

**El juego online como herramienta para el fortalecimiento del aprendizaje de los números
en la IED Rodrigo de Bastidas de Santa Marta-Magdalena**

Josefina Isabel Arrieta Quintero

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educacion - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

La siguiente propuesta de investigación se presenta como trabajo final del diplomado de profundización de las prácticas pedagógicas las cuales busco fortalecer la reflexión de la práctica y la teoría, bajo el lente de la investigación sobre la propia práctica, utilizando el diario pedagógico como herramienta cualitativa. La propuesta pedagógica se basó en fortalecer el pensamiento numérico en el aprendizaje concreto de los números del 1 al 5 a través de la medición del juego online, en los estudiantes de transición 1 de la IED. Rodrigo de Bastidas de la ciudad de Santa Marta. En cuyo contexto se implementó una secuencia didáctica dinamizada por 4 actividades, con los cuales se logró que los estudiantes de transición 1 pudieran adquirir las competencias: cuantificación y principios de conteo y comunicación de cantidades con notaciones numéricas, del área de matemáticas.

Palabras claves: competencias matemáticas, pensamiento numérico, juego online, secuencia didáctica.

Abstract

The following research proposal is presented as the final work of the graduate of deepening pedagogical practices which I seek to strengthen the reflection of practice and theory, under the lens of research on the practice itself, using the pedagogical diary as a qualitative tool. The pedagogical proposal was based on strengthening numerical thinking in the specific learning of numbers from 1 to 5 through online gaming measurement, in IED transition 1 students. Rodrigo de Bastidas of the city of Santa Marta. In which context a didactic sequence was implemented dynamized by 4 activities, with which it was achieved that transitional students 1 could acquire the competences: quantification and principles of counting and communication of quantities with numerical notations, of the area of mathematics.

Key words: mathematical competence, numerical thinking, online game, didactic sequence.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	6
Pregunta de Investigación	7
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	8
Marco de Referencia Planeación Didáctica	11
Planeación Didáctica	14
Enfoque Didáctico.....	17
Implementación	19
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	23
Conclusiones	25
Referencias Bibliográficas	27
Apéndices	29

Introducción

Este trabajo presenta la propuesta pedagógica El juego online como herramienta para el fortalecimiento del aprendizaje de los números en la IED Rodrigo de Bastidas de Santa Marta-Magdalena, el cual tiene la intención de fortalecer el aprendizaje del número en los niños de dicha institución, a través de la implementación de una secuencia didáctica a favor del desarrollo de las competencias de las matemáticas, según los lineamientos curriculares del MEN.

Lo anterior se llevó a cabo desde la pertinencia de aplicar tecnologías en el aula para el alcance del aprendizaje, utilizando particularmente el juego online, el cual provee al niño la posibilidad de alcanzar competencias procedimentales de forma más asertiva a través del interés del niño hacia el juego online como primer estímulo.

Finalmente, se reflexiona sobre la teoría y la practica desde la visión de la investigación educativa donde el maestro en formación debe ser participe, a través de las lecturas sugeridas del diplomado en profundización de la práctica pedagógica, las cuales se construyeron con la herramienta diario de campo.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grado de transición 1 de la institución educativa Rodrigo de Bastidas está conformado por 27 niños de edades entre 5 a 7 años, de ambos sexos, ubicados en el sector de Bastidas, una zona de estrato 1 y 2. Dentro de esta población se encuentran niños y familias colombianas, venezolanas y afrodescendientes, las cuales son población altamente vulnerable, ya que son de bajos recursos. Las familias son en su mayoría monoparentales o de madres solteras, que devengan su sustento de actividades informales como el reciclaje, aseos por días, ventas informales y unos pocos trabajos formales, algunos presentan analfabetismo o estudios básicos.

La institución Rodrigo de Bastidas posee una estructura amplia para que los niños compartan, así mismo aulas adecuadas para la edad de los niños, sin embargo, aun trabaja para mejorar aspectos como el saneamiento básico y la climatización de las aulas, pues se presentan malos olores, falta de agua y mucho calor en jornada tarde.

En el aula se observa que algunos niños muestran alta motivación por aprender y realizan las actividades exitosamente, pero otros requieren bastante ayuda ya que muestran confusión al momento de realizar actividades sobre todo lo relacionado con el número avanzando sin reconocerlos, ya que no logran identificar los números, escribirlos correctamente y realizar secuencias lógicas.

