

**Estrategias pedagógicas a través del juego para mejorar el aprendizaje de las matemáticas
en los niños de 4 a 5 años de la Institución Aprendizaje La Paz.**

Karen Gasabon Cantillo

Trabajo para optar al título de Licenciando en licenciatura en pedagogía infantil.

Director:

Héctor Miguel Colmenares Ballesteros

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en pedagogía infantil.

Valledupar

2022

Resumen

El propósito de este trabajo es diseñar e implementar estrategias pedagógicas por medio del juego para mejorar el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes del grado jardín de la institución aprendizaje la paz.

La metodología que se uso es cualitativa en donde se implementó una secuencia didáctica llamada torre numerada por medio del juego del Jenga en donde se realizaron 3 actividades la primera se llama no la dejes caer, la cual consiste que la docente después que explicara el tema de la familia del 30 realizamos un juego en donde se divide en dos grupos el salón y había tarjetas con los números de la familia del 30 y una alumna debía sacar una tarjeta y los demás estudiantes debía de sacar el mismo número de la torre y ponerla arriba, el que la dejara caer pedía, la segunda actividad se llama secuencia numérica la cual consiste en que la docente había explicado la familia del 40 y ellos debía de armar la torre en orden la familia del 40, el primero en armarla ganaba, la tercera actividad se llama torre preguntona la cual consistía en un repaso o una evaluación de los dos temas anteriores en donde habían tarjetas de tres colores amarillo, azul y rojo igual las fichas del Jenga estaban del mismo color, después iban pasando uno por uno y agarraban una tarjeta de cualquier color y así mismo debía de sacar la ficha de la torre, esa ficha tenía una pregunta en donde los estudiantes debían de responderla escrita en el tablero.

Con estas actividades se logró mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de la Institución aprendizaje la paz, así mismo se logró evidenciar la importancia que tiene el juego en la infancia, podemos concluir que el juego es una forma de aprendizaje que se puede utilizar para ayudar a los niños a adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en una variedad de áreas. Más allá de la escuela o del entorno escolar organizado, el uso de este recurso se puede practicar en el hogar y en toda la comunidad.

Palabras claves: actividades, juego, pedagogía, estrategia, estudiantes.

Abstract

This work aims to design and implement pedagogical strategies through games to improve the learning of mathematics of kindergarten students at the learning institution La Paz.

The methodology used is qualitative, where a didactic sequence called number tower was implemented through the Jenga game where 3 activities were carried out, the first one is called don't drop it, which consists of the teacher explaining the theme of the family of 30, we made a game where the classroom was divided into two groups and there were cards with the numbers of the family of 30 and a student had to draw a card and the other students had to draw the same number from the tower and put it up, the one who dropped it asked for it, The second activity is called number sequence which consists in that the teacher had explained the family of 40 and they had to build the tower in order the family of 40, the first one to build it won, the third activity is called questioning tower which consisted of a review or an evaluation of the two previous topics where there were cards of three colors yellow, blue and red, the same as the Jenna cards, The Jenga cards were of the same color, then they went one by one and grabbed a card of any color and had to take the card out of the tower, that card had a question where the students had to answer it written on the board.

With these activities, we were able to improve the learning of mathematics in the students of the Institution Aprendizaje La Paz, and we were able to demonstrate the importance of play in childhood, we can conclude that the game is a form of learning that can be used to help children acquire knowledge and develop skills in a variety of areas. Beyond the school or organized school environment, this resource can be used at home and throughout the community.

Keywords: activities, game, Jenga, strategy, torr .

Tabla de contenido

Introducción _____	6
Diagnóstico de la propuesta pedagógica _____	8
Pregunta de investigación _____	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica _____	10
Marco de referencia planeación didáctica _____	12
Planeación didáctica _____	14
Enfoque didáctico _____	16
Implementación _____	19
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica _____	22
Conclusiones _____	23
Referencias _____	25
Anexos _____	26

Introducción

Es importante tener en cuenta las preguntas que se hacen con mayor frecuencia en el aula, además, los docentes necesitamos adoptar nuevos métodos de enseñanza, una de las herramientas son los juegos, porque los niños son interesantes y siempre prestan atención a lo que se explica.

