

El juego cognitivo como estrategia para mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en niños y niñas del grado segundo de la IE Blanca Duran de Padilla sede B ubicada en el municipio de Barrancabermeja – Santander

Luz Dary Murallas Mora

Zuleiny Baquero Andrade

Director:

Yasmín del Rosario Flórez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil LIPI

2023

Resumen

La presente propuesta de investigación pedagógica se desarrolló en la IE Blanca Durán de Padilla sede B, ubicada en el departamento de Santander, un contexto en el que se identificó una notable desmotivación por el área de lengua castellana. Nuestro enfoque apuntó a una transformación significativa, con dos claros propósitos: primero, la implementación de estrategias de juego cognitivo diseñadas a medida para esta problemática; y segundo, la orientación de nuestros valiosos docentes en el uso efectivo del juego cognitivo, lo que ha llevado a un giro en sus métodos pedagógicos y a la creación de un ambiente de aprendizaje lleno de motivación y participación. La clave de nuestro enfoque fue una secuencia didáctica mediada por el juego cognitivo, específicamente diseñada para el área de la lengua castellana. Los resultados son tan sorprendentes como inspiradores: los estudiantes han experimentado un cambio notable en su motivación hacia el aprendizaje del área de lengua castellana, ahora son más participativos y, sobre todo, más comprometidos. Este renovado entusiasmo se traduce en un mayor interés por adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en este campo.

En resumen, nuestra investigación subraya la importancia de integrar estrategias de juego cognitivo en el entorno educativo para alimentar la motivación de los estudiantes. También enfatiza la relevancia de empoderar a nuestros docentes, enriqueciendo sus prácticas pedagógicas y generando un entorno de aprendizaje que inspira y motiva a los estudiantes. La educación debe evolucionar y adaptarse a las cambiantes necesidades de nuestros alumnos, y las estrategias de juego cognitivo se revelan como una herramienta efectiva y transformadora para lograr este propósito.

Palabras claves: Motivación, juego cognitivo, aprendizaje, competencias, secuencia didáctica.

Abstract

The present pedagogical research proposal was developed in the IE Blanca Durán de Padilla, located in the department of Santander, a context in which a notable lack of motivation in the area of Spanish language was identified. Our approach aimed at a significant transformation, with two clear purposes: first, the implementation of cognitive game strategies tailored to this problem; and second, the orientation of our valuable teachers in the effective use of cognitive games, which has led to a shift in their pedagogical methods and the creation of a learning environment full of motivation and participation. The key to our approach was a didactic sequence mediated by cognitive play, specifically designed for the area of Spanish language. The results are as surprising as they are inspiring: the students have experienced a remarkable change in their motivation towards learning the Spanish language area, they are now more participative and, above all, more engaged. This renewed enthusiasm translates into a greater interest in acquiring knowledge and developing skills in this field.

In summary, our research underscores the importance of integrating cognitive gaming strategies into the educational environment to nurture student motivation. It also emphasizes the relevance of empowering our teachers, enriching their pedagogical practices and generating a learning environment that inspires and motivates students. Education must evolve and adapt to the changing needs of our students, and cognitive play strategies prove to be an effective and transformative tool to achieve this purpose.

Keywords: Motivation, cognitive play, learning, competences, didactic sequence.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	10
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica	20
Enfoque Didáctico	24
Implementación	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	34
Conclusiones	38
Referencias Bibliográficas	40
Lista de Apéndices	42
Apéndice A.	42

Lista de Apéndices

Apéndice A. *Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica*42

Introducción

En el transcurso de la presente investigación, se examinó detalladamente la implementación de la secuencia didáctica "Aventuras cuentísticas: jugando con las fábulas y los cuentos" en el grado segundo de la IE Blanca Duran de Padilla sede B en Barrancabermeja, Santander. Este enfoque pedagógico se construye como un hito esencial en la travesía educativa, transformando la dinámica del aprendizaje y generando resultados que superaron las expectativas previas.

La secuencia didáctica, titulada "Aventuras cuentísticas: jugando con las fábulas y los cuentos", se destacó como un componente crucial en la mejora de la motivación y participación de los estudiantes, especialmente en el área de lengua castellana. Los logros obtenidos durante su ejecución se alinean con la visión de Díaz et al. (1998), quienes subrayan que "los estudiantes intrínsecamente motivados participan activamente en el aprendizaje y mantienen su interés de manera constante" (67). Este análisis se centra en proporcionar una visión integral de la forma en que esta secuencia didáctica logró estos resultados excepcionales.

El propósito fundamental de esta propuesta pedagógica es ofrecer una comprensión profunda de la manera en que la secuencia didáctica mencionada impactó positivamente en la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje del área de lengua castellana. A través de un análisis detallado de cada actividad, se destacarán tanto los logros notables como las áreas que podrían beneficiarse de futuras adaptaciones. Asimismo, se exploraron las fortalezas de esta implementación, como la creación de un entorno de aprendizaje cautivador y altamente motivador, que involucró a los estudiantes en cada etapa de las actividades propuestas.

Esta investigación se concibe como una herramienta valiosa para compartir aprendizajes y experiencias, brindando una base sólida para futuras implementaciones y mejoras en la práctica

pedagógica. Se reconoce que este análisis constituye un primer acercamiento al tema, y se destaca la importancia de considerar la planificación cuidadosa, la adaptabilidad constante y la colaboración efectiva como cimientos esenciales para una educación más motivadora y participativa. En este sentido, se busca no solo resaltar los éxitos de la implementación, sino también identificar áreas de mejora y plantear posibles direcciones para investigaciones y ajustes futuros.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En el Corregimiento El Centro, Vereda Campo 22, en la zona rural de Barrancabermeja, Santander, se encuentra la Institución Educativa Blanca Duran de Padilla sede B. Este establecimiento enfrenta desafíos notables en su contexto escolar, donde la infraestructura limitada se manifiesta en aulas pequeñas y recursos didácticos escasos. La institución ha mantenido en gran medida un enfoque pedagógico tradicional, caracterizado por la repetición y la memorización, lo que refleja la falta de innovación en las actividades.

El número elevado de estudiantes por aula añade otra capa de complejidad, dificultando la posibilidad de proporcionar atención individualizada. Este entorno escolar presenta un panorama desafiante para la implementación de estrategias lúdicas e innovadoras.

En el ámbito familiar, la mayoría de los padres de familia tienen un nivel educativo bajo y enfrentan limitaciones en cuanto al acceso a recursos educativos en el hogar. A pesar de estas limitaciones, existe una alta expectativa de que la escuela desempeñe un papel fundamental en la formación de los estudiantes. Sin embargo, la participación de los padres en actividades escolares es irregular, principalmente debido a las responsabilidades laborales y económicas.

En el contexto sociocultural, la comunidad presenta una diversidad cultural significativa, con influencias indígenas y mestizas. Las desigualdades socioeconómicas son notables, con familias de bajos ingresos conviviendo con otras de nivel económico medio. A pesar de estas disparidades, la comunidad valora la educación como un medio para mejorar las oportunidades futuras de los estudiantes.