También, se observa que no hay estímulo por el aprendizaje a través del uso de la tecnología, tampoco se proponen espacios que fortalezcan la interacción entre pares, ni juegos u otros espacios para el arte, la exploración de medio, la literatura entre otras, actividades necesarias para el desarrollo integral, sino que pedagogía utiliza es tradicionalista y se enfoca en el trabajo de libretas y guías.

Pregunta de Investigación.

Los estudiantes del grado transición 1 la IED Rodrigo de Bastidas presentan dificultades para aprender los números lo cual no les permite avanzar en el aprendizaje de operaciones básicas. Frente a esto la docente a cargo prefiere seguir con el programa y estrategias tradicionales de la institución en vez de plantear nuevas estrategias para lograr los aprendizajes del pensamiento numérico, obviando las actividades que integren las TIC, mas específicamente el juego online.

Por lo tanto, es pertinente plantear una estrategia metodológica que desde el aula genere experiencias didácticas que ayuden al niño alcanzar el desarrollo del pensamiento matemático, en especial el reconocimiento y comprensión del número en cantidad, orden de secuencia y representación. Por lo que se plantea el siguiente interrogante:

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de los números del 1 al 5 a través de juegos online en el grado transición 1 de la institución Rodrigo de Bastidas de la ciudad de Santa Marta?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En el contexto académico o educativo se pueden dar varios tipos de investigaciones, una de ellas es la investigación sobre la educación y la segunda, investigación desde la educación, esta última requiere que el investigador este vinculado con el objeto de estudio, es decir, son investigadores directos y activos en el aula, esta última según Pérez (2003), la considera llamar la investigación sobre la propia practica y denota que es la investigación apropiada para propiciar cambios.

Entonces, la investigación sobre la propia practica se singulariza por tomar las practicas pedagógicas como objeto de quienes hacen la investigación, llevando al investigador a sumergirse y comprometerse con la transformación de la realidad en el aula donde realiza su labor docente, a diferencia de la primera que es realizada por personas externas.

A causa de esta investigación sobre la practica pedagógica surge el interés de fortalecer el aprendizaje de los números en los niños y niñas del grado transición 1 de la IED Rodrigo de Bastida, lo cual solicitará al estudiante investigador buscar alternativas metodológicas efectivas para superar la dificultad de aprender la base numérica del 1 al 5, para que el niño pueda avanzar a otros aprendizajes propios del pensamiento lógico-matemático.

Esto será posible si en el hacer pedagógico en el aula se colocan en práctica acciones o estrategias y se verifique si es posible lograrlo de forma planteada, poniendo en uso la reflexión como la teoría y la práctica se retroalimentan o se justifican en búsqueda de propiciar cambios pertinentes para los estudiantes, en este caso niños de 5 a 7 años.

La investigación sobre la propia práctica posee unas características que le permiten ser apropiadas por el sujeto que investiga, una de ellas es un carácter político, según Pérez (2003),

consiste en que se den relaciones de distribución de poder las cuales deben ser mediadas por el respeto y la comunicación asertiva, en este caso, no se podrá subvalorar quien es el sujeto que aprende con quien se estará trabajando ya que cada niño posee sus propios intereses y estilos de aprendizaje, así mismo, la práctica de la propuesta pedagógica deberá contemplar en sus secuencias didácticas aspectos como la edad cognitiva, motivaciones, el contexto socio cultural, entre otras particularidades del aprendizaje de niños entre 5 a 7 años.

Otro aspecto a tener en cuenta es que como investigador de la propia práctica se debe asumir una perspectiva crítica, no desde la postura de contestación, sino, a entrar en una postura de análisis y reflexión de lo que se propone implementar en el aula, los elementos y acciones en la secuencia didáctica, aspectos curriculares propios de la escuela como las metodologías de enseñanza aplicadas hasta el momento, los textos, entre otros aspectos que determinan el contexto de las relaciones en el aula.

Por otro lado, es relevante siempre considerar en el momento de la práctica pedagógica buscar siempre que el estudiante construya sus conocimientos, reconociéndolo como un sujeto capaz de hacerlo, por ende, el maestro pasa de ser un trasmisor de conocimiento a un facilitador o guía de un proceso de enseñanza y aprendizaje, para lo anterior, se debe propiciar en el aula acciones educativas que lleven al niño o niña a ser autónomos, responsables, libres y capaces de utilizar lo aprendido en el aula en su vida diaria.

Por consiguiente, lo que se proponga en el aula deberá buscar este fin, en otras palabras, que el aprendizaje sea significativo, para esto se tendrá que permitir que el estudiante se motive, interiorice y finalmente cree un conocimiento para resolver problemas de su cotidianidad, para ello también se deberá ser flexible y comprensible de como el sujeto avanza en su propio desarrollo, pues no es oculto que cada uno tiene un ritmo e interés de aprendizaje. Se considera

que el éxito de las apuestas didácticas no radica en la estrategia solamente sino en considerar integralmente al niño con el cual se va a investigar.