Según Tonucci (1999):

Este estudio surge de la necesidad de cambiar la situación existente en el sistema educativo del aula, la solución se centró en utilizar los mismos conocimientos que antes se utilizaban en los programas y programas curriculares. proyectos, pero de una manera nueva y creativa como métodos y estrategias para hacer un trabajo educativo.

La naturaleza de las preguntas de investigación es que los maestros se dediquen al tema de investigación, les digan a los niños cuál es el propósito de cada actividad y los ayuden a continuar aprendiendo nuevos conocimientos. Otra característica es que el docente mide y orienta el interés del niño por el tema, evita desviarse del tema central y siempre está consciente del propósito de la actividad o tema.

El propósito de la investigación del docente es explorar e innovar todos los días, pensando en el grupo objetivo, por otro lado, también es adecuado para estimular la curiosidad de los estudiantes para buscar conocimiento, buscar conocimiento y explorar. , probar, experimentar, mejorar, aprender a través del deseo más que de la presión o la obligación como una tarea a realizar. Se deben cultivar y enseñar hábitos sanos de cuestionamiento para plantear, formar y expresar preguntas espontáneas y libres, ayudar a argumentar, comprender, argumentar, defender los puntos de vista, aceptar y respetar la diversidad y las diferentes opiniones y respetar las opiniones diferentes de ellas.

La investigación docente tiene como propósito explorar, innovar en el día a día, pensando en soluciones a los problemas de la “Institución de Aprendizaje en Paz”, la cual inició con una encuesta tipo entrevista en la que los estudiantes realizaron las siguientes preguntas. : ¿Cómo te gustaría el plan de estudios? ¿Cuál fue tu actividad favorita en la escuela? Después de completar la encuesta, el maestro consideró las respuestas de cada estudiante y diseñó una serie de actividades basadas en los temas con los que lucharon.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

El diagnóstico de la pregunta se realizó en la institución aprendizaje las es un colegio privado brinda los servicios de preescolar y básica primaria.

La propuesta de investigación fue realizada con los estudiantes del grado jardín de la institución en donde hay una población de 13 estudiantes entre las edades de 4 a 5 años de edad, la actividad que se realizaron fue de acuerdo a la problemática presentada en el aula en la cual los niños tenía dificultad en las matemáticas por lo que se encontraban desmotivación y no se concentraban en las clases, de acuerdo a lo anterior la docente en formación realiza una secuencia de actividades en donde le ayuda a los estudiantes del grado jardín a mejorar la dificultad que tenían con alguno temas que observo la docente que tenían dificultad.

Pregunta de investigación

¿Cómo el juego puede mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los niños del grado jardín de la Institución aprendizaje la paz?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

La investigación sobre la práctica pedagógica según Pérez (2003):

Esta es una oportunidad para el cambio. Este tipo de investigación tiene varios nombres, pero por simplicidad lo describimos como el estudio de la práctica misma. El hecho de que caracterice la práctica investigadora del profesorado como un objeto privilegiado e implique una clara decisión de emprender cambios en la realidad existente difiere del primer tipo de investigación, que no es una decisión subordinada.

Con base en lo anterior, se puede decir que los juegos son muy importantes en la infancia, pues los niños aprenden jugando, además, los juegos son una excelente forma de aprender valores socioculturales, los cuales se manifiestan simbólicamente en: reglas de juego y juegos, y la Uso de patrones decorativos tradicionales. También permite a los maestros explorar qué juegos se pueden crear en torno a temas específicos, como preguntas de investigación sobre cómo los juegos pueden promover el aprendizaje de las matemáticas en los niños de jardín de infantes. En las instituciones educativas de La Paz, dependiendo de los temas, los docentes tienen que realizar investigaciones y se pueden implementar juegos para solucionar los problemas que se presenten en la institución.

El autor Mauricio Pérez:

Lo político se refiere a una apuesta clara por cambiar la propia práctica, y este tipo de investigación tiene una perspectiva histórica e interpretativa, es decir, se enfoca en cosas como la distribución del poder y la circulación de opiniones. Según Pérez, me enfocaré en la naturaleza política de la propuesta porque me permitirá crear una práctica donde

investigaré y desarrollaré métodos que serán más beneficiosos para las propuestas de investigación.