En cuanto al desarrollo integral de los estudiantes, se observan diferentes aspectos. En el punto de vista cognitivo, los estudiantes de segundo grado presentan habilidades en desarrollo,

con una capacidad de comprensión de conceptos y resolución de problemas adecuada para su edad. Socialmente, se evidencia una interacción activa entre los estudiantes, aunque se presentan conflictos ocasionales. Desde la perspectiva física, la mayoría de los estudiantes goza de buena salud, aunque algunos presentan problemas de salud crónicos que requieren atención.

Los estudiantes ingresan al aula con conocimientos básicos sobre juegos tradicionales, pero su experiencia en juegos cognitivos es limitada. Se identifican diferentes estilos y ritmos de aprendizaje en el grupo, mediante preferencias variadas, desde actividades prácticas hasta instrucción verbal y visual. Además, algunos estudiantes muestran necesidades específicas en áreas como la comprensión lectora y las matemáticas.

La motivación y los desafíos también son aspectos cruciales en este contexto educativo. Se percibe una desmotivación generalizada hacia las actividades escolares, especialmente en relación con las metodologías tradicionales de enseñanza. Los estudiantes muestran un mayor interés por actividades prácticas y participativas que implican interacción social. La falta de recursos educativos y la infraestructura limitada pueden afectar negativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, la desigualdad socioeconómica presente en la comunidad puede generar disparidades en las oportunidades de aprendizaje y el acceso a recursos fuera del aula. En este contexto desafiante, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras se vuelve esencial para superar estas barreras y fomentar un ambiente de aprendizaje estimulante y equitativo.

Pregunta de Investigación

La educación se erige como un pilar fundamental en el desarrollo de una sociedad, y los centros educativos desempeñan un papel esencial en la formación y crecimiento de los niños y niñas. Sin embargo, en la mayoría de los colegios públicos, se manifiesta una problemática preocupante: la desmotivación de los estudiantes. Este problema se origina, en gran medida, debido a la falta de conocimiento y aplicación de herramientas y estrategias pedagógicas innovadoras por parte del cuerpo docente, que aún se aferra a métodos tradicionales de enseñanza.

En el contexto del Distrito de Barrancabermeja, específicamente en la Institución Educativa Blanca Duran de Padilla sede B se ha mantenido un enfoque pedagógico arraigado en la mera transmisión pasiva de conocimientos a través de guías de actividades, con una escasa interacción y participación activa de los estudiantes, especialmente en el caso de los niños y niñas del grado segundo. Esta situación ha dado lugar a un elevado índice de desmotivación en el aula de clase, lo que se traduce en problemas de aprendizaje, deserción escolar, estudiantes que muestran apatía e incluso se duermen en clase, con el consecuente bajo rendimiento académico.

Además, la ausencia de estrategias pedagógicas lúdicas e innovadoras limita las capacidades de los docentes para estimular la curiosidad y el interés genuino de los estudiantes por adquirir un aprendizaje significativo.

Resulta imperativo abordar esta problemática, pues una educación efectiva debe centrarse en las necesidades de los estudiantes. Por tanto, instamos a la implementación de un conjunto de estrategias en la Institución Educativa Blanca Duran de Padilla sede B, específicamente diseñadas para este contexto, con un enfoque en la promoción del juego cognitivo. Esta estrategia tiene el

potencial de revivificar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el grado segundo y, a su vez, es fundamental evaluar su impacto en los estudiantes una vez aplicada.

Este enfoque conlleva la transformación de las prácticas pedagógicas de los docentes, promoviendo un ambiente de aprendizaje motivador y participativo. El objetivo es que los docentes se sientan capaces y entusiasmados por implementar el juego cognitivo como una estrategia efectiva de enseñanza en el aula.

La desmotivación escolar no solo afecta a los estudiantes, sino a toda la comunidad educativa e incluso a la sociedad en su conjunto. Es esencial reconocer que la educación debe evolucionar y adaptarse a los cambios en las necesidades de los estudiantes. Los métodos de enseñanza tradicionales se revelan obsoletos en esta nueva generación, que exigen habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

Pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en los niños y niñas del grado segundo de la IE Blanca Duran de Padilla sede B ubicada en el municipio de Barrancabermeja-Santander, utilizando como estrategias los juegos cognitivos?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Desde la perspectiva de investigación que enmarca la propuesta pedagógica, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en los niños y niñas del grado segundo de la IE Blanca Duran de Padilla sede B ubicada en el municipio de Barrancabermeja-Santander, utilizando como estrategias los juegos cognitivos? Este interrogante no solo busca dar soluciones a la problemática de la desmotivación en el área de lengua castellana, sino que también representa un intento de transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales arraigadas presentes en esta institución educativa.

Para abordar la cuestión de investigación, es fundamental contar con una base sólida de conocimiento teórico. Según Díaz et al. (1998) sostienen que "las estrategias pedagógicas destinadas a un aprendizaje significativo desempeñan un papel fundamental en el aumento de la motivación de los estudiantes" (p. 15). Su investigación subraya que cuando los estudiantes encuentran significado y relevancia en lo que están aprendiendo, su motivación intrínseca se fortalece, lo que destaca la importancia de diseñar estrategias pedagógicas que estimulen el interés de los estudiantes y los inspiren a participar activamente en el proceso de aprendizaje.

En esta misma línea, Valenzuela et al. (2015) profundizan en la relación entre la motivación escolar y el rendimiento académico. Según ellos "la motivación es un factor clave para el éxito educativo y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje" (p. 355). Esto implica que abordar la desmotivación escolar no solo afecta la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, sino que también puede influir directamente en su rendimiento académico.

Además, Stover et al. (2017) exploran la Teoría de la Autodeterminación, que destaca la importancia de fomentar la autonomía de los estudiantes. Según ellos "cuando se brinda a los

estudiantes la oportunidad de tomar decisiones y controlar su propio aprendizaje, su motivación intrínseca aumenta significativamente" (p. 40). Esto respalda la idea de que empoderar a los estudiantes y darles un papel activo en su proceso de aprendizaje puede ser una estrategia efectiva para mejorar su motivación.

Después de explorar algunas teorías sobre la motivación, es esencial comprender por qué el juego cognitivo se convierte en una poderosa herramienta para potenciar la motivación en el entorno escolar. En este contexto, dos renombrados teóricos Jean Piaget y Jerome Bruner, han dejado su huella en la comprensión de cómo el juego y la motivación se entrelazan en el desarrollo cognitivo de los niños. Jean Piaget (1951) uno de los destacados pensadores del desarrollo infantil citado por Montañez et al. (2000) afirman que "el juego es una actividad subjetiva y espontánea que proporciona placer y oleada como resultado del desarrollo de las estructuras cerebrales en el niño" (p.243). Esta afirmación sugiere que el juego no solo es una actividad recreativa, sino un proceso fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños. Al participar en actividades lúdicas, los niños no solo se divierten, sino que también están ejercitando sus mentes de manera natural y placentera. Al hacerlo, mejoran significativamente su capacidad de atención y memoria, habilidades esenciales para el aprendizaje efectivo. Otro autor relevante, es Jerome Bruner (1969) citado por Guilar et al. (2009) quienes enfatizan en su teoría que "los niños desarrollan su inteligencia a través de la práctica y la exploración de objetos, imágenes y la interacción con su entorno" (p.237). De acuerdo con esta perspectiva, el juego se convierte en una herramienta invaluable para el aprendizaje, ya que permite a los niños explorar su entorno de manera activa y participativa. Los juegos cognitivos no solo son una forma de entretenimiento, sino una fuente de aprendizaje y desarrollo de las funciones cognitivas. A través

del juego, los niños exploran su entorno y experimentan con ideas, lo que facilita el desarrollo de sus habilidades como concentración, atención y memoria.

