

**Los juegos educativos como estrategias para fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas de los niños y niñas de primer grado en el barrio 24 de mayo Cereté**

Estudiantes

Ana Raquel Pacheco Cordero

Emely Paola Caraballo Torres

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

En este trabajo de investigación que fue desarrollado en el diplomado de profundización práctica e investigación pedagógicas, desarrolla el interés de aprender por medio de la realización de actividades lúdicas en el área de matemáticas, con la finalidad de generar en los estudiantes el deseo de aprendizaje y seguridad en los temas vistos, en los estudiantes que asistían a las clases dirigidas en la comunidad de Córdoba en el municipio de Cereté con niños de edades de 6 a 7 años.

Se implementaron diferentes actividades lúdicas que los ayudaron a participar y poder fortalecer las falencias presentadas, realizando actividades individuales y grupales, juegos educativos, clases creativas y muy diferente a las tradicionales, evidenciando que las actividades implementadas lograron en los niños un aprendizaje significativo donde despejaron todas las dudas, debido a que cada una de las actividades fueron de acuerdo a las dificultades que los niños presentaban.

Seguido a esto, las actividades permitieron a los niños, aprender, diferenciar y a relacionar, las figuras geométricas con los objetos de nuestro entorno, brindándoles seguridad en su conocimiento y confianza, cabe resaltar que los niños demostraron mayor interés en las actividades donde trabajan en equipo, ya que debatían sus conocimientos entre ellos y tenían mucho interés por participar.

La propuesta pedagógica integra los componentes del saber, saber hacer y el saber ser, basándose en las necesidades que presenten los niños y niñas en cuanto a la realización de actividades lúdicas, por medio de la puesta en práctica se logra evidenciar en qué circunstancias se pueden involucrar las diferentes estrategias lúdicas para así fortalecer sus habilidades y conocimientos generando en ellos así la creatividad y autonomía.

Asimismo, con estas actividades lúdicas se permitió crear seguridad en sus conocimientos, participar de manera activa en las actividades, desarrollar su imaginación, explorar su entorno en el que se desenvuelven, expresar su particular visión del mundo expresándola mediante su creatividad a través del lenguaje verbal y corporal, y desarrollar de habilidades socioemocionales, psicomotoras, visomotoras.

***Palabras clave:*** Lúdica, habilidades, estrategias, motivación, aprendizaje

## **Abstract**

In this research work that was developed in the diploma of practical in-depth study and pedagogical research, the interest in learning is developed through carrying out recreational activities in the area of mathematics, with the purpose of generating in students the desire to learn and security in the topics seen, in the students who attended classes conducted in the community of Córdoba in the municipality of Cereté with children aged 6 to 7 years.

Different recreational activities were implemented that helped them participate and be able to strengthen the shortcomings presented, carrying out individual and group activities, educational games, creative classes and very different from the traditional ones, showing that the activities implemented achieved significant learning in the children where they cleared all doubts, because each of the activities were according to the difficulties that the children presented.

Following this, the activities allowed the children to learn, differentiate and relate geometric figures with the objects in our environment, giving them security in their knowledge and confidence. It should be noted that the children showed greater interest in the activities where they work as a team, since they discussed their knowledge among themselves and were very interested in participating.

The pedagogical proposal integrates the components of knowing, knowing how to do and knowing how to be, based on the needs that boys and girls present in terms of carrying out recreational activities, through implementation it is possible to demonstrate in what circumstances they can be involve different recreational strategies in order to strengthen their skills and knowledge, thus generating creativity and autonomy in them.

Likewise, with these recreational activities they were allowed to create security in their knowledge, actively participate in the activities, develop their imagination, explore their

environment in which they operate, express their particular vision of the world by expressing it through their creativity through verbal language. and physical, and develop socio-emotional, psychomotor, and visual-motor skills.

***Keywords:*** Playful, skills, strategies, motivation, learning

## Tabla de Contenido

Introducción.....	8
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	10
Pregunta de Investigación.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	14
Planeación Didáctica .....	17
Enfoque Didáctico .....	19
Implementación .....	22
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	25
Conclusiones.....	27
Referencias Bibliográficas.....	29
Apéndices .....	31

## **Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> Carpeta de evidencia de la Practica Pedagógica .....	31
--	----

## Introducción

La investigación de propuesta pedagógica busca fortalecer el aprendizaje de los niños que se presentan dificultades para realizar dichas actividades. brindando estrategias de aprendizaje que puedan ser de mucha ayuda a los estudiantes, así como también podemos decir que enfatiza los análisis de los procesos dentro de la enseñanza, el aprendizaje y en la relación de los sujetos con los saberes, toda esta investigación busca mejorar y optimizar el aprendizaje implementando actividades lúdicas a los niños del municipio de Cereté.