Por último, es clave para todo maestro en formación que pretende emprender un proceso de practica investigativa documentar lo que sucede en el aula, asimismo escribir las reflexiones que surgen de observar la puesta en escena de la teoría en la práctica, entonces, el maestro es considerado como articulador de la teoría y la práctica.

En todo caso, la herramienta metodológica de investigación más pertinente será el diario de campo, porque permite resignificar, sistematizar la experiencia pedagógica, establecer relaciones y tomar decisiones, postulando hipótesis, demostrando la capacidad del maestro de proponer interrogante y explicitando su saber pedagógico y su hacer profesional, sobre las inquietudes investigativas como maestro y del estudiante, permitiendo el seguimiento del avance de lo propuesto y reorientando la practica hacia la atención de necesidades específicas del contexto donde se encuentra el docente, propiciando así cambios pertinentes en el proceso enseñanza aprendizaje (Moreno, 2020).

Marco de Referencia Planeación Didáctica

A medida que cambia el mundo, es normal que en los países busquen a manera de educación una mejor forma para desarrollar el potencial de sus ciudadanos para que ayuden a solucionar las problemáticas internas, por lo que los modelos educativos siempre tienden a innovarse y plantear desde la teoría muchos aspectos que en el aula debieran aportar.

Desde esta perspectiva surge el modelo pedagógico por competencias, el cual busca que el estudiante desarrolle capacidades y habilidades para defenderse en un entorno laboral y social, sin embargo, si se ve de este sentido estaría incompleta, pues el ser humano es una persona que posee áreas de desarrollo, por lo que las competencias deben potenciar el ser a manera integral. este debe considerar más allá de hacer una persona productiva, es que este sea una persona competente en cada aspecto; a nivel físico, a nivel cognitivo, a nivel socioemocional y también espiritual.

En esta línea de pensamiento Medina y Tobón (2010), comparten que la formación en competencia debe superar el interés productivo el cual debe partir de una propuesta teniendo en cuenta el aprendizaje significativo y orientado a la formación integral, lo cual debiera ser la base de todo modelo pedagógico, sin esto es muy difícil que se pueda lograr la intención de la educación en el contexto que sea.

Por consiguiente, las propuestas pedagógicas en el aula también deben buscar que el sujeto aprenda de manera autónoma habilidades para aplicarlas en la solución de problemas que enfrente en la vida diaria de lado de la ética, con base al crecimiento personal, esto debe ser posible si en la didáctica se da relevancia al aprendizaje activo, a la construcción del conocimiento en base a los saberes previos, donde el sujeto que aprende es protagonista de la didáctica.

Por lo anterior se considera, que buscar fortalecer el aprendizaje de competencias matemáticas en aula es pertinente y significativo, como lo expresa Rico y Castro (como se citó en Cárdenas, Piamonte y Gordillo, 2017), ya que el desarrollo de actividades cognitivas relacionadas con configuraciones numéricas y el análisis de fenómenos, cuestiones y problemas que emplean elementos numéricos, exigen procesos complejos de pensamiento, necesarios para el desarrollo de competencias para la vida. Por lo que la propuesta tendrá en cuenta el saber conocer, el niño conocerá la utilidad del número y su cantidad, en el saber ser el niño será autónomo en su aprendizaje y compartirá con otros lo aprendido, en el saber hacer el niño aprenderá escribir el número y representarlo en cualquier contexto.

Así mismo, la competencia numérica ligado al uso del juego online puede ser muy ventajoso, como lo comparte Gros (como se citó en Revuelta, 2004), el juego online constituye un material muy motivador para los niños y niñas. – Favorecen el trabajo de aspectos procedimentales. – Son programas muy flexibles dado que se pueden utilizar en una asignatura concreta, como taller, como eje transversal, etc. – Proporcionan elementos para el trabajo de la autoestima de los estudiantes. – Es un material que está a disposición tanto de los estudiantes como del profesorado

Sin embargo, para lograr la integración de las matemáticas y el juego online Briceño, Flores y Gómez (2019), comparten que es necesario:

La creación de ambientes de aprendizaje que tengan en cuenta las experiencias que el entorno cultural de los estudiantes les provee, que faciliten el aprendizaje significativo de los estudiantes, el desarrollo de habilidades y competencias con las demandas actuales de la educación. Y estas demandas en los procesos de aprendizajes cuentan con un engranaje interesante en las TIC, al integrar recursos que pueden jalonar procesos de aprendizaje y obtener información para el desarrollo de proyectos con los estudiantes (párr. 29).

