2002), Menciona que,

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia (p.291).

En ese contexto, desde la planeación didáctica que se realizó, se pueden resaltar aspectos fundamentales, que le permitirán fortalecer el quehacer docente de la autora de la investigación, como, por ejemplo, reconocer la problemática que se evidencia en el aula de clase, buscar estrategias para minimizar dicha situación y, lograr que las actividades sean flexibles y agradables, pero con propósitos claros. Esto fue lo que la autora realizó al momento de diseñar la planeación, para que los niños se sientan seguros y motivados al realizar cualquier actividad en pro de conseguir aprendizajes significativos.

Por esa razón, las planeaciones didácticas deben ser acordes a las necesidades de los niños y niñas y a su contexto, en esta medida, se estarían aportando aprendizajes significativos en los educandos. Así mismo, el docente debe ser innovador, recursivo, dinámico y motivador en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Finalmente, el desarrollar una planeación adecuada es fundamental en la práctica pedagógica, ya que, se adquieren conocimientos tanto para los estudiantes como para los docentes; en el caso de los docentes, es analizar si la planeación funcionó o no, o si se deben hacer mejoras, todo con el fin de que los aprendizajes sean significativos. Una correcta planeación debe llevar su tiempo y analizar todos los aspectos que se quieren fortalecer y qué estrategias se deben utilizar.

Conclusiones

Las planeaciones que se diseñaron para la propuesta de intervención fueron adecuadas y pertinentes, ya que, se partió de una necesidad educativa. En este sentido, se buscó la estrategia a través del juego para minimizar dicha problemática, trayendo así, aprendizajes significativos en los estudiantes. Sin embargo, es necesario que los docentes titulares sean más dinámicos, recursivos y flexibles al momento de diseñar sus actividades, pues, de esta manera, los espacios de aprendizajes se vuelven más enriquecedores.

Por otra, parte, gracias al compromiso y responsabilidad de los padres de familia, docentes y los niños y niñas, se logró cumplir con los propósitos establecidos para esta intervención, respondiendo así, a la necesidad de los aprendizajes de los educandos a través del juego como estrategia y a la implementación de la secuencia didáctica.

A hora bien, al desarrollar los métodos de evaluación en las secuencias didácticas quizás fueron un poco complejas, ya que, como docentes, se debe tener en cuenta que cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje diferente, por ende, no aprenden de la misma manera y que, en este caso, no debe haber una sola forma de evaluar, sino que, de acuerdo con el contexto y a estas particularidades, se deben buscar nuevas alternativas para evaluar a los estudiantes, siempre y cuando sean asertivas y respondan a las necesidades de los estudiantes.

Como docente en formación, la autora de la investigación ha adquirido conocimientos significativos que permitirán desarrollar habilidades y competencias en su quehacer pedagógico, siendo innovadora y transformativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje, además partiendo del reconocimiento del entorno, las capacidades y necesidades de los niños y niñas.

Las aspiraciones que se tienen con esta investigación es lograr que la propuesta pedagógica llegue a cada uno de los docentes que sienten amor y pasión por su labor y que día a día trabajan por dar lo mejor a sus estudiantes. Por tanto, mediante estrategias pedagógicas se puede llevar la educación a un nivel más inclusivo, participativo y de calidad. En ese sentido, se ve la necesidad de hacer un cambio significativo en los procesos metodológicos de la enseñanza por parte de algunos docentes.

Finalmente, el ser docente es estar a la vanguardia educativa, enseñar con amor, con compromiso, respeto y dedicación, para que, de esta manera, se puedan dar soluciones oportunas desde la necesidad de los estudiantes. Tener presente que lo que se les enseña a los estudiantes son conocimientos que les servirán para toda su vida, es así como, el docente tiene una gran responsabilidad en los procesos educativos para orientar en el marco de una educación inclusiva y de calidad.

Referencias

- Abad, E.; Delgado, P. y Cabrero, J. (2010). La investigación-acción-participativa. Una forma de investigar en la práctica enfermera. *Investigación y Educación en Enfermería*, 28(3),464-474. <https://www.redalyc.org/pdf/1052/105215721017.pdf>
- Aristizábal, J. H.; Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*. 21 (1), 117-125. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413744648009>
- Colmenares, A. M. y Piñeros, M. L. (2008). La investigación acción: Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*. 14 (27), 96-114. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Cueto, J. P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de educación básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*. 15 (4), 2768-2776.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*. 25(2),113-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (s.f). *El desarrollo infantil y las competencias en la primera infancia*. Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178053.html>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (s.f). *Estándares Básicos de Competencias*

en Matemáticas. Colombia. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf2.pdf

Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. *Revolución Educativa Colombia Aprende*.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf.pdf

Moreno, S. (2020). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>

Pérez, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*. 18, 70–74.
<https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Tamayo, A. y Restrepo, J. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*. 13 (1), 105-128.
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 4ta Ed. *Edicorial ECOE*. Bogotá.

Anexos

Anexo 1

Evidencia actividad 1 y 2

https://unadvirtualedu.my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lfaguirreo_unadvirtual_edu_co/EjYr3-Bvu_JBg5ACnnLwHzMBwkyODTScunwcFLSHZGwnuA?e=JvbkCG

Anexo 2

Video de sustentación

<https://youtu.be/cCjoIoQwwBw>