Asimismo, la pregunta de investigación planteada se alinea estrechamente con el enfoque de la investigación sobre la propia práctica pedagógica. Esto se debe a que se busca abordar un problema específico en un entorno educativo concreto y promover la reflexión y la acción por parte de los docentes para mejorar la motivación de los estudiantes. Además de su orientación hacia la mejora de la motivación, esta investigación tiene un segundo objetivo fundamental, el cual se relaciona con el empoderamiento de los docentes; la propuesta busca proporcionar a los docentes conocimientos y herramientas relacionadas con el uso efectivo del juego cognitivo, lo que no solo promoverá un cambio sostenible en sus prácticas pedagógicas, sino que también contribuirá al desarrollo profesional de los mismos.

No obstante, esta propuesta pedagógica va más allá de los aspectos meramente educativos, como lo destaca Pérez (2003) el carácter político de esta investigación se evidencia en la búsqueda de una comprensión crítica de la educación como una fuerza moldeadora de la sociedad. En consonancia con esta perspectiva, la propuesta pedagógica se alinea al empoderar a los estudiantes, preparándolos para convertirse en ciudadanos activos y conscientes de su entorno.

Desde un enfoque crítico, esta propuesta desafía las prácticas pedagógicas tradicionales que han perpetuado la desmotivación en los estudiantes. En este contexto, se analizan las creencias arraigadas que subyacen a este problema y se promueve un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes sean vistos como participantes activos en la construcción de su propio conocimiento. La propuesta pedagógica, en consonancia con esta perspectiva crítica, tiene un fuerte compromiso con el desarrollo de la autonomía, responsabilidad y libertad de los

estudiantes; esto se refleja en su enfoque pedagógico, que fomenta la toma de decisiones, la resolución de problemas y la autorreflexión. Los estudiantes asumen un papel activo en su aprendizaje, lo que los prepara tanto para los desafíos académicos como para la vida en general.

En este contexto, el diario de campo se convierte en una herramienta esencial que permite al docente realizar una reflexión continua sobre sus prácticas pedagógicas. A través de registros cuidadosamente documentados, se capturan observaciones, experiencias y reflexiones posteriores a cada sesión de clase. Este proceso facilita la evaluación de la efectividad de las estrategias empleadas y la identificación de áreas de mejora. Además, posibilita un seguimiento detallado del progreso individual de los estudiantes, lo que permite realizar ajustes y adaptaciones pertinentes en función de sus necesidades específicas; por lo tanto, el diario de campo no solo es una herramienta de autorreflexión para el docente, sino que también contribuye de manera efectiva al desarrollo de prácticas pedagógicas más efectivas y centradas en el estudiante.

En últimas, la propuesta pedagógica busca motivar a los estudiantes y empoderarlos como pensadores críticos, se basa en una comprensión política de la educación y promueve prácticas pedagógicas críticas. El compromiso del docente en fomentar la autonomía de los estudiantes se refleja en el diseño de estrategias de enseñanza y el uso del diario de campo para mejorar su práctica.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La educación es un proceso en constante evolución, que se adapta continuamente a la nueva era tecnológica y global en la que vivimos. En consecuencia, es fundamental crear estrategias efectivas que potencien el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, la formación basada en competencias emerge como un enfoque educativo de gran relevancia y valor, centrado en la adquisición y desarrollo de distintas habilidades y conocimientos prácticos que se pueden aplicar a situaciones del mundo real. A diferencia de los enfoques tradicionales los cuales se centran en la transmisión de solo teorías, la formación basada en competencia busca equipar a los individuos con destrezas y aptitudes esenciales para enfrentar los diversos desafíos de su entorno social, laboral y personal.

Este enfoque, como se presenta en la lectura de Sergio Tobón (2010) Formación integral y competencias, trasciende la simple adquisición de conocimientos y habilidades técnicas, representa una perspectiva educativa que abarca mucho más: busca la formación integral de los individuos, incorporando elementos como la autorrealización, la integración sociocultural y la eficacia en el ámbito laboral y empresarial.

Desde este punto de vista, la propuesta pedagógica de "mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana mediante el uso de juegos cognitivos en los niños y niñas del grado segundo" se integra perfectamente con el enfoque de aprendizaje basado en competencias; esta propuesta no solo fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, sino que también promueve la adquisición de habilidades clave para el mundo actual. Los juegos cognitivos no solo facilitan la asimilación de conocimientos, sino que también cultivan habilidades y actitudes fundamentales. Esta estrategia pedagógica busca involucrar activamente a los estudiantes en un proceso de aprendizaje donde se enfrentan a desafíos cognitivos a través de

juegos y actividades que los motivan intrínsecamente. Dentro de este enfoque, se destaca la importancia de los estándares básicos de las competencias del lenguaje; tanto las habilidades de comunicación oral como escrita son esenciales para que los estudiantes de segundo grado participen plenamente en los juegos cognitivos y alcancen sus objetivos de aprendizaje específicos.

En este sentido, dentro de esta propuesta, es esencial no solo resaltar la importancia de los estándares de las competencias del lenguaje, sino también garantizar el respeto de los Derechos Básicos de Aprendizaje de los estudiantes de segundo grado, según lo establecido por el MEN (2016) estos estándares representan un recurso fundamental que abre las puertas al conocimiento, la motivación y la comunicación.

Sin embargo, para un maestro reflexivo, es importante reconocer la importancia de mantener una perspectiva equilibrada. Aunque las competencias representan un avance significativo en la educación, no deben considerarse como una solución mágica para todos los desafíos educativos. Como señala acertadamente Tobón (2010) “las competencias no son una panacea universal que resolverá automáticamente todos los problemas” (p. 95). Cada contexto educativo es único, y la implementación de un enfoque basado en competencias debe ser cuidadosamente adaptado y contextualizado.

Por otro lado, esta estrategia educativa de mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana, utilizando como estrategias los juegos cognitivos en los niños y niñas del grado segundo, se fundamenta en la idea de integrar de manera efectiva el saber, el saber hacer y el saber ser en el proceso de aprendizaje; lograr este objetivo implica actividades de diseño educativo que van más allá de la simple transmisión de conocimientos teóricos. Como se menciona Tobón (2010) “un desafío crucial consiste en orientar la adquisición de competencias

desde la perspectiva de la educación integral del ser humano, lo cual debería ser el propósito fundamental de la educación" (p. 91).

En este contexto, el juego cognitivo se convierte en una herramienta valiosa para lograr estos objetivos. Inicialmente, el juego cognitivo implica la adquisición de conocimientos teóricos, lo que se refiere al "saber". los estudiantes absorben conceptos, teorías y datos a través de su participación activa en el juego. Sin embargo, la propuesta no se limita a esto; el juego cognitivo también enfatiza el "saber hacer", los estudiantes no solo asimilan información pasivamente, sino que aplican activamente ese conocimiento en situaciones prácticas dentro del juego. Esto les permite desarrollar habilidades prácticas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración con otros participantes. Además, los juegos cognitivos fomentan el desarrollo del "saber ser"; a medida que los estudiantes se involucran en el juego, deben enfrentar desafíos, tomar decisiones y asumir roles específicos; esto les brinda la oportunidad de reflexionar sobre sus propias habilidades, valores y actitudes, aprendiendo sobre la importancia de la automotivación, la autorregulación y la colaboración con otros.