El programa de investigación busca cuestionar la enseñanza en relación con las matemáticas. En este caso, la planificación docente es especialmente importante. De esta manera, se puede demostrar y reconocer la importancia del juego en la infancia como una herramienta de aprendizaje que involucra a los estudiantes y muestra que hay otras formas de mejorar la educación a través de tecnologías innovadoras y recursos didácticos.

A través de la experiencia de juego, cree un significado personal con valores, actitudes y normas, y gradualmente introduzca a las personas en el mundo de los valores y actitudes, como seguir normas, trabajar en equipo, etc.

Un diario de campo es una de las herramientas que nos permite sistematizar nuestra práctica investigativa diaria. Además, nos permite mejorarlos, enriquecerlos y transformarlos. Los registros de campo deberían permitir a los investigadores monitorear continuamente el proceso de observación. Un diario de campo puede determinar el nivel y desarrollo de la conciencia crítica de un estudiante y darle la oportunidad de crear mecanismos en el campo pedagógico o involucrarse en estrategias que promuevan un análisis más profundo de la situación y tomar posición, incluso tomando posición, profesionalmente. y éticamente.

Marco de referencia planeación didáctica

La formación por competencias es una propuesta que parte del aprendizaje vital y se orienta hacia la formación de la persona integral, como condición esencial de todo programa educativo; vincula la teoría con la práctica en las acciones; promueve la continuidad entre niveles y procesos de trabajo y convivencia; fomenta el aprendizaje autónomo; lidera la creación y fortalecimiento de programas de bioética; busca el desarrollo empresarial como base para el crecimiento personal y el desarrollo socioeconómico; y la organización del currículo basada en proyectos y problemas, pasando así a un currículo basado en la división de disciplinas, crea un nuevo modelo conceptual para la integración de competencias basado en el desarrollo histórico del pensamiento complejo y conceptos en competencia.

El aprendizaje basado en competencias es una oportunidad para ayudar a superar algunas de las dificultades inherentes a los modelos de aprendizaje tradicionales basados en el aprendizaje estocástico, que a menudo dificultan su aplicación en la vida real. El juego es importante en la infancia porque permite que los niños se conozcan a sí mismos, exploren su entorno, favorezcan el desarrollo de habilidades y destrezas, y practiquen las oportunidades que se les presentarán a lo largo de su vida gracias a su gran flexibilidad.

De acuerdo a. Torres (2007):

Mencionó que los juegos en el salón de clases son importantes porque es una forma diferente de aprender, y además brinda descanso y relajación a los estudiantes y promueve el interés. Como maestro, estoy de acuerdo en que la competencia es un modelo para mejorar la educación porque es una herramienta que puede ayudar a nuestros maestros a guiar nuestras lecciones y ayudarnos a salir del modelo tradicional de educación y sacarnos de nuestra zona de confort.

Chamoso et al. Refieren que “El juego es una estrategia de aprendizaje que promueve un aprendizaje diverso que permite a los niños aprender, explorar, experimentar y descubrir sus experiencias de una manera amena y divertida. (2004, pág. cincuenta)

Enrique Tirapegui, 2008, afirma que “la enseñanza a través de juegos que enseñan contenidos matemáticos promueve una mejor comprensión e interiorización de forma constructiva y lúdica, permitiendo que los niños disfruten de estas lecciones de forma armoniosa y productiva”.

En mi propuesta integro conocimientos, saber hacer y saber realizar correctamente la actividad planificada de una manera, y además me dan evidencias del avance de la tarea, esto también hace que la actividad sea fácil de enseñar y aprender, lo que hace que es una experiencia de aprendizaje permanente.

Planeación didáctica

Para la realización de la planeación didáctica se realizó una secuencia de actividades la cual fue llamada torre numérica, esta secuencia se dividió en 3 actividades en donde la primera se llamó no la dejes caer la cual consistía en que la docente primero hizo su presentación personal, después les dijo a los estudiantes que se presentaran para así tener una mejor comunicación, luego de haberse presentados todos la docente intervino con su actividad en donde les iba a enseñar de una manera dinámica la familia del 30 la cual los estudiantes tenían dificultad, por lo tanto la docente empezó mostrándoles un video del tema mencionado, luego por medio de unos bits de inteligencia la docente comenzó a mostrarle los números y los niños deberán ir repitiendo junto con la docente, después pasamos a la actividad del juego en donde consistía en que había 13 niños en la cual se dividió en dos grupos de 6 y una alumna era la que sacaba una tarjeta a lazar y la mostraba a sus compañeros y los demás estudiantes debían de sacar de la torre el mismo número que estaba en la tarjeta y debían ponerla arriba el grupo que la dejara caer perdía.