Por lo tanto les permitirá aprender de una forma diferente y dinámica, fortaleciendo a su vez sus aprendizajes y los temas visto en su jornada estudiantil, brindándoles conocimientos por medio de las actividades lúdicas donde puedan obtener un aprendizaje amplio de los temas con las diferentes estrategias que tiene como idea principal que el niño aprenda y entienda el tema visto, poniendo a su vez a prueba la creatividad del docente para implementar de una forma diferente las actividades y pueda obtener resultados obtuvimos.

A raíz del tiempo la lúdica se ha convertido en una herramienta para ayudar en el aprendizaje de los niños y se han visto resultados efectivos en el desarrollo de ellos, este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por la docente utilizando el juego, con base a lo anterior hay dos aspectos sobre la lúdica como método de aprendizaje, según Candela & Benavides, (2020):

Las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje basándose en los que se ha observado durante las practicas, lo que ha sido un bajo rendimiento académico de los estudiantes, puesto a que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes. (P. 83)

Por lo tanto, podemos decir que las actividades lúdicas ayudan a los niños a tener nuevos aprendizajes donde se puedan mejorar su rendimiento académico, siendo dinámicos, creativos, participativos, autónomos, y a su vez les permite expresarse de una mejor forma, esto logra que los docentes puedan ver resultados muy favorables, teniendo en cuando lo anterior, la finalidad de la investigación es brindarle a los niños actividades lúdicas que les permita fortalecer su desarrollo motriz y sus habilidades óculo manuales, los cual les da la posibilidad de estudiar y comprender de mejor forma los temas vistos y a relacionarlos con nuestro entorno, favoreciendo esto a las instituciones a crear una educación de calidad, siendo innovadores.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

El grupo de niños de 6 a 7 años de edad pertenecientes al barrio 24 de mayo del municipio de Cerete Córdoba, donde se les está brindando clases dirigidas se puede evidenciar las falencias que poseen los niños a la hora de reconocer e involucrar las actividades con nuestro entorno, también presentan dificultad para reconocer y retener las figuras geométricas y sobre todo el desinterés por sus estudios debido a que las instituciones no son innovadoras a la hora de implementar ciertas actividades, creando en ellos el desinterés, llegando esto a afectar su rendimiento académico.

Dicho esto, se busca que por medio de la propuesta pedagógica se pueda mejorar y reforzar los conocimientos y competencias de los niños y niñas dentro o fuera del aula de clases a través de las actividades lúdicas y recreativas, creando e implementando las herramientas necesarias que les permitirán tener un aprendizaje óptimo y a su vez ayudara a fortalecer las falencias presentadas a lo largo de su proceso educativo creando en ellos un aprendizaje significativo.

### **Pregunta de Investigación**

En el grupo de clases dirigidas se está presentando dificultades en niños de la 6 a 7 años, que están actualmente cursando primero grado de primaria, con base a los temas asignados por el docente en las instituciones donde se encuentran matriculados, ya que presentan dificultades y poco entendimiento en los temas brindados, cabe resaltar que a los niños se les brinda en el grupo de clases dirigidas (apoyo en su tareas y refuerzos en los temas con mayor dificultad).

Frente a esta problemática que puede traer como consecuencia el bajo rendimiento académico, y es por eso que se plantea realizar actividades lúdicas con más frecuencias sobre los temas que estén realizando los niños en el colegio donde se encuentran matriculados, para que así pueden obtener un conocimiento amplio del tema y pueden desarrollar las actividades asignadas por el docente con mayor facilidad y entendimiento, además muchas veces los padres por falta de tiempo porque se encuentran laborando no tiene la disponibilidad que se les requiere a unos niños.

De igual modo los padres también son responsables del aprendizaje de los niños y están en la obligación de darle explicaciones extras a los niños sobre algún tema o colaborar en las actividades, por lo tanto, se les realiza a los niños con dificultades en los temas explicados en la escuela, actividades lúdicas y recreativas de apoyo donde se les expresa detalladamente los temas y de esta forma brindarles un aprendizaje diferente, por esta razón surgió la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento del rendimiento académico y conocimientos de los niños y niñas que participan en clases dirigidas en el municipio de Cereté?