Siguiendo con lo mencionado anteriormente, en esta propuesta pedagógica que tiene como objetivo mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en estudiantes del grado segundo a través del uso de juegos cognitivos, se destacan varias competencias docentes propuestas por Tobón (2010) que desempeñarán un papel fundamental en la práctica pedagógica.

Para empezar, la competencia de comunicación es esencial, ya que implica transmitir las reglas, objetivos y retroalimentación de manera efectiva, fomentando un ambiente colaborativo y adaptando los juegos según las necesidades de los estudiantes.

La planificación del proceso educativo es fundamental al integrar juegos cognitivos en el plan de estudios; esto requiere seleccionar juegos adecuados, diseñar actividades relacionadas y establecer criterios de evaluación claros para garantizar que los juegos mejoren la motivación y el aprendizaje.

Por último, la competencia de mediación del aprendizaje guía a los estudiantes en el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de juegos cognitivos, con el educador brindando apoyo, estimulando la reflexión y promoviendo la autonomía.

En conclusión, este enfoque pedagógico tiene como objetivo integrar de manera efectiva la formación basada en competencias a través de juegos cognitivos, los cuales impulsan el desarrollo integral de los estudiantes. Reconociendo que las competencias no son una solución universal, pero sí representan un marco sólido para mejorar la calidad de la educación. Para llevar a cabo esta tarea “es esencial que los docentes posean las competencias necesarias para mediar este proceso” (Tobón, 2010, p. 94). Este enfoque aborda la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades prácticas y el desarrollo de actitudes que son fundamentales en los procesos educativos, así, se busca no solo impulsar el aprendizaje – enseñanza sino también crear aptitudes claves para el mundo contemporáneo.

El enfoque basado en competencias y el uso del juego cognitivo dentro del aula de clase abre nuevas puertas para la educación, motivando a los estudiante a ser participantes activos en sus procesos de aprendizaje. Los docentes tienen la responsabilidad de orientar a los estudiantes a desarrollar competencias donde se promueva la autorrealización, la integración sociocultural y la eficacia en el ámbito laboral y empresarial. En última instancia, este enfoque transforma el aula en un entorno donde se fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa, lo que prepara a los estudiantes para sobresalir en un mundo cada vez más retador y cambiante.

Planeación Didáctica

La secuencia didáctica "Aventuras Cuentísticas: Jugando con las Fábulas y los Cuentos" se enfoca en brindar a los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Blanca Duran de Padilla sede B, una experiencia lúdica y educativa a través de la exploración de fábulas y cuentos. Bajo la dirección de las docentes Luz Dary Murallas Mora y Zuleiny Baquero Andrade, se llevarán a cabo tres sesiones que sumergirán a los treinta niños y niñas participantes en el fascinante mundo de la lengua castellana.

En la primera actividad designada como "Caza del Tesoro Literario", los estudiantes de segundo grado participan en una experiencia diseñada para mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana, el entorno educativo se transforma mediante la decoración del aula, que se tematiza como un escenario de aventuras literarias y las docentes despliegan un disfraz, adoptando el rol piratas, estableciendo así un contexto intrigante para la actividad.

La fase inicial, involucra la distribución de "mapas del tesoro" que contienen pistas específicas, los estudiantes, organizados en equipos, se embarcan en la búsqueda de fábulas y cuentos utilizando las pistas proporcionadas. Durante este proceso de exploración (desarrollo) de treinta minutos, se fomenta la lectura en voz alta de las historias encontradas y se registrara la información en cuadernos individuales o en una pizarra colectiva. Además, se introduce un componente competitivo entre equipos, con un límite de tiempo predefinido para intensificar la dinámica de la actividad.

La etapa de cierre, que abarca quince minutos, consiste en una discusión grupal centrada en los libros descubiertos; se proporciona un espacio para que los estudiantes compartan experiencias y reflexionen sobre los aspectos más emocionantes de las historias. El docente

concluye la actividad destacando la emoción y diversión inherentes a las fábulas y cuentos, consolidando así los objetivos de aprendizaje de manera positiva.

Como producto tangible, se genera un registro colectivo de las historias encontradas, con breves descripciones, plasmadas en una pizarra grande. Este artefacto visual no solo sirve como evidencia palpable de la actividad, sino también como una herramienta recordatoria de las narrativas exploradas.

En la segunda actividad denominada ¡Crea un Cuento en Equipo y Lleva la Imaginación al Máximo!, se busca potenciar la creatividad y colaboración de los estudiantes de segundo grado. La actividad, diseñada para mejorar las habilidades de escritura narrativa y fomentar el trabajo en equipo, sigue un enfoque estructurado.

La fase inicial, consiste en una "Tormenta de Ideas de Cuentos Mágicos". Durante este tiempo, se generarán ideas colectivas en un ambiente dinámico, utilizando acciones relacionadas con palabras o frases alusivas al mundo de los cuentos y fábulas; este proceso estimula la imaginación de los estudiantes y establece el tono creativo para la actividad.

En la etapa de desarrollo, que abarca veinte minutos, se lleva a cabo la creación colectiva de una narrativa utilizando un objeto especial (sombrero) como catalizador. Se introduce una oración introductoria que sirve como punto de partida para la historia, y se procede a la construcción colectiva de la trama. El uso de disfraces y accesorios se incorpora estratégicamente para estimular la creatividad y enriquecer la experiencia narrativa.

La fase de cierre se dedica a la celebración de la obra maestra literaria creada por los estudiantes. Se promueve la reflexión sobre los elementos divertidos de la actividad y los aprendizajes adquiridos. Además, se implementa un proceso de autoevaluación y coevaluación,

permitiendo que los estudiantes reflexionen sobre su participación activa y creativa, así como su capacidad para seguir reglas e instrucciones.

Como producto final, se genera un "Libro de Cuentos Colectivos" que contiene las líneas escritas de la narrativa creada por los estudiantes; este libro, opcionalmente ilustrado, no solo sirve como un testimonio tangible de la creatividad y colaboración de los estudiantes, sino también como un recurso educativo que refleja el proceso de desarrollo de la historia.

En la tercera actividad denominada, "Carrera de Cuentos: ¡Acción!", los estudiantes de segundo grado se sumergen en una experiencia diseñada para aplicar sus conocimientos sobre estructura narrativa y desarrollo de personajes de manera práctica y lúdica. La actividad inicia con una charla centrada en la importancia de la acción y el conflicto en las narrativas, estimulando la reflexión sobre lo que hace que una historia sea emocionante.

Durante la fase de desarrollo, los estudiantes se dividen en equipos con nombres creativos, fomentando así la colaboración y la identidad grupal. Cada equipo tiene la tarea de crear una narrativa que se desarrolle en un mundo de fantasía o en un entorno inusual. Se les proporcionan elementos sorprendentes, como "un bosque encantado" o "un planeta lejano", para catalizar su imaginación y brindar un punto de partida estructurado.