Para la segunda actividad se les dará la bienvenida a los niños con mucho amor y cariño, después cantaremos una canción infantil para ir ambientando a los alumnos esta actividad se llama secuencia numérica en donde la docente les dará una explicación del tema de la familia del 40 que es donde tienen déficit los niños del grado jardín, por lo tanto, se realizará una explicación en donde la docente en formación les mostrara unos bits de inteligencias con los números de la familia del 40, después Para el momento de cierre realizaremos un juego con los bloques del Jenga en donde los estudiantes deberán ordenar la torre con los bloques de acuerdo a cómo van los números de la familia del 40.

Para la tercera actividad llamada torre preguntona Iniciaremos con una canción para ambientar el aula.

Luego realizaremos unas preguntas de las actividades anteriores como, por ejemplo: ¿qué actividades realizamos anteriormente? ¿Cómo se llamaban los juegos que se realizaron anteriormente? Después la docente realizara una explicación previa de las anteriores actividades y de los temas vistos, para esto la docente en formación mostrara el video nuevamente y luego ella explicara de manera detallada.

Para la socialización de la actividad la docente les explicará en qué consistirá el juego la cual trata de que habrá tarjetas de 3 colores amarillas, azules y rojas.

Luego estará la torre de Jenga cada ficha de la torre tendrá una pregunta, el estudiante deberá agarrar una tarjeta de cualquier color y deberá sacar una ficha del mismo color de la tarjeta, de acuerdo a la pregunta que le salga en la ficha tiene que responderla hay preguntas verbales y escritas las escritas serán en el tablero.

Enfoque didáctico

De acuerdo a las actividades que diseñé, cumple con las características de desarrollo de los alumnos, porque son actividades relacionadas con su edad y conocimientos, y se ve divertido para los alumnos, porque los juegos son herramientas muy importantes en la infancia, porque se aprende jugando; Jenga es una gran herramienta para que aprendan y se desarrollen, por lo que es muy importante considerar a la población antes de tomar cualquier acción, se deben hacer algunas observaciones y análisis.

El juego es una estrategia de aprendizaje que promueve un aprendizaje diverso que permite a los niños aprender, explorar, experimentar y descubrir sus experiencias de una manera divertida y entretenida.

(chamoso et, 2004) refiere que "Los juegos se pueden jugar a cualquier edad porque los beneficios de aprender en un ambiente cómodo no tienen nada que ver con eso".

A partir de estas actividades, los estudiantes ven un gran cambio ya que han dominado bien cada tema y permanecerán con ellos durante toda su vida. Cada actividad educativa se planifica en base al diagnóstico de los alumnos de la clase de Jardín de Infantes de la Agencia Aprendizaje Paz, por lo que cada actividad está pensada para el bienestar de los alumnos, siendo el juego fundamental para los niños de 6 meses a 5 años, según la encuesta oral de los estudiantes y las respuestas de los niños, su respuesta fue que a todos les encanta el juego, por lo que la actividad didáctica comenzó desde allí.

En la planeación de las actividades, me dirijo a cada alumno según su estilo de aprendizaje, entonces hago un análisis detallado de los niños y a partir de ahí hago un plan de lección, también teniendo en cuenta que no todos los niños estudian en la misma materia, por lo que en base a las Actividades que realizan donde realizan el proceso, y estas actividades son muy

beneficiosas para su concentración y aprendizaje porque se controla la motricidad y la concentración.

Las actividades de aprendizaje se basan en las necesidades e intereses de los estudiantes, ya que como se mencionó anteriormente, a los niños se les aplicó una encuesta oral cuál era su actividad favorita y respondieron que jugando y de ahí comencé a impartir lecciones a través de juegos, también se observó un bajo rendimiento observado en el campo de las matemáticas de donde partió cada actividad.

Las actividades diseñadas responden a cada una de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes porque son actividades dinámicas que les ayuda a todos los niños con su aprendizaje y la motricidad, las actividades responden muy bien a cada una de las necesidades de los estudiantes.