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

Las estrategias lúdicas se han convertido en herramientas educativas muy valiosas para los docentes y los niños, ya que fortalecen sus conocimientos y les permiten aprender de una manera diferente y divertida, a través de juegos educativos, dinámicas y otras actividades lúdicas, los niños pueden obtener un aprendizaje más efectivo y por ende permanente, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos significativamente.

Las actividades lúdicas no solo proporcionan disfrute y goce, sino que también ofrecen espacios de interacción con el entorno natural y social, fomentando la expresión creativa y espontánea en el proceso de aprendizaje y creando en los niños un aprendizaje significativo (Calderón et al., 2014).

El juego es una actividad intrínsecamente placentera para los seres humanos, desde la infancia hasta la adultez, en el contexto escolar, el juego y las actividades lúdicas pueden fortalecer valores como la honradez, la lealtad, la cooperación y el respeto por los demás, además contribuyen al desarrollo de habilidades como el autocontrol y la atención (Minerva & Torres, 2007).

En este sentido, las actividades lúdicas son una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico de los niños, los docentes pueden utilizar estas estrategias para motivar el aprendizaje y ampliar la comprensión de los temas enseñados, al involucrar a los estudiantes en juegos y actividades lúdicas, se fomenta la creatividad y la participación, lo que conduce a resultados positivos en la adquisición de conocimientos.

Por lo tanto, los docentes deben ser capaces de innovar en su enfoque pedagógico y cambiar la rutina que utiliza para las implantaciones de las clases, creando juegos relacionados con los temas de estudio y adaptados a las necesidades y ritmo de aprendizaje de los alumnos,

esto asegura un mayor compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje (Torres, 2002).

La importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes, estas actividades contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas esenciales, además crean un ambiente agradable en el aula y promueven un pensamiento más abierto y creativo entre los niños (Candela & Benavides, 2020).

Cualquier juego o actividad lúdica que se les implemente al estudiante siempre y cuando sea saludable es instructiva, ahora bien, la lúdica combina aspectos óptimos de la enseñanza, como la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad y la competencia, lo que permite obtener resultados en situaciones desafiantes (Piedra, 2018).

Desde una perspectiva política de investigación, esta indagación contribuye a la transformación de la educación actual, los docentes pueden aprovechar esta investigación para enriquecer su práctica docente, adaptando las estrategias lúdicas a las necesidades de sus estudiantes y al contexto educativo específico, esto puede conducir a una educación de mayor calidad y relevancia.

En resumen, las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el fortalecimiento del rendimiento académico y los conocimientos de los niños, estas estrategias educativas no solo promueven el aprendizaje efectivo, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades, valores y actitudes positivas, la implementación adecuada de actividades lúdicas en el aula puede tener un impacto significativo en la calidad de la educación y en la formación integral de los estudiantes.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

De acuerdo con los autores Medina & Tobón, (2010):

En esta orientación, la formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades; promueve la continuidad entre todos los niveles educativos y entre éstos y los procesos laborales y de convivencia; fomenta la construcción del aprendizaje autónomo; orienta la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida; busca el desarrollo del espíritu emprendedor, como base del crecimiento personal y del desarrollo socioeconómico. (P. 91)

Partiendo de lo anterior y según la propuesta pedagógica sobre las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico de los niños, las competencias contribuyen de manera asertiva ante esta situación, ya que le permite al alumno crear la necesidad de competir ante los conocimientos brindados, para así lograr nuevos aprendizajes de manera autónomo.

La lúdica les permite a los niños aprender haciendo, desarrollando de competencias y habilidades básicas que favorecen una formación integral, fortaleciendo sus capacidades, actitudes y su autonomía, además de impactar positivamente en el ámbito social, además un enfoque de evaluación basado en competencias ayuda a los estudiantes a comprender claramente lo que se espera de ellos asegurando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desde el rol docente podemos decir, que se tiene una gran responsabilidad frente a la educación, así como también en su área social, teniendo en cuenta que estamos estrechamente relacionado con los alumnos donde tenemos la oportunidad y facilidad de formarlos como personas, fortaleciendo su proceso de aprendizaje por medio de actividades lúdicas que les permitan interactuar y fortalecer el ámbito social, intelectual e integral, fomentando estrategias propias y actividades reflexivas, mediante el trabajo en equipo, por los tanto estas estrategias de

aprendizaje van con el único objetivo de mejorar la educación y fortalecer los valores de los estudiantes y brindarle a la sociedad personas competentes, justas y razonables.