Por último, se encuentra el docente en el actuar de su práctica pedagógica en la cual deberá mostrar cualidades como: “trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje” (Medina y Tobón, 2010, p. 94).

La anterior lista de competencias serán necesarias ya que se deberá planear secuencias didácticas, redactarlas desde el enfoque de competencias, producir materiales, llevarlas a cabo en el aula y crear espacios virtuales para que el niño construya su aprendizaje, trabajar en equipo con la docente de aula; finalmente evaluar los aprendizajes, es decir valorar lo que alcanzo el niño, viendo el error como una oportunidad para buscar maneras diferentes de propiciar aprendizajes y de crecimiento personal, desde procesos metacognitivos.

Planeación Didáctica

La secuencia de didáctica se organizó para el área de matemática, para la población de transición 1 del I.E.D. Rodrigo de Bastidas, bajo el nombre Mundo Matemático, la cual busco el alcance de las competencias de cuantificación y principios de conteo y comunicación de cantidades con notaciones numéricas.

Esta planeación didáctica se organizó en 4 actividades las cuales llevaron la siguiente cronología:

Actividad 1-Policía de los números: se inicia con la actividad de canto en reconocimiento de los números y así mismo las preguntas de conocimiento previo, como: ¿dónde se pueden encontrar los números? ¿para que las personas usan los números? ¿cuántos años tienen? Se aplica la evaluación por observación directa, sobre lo que los niños comparten de acuerdo con las solicitudes del maestro.

En el siguiente momento se sigue con la exploración de saberes utilizando objetos del aula y la aplicación de los siguientes interrogantes: ¿De qué color es el objeto? ¿Qué tamaño tiene? ¿para que se utilizan? y finalmente pedirles que se atrevan a decir cuántos creen ellos que hay. En este momento se realiza el juego online con previas indicaciones de comportamiento y uso de la tecnología. Se aplica la lista de cotejo de los indicadores observados en el niño, hasta el momento.

Finalmente se les realiza una actividad de resultado del aprendizaje que consiste en elegir un elemento de la mesa y colocarle el numero de la cantidad correspondiente. Se termina de aplicar la lista de cotejo para evaluación del aprendizaje.

Actividad 2-Ruleta de los números: como acción inicial se canta la canción los tres pececitos la cual busca contar hasta tres e ir representando la cantidad con las manos, luego se les

presenta una ruleta la cual consiste en un numero en el centro y alrededor varias cantidades, donde el reto será que le niño conteste las siguientes preguntas: ¿Qué número es el que aparece en el centro? ¿Qué objeto representa la cantidad solicitada? ¿Dónde hay más, donde hay menos que el número del centro? Esto permitirá revisar los conocimientos adquiridos e ir evaluando con las respuestas de los niños.

En el momento de desarrollo, se inicia el juego donde deberán seleccionar la cantidad según la pregunta del juego, es decir si el juego dice que circulo tiene más estrellas el niño deberá deducir o contar solo o con la maestra cada circulo para llegar a la respuesta.

Ya para finalizar a los niños se les entregara unas ruletas similares a las que observaron al iniciar la sección, donde deberán dibujar los objetos que representan la cantidad correspondiente del número en el centro, se aplica la lista de cotejo evaluadora sobre lo trabajado.

Actividad 3_Contando cuencas: se inicia con la narración del cuento Elmer donde se detallan características físicas del elefante y así mismo, las cantidades de los objetos que allí se evidencian, se realizan preguntas como: ¿Cuántos elefantes se llaman ELMER? ¿Porque Elmer era diferente a los demás elefantes? ¿Cuántos elefantes se observan en el cuento?, así mismo, escuchar las interpretaciones y aportes del niño a favor del desarrollo de las competencias.

En siguiente momento se coloca el juego y se le explica al niño que debe hacer el cual consiste en decir si es correcto o incorrecto la representación del número con la cantidad al lado. Se inicia a jugar, se les pide a los niños que cuando sea incorrecto expliquen su respuesta. Finalmente se le entrega al niño un material de hilos y cuencas donde deberán ensartar en el hilo el numero de cuencas solicitado. verificar si es cierto y luego ponerlo a contar cuantos sobran, ir evaluando aciertos y desaciertos.

Actividad 4- La tienda de los números: Se saluda al niño y niña y se le motiva a disponerse a competir con algún compañero, el niño deberá ponerse en un punto de salida y correr a un recipiente lleno de números el cual al llegar deberá elegir el número del 1 al 5 mencionado por la docente. Se va retroalimentando a medida que van realizando el ejercicio.