La actividad incorpora la utilización de disfraces y accesorios, promoviendo la creatividad y la expresión teatral. Los equipos ensayan sus actuaciones, asignando roles y practicando líneas para dar vida a sus historias de manera vibrante y expresiva.

La etapa de cierre, con una duración de quince minutos, se centra en la celebración y reconocimiento de los logros alcanzados por cada equipo. Se otorgan "premios" simbólicos, como el "Premio a la Creatividad" o el "Premio a la Actuación Destacada", para resaltar aspectos

específicos de las presentaciones. La actividad culmina con una reflexión grupal sobre los aprendizajes obtenidos y la diversión experimentada durante la actividad.

Como producto final, se genera una representación teatral en video que compila todas las actuaciones de los equipos. El video resultante se comparte con la comunidad escolar y los padres, brindando a todos la oportunidad de disfrutar de las actuaciones en un entorno acogedor y divertido. Esta actividad no solo consolida los conocimientos adquiridos sobre narrativa, sino que también promueve la expresión creativa y la colaboración entre los estudiantes.

En conclusión, esta planeación didáctica, titulada "Aventuras Cuentísticas: Jugando con las Fábulas y los Cuentos", tiene como objetivo principal mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en los niños y niñas del segundo grado de la IE Blanca Duran de Padilla sede B. A través de actividades lúdicas, interactivas y creativas, se busca no solo fortalecer las habilidades de comprensión lectora y expresión oral, sino también fomentar el trabajo en equipo y la colaboración. El producto final, que incluye un registro colectivo de historias, un libro de cuentos colectivos y una representación teatral en video, servirá como evidencia tangible de los aprendizajes y la creatividad de los estudiantes.

En conjunto, la secuencia didáctica no solo aborda la pregunta de investigación ¿Cómo mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en los niños y niñas del grado segundo de la IE Blanca Duran de Padilla sede B ubicada en el municipio de Barrancabermeja-Santander, utilizando como estrategias los juegos cognitivos?, sino que también proporciona un enfoque práctico y participativo para alcanzar estos objetivos.

Enfoque Didáctico

La planificación de una secuencia didáctica efectiva es una tarea esencial en la enseñanza, ya que sienta las bases para el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Según el MEN (2017) “las secuencias didácticas son formas de organizar las prácticas de enseñanza con la clara intención de que los estudiantes logren un aprendizaje a partir de procesos, habilidades o competencias, o desde la construcción de conocimientos propios de una disciplina” (p.7). En el caso de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Blanca Duran de Padilla sede B, ubicada en el departamento de Santander, municipio de Barrancabermeja, se ha diseñado una secuencia didáctica que busca no solo impulsar su comprensión lectora y habilidades de escritura, sino ajustarse también a sus características de desarrollo, estilos de aprendizaje y aprovechar la motivación que los juegos cognitivos pueden brindar.

El punto de partida de esta secuencia didáctica radicó en la realización de un diagnóstico completo de la población en estudio, que comprende a los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Blanca Duran de Padilla, el cual se llevó a cabo mediante la ficha de caracterización N° 1. Esto nos proporcionó información valiosa sobre sus niveles de motivación, preferencias de aprendizaje e intereses. El objetivo principal de esta secuencia didáctica fue elaborar un plan de enseñanza que estuviera en perfecta sintonía con las necesidades reales de los estudiantes, destacando especialmente el factor de la motivación. Como afirma Herrera (2010) “el aprendizaje escolar sin motivación es irrealizable” (p. 2). Para este momento se propone las siguientes tres actividades:

La primera actividad, Caza del Tesoro Literario: En busca de fábulas y cuentos, fue diseñada para despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes en el mundo de las fábulas y cuentos a través de la motivación que brinda un juego cognitivo. De acuerdo con Michelet (1986)

citado por Montañez (2000) “el juego conduce de manera natural a la creatividad, porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, producción e invención” (p.5). Esta actividad se basa en la idea de que el aprendizaje puede ser una experiencia emocionante y divertida.

La segunda actividad ¡Crea un Cuento en Equipo y Lleva la Imaginación al Máximo! se centra en la colaboración y la creatividad, elementos que se potencian mediante el juego cognitivo. Después de explorar fábulas y cuentos en la actividad anterior, los estudiantes trabajan juntos para crear su propio cuento incorporando elementos que han aprendido. Esta actividad les permite aplicar su comprensión de la estructura y las características de las fábulas y los cuentos.

La tercera actividad, Carrera de Cuentos: ¡Acción!, es un emocionante desafío que se basa en el conocimiento de que a los estudiantes les encantan las historias emocionantes y las representaciones teatrales. Esta actividad, en sí misma, se convierte en un juego cognitivo que desafía a los estudiantes a aplicar lo que han aprendido sobre la estructura narrativa y el conflicto emocionante para crear y representar historias de manera teatral.

Según lo expuesto anteriormente, las actividades diseñadas en esta secuencia didáctica son adecuadas para las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de segundo grado por varias razones:

Primero, estas actividades son altamente interactivas y lúdicas. Los estudiantes participan activamente en la búsqueda de historias ocultas, la tormenta de ideas y la creación de cuentos. De acuerdo con Michelet (1986) “el juego conduce de manera natural a la creatividad, porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les

proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, producción e invención” (p.5). Es decir, que el componente lúdico mantiene su interés y entusiasmo, lo que es esencial para el aprendizaje efectivo a esta edad.

Segundo, las actividades son inclusivas y tienen en cuenta la diversidad de estilos de aprendizaje. Los estudiantes pueden elegir participar en actividades que se alinean con sus preferencias personales, ya sea a través de la observación, la escucha, la expresión oral o la acción; esto garantiza que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender de la manera que les resulta más efectiva.

Tercero, la secuencia didáctica se basa en un enfoque equilibrado que aborda el desarrollo cognitivo, social y emocional; los estudiantes no solo adquieren habilidades literarias, sino que también mejoran sus habilidades sociales a través de la colaboración, el trabajo en equipo y la expresión creativa. Esto es fundamental para su crecimiento integral.

Finalmente, las actividades son altamente relevantes y significativas para los estudiantes, al explorar historias y cuentos, los estudiantes pueden relacionar lo que aprenden con su vida cotidiana y sus propios intereses, esto les da un sentido de propósito en su aprendizaje.

En consonancia con lo anterior, al tener en cuenta los estilos de aprendizaje, la motivación que brinda un juego cognitivo y las necesidades e intereses de los estudiantes, esta secuencia didáctica se convierte en una experiencia de aprendizaje enriquecedora; los estudiantes no solo adquieren conocimientos sobre fábulas y cuentos, sino que también experimentan el placer de la lectura, la creatividad y la colaboración.

Así mismo, la importancia de abordar los saberes previos también se ha hecho evidente a lo largo de esta secuencia didáctica. Al iniciar con una actividad motivadora que aprovecha el

conocimiento previo de los estudiantes sobre juegos y búsquedas, se crea un puente entre lo que saben y lo que están a punto de aprender; esto facilita la asimilación de nuevos conceptos y la construcción de conexiones significativas.