La propuesta pedagógica integra los componentes del saber, saber hacer y el saber ser, basándose en las necesidades que presenten los niños y niñas en cuanto a la realización de actividades lúdicas, por medio de la puesta en práctica se logra evidenciar en qué circunstancias se pueden involucrar las diferentes estrategias lúdicas para así fortalecer sus habilidades y conocimientos generando en ellos así la creatividad y autonomía, debemos ser agentes motivadores provocando que sea aún más atractivo la enseñanza y aprendizaje para que ellos puedan involucrarse aún más por saber hacer y saber ser.

A raíz de esto, obtener resultados que beneficien mucho a su aprendizaje, poniendo en práctica actividades significativas que los motiven y que no que se sientan incapaces y desanimados, los docentes tenemos un deber de trabajo no solo de dar una enseñanza si no de motivar a los niños realizando dichas actividades donde ellos se sientan cómodos y no que se realice el mismo método de enseñanza tradicional si no que se practiquen formas de aprendizaje donde el más interesado por la clase sea el alumno en todas las actividades.

Las competencias docentes se deben tener en cuenta durante la práctica pedagógica para crear un aprendizaje significativo, así como lo plantea Tobón (2010) se deben tener presente la colaboración, comunicación efectiva, planificación adaptada a las necesidades, evaluación del aprendizaje, gestión del currículo, producción de materiales educativos y recreativos, uso de tecnologías de información y comunicación y gestión de la calidad del aprendizaje, debido a que es de suma importancia demostrar por medio de la práctica que las estrategias lúdicas permiten brindar una educación de calidad, fortaleciendo en los niños sus habilidades y conocimientos para

así ser autónomos en su proceso de aprendizaje, asumiendo las competencias docentes como un modelo a seguir mejorando la educación según lo amerite.

### **Planeación Didáctica**

Para la planeación de la secuencia didáctica según los autores Tobón et al., (2010) explica Las secuencias didácticas son una metodología relevante para mediar los procesos de aprendizaje en el marco del aprendizaje o refuerzo de competencias; para ello se retoman los principales componentes de dichas secuencias, como las situaciones didácticas (a las que se debe dirigir la secuencia), actividades pertinentes y evaluación formativa (orientada a enjuiciar sistemáticamente el proceso). (p. 20)

Identificando la importancia de una secuencia didáctica se desarrollaron actividades de acuerdo a la pregunta de investigación que va encaminada a fortalecer los conocimientos de los niños en el área de matemática componente geométrico, creando actividades y juegos lúdicos para crear interés en participar activamente, en las actividades y seguridad en el aprendizaje.

La secuencia didáctica se le asigno el nombre de las maravillas de las figuras geométricas tomando la población de niño del grado 1° del municipio de Cerete- Córdoba en el barrio 24 de mayo, brindándoles clases dirigidas, con actividades lúdicas y recreativas que ayudaran a fortalecer las falencias que están presentando.

A la primera actividad se le asigno el nombre de, identificando y aprendiendo las figuras geométricas, donde los niños deberían identificar las diferentes figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo, ovala, rectángulo cilindro y rombo) se evidenció en la actividad que los niños reconocían las figuras y se familiarizaban con ellas mencionándolas y relacionándolas con los objetos de su alrededor, observando y mencionado la semejanza y diferencia de cada una de ellas también y se logró crear interés por participar en la actividad.

La actividad dos familiarizando las figuras geométricas con los objetos de nuestro entorno, esta actividad se realizó de una manera creativa para que los niños se interesaran por

participar y aprender de una forma diferente brindándoles seguridad en los conocimientos adquiridos en la actividad pasada, donde debían relacionar los objetos como, pizza, cuadro, reloj, televisor, rueda, huevo entre otros y relacionarlos con las figuras geométricas, evidenciando que los niños relacionan correctamente las figuras geométricas con los objetos de su entorno y lograron fortalecer las habilidades viso motoras, creando en ellos un aprendizaje significativo.