En el momento del desarrollo se les pide a los niños que digan cuales son las reglas aprendidas para disfrutar mejor el juego, se les escucha y se les afirma. Al proyectar el juego se les explica que se va a realizar, el cual consiste en ayudar al mono Japi a contar los artículos de su tienda. Se va evaluando la participación del niño y sus respuestas.

Al pasar el tiempo del juego y se les dará a los niños una hoja de trabajo, la cual se realizará poco a poco con las directrices de la profesora, pues esta comprende tres actividades en la primera deberán colocar con lápiz el número que va antes y después del número 5, la siguiente, colocar el número que hace falta en la secuencia, finalmente contar los objetos iguales y colocar el numero en el circulo correspondiente.

Enfoque Didáctico

Los niños en edad preescolar responden a un margen de 5 a 6 años, es en esta edad donde los seres humanos sufren una serie de cambios muy importantes ya que ocurre la formación de conocimientos, hábitos y habilidades más generales para su vida en sociedad; También, es en esta edad que el niño utiliza recursos de forma inconsciente como el juego para mostrar su comprensión de cómo funciona el mundo y sus relaciones; a través del juego el niño aprende la cultura, es decir, adquiere conocimiento de su entorno socio-cultural.

Sin embargo, según Revuelta (2004), el juego hoy con las nuevas tecnologías a sufrido un cambio y ha traído nuevas formas de jugar, por lo que los niños hoy día juegan de manera diferentes, por ende, los educadores deben utilizar así mismo estos medios didácticos y de intereses para los niños de hoy, para enseñar los contenidos académico y así mismo, orientar al niño al uso de la tecnología adecuadamente.

Por lo anterior, el diseño de las secuencias didácticas comprende el juego online como una posibilidad para que el niño dentro de la clase juegue y así naturalmente logre aprendizajes en este caso acerca de los números, es decir, aprendiendo las cantidades, secuencia numérica e identificar el número, con un alto interés, autonomía, de forma diversa.

Así mismo, a tendiendo a los estilos de aprendizaje ya que es importante que las secuencias cumplan con este aspecto ya que según estudios de Castro y Guzmán (2005), es pertinente que el escenario cumpla con condiciones básicas para que el estudiante adquiriera mejor los aprendizaje, en otras palabras, que el estudiante este en mejor situación de aprender, por lo que hay que generar acciones pedagógicas que conduzcan a que todos en el aula puedan aprender, para eso se diseñaron actividades de percepción visual, auditivo y kinestésico.

Igualmente las secuencias didácticas creadas en este proyecto buscan que el niño y niña de transición 1 ponga en escena aquellas competencias que para su edad poseen, pues como lo comparte el MEN(2010), en su publicación de competencias básicas: aprender y jugar los niños en edad de transición ya poseen competencias para dar respuesta y soluciones a problemas que plantea el entorno, en este caso las de competencias matemáticas, como es la cuantificación y principios de conteo y comunicación de cantidades con nociones numéricas, aprendizaje y conocimiento desarrollado por las acciones en su entorno socio-cultural.

Por lo anterior, es pertinente considerar siempre los saberes previos que el niño ya trae de casa pues él ha podido construir a pesar de su corta edad, conocimiento de todo con lo que ha tenido contacto, asimismo, habilidades físicas y entendimiento de lo que puede o no hacer con su cuerpo, este saber permitirá al niño comprender o encontrar significado del porqué de sucesos y fenómenos que le rodean a partir de la nueva información que se le presenta en clase.

Finalmente, es pertinente elaborar secuencias didácticas entorno a situaciones de aprendizaje que se encuentren en el aula, estas deberán ser pensadas y organizadas desde la comprensión de quien es el sujeto que aprende y utilizar los recursos del medio en especial el juego con las TIC, pues permite que el estudiante utilice la percepción de sus canales sensoriales para aprender y potenciar aprendizajes previamente adquiridos, también a través de la creación de las secuencias didácticas el docente en formación puede hacer uso de las competencias adquiridas a través de la teoría y la práctica, una vez aplicadas puede poder comprobar si las hipótesis surgidas en la investigación son acertadas.