Como docente, la enseñanza a través de secuencias didácticas bien planificadas, que incorporen la motivación y el juego cognitivo, es una estrategia que definitivamente debe continuar aplicándose en el quehacer educativo; este enfoque demuestra ser altamente efectivo en el fomento del aprendizaje activo y significativo. Al combinar elementos motivadores, juegos cognitivos y la adaptación a las características de desarrollo y estilos de aprendizaje de los estudiantes, es posible crear un entorno educativo en el que los niños no solo adquieran conocimientos, sino que también lo hagan con entusiasmo.

Por otro lado, es fundamental destacar que esta secuencia didáctica favorece el desarrollo de competencias clave en los estudiantes, desde la comprensión lectora hasta la creatividad y la colaboración en equipo, estas habilidades son esenciales en su crecimiento académico y personal. Promover la enseñanza enriquecida mediante secuencias didácticas planificadas y juegos cognitivos refuerza la visión de Tobón sobre las competencias docentes. Desde su perspectiva, "las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, como el trabajo en equipo, la comunicación, la planificación del proceso educativo, la evaluación del aprendizaje, la mediación del aprendizaje, la gestión curricular, y la producción de materiales (...)" (Tobón, 2010, p. 5). Al diseñar actividades que incorporen estos aspectos, se contribuye de manera significativa al desarrollo integral de los estudiantes.

En conclusión, la planificación de una secuencia didáctica que combina la motivación, el juego cognitivo y la adaptación a las características de desarrollo y estilos de aprendizaje de los estudiantes se deduce en un proceso de enseñanza y aprendizaje altamente efectivo.

Implementación

Primera actividad: “Caza del Tesoro Literario: En busca de fábulas y cuentos”

La implementación de esta actividad de la secuencia didáctica Caza del Tesoro Literario: En busca de fábulas y cuentos, se llevó a cabo el 18 de octubre de 2023 en una clase de lenguaje en el segundo grado. La implementación se realizó de la siguiente manera:

En esta sesión, se implementaron con éxito los tres momentos clave de la actividad planificada: Comenzando con el momento de inicio, los estudiantes fueron recibidos en un aula cuidadosamente decorada en un auténtico escenario de aventuras, este entorno meticulosamente preparado despertó inmediatamente el interés y la curiosidad de los estudiantes, sumergiéndolos en un mundo de posibilidades literarias; la atmósfera mágica y estimulante creó un ambiente propicio para el aprendizaje.

Siguiendo con el momento de desarrollo, los estudiantes se embarcaron en una emocionante búsqueda de tesoros literarios, guiados por los mapas del tesoro que les fueron entregados; este componente esencial de la actividad incentivó su participación activa y promovió la colaboración entre los grupos. Durante este proceso, se puso de manifiesto su motivación, habilidades lectoras y comprensión, además de su creatividad y pensamiento crítico. Los estudiantes se esforzaron por descifrar cada pista creativa y resolver los desafíos en cada estación. La actividad, además de ser educativa, resultó ser lúdica y motivadora. Tal y como lo resalta UNICEF (2018) “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (P.7). Esta perspectiva destaca aún más la relevancia de la actividad en la promoción de un aprendizaje integral.

Finalmente, en el momento de cierre, se reunió a toda la clase para promover una reflexión colectiva sobre los tesoros literarios que habían encontrado y explorado. La actividad se diseñó considerando la importancia de la literatura en la primera infancia, como menciona Caiceo (2020):

La literatura es la posibilidad que encuentran los niños y las niñas de sumergirse en universos imaginarios donde todo es válido por el placer, el deseo y las emociones en las que se dan la realidad y la fantasía en una situación vivencial que enriquecerá su experiencia (p.28).

Durante esta sesión, los estudiantes compartieron entusiasmados lo que más les había gustado de los libros y por qué. Algunos tuvieron la oportunidad de relatar brevemente la trama de las historias que descubrieron. Este ejercicio fomentó la comunicación, la expresión de ideas y la comprensión compartida. La actividad culminó con una celebración, resaltando la emoción y la diversión que pueden encontrarse en los libros de fábulas y cuentos.

En conjunto, la implementación exitosa de los momentos de inicio, desarrollo y cierre de la actividad no solo cumplió los objetivos de la planificación, sino que también generó una experiencia de aprendizaje memorable y enriquecedora para los estudiantes. Los tres momentos se entrelazaron de manera fluida y efectiva, brindando a los estudiantes la oportunidad de explorar, colaborar, expresarse y, sobre todo, disfrutar del mundo literario de fábulas y cuentos.

Para lograr estos objetivos, se empleó una diversidad de materiales didácticos, que incluyeron elementos de estilo pirata, como pañoletas, parches y banderas, así como pistas y libros específicos para la actividad. La elección de estos recursos no solo añadió un toque lúdico

y atractivo, sino que facilitó la inmersión de los estudiantes en un ambiente donde podían moverse con libertad y trabajar en grupos.

Por otro lado, el tiempo establecido en la planificación de los diferentes momentos de la actividad siempre se ajustó de manera precisa a las necesidades educativas de los estudiantes. El momento de inicio se reveló como el período idóneo para estimular la curiosidad y la emoción de los estudiantes, lo que resultó en un inicio efectivo de la actividad. De esta manera, se respetó el ritmo natural de los alumnos y se maximizó su participación en la actividad. Siguiendo la perspectiva de Junco Herrera (2010), el docente puede alcanzar niveles significativos de motivación en sus alumnos al tener un profundo conocimiento del tema a tratar. Esto implica no solo transmitir la teoría, sino también respaldarla con ejemplos concretos. También, se enfatiza la importancia de respetar a los alumnos y alumnas, fomentar habilidades para resolver problemas, incentivar la participación, establecer mecanismos de evaluación óptimos, demostrar entusiasmo en su trabajo, emplear la enseñanza a través de preguntas y promover el diálogo.

Por último, la estrategia de evaluación, basada en la observación directa, la participación y la colaboración, abarcó diversos aspectos fundamentales, esto incluyó la evaluación del conocimiento previo de los estudiantes acerca de fábulas y cuentos, su habilidad para descifrar pistas y encontrar los libros ocultos, así como su destreza en la creatividad y el pensamiento lateral y su participación activa y trabajo en equipo. Esta evaluación resultó ser congruente con lo planificado, nos permitió identificar el logro de la competencia al centrarnos en los objetivos de la actividad.

Igualmente, esta implementación se alineó con los aprendizajes esperados al despertar la curiosidad y la emoción de los estudiantes desde el inicio de la actividad. La actividad de búsqueda de fábulas y cuentos ocultos en la escuela los introdujo en el mundo de la lectura de

manera lúdica y motivadora y nos ayudó a identificar el logro de las competencias al observar la participación activa de los estudiantes, su capacidad para descifrar pistas y su creatividad en la búsqueda de libros.

Segunda actividad: ¡Crea un Cuento en Equipo y Lleva la Imaginación al Máximo!

La implementación de esta actividad, denominada ¡Crea un Cuento en Equipo y Lleva la Imaginación al Máximo!, se erigió como un emocionante hito en la secuencia didáctica. Durante esta sesión, los estudiantes experimentaron un crecimiento notable en áreas cruciales como la creatividad, la colaboración y las habilidades de escritura narrativa. A continuación, se presenta un análisis detallado de la experiencia y la implementación de esta actividad.