En la actividad tres Twister de las figuras geométricas se realizó un juego educativo donde a los niños se les mencionaban las figuras geométricas y ellos deberán colocar una de las extremidades superiores o inferiores en la figura mencionada creando en ellos interés, entusiasmo y curiosidad por participar; de esta manera se evaluaron sus conocimientos adquiridos en las actividades anteriores y también demostrando seguridad por lo aprendido.

También se pudo fortalecer la motricidad gruesa con el juego didáctico de las figuras geométricas, ya que las actividades lúdicas siempre son de motivación para el estudiante por lo tanto las actividades implementadas fueron creadas de acuerdo a las necesidades de los niños optando por una metodología de aprendizaje diferente a la que están acostumbrados y con estas se adquirieron resultados muy favorables, ya que cada uno de los niños que participaron en las actividades alcanzaron dominar el tema y relacionar los objetos de su entorno, logrando así fortalecer sus conocimiento y obtener una mejor claridad del tema.

### **Enfoque Didáctico**

Las actividades lúdicas implementadas a los niños son de acuerdo a las necesidades que presentan, para así fortalecer su conocimiento y permitirles a los niños aprender de un forma creativa y lúdica, implementando el juego en las actividades, siendo realizadas de acuerdo a su edad y a los temas que están dando en las instituciones donde se encuentran matriculados y mejorar las falencias que presentan, evidenciando a su vez un aprendizaje significativo en ellos, de esta forma podemos garantizar de una manera diferente los conocimientos adquiridos.

Con las está actividades lúdicas también les permitimos crear seguridad en sus conocimientos, participar de manera activa en las actividades, desarrollar su imaginación, explorar su entorno en el que se desenvuelven, expresar su particular visión del mundo expresándola mediante su creatividad a través del lenguaje verbal y corporal, y desarrollar de habilidades socioemocionales, psicomotoras, visomotoras.

Las actividades se abordaron con ayuda de documentos relacionados al tema, adquiriendo de ellos el conocimiento necesario para crear actividades que fueran de gran interés para los niños en participar, involucrarse, explorar y demás, usando estrategias diferentes por la cual las figuras geométricas sean aprendidas de forma dinámica.

Por medio de estas planeaciones se buscó las herramientas necesarias para así poder respetar los estilos y ritmos de aprendizajes que cada niño posee, teniendo en cuenta de que no todos los niños aprenden de la manera cotidiana que es leer y escribir, por esa razón de acuerdo a sus capacidades, necesidades e intereses se planearon las diferentes actividades en la cual pudieran fortalecer sus habilidades psicomotoras, visomotoras y demás.

Cada una de las planeaciones se aborda con un gran compromiso, buscando la forma adecuada de que los niños puedan cumplir con cada una de las actividades, respetando su ritmo

de aprendizaje, los cuales permiten que se siga motivando a los niños y crear un lugar adecuado de acuerdo a sus necesidades con herramientas lúdicas, creativas y didácticas que permitan les tener un mejor rendimiento académico.

Como bien sabemos es de gran importancia la secuencia didáctica en el proceso de fortalecer los conocimientos y habilidades en los niños y niñas por medio de las actividades lúdicas, puesto a que este no busca obtener un resultado final, sino que durante el proceso de las actividades los niños logren identificar, reconocer, comparar, relacionar las figuras geométricas por medio de las diferentes actividades lúdicas que se estarán implementando.

Cabe destacar que los saberes previos cumplen un papel fundamental para la obtención de nuevos conocimientos, el cual permite una mejor relación con cada una de las actividades propuestas para así poder relacionarla con nuestro entorno, debido a que los niños y niñas se interesan por el juego y esto permite que puedan explorar, observar, relacionar y demás, asimismo nos brinda la posibilidad de reconocer las dificultades que presentan cada uno en sus habilidades socioemocionales, psicomotoras, visomotoras para lograr un buen apoyo en sus actividades facilitando nuevos conocimientos y aprendizaje en ellos de acuerdo a los saberes previos.

Desde la experiencia realizando estas actividades, se seguirá trabajando desde la secuencia didáctica, puesto que por medio de estas se ha logrado reconocer y examinar más a fondo las dificultades que presentan los niños y niñas para obtener de manera efectiva los conocimientos propuestos en el ámbito escolar, teniendo en cuenta que es solo leer, escribir y observar lo que se plantea en el aula de clases, siendo una gran ventaja, para poner en práctica cada una de estas secuencias didácticas, motivando a los niños y niñas a continuar con su proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de las actividades lúdicas.