Implementación

Implementación Actividad 1

Esta sección llamada “Policías de los números”, se llevó a cabo en tres momentos: el de inicio, con la motivación y preparación de las redes afectivas a través de la canción los números, con la cual se pudo conocer los conocimientos previos de los niños. El desarrollo, donde se llevó a los niños a determinar cuántos objetos conforma una colección a partir de: la percepción global, la enumeración y la correspondencia uno a uno, con objetos tangibles y con el juego online y finalmente con el cierre verificando con un ejercicio de lo asimilado. Para la creación de lo anterior se tuvo en cuenta las competencias matemáticas a desarrollar en el grado preescolar, donde se concibe al niño como poseedor de saberes previos que se pueden tener en cuenta en el aula, por ende, es claro que se respecto la edad cognitiva y así mismo sus intereses, a través de la aplicación de las actividades rectoras y el uso del juego online. Para lo anterior, se dispuso un espacio en el aula donde se atendió por grupos pequeños para el juego online facilitando la participación de los niños, así mismo, fue pertinente la realización por partes de la sección ya que los niños se fatigan fácil y el clima caluroso requiere que los niños soliciten tomar agua constantemente.

Con respecto a la evaluación, considero que fue pertinente ya que a través de la observación directa y la implementación de la lista de cotejo se pudo evidenciar la respuesta de los niños y los resultados de esta sección con respecto a los aprendizajes esperados.

Implementación Actividad 2

Esta sección de la secuencia didáctica fue llamada “la ruleta de números”, consto de tres momentos el inicio, desarrollo y cierre. En el inicio se implementó una ronda ya conocida por los niños llamada los tres pececitos el cual van contando hasta el tres y así mismo representando las cantidades del 1 al 3, esta canción les gusta a los niños así que la cantan muy emocionados ya que

se cambia la voz en varias ocasiones; también en este momento se buscó conocer los saber previos con la representación visual de una cantidad con unas ruletas, la cual tiene en el centro un número y alrededor cantidades. Para el desarrollo se propuso la aplicación de un juego online donde el niño debía a través del “contar y la percepción: compara colecciones de objetos y determina: ¿cuántos hay?, ¿en dónde hay más?, ¿en dónde hay menos? Finalmente, en el cierre se entregaron réplicas del ejercicio inicial para que colorearan solo las figuras u objetos que representaban la cantidad del centro.

Las acciones pedagógicas realizadas tuvieron en cuenta gustos de los niños como el jugar, el colorear y poner en juego sus capacidades, en búsqueda de la mentalidad de desarrollo, ya que a medida que se estimula y se reta al niño este se ve en la necesidad de buscar creativamente soluciones, así mismo, se aprovecha la curiosidad que tiene por el mundo del internet.

Las acciones pedagógicas se realizaron en tiempos continuados con intervalos para la toma del agua y otras acciones que en el aula se requerían, sin embargo, estas no fueron de fatiga para los niños ya que estos las realizaron muy rápidamente. Así mismo, fue muy pertinente la evaluación ya que al observar de forma participante permitió conocer los conocimientos de los niños y como son capaces de ir desarrollando capacidades a medida que intentan una manera diferente de aprender.

Finalmente, las acciones realizadas y los materiales utilizados dieron como resultados los aprendizajes esperados, ya estos fueron verificados a medida de la implementación de cada momento.

Implementación Actividad 3

En la sección 3 llamada “Contando cuencas” se realizaron los tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. En el inicio se dio lectura de un cuento llamado Elmer, en el cual se buscó la identificación de las cantidades y así mismo, la comprensión lectora y crítica de un relato,

motivando a los niños a identificar valores relevantes y así mismo las virtudes que permiten desarrollar la lectura. En el desarrollo se dio un juego online el cual consiste en decir si es correcto o incorrecto la representación del número con la cantidad de al lado, en este se aborda con la ayuda de preguntas que generan en el niño la necesidad de analizar y buscar en los recursos propios las respuestas. En el momento del cierre se les entrega a los niños un material para que ellos inserten la cantidad solicitada, demostrando los aprendizajes adquiridos.

A través de las acciones pedagógicas en esta actividad se evidencia la capacidad del niño de solucionar problemas matemáticos de su entorno, encontrarles significancia a los números y buscar herramientas en el internet para aprender y probar lo que sabe.

El espacio destinado para esta actividad fue organizado así mismo en el aula, solicitando a los niños la participación en orden y de mucha concentración para que fueran capaces de realizar lo solicitado.

En la evaluación como la entrevista los niños comunicaron sus interpretaciones del mundo y llegaron a conclusiones importantes de la vida como el aceptar y amar las diferencias y reconocerse como una persona diferente pero igual útil en la sociedad, así mismo, como los números y sus cantidades los cuales se pueden encontrar en cualquier entorno y que son importantes para solucionar problemas de la vida cotidiana.