En esta sesión, se procedió a llevar a cabo la fase de construcción de la historia, los estudiantes llegaron entusiasmados y preparados para emprender la creación de un cuento en equipo, cada uno de ellos contribuyó con oraciones que avanzaron la trama de manera imaginativa y emocionante, un elemento especial, un sombrero en este caso, se pasó de un estudiante a otro, y cada uno agregó una oración llena de emoción y aventura al cuento; este proceso de pasaje del objeto fomentó la narración conjunta y estimuló la imaginación de los estudiantes. De acuerdo con Berger y Thompson (1998) citado por Montañés (2000) “la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir” (p.4). En línea con la necesidad de un aula activa y participativa, tal como lo sugiere la cita, es importante resaltar que esta sesión se planificó meticulosamente con las necesidades educativas de los participantes.

Dado que los estudiantes habían explorado previamente las fábulas y cuentos en la actividad anterior, estaban preparados para aplicar sus conocimientos en la creación de su propio

cuento, la actividad se estructuró de manera que cada estudiante tuviera la oportunidad de contribuir a la historia, promoviendo así la participación activa y el aprendizaje colaborativo.

Por otra parte, los materiales sugeridos en la planificación desempeñaron un papel fundamental en el éxito de la implementación. Por ejemplo, el uso del sombrero como un elemento especial se reveló esencial para iniciar la historia y mantener el interés de los estudiantes. Asimismo, la disposición espacial en forma de círculo demuestra ser una elección acertada, ya que facilitó la interacción y la comunicación entre los estudiantes, garantizando que todos tuvieran la oportunidad de participar y escucharse mutuamente de manera efectiva.

En lo que respecta al tiempo establecido en la planificación, este se ajustó cuidadosamente a las necesidades educativas de los participantes, el límite de minutos asignado para la fase de construcción de la historia permitió mantener un ritmo adecuado en la actividad, asegurando que todos los estudiantes tuvieran la oportunidad de contribuir sin que la actividad se volviera monótona.

En cuanto a la estrategia de evaluación, esta se centró de manera precisa en los aspectos clave de la actividad, demostrando ser una herramienta altamente efectiva que respondió directamente a las necesidades educativas de los participantes; esta estrategia de evaluación se convirtió en un pilar fundamental para valorar el logro de la competencia por parte de los estudiantes al permitir una observación directa de cómo los estudiantes traducían su conocimiento previo sobre el cuento en una narrativa coherente y emocionante.

Por otro lado, en lo que respecta a la implementación de la actividad, esta fue congruente con los aprendizajes esperados, ya que los estudiantes aplicaron exitosamente lo que habían aprendido en la creación de su propio cuento. La actividad fomentó la creatividad, la

colaboración y las habilidades de escritura narrativa, lo que estaba alineado con los objetivos de la secuencia didáctica.

Además, las acciones desarrolladas durante la intervención promovieron el aprendizaje esperado al establecer un entorno propicio para que los estudiantes aplicaran de manera práctica y colaborativa lo que habían aprendido; la estructura de la actividad y el uso del objeto especial incentivaron la participación y la creatividad. Según Michelet (1986) citado por Montañés (2000) “el juego conduce de modo natural a la creatividad, porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención” (p.6). Esto subraya la importancia de fomentar el juego en el desarrollo infantil como un medio para estimular la creatividad y el pensamiento innovador.

Por último, los recursos didácticos utilizados, incluyendo el sombrero como elemento especial y la disposición espacial en forma de círculo, contribuyeron significativamente al logro del aprendizaje esperado. El objeto especial sirvió como un estímulo creativo, y la organización del espacio fomentó la comunicación efectiva.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La secuencia didáctica "Aventuras cuentísticas: jugando con las fábulas y los cuentos" se convirtió en un hito esencial en la travesía pedagógica de la IE Blanca Duran de Padilla sede B en Barrancabermeja, Santander. A continuación, nos sumergiremos en un análisis profundo de esta implementación, revelando cómo una aventura educativa cambió la forma en que los estudiantes se relacionan con la lectura y la narración de historias.

Durante la ejecución de la secuencia didáctica, los resultados superaron ampliamente las expectativas, los estudiantes no solo participaron activamente, sino que también irradiaron interés y entusiasmo en cada etapa de las actividades propuestas. La "Caza del tesoro literario," en particular, se destacó como un momento en el que la motivación por la lectura experimentó un impresionante incremento, acompañado de notables mejoras en sus habilidades de comprensión. Además, en la actividad "Creación de un cuento en equipo," los estudiantes demostraron una habilidad sorprendente para colaborar eficazmente y dar rienda suelta a su creatividad en la narración de historias.

Estos logros se alinean con la visión de Diaz et al. (1998) quienes subrayan que “los estudiantes intrínsecamente motivados participan activamente en el aprendizaje y mantienen su interés de manera constante” (p.67). Asimismo, el énfasis en el trabajo en equipo y la narración colaborativa estimuló el aprendizaje cooperativo, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo en los estudiantes.

Al destacar las fortalezas de esta implementación, no podemos pasar por alto la creación de un entorno de aprendizaje cautivador y altamente motivador, la inclusión de recursos didácticos, como disfraces, mapas y elementos especiales, demostró ser un componente altamente efectivo para involucrar de manera completa a los estudiantes en cada etapa de las actividades.

Cada actividad se llevó a cabo con una asignación temporal precisa, lo que permitió que todo fluyera con armonía, esta administración eficiente del tiempo garantizó que las actividades se desarrollaran sin inconvenientes, permitiendo a los estudiantes sacar el máximo provecho de cada una de ellas.

A pesar de todos estos éxitos, siempre existen espacios para la mejora; en este caso, se propone diversificar las estrategias de evaluación, abriendo la puerta a modalidades como la autoevaluación y coevaluación, estas modalidades podrían brindar una perspectiva más completa, al permitir que los estudiantes no solo reciban retroalimentación del docente, sino que también reflexionen sobre su propio desempeño y colaboren en la evaluación de sus compañeros. Esta estrategia promovería un enfoque más holístico y participativo en la evaluación, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, la implementación de la secuencia didáctica reveló notables diferencias individuales en las respuestas de los estudiantes, aunque algunos mostraron entusiasmo desbordante, otros presentaron un interés más moderado, posiblemente relacionado con variaciones en su afinidad por la lectura. No obstante, estas diferencias no opacaron los puntos fuertes de la práctica, como la creación exitosa de un ambiente altamente participativo que promovió el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo. El aprendizaje colaborativo se confirma, una vez más, como una estrategia eficaz para potenciar tanto el proceso de aprendizaje como la generación de ideas creativas (Díaz y Barriga, 1998).

Para futuras implementaciones, sería beneficioso considerar la adaptación de las actividades para abordar las diferencias individuales entre los estudiantes, ofrecer opciones diferenciadas, especialmente para aquellos que requieren apoyo adicional o desafíos más avanzados, podría ser un enfoque valioso para garantizar que todos los alumnos aprovechen al

máximo las actividades. Además, podríamos adentrarnos aún más en la dimensión emocional del aprendizaje, relacionando las actividades con las emociones y experiencias de los estudiantes para fortalecer su motivación intrínseca, como señalan Valenzuela et al. (2015) "la motivación es un factor clave para el éxito educativo y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje" (p.355).