Además, estas secuencias didácticas dan pie para poder diseñar un espacio agradable y adecuado para esta serie de actividades en el cual cada niño se sienta familiarizado con lo que se va a trabajar, brindando esa confianza en los niños de obtener nuevos conocimientos y a esto nos permite crecer más en el ámbito profesional y buscar nuevas estrategias para seguir implementando siempre y cuando sean basadas teóricamente.

## **Implementación**

Para implementar esta actividad se inició con un breve recordéis de los nombres de las diferentes figuras geométricas y sus trazos para que se sintiera seguros de sus aprendizajes adquiridos en la primera actividad permitiéndoles a los niños sentirse seguros en participar, así como se tuvieron en cuenta todas las dificultades presentadas en con el tema, enfocándose en que la actividad fuera creativa y lúdica para lograr su participación.

También se realizó un rompecabezas de las figuras geometrías donde ellos debían identificarlas y a su vez mencionar un objeto con la cual se relación la figura, por último, evaluamos sus conocimientos con imágenes de diferentes objetos en una hoja de bloc donde ellos debían identificar el objeto de acuerdo al color y las figuras geométricas vistas.

Utilizamos materiales de fácil manipulación para cada uno de los niños donde ellos lograran expresar sus conociendo sin ninguna dificultad y pudieran realizar la actividad óptimamente, utilizar materias de fácil acceso para los niños les genera seguridad para participar y a su vez adquieren seguridad e interés, teniendo un tiempo estipulado para esta esta actividad de acuerdo a las necesidades que se iban a presentar, también contaban con materiales didácticos y lúdicos que estuvieran al alcance de ellos.

Por lo que se evidenciaron aprendizajes favorables en las actividades implementadas, notando interés en participar y motivación, logrando un fortalecimiento en sus conocimientos de una forma lúdica y dinámica, permitiéndoles realizar, diferenciar las figuras geométricas y relacionarlas con los objetos de su alrededor con mayor facilidad.

Se realizó una estrategia de evaluación de acuerdo a las edades de los niños y sus necesidades, teniendo siempre presente la lúdica y las actividades creativas, los cuales logran en los estudiantes aprendizajes significativos, dejando en ellos huellas de aprendizaje, donde pueden

expresar cada uno de su conocimiento abiertamente, por lo tanto, las actividades implantadas fueron con el objetivo de que los niños a través del juego o actividades poco convencionales poder captar su atención.

Para la segunda actividad realizada a través del juego, se incentivó a los niños y niñas a colaborar en todo lo propuesto logrando fortalecer sus conocimientos y habilidades motoras, para iniciar se incentivó a los niños a presentarse, luego mostrar un video corto donde ellos recordarían las figuras geométricas ya propuestas en la actividad anterior, teniendo la participación de ellos al opinar sobre cada figura y relacionarla con los objetos del entorno.

Teniendo en cuenta las falencias y fortalezas observadas, se creó la actividad llamada “Twister de las figuras geométricas” de acuerdo con las necesidades de cada uno de ellos, permitiéndolos participar identificando cada una de las figuras geométricas de manera divertida, para finalizar, se le hizo entrega de unas paletas de colores para que formaran las figuras geométricas y plastilina para las que se le dificultara con las paletas.

Con la adecuación del lugar y materiales propuesto, se pudo motivar y apoyar a los niños, logrando seguridad e interés para realizar las actividades tradicionales y convertirla en divertida, siendo muy importante este proceso para que cada estudiante se disponga y realice todas sus actividades, permitiendo que cada uno de los materiales, espacios y tiempo estén a disposición de ellos para que se logre un excelente aprendizaje y fortalecimiento de su coordinación óculo manual.

Los tiempos establecidos en esta planeación se realizaron de acuerdo a la actividad, permitiendo a los niños realizarla a su ritmo sin sentirse presionado, facilitando los materiales dispuestos en un lugar amplio y organizado para que obtengan una gran motivación para seguir participando, expresándose libremente de lo que piensan sobre la relación de las figuras

geométricas con los objetos del entorno, dándole la oportunidad a los niños de ser reflexivos, analizar, mejorar las relaciones, ser más fluido dejando a un lado la timidez y a tener confianza en lo que hacen.