La secuencia didáctica favorece al desarrollo de los niños del grado jardín de la institución aprendizaje la paz porque son actividades que están entrelazadas una con la otra además son actividades que les ayudan aprender de forma más fácil y divertida y eso es lo que se quiere que los niños aprendan y se diviertan además que son actividades que salen de la monotonía de las clases.

Es de suma importancia realizar los saberes previos porque es de ahí donde el docente se basa para completar la clase ya que la clase él se hace entre el docente y el alumno y además con los saberes previos los alumnos pueden expresar lo que ellos creen que es y no importa si se equivocan la docente les sabrá explicar de una manera chévere.

En mí que hacer profesional continuare con la secuencia didáctica porque el docente tiene un papel importante en el aprendizaje de los niños por lo que el maestro debe de estar innovando cada día para hacer de sus clases mejor y divertida y que los niños logre los objetivos planteados.

Los logros como docente que he logrado es este proceso de la planeación de secuencia didáctica es que he aprendido que con un juego los niños aprenden de una forma dinámica y fácil y es algo que les que, a ellos para el resto de la vida, también logre que los niños vieran las matemáticas de forma divertida ya que no les gustaba a los estudiantes esta área por lo que he logrado que le llame su atención.

Implementación

En la primera sesión implemente el momento en donde les explique el tema en el tablero porque no pude presentarlo en el televisor ya que estaba dañado, pero lo realice en el tablero en donde los estudiantes estaban muy atentos a la explicación y aunque era un tema que ellos ya habían visto les pareció interesante porque no recordaban algunos números de la familia del 30 y 40.

Luego pasamos a la implementación de la actividad en donde consistía que una estudiante sacaba una tarjeta con un número de la familia del 30 y del 40 y ellos debían de buscarla en la torre y ponerla encima hasta derrumbar la torre.

Para estas sesiones se tuvieron en cuenta las necesidades de los estudiantes ya que ellos no cuentan con herramientas didácticas para realizar una clase dinámica por lo que el juego para ello es algo muy divertido y les llama mucha la atención además se logró alcanzar el aprendizaje esperado.

A pesar de los inconvenientes que tuve al principio porque no teníamos un televisor donde visualizar el video que llevaba trate realizarlo en el tablero de una manera bonita y que no se viera tan tradicional a lo que ellos estaban acostumbrado sin embargo el espacio se prestó muy bien, se me facilito la implementación puesto que al principio todos querían pasar, sin embargo se les dijeron cuáles eran las normas para el juego y la idea era que participaran todos los estudiantes y así fue todos participaron.

Esta actividad se implementó en el tiempo preciso porque los estudiantes ya van a entrar a exámenes de cuarto periodo y estos temas iban para el examen, por lo que fue de mucha ayuda para los estudiantes ya que si necesitaban un refuerzo sobre ese tema ya que no lo tenía muy claro además que son unos niños pequeños y hay que buscarles herramientas de su edad para

brindarle un mejor aprendizaje y eso se logró en esta sesión por lo que esta actividad fue realizada en el momento justo ya que en ese momento lo necesitaban mucho.

Luego continuamos con la evolución de la actividad en donde respondió muy asertiva a la necesidad que tenía en ese momento los estudiantes del grado jardín de la institución aprendizaje la paz porque al momento de que la estudiante sacar la tarjeta con el numero ellos enseguida lo identificaban y lo decían claro y fuerte.

La evaluación de la estrategia fue acorde a la planeado ya que obtuvieron buenos resultados primero que logramos que los estudiantes identificaran la familia del 30 y 40 logramos mejorar la concentración ya que este tipo de actividades les ayuda a los niños a mejorar la concentración.

Con la implementación de estas actividades alcanzamos los aprendizajes esperados por que los niños tenían una muy buena aptitud en aprender al bueno y también porque era de una manera divertida la cual eso me ayudó mucho a que los resultados fueran positivos cada actividad que realice obtuve los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.

Considero que la evaluación de la estrategia me permitió identificar el logro de la competencia porque es una evaluación que primero va enfocada hacia el niño y segundo que es una evaluación que a los niños le permite expresar el conocimiento que adquirió por medio de las actividades y así mismo la docente observa la dedicación y la concentración que obtuvieron durante la intervención que realice.