Implementación Actividad 4

Esta actividad que se realizó consto de varias acciones que tuvieron como finalidad fortalecer las competencias matemáticas ya trabajadas, como: Cuantificación y principios de conteo y comunicación de cantidades con notaciones numéricas, a través de la metodología por momentos de inicio, desarrollo y cierre. En el momento de inicio se implementó un juego donde el niño debía ir a tomar un numero solicitado, para lo cual él debía utilizar su conocimiento para identificar el número. En el desarrollo, después de dar las pautas de comportamiento se dispuso el

juego online “La tienda del mono japi” la cual consistió en ayudar al Mono Japi a saber cuántos artículos tenía el mono en su tienda y asignarle el número. Para el momento del cierre se buscó a través de una hoja de trabajo valorar los aprendizajes.

Como instrumentos evaluativos utilizados fueron la observación, la participación del estudiante en el juego y finalmente una hoja de trabajo. Los materiales fueron atractivos ya que fueron de manipulación y trabajo manual a lo que ellos acostumbraban, asimismo, como la metodología es reiterativa ya los niños conocían las reglas y sabían que iban a enfrentar un reto a través del juego, así mismo pudieron superar los retos del ejercicio del antes y después del número, ya que es una temática muy nueva para ellos, sin embargo, la relación con la cantidad del número fue fácil, lo que da a entender que lo realizado ha sido de alto valor para su desarrollo y sus logros académicos.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La secuencia didáctica implementada permitió acercar a los niños a la tecnología, a través del juego online, así mismo, fortalecer el pensamiento lógico-matemático desde una apuesta educativa innovadora en el aula, ya que las metodologías aun implementadas no han podido trascender de la tradicional a lo constructivista.

Por consiguiente, como fortalezas se resalta que la secuencia pudo generar el interés en el niño a través del juego online, asimismo, contribuyo la motivación del niño por participar en las actividades, aceptar el desafío de poner a prueba lo que sabe a pesar de que puede equivocarse, así mismo, la oportunidad del niño de aprender con otros y discutir lo que piensa; como lo expresa Cárdenas, Piamonte y Gordillo (2017) “El aprendizaje significativo de las matemáticas surge a partir del desarrollo de situaciones que superen el aprendizaje pasivo, es decir, que los estudiantes sean capaces de generar contextos basados en sus intereses y capacidades” (p. 3). En otras palabras, es pertinente siempre en el aula permitirle interpretar, dar soluciones y ayudarlos a utilizar materiales manipulativos, tecnológicos aun su propio cuerpo para el desarrollo de competencias, llevándolos a comprender el uso de las matemáticas en la vida diaria.

Sin embargo, es clave que para lograr competencias es necesario hacer una práctica habitual y contar con los recursos tanto materiales como inmateriales, tales como la tecnología suficiente y el tiempo. Tal como lo sustenta Briceño, Flores y Gómez (2019):

Diversos estudios sobre el uso de las TIC en educación reportan que la propuesta de uso más adecuado en cualquier nivel educativo es la integración curricular, puesto que permite enriquecer los ambientes de aprendizaje por medio del uso de diversos dispositivos, y es un elemento motivador de los intereses y participación de los estudiantes, ya que pueden avanzar por sus propias capacidades e interactuar con otros para colaborar y aprender usando las tecnologías como mediadoras (párr. 5).

Lo anterior, se fortalece a través de factores como: conocer bien el grupo de niños, sus intereses y capacidades; así mismo, el conocimiento de las competencias en el preescolar en el área de matemática, influyeron en poder realizar una apuesta atractiva y que ayudara a cultivar el interés hacia las matemáticas. También la posibilidad del desarrollo del pensamiento matemático está ligado al uso del número en los diferentes contextos partiendo desde saber cuánto hay, cuando hay más, cuando hay menos, utilizando la comparación y percepción de objetos de su entorno, por lo tanto, lo ejecutado tiene total incidencia en la pregunta de investigación planteada ¿Cómo fortalecer el aprendizaje de los números del 1 al 5 a través de juegos online en el grado transición 1 de la institución Rodrigo de Bastidas de la ciudad de Santa?

Finalmente no se debe obviar la importancia y relevancia que tuvo la planeación didáctica ya que esta es la ruta que se elabora a partir del conocimiento de las dimensiones del desarrollo, uso de estrategias e instrumentos de evaluación , pertinentes para el alcance de un aprendizaje, por ende esta responde a un contenido disciplinar, a unos procedimientos, a un modelo de trabajo y aun cuando y aun donde, el cual muestran un saber profesional y un compromiso con el deber de enseñar, por ende, pasando de un saber teórico a uno practico, logrando innovar la practica pedagógica y trascender en el ámbito educativo.