Las estrategias de evaluación fueron acordes y responden de manera efectiva de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes, reconociendo las capacidades de los niños de acuerdo a su edad y grado de escolaridad para poder fortalecer y motivar a los niños a ser participativos e interesados por el estudio.

También permite estimular a los niños y niñas desde la temprana edad por medio de las actividades lúdicas con relación a las figuras geométricas, para poder reconocer su nombre, forma, tamaño, y qué relación existe entre ellas y los objetos que están a nuestro alrededor, siendo esta muy importante en el proceso.

De igual forma los recursos didácticos fortalecieron sus habilidades y conocimientos dentro del proceso de aprendizaje, ya que por medio del juego se motivó a los niños y niñas a tener un aprendizaje fuera de lo común, captando aún más su atención e interés por seguir aprendiendo, al usar materiales pocos convencionales para su aprendizaje les pareció más divertido y se evidenció la ganas de seguir realizando actividades para reforzar sus conocimientos y habilidades motrices.

## **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

Los resultados obtenidos fueron significativos, ya que todas las actividades implementadas lograron en los niños un interés por participar, teniendo como objetivo en cada una de las actividades que a través de la lúdica se logre un aprendizaje apropiado en cada una de las falencias que los niños presentaban y de esta forma reforzar su aprendizaje, creando en ellos seguridad y confianza, Candela & Benavides, (2020) plantea que:

Las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes. (p.1)

Por lo tanto, podemos decir que las actividades lúdicas ayudan a los niños a tener nuevos aprendizajes donde se puedan mejorar su rendimiento académico, dándole la oportunidad a los docentes de ver resultados muy favorables, igualmente, los aspectos que se deben fortalecer es el tener mejor manejo del aula de clases, basándose en que de eso depende una buena explicación y atención por parte de los alumnos, así como también a tener mayor creatividad para explicar las actividades donde ellos puedan captar la explicación de las clases de una manera fácil.

Las acciones concretas que se utilizarían son implementar frecuentemente actividades lúdicas en las diferentes asignaturas de los niños para fomentar el aprendizaje, crear interés en ellos y motivarlos a tener hábitos de aprendizaje y que lo vean como una necesidad y no una obligación, seguido a esto la lúdica como se menciona anteriormente, es una herramienta de aprendizaje muy significativa para los estudiantes donde los estudiantes aprenden y se divierten en el proceso, fortaleciendo su aprendizaje, autonomía, seguridad y el trabajo en equipo.

Los aspectos que se resaltan son el trabajo en equipo, la buena comunicación que se dio con los estudiantes, el buen trato, respeto y sobre todo la voluntad e interés, todo eso influencio mucho para que los niños sintieran la confianza de demostrar que por medio de la lúdica ellos pueden fortalecerlas sus conocimientos, ya que la buena educación va de mano al tener una buena comunicación entre docente y alumno. “El docente es quien debe comenzar el diálogo, ya que este conoce la verdad y el discurso del alumno; igualmente, debe recoger los aportes que hace, para que se motive y continúe la construcción del conocimiento”(Granja, 2013, p. 68).

Por esta razón, para la continuación de futuras implementaciones es importante que se tengan en cuenta la lúdica, creando ambientes de aprendizajes adecuados que sean significativos y didácticos, dándole la posibilidad a cada niño de que sea escuchado, considerando su participación para así poder motivarlos y reforzar sus habilidades, donde cada uno pueda fortalecer sus aprendizajes, siempre y cuando se respeten los estilos de aprendizaje.

Asimismo, desde el rol docente es de gran importancia empaparse del tema a trabajar, haciendo un uso adecuado de los materiales, y que sean puesto en práctica para así poder fortalecer las capacidades de los niños y niñas de manera significativa, teniendo presente la importancia de crear ámbitos educativos por medio de la lúdica en todas las áreas, como principal objetivo reforzar e implementar estrategias que se acoplen a las necesidades de los estudiantes.

Con respecto a la planeación es muy esencial cumplir de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y tener presente un excelente proceso de enseñanza y aprendizaje donde se logre instruir a los niños de manera efectiva, siendo esta indispensable en la formación de los docentes y estudiantes, ya que a través de estas se establecen las diferentes actividades con estrategias lúdicas que fortalecen a los niños en su proceso educativo, motivándolos a ser mejores y así poder brindar una educación de calidad.