Se sugiere continuar fomentando la creatividad y la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, ya que esta estrategia ha demostrado ser efectiva en la mejora de la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, considerar la inclusión de actividades de seguimiento que permitan consolidar los conocimientos adquiridos a lo largo de la secuencia didáctica, lo que podría contribuir significativamente al logro de los objetivos de aprendizaje.

En relación con la pregunta de investigación sobre cómo mejorar la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en niños de segundo grado utilizando juegos cognitivos, se concluye que los juegos cognitivos implementados en esta secuencia didáctica resultaron eficaces para aumentar la motivación de los estudiantes. No obstante, se abre la posibilidad de explorar aún más esta estrategia utilizando juegos cognitivos más específicos en futuras implementaciones, lo que podría llevar la motivación al máximo y enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje de los niños, como bien expresan Montañez et al. (2000) "el juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual" (241).

Desde la perspectiva docente, la planificación de secuencias didácticas es un faro guía la práctica pedagógica, brinda dirección y coherencia, permitiendo la adaptación efectiva a las cambiantes necesidades de los estudiantes. Según el MEN (2017) "las secuencias didácticas son formas de organizar las prácticas de enseñanza con la clara intención de que los estudiantes

logren un aprendizaje a partir de procesos, habilidades o competencias, o desde la construcción de conocimientos propios de una disciplina" (p.7). La planificación rigurosa de estas secuencias garantiza que los objetivos de aprendizaje se cumplan, proporcionando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más significativa y motivadora.

En conclusión, la implementación de la secuencia didáctica fue una experiencia que cambió la dinámica del aprendizaje en la IE Blanca Duran de Padilla sede B en Barrancabermeja, Santander, los resultados sobrepasaron las expectativas, desatando la motivación de los estudiantes y mejorando sus habilidades de lectura y narración. A medida que avanzamos, la diversificación de las estrategias de evaluación y la adaptación a las diferencias individuales se presentan como oportunidades de mejora. Sin embargo, queda claro que el juego cognitivo es una herramienta poderosa para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del lenguaje castellano, y que la planificación rigurosa de secuencias didácticas es el faro que guía hacia el éxito pedagógico.

Conclusiones

Los resultados finales de este trabajo de investigación y reflexión en torno a la práctica pedagógica han sido profundos y llenos de aprendizaje. Retomando los propósitos que se plantearon en el instrumento inicial, así como la pregunta de investigación, se puede afirmar con convicción que se han logrado avances significativos en la mejora de la motivación en el aprendizaje del área de lengua castellana en los niños y niñas del grado segundo de la IE Blanca Durán de Padilla sede B en Barrancabermeja, Santander.

En cuanto a la planeación diseñada, se considera que fue adecuada en términos generales, ya que se tuvieron en cuenta las características y necesidades de la población estudiantil y del contexto; sin embargo, se presentaron desafíos inesperados que demandaron ajustes en la ruta, destacando especialmente la adaptación de las estrategias de evaluación.

En relación a los propósitos planteados, se puede afirmar que se lograron de manera exitosa; la implementación de estrategias de juego cognitivo adaptadas al contexto de la IE Blanca Durán de Padilla tuvieron un impacto notable en la motivación de los estudiantes. Además, el uso efectivo del juego cognitivo ha promovido una transformación positiva en las prácticas pedagógicas de la docente del área de lengua castellana, creando un ambiente de aprendizaje más motivador y participativo.

Desde el inicio del diplomado hasta ahora, se han experimentado cambios significativos en las prácticas pedagógicas, se ha pasado de un enfoque más tradicional a uno centrado en estrategias activas y participativas. La experiencia de este proyecto ha brindado en la IE una perspectiva renovada sobre la importancia del juego cognitivo en el aprendizaje del área de lengua castellana de los estudiantes.

En cuanto a la proyección de esta propuesta pedagógica, se considera que puede expandirse a otras áreas del currículo y ser implementada en diferentes grados. La motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje, y las estrategias de juego cognitivo pueden desempeñar un papel fundamental en su mejora.

Los aspectos que evidencian el cumplimiento de los propósitos planteados incluyen la participación activa de los estudiantes en las clases, así como el cambio en la actitud de los docentes hacia enfoques pedagógicos más innovadores; la observación de un ambiente de aprendizaje más motivador y participativo es una prueba sólida de que se han logrado los objetivos establecidos.

En conclusión, esta investigación y reflexión en torno a la práctica pedagógica ha sido una experiencia enriquecedora y transformadora. La planificación cuidadosa, la adaptabilidad constante y la colaboración efectiva han sido los pilares de esta experiencia. Al mirar hacia el futuro, la integración continua de estrategias de juego cognitivo y el empoderamiento de los docentes se presentan como catalizadores clave para una educación más motivadora y participativa.

Referencias Bibliográficas

- Díaz, F, Barriga, A y Hernández, G. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Recuperado de diaz-barriga---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf (creson.edu.mx)
- Guilar, Moisés Esteban. (2009). Las ideas de Bruner: De la revolución cognitiva a la revolución cultural. *Educere*, 13(44), 235-241. Recuperado de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102009000100028&lng=es&tlng=es.
- Inmaculada Junco Herrera. (2010). La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. ENSAYOS Revista digital para profesionales de la enseñanza. DE: Microsoft Word - publicacion 3.doc (ccoo.es)
- J. Montañez, Sánchez. (2000). El juego en el medio escolar. ENSAYOS Revista de la Facultad de Educación de Albacete. De: [PDF\) El juego en el medio escolar \(researchgate.net\)](http://PDF) El juego en el medio escolar (researchgate.net)
- 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. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje, Lenguaje, V2. Tomado de: https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Caminos de lectura y escritura. – 1a ed., Bogotá, Colombia, p. – (Río de letras. Manuales y cartillas PNLE “Leer es mi cuento” ; 10). De:

[Caminos de lectura y escritura secuencias didácticas para los grados 4 y 5.pdf](#)
([colombiaaprende.edu.co](#))

Pérez Abril, 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>

Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*. Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1

Stover et al. (2017). *Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica*. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, vol. 14, núm. 2.

<https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>

Tobón, S. (2018a). *Formación basada en competencias*. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Unicef (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Tomado de: [UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](#)

Universidad del Bosque (2022). *La magia de la literatura*. Tomado de: [La magia de la Literatura.pdf \(unbosque.edu.co\)](#)

Valenzuela et al. (2015). *Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes*. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 41(1), 351-361. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052015000100021>

Lista de Apéndices

Apéndice A.

Carpeta de evidencias de la práctica

Enlace drive de las evidencias de la implementación

Actividad 1:

https://docs.google.com/document/d/1aJY5Cy8dqUB1gWhMeTgfNdC0PtSHTCzT/edit?usp=drive_link&oid=101329751102919295402&rtpof=true&sd=true

Actividad 2:

https://docs.google.com/document/d/14KtJrrXxgFhxFJk6UNhuaHIwO1OaMuYY/edit?usp=drive_link&oid=101329751102919295402&rtpof=true&sd=true

Enlace del video de sustentación.

<https://youtu.be/tJnJlvvMzA>