Considero importante cada acción que realice en la intervención porque me parece que cada una tuvo un papel importante porque cada acción va entre lazada una con la otra además que promovió a un buen aprendizaje para los estudiantes del grado jardín, con cada una de

acciones que se realizó en la intervención logre transmitirle el aprendizaje que quería y me quedo satisfecha de los resultados.

El juego del Jenga es un recurso didáctico que se puede utilizar de muchas maneras en este caso lo he utilizado para realizar las actividades propuesto la cual aportaron un gran aprendizaje para los estudiantes del grado jardín de la institución aprendizaje la paz la cual me quedo satisfecha de que obtuvieron un buen aprendizaje y por medio del juego, además el juego tiene un factor importante en la infancia y es una herramienta muy necesaria en la primera infancia porque los niños aprenden es jugando, además que el Jenga es un juego que también les ayuda a mejora la concentración.

Considero que cada uno de los recursos didácticos que utilicé en cada una de las intervenciones fueron acertadas a lo planeado porque cada recurso tenía un objetivo y es brindarles un aprendizaje significativo a los estudiantes, cada recurso utilizado fue utilizado de la manera correcta para que obtener los aprendizajes esperados.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

La implementación de la secuencia de actividades se obtuvieron buenos resultados porque primero se logró que los estudiantes del grado jardín de la institución aprendizaje la paz tuviera un aprendizaje significativo, se logró que los estudiantes reconocieran y aprendieran la familia del 30 y la del 40 y así mismo logramos que ellos mejoraran la concentración.

Algunos aspectos que fortalecería es la Promoción de la participación activa porque siento que necesito ser más activa a la hora de realizar las actividades ya que es fundamental para obtener un aprendizaje significativo.

Conclusiones

Con estas actividades se logró el propósito que se tuvo desde el principio porque logramos que la comunidad educativa implementara herramientas didácticas porque les permitió mejorar su aprendizaje en las diferentes áreas.

Para la implementación de estas actividades se presentaron algunos inconvenientes sin embargo todo salió muy bien, uno de los inconvenientes que tuve fue que cuando iba a presentar el video de los temas que iba a explicar no contaban con un tv o un video bit la cual me toco aplazar la actividad para otro día y poder llevar mi computador y presentarlo desde ahí otro inconveniente fue que cuando iba a implementar la siguiente actividad la mayoría de los estudiantes se encontraban enfermos y me toco aplazarla, pero después de todo se logró realizar cada una de las actividades la cual tuvieron una buena aceptación y les gustó mucho a los estudiantes ya que les parecía divertido como podían estudiar esos temas en la cual tenían dificultad.

Cuando empecé las practicas del diplomado al principio tenía un tema que quería trabajar pero al observar a la población e indagar un poco más me di cuenta que debía de cambiar el tema las preguntas de la encuesta, me toco cambiar muchas veces las fechas de la implementación de las actividades por que los niños no iban o porque no había en el colegio una herramienta o a veces tenían reuniones o acto cívicos en donde ocupaba mucho tiempo sin embargo espere pacientemente y pude realizarlas todos.

Para este proyecto tenía una proyección bastante clara y era hacer las clases más dinámicas y que dar a conocer que hasta con poco presupuesto se puede realizar una clase divertida, en donde los estudiantes puedan divertirse, aprender, explorar, desarrollar habilidades como el pensamiento crítico y reflexivo.

Los aspectos que se evidencia que se cumplieron fueron que primero se realizó la actividad, segundo se tuvo en cuenta la población a la iba dirigida la actividad, tercero en la evidencia doy el resultado de las actividades además que se evidencio como los estudiantes identificaban y escribían de forma correcta la familia del 30 y la del 40.

Referencias

- Chamoso (2004). El juego. [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20(1).pdf)
- Educalink. (2021). Las fortalezas de un docente: ¿Cuáles son? educalink.
<https://www.educalinkapp.com/blog/las-fortalezas-de-un-docente/>
- López, P. (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Tirapegui, E. (2008) Los juegos didácticos y su aporte el desarrollo de los aprendizajes.
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20(1).pdf)
- Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., Rodríguez, L.J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2)

Anexos

Enlace:

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/kjgasabonc_unadvirtual_edu_co/EqRvIXguGu1LtEX3kts961sBfT1KlseZrD8mYD4i2EcHOw