## Conclusiones

Según los resultados obtenidos durante el trabajo de investigación implementado a los niños de 6 a 7 años de edad del grado primero pertenecientes al barrio 24 de mayo del municipio de Cereté, Córdoba se puede concluir que fue diseñada con fines educativos, los cuales permite al educando adquirir y fortalecer nuevos conocimientos, por medio de las actividades lúdicas y el juego. Siendo esta una parte fundamental en el proceso de aprendizaje y enseñanza de los niños y niñas desde la temprana edad.

A partir de esto se logró evidenciar que ellos se interesan más en los temas propuesto en las instituciones por medio de las actividades lúdicas y recreativas implementadas, fortaleciendo sus habilidades motrices en el área de matemáticas componente geométrico, además es de suma importancia ser innovadores para así captar aún más la atención de los niños, y permitirles ser autónomos en su aprendizaje, cumpliendo con cada una de sus necesidades educativas.

Por medio de los propósitos propuesto, se obtuvieron resultados efectivos y fue de gran motivación para seguir implementado actividades e impartiendo a otros docentes conocimientos y estrategias lúdicas que permitan a los niños y niñas avanzar en sus aprendizajes, encontrando la manera más adecuada para superar sus dificultades que surgen a partir de un aprendizaje – enseñanza tradicional en las diferentes instituciones.

Los principales cambios que se obtuvieron por medio de las practicas pedagógicas y muy fundamental fue la capacidad para planear actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, manejar un buen léxico y adecuado para que los niños logren captar lo que se está explicando, así como también los materiales didácticos que se van a proponer.

La proyección a seguir con esta propuesta pedagógica es buscar que otros docentes también se involucren en el aprendizaje de los niños y niñas por medio de las actividades lúdicas,

provocando que sea muy atractivo para ellos y puedan tener el estudio como algo divertido, así como también ampliar esta propuesta y que sea desarrollada en otras áreas diferentes a las matemáticas, como se ha mencionado anteriormente esta propuesta tiene como finalidad generar un aprendizaje diferente y lograr que los niños puedan comprender e involucrarse con el tema.

Para finalizar, se evidencio que se cumplió el objetivo y se obtuvieron resultados significativos durante la propuesta pedagógica, enriqueciendo los conocimientos y el saber ponerlo en práctica, siempre y cuando sean tenidos en cuenta las necesidades de los estudiantes, a partir de los momentos y situaciones presentadas dio la oportunidad de seguir planeando y creando estrategias significativas que para las futuras docentes es muy enriquecedor saber que cada niño capta lo que se quiere dar a entender y ver que son capaces de realizar las actividades creando en ellos un ámbito educativo.

### Referencias Bibliográficas

- Calderón, L., Marín, S., & Vargas, N. (2014). *La Lúdica Como Estrategia para Favorecer el Proceso de Aprendizaje en Niños de Edad Preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué* [Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad del Tolima].  
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/3e856820-5865-4bb5-8791-6b990b3b7302/content>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes de Básica Superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- Granja, C. (2013). Caracterización de la Comunicación pedagógica en la Interacción Docente-Alumno. *Investigación En Enfermería: Imagen y Desarrollo*, 15(2), 65–93.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1452/145229803005.pdf>
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. *Revista Interamericana de Educacion de Adultos*, 32(2), 90–95. <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545095007.pdf>
- Minerva, C., & Torres, M. (2007). *El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula*.  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf;jsessionid=EC313D2EE166128D3AFB3750AC5CF221?sequence=1](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=EC313D2EE166128D3AFB3750AC5CF221?sequence=1)
- Piedra, S. (2018). Factores que Aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos. *Cognosis*, 3(2), 93–108. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Tobón, S., Pimienta, J., & García, J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Perason Educación de México.

<https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2014/08/aprendizaje-y-evaluacion-de-competencias.pdf>

Torres, C. (2002). El Juego: Una Estrategia Importante. *EDUCERE*, 6(19), 289–296.

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

## Apéndices

### Apéndice A Carpeta de evidencia de la Practica Pedagógica

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/arpachecoc\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EugyBpSsnfBOvx6Ih9pTjNoBho\\_t2bWbS3xNa-g0HH5zfA?e=6CFenl](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/arpachecoc_unadvirtual_edu_co/EugyBpSsnfBOvx6Ih9pTjNoBho_t2bWbS3xNa-g0HH5zfA?e=6CFenl)