Conclusiones

Esta propuesta pedagógica se planteó en diseñar una secuencia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje de los números del 1 al 5 y luego implementarla en la población escogida, lo cual tuvo como herramienta mediadora el juego online, agregándole esa posibilidad de captar la atención e interés al estudiante por participar y también asumir los retos presentados.

Se considera que las actividades diseñadas fueron pertinentes para la población escogida, ya que como primera medida se tuvo en cuenta la edad cognitiva, sus estilos de aprendizaje, las necesidades de aprendizaje y sus intereses, sin embargo, es pertinente que las acciones educativas sean más regulares y con mayor intensidad para fortalecer mayormente el pensamiento numérico, para impactar y alcanzar en mayor grado las competencias del área de matemáticas.

Por otro lado, los retos a superar son la no disponibilidad de tecnología en la institución educativa donde se llevó a cabo esta investigación, ya que al momento de implementar la secuencia no hubo un proyector disponible, lo que llevo a la adaptación de la secuencia. Así mismo, se observó que los niños tenían pocas competencias tecnológicas, por lo que se debió dirigir el manejo del computador y hacer mucho énfasis en el uso adecuado de la tecnología.

A pesar de los inconvenientes presentados como resultados se obtuvo que hubo acercamiento de los niños a la tecnología, se pudo fortalecer el pensamiento numérico en la posibilidad de que el niño evidenciara aprendizaje en los siguientes DBA, según Serna et al, (2016):

Determina cuántos objetos conforman una colección a partir de: la percepción global, la enumeración y la correspondencia uno a uno.

Compara colecciones de objetos y determina: ¿cuántos hay?, ¿en dónde hay más?, ¿en dónde hay menos?, ¿cuántos hacen falta para tener la misma cantidad?, ¿cuántos le sobran?, entre otras (p. 18).

Por lo anterior, es pertinente realizar actividades con uso del juego online para el alcance de aprendizaje en el grado transición así mismo la construcción de secuencia debidamente planeadas y ejecutada, ya que el proceso de planeación es pertinente para el alcance de objetivos de aprendizaje.

Finalmente, este diplomado de profundización de prácticas pedagógica permitió la reflexión frente a la teoría y la practica como sujetos claves en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que es el docente quien facilita al estudiante el acceso a muchas herramientas para que este pueda aprender, el estudiante necesita de un maestro con altas competencias y conocimiento en el grado de transición para saber cómo mediar asertivamente.

Referencias Bibliográficas

Briceño, L. Flores, R., y Gómez, D. (2019). *Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular*, Panorama, 13 (24), pp. 20-32.

<https://www.redalyc.org/journal/3439/343960948003/html/>

Cárdenas, R., Piamonte, S. y Gordillo, P. (2017). *Desarrollo del pensamiento numérico una estrategia: el animaplano*. *Pensamiento y Acción*, 23. Pp. 1-48

https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/8447/7130

Castro, S. y Guzmán, B. (2005) *Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación* Revista de Investigación, núm. 58, 2005, pp. 83-102

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>

Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed.*, Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

MEN (2010). *Documento 13: Aprender y jugar, Instrumento diagnóstico de competencias de transición*.

https://www.researchgate.net/publication/301649189_DOCUMENTO_13_Aprender_y_Jugar_Instrumento_Diagnostico_de_Competiciones_Basicas_en_Transicion

Moreno, S. (2020). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>

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](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494). 18pys70.74 4.

Revuelta, F. (2004). *El poder educativo de los juegos online y de los videojuegos, un nuevo reto*

para la psicopedagogía en la sociedad de la información Theoria, 13, (1), pp. 97-102

Universidad del Bío Bío Chillán, Chil

<https://www.redalyc.org/pdf/299/29901309.pdf>

Serna, A., Pimienta, A., Medina, A., Fonseca, A., Ospina, C., Marroquín, D., Caro, I., Barreto,

M., Niño, M., Ministerio de Educación Nacional, Taborda, O., Herrera, O., Guerra, S. y

Universidad de Antioquia (2016). *Derechos básicos de Aprendizaje (DBA) grado*

Transición v.1. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación Nacional de Colombia

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-

[06/DBA_Transicion-min_0.pdf](https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Transicion-min_0.pdf)

Apéndices

Apéndice A *Carpeta de evidencia de la practica pedagógica*

Enlace: https://drive.google.com/drive/folders/1oy-4OSenbYJmYfrlzmG-XxnXhoN07iQs?usp=share_link