

**Estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje e incentivar el interés de los niños y niñas
del Club de Tareas Dejando Huellas de Florencia Caquetá**

Solanyi Jimenez Culma

Asesora

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia- UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que tienen como finalidad potenciar las fases del aprendizaje y estimular el interés en los niños y niñas en prevención a la deserción escolar; Vygotsky (1896) señala que "Detrás de cada sujeto que aprende hay un sujeto que piensa". Para ayudar al niño debemos "acercarnos" a su "zona de desarrollo próximo"; partiendo de los saberes previos de los niños y su relación con el entorno en la búsqueda de nuevos saberes y experiencias significativas.

Así mismo, siendo el diagnóstico pedagógico un detonante para conocer y delimitar el problema hallado en el Club de Tareas Dejando Huellas de Florencia Caquetá, donde acompañando los procesos académicos se evidenció en los niños y niñas desinterés escolar en cuanto a la área de matemáticas relacionada con números y problemas aditivos; como resultado se obtuvo la confirmación de la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica para que se den con mayor fluidez aprendizajes significativos y fortalecimiento de los intereses de los infantes.

Por este motivo, el método empleado para lograr dichos aprendizajes se diseñó y se implementó una secuencia didáctica para la planificación educativa, pues se trata de un conjunto de actividades de aprendizajes innovadoras que fortalecen el desarrollo de capacidades cognitivas a partir de actividades lúdicas; para este caso fueron 3 actividades basados en juego, donde los números, conteo con fichas de colores, y sumas y restas, son elementos fundamentales para despertar el deseo de aprender y participar en las actividades propuestas, logrando con ello, un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje como el interés en la educación inicial.

Palabras clave: Innovación, lúdica, fortalecimiento, infancia y escuela

Abstract

The present study aims to present some recreational strategies pedagogical activities that aim to enhance the learning phases and stimulate interest in boys and girls in preventing school dropouts; Vygotsky (1896) points out that "Behind every subject that learns there is a subject that thinks." To help the child we must "get closer" to his "zone of proximal development"; based on children's prior knowledge and their relationship with the environment in the search for new knowledge and significant experiences.

Likewise, being the pedagogical diagnosis a trigger to know and define the problem found in the homework club Leaving Traces of Florencia Caquetá, where accompanying the academic processes, a lack of school interest was evidenced in children regarding the area of mathematics related to numbers and additive problems; as a result, the importance of playfulness as a pedagogical strategy was confirmed to allow more fluid significant learning and strengthening of the children's interests.

For this reason, the method used to achieve such learning was designed and implemented a didactic sequence for educational planning, as it is a set of innovative learning activities that strengthen the development of cognitive skills from playful activities; In this case, there were 3 game-based activities, where numbers, counting with colored counters, and addition and subtraction are fundamental elements to awaken the desire to learn and participate in the proposed activities, thus achieving a change of conception directed towards the use of playfulness for the development of competencies and strengthening of learning as an interest in early education.

Keywords: Innovation, playfulness, strengthening, childhood and school

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	22
Planeación Didáctica.....	27
Enfoque Didáctico	30
Implementación.....	35
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	42
Conclusiones.....	47
Referencias Bibliográficas	49
Apéndices.....	53

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i>	53
---	----

Introducción

La presente investigación titulada estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje e incentivar el interés de los niños y niñas del Club de Tareas Dejando Huellas de Florencia Caquetá, se realizó con la finalidad de mitigar la deserción escolar y fomentar el interés mediante actividades lúdicas que involucren el juego en el proceso de aprendizaje y trabajo en equipo; en este contexto, Reyes (2016) manifiesta que “el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño, y, empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión” (p. 79).

Es así, como el proceso de enseñanza y aprendizaje desde lo innovador es una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de esta, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos a los niños y niñas que les permitan tener éxito en el futuro; de este modo, las actividades lúdicas permiten al niño explorar su entorno y por ende reforzar sus capacidades motrices, facilitando su expresión verbal y física cuándo se realizan actividades que involucren el juego ya que los estudiantes se interesan y se motivan a participar e interactuar.

De esta forma, a criterio de Ortiz (2009) el docente debe contar con ciertas actitudes, como frente a una nueva gestión curricular y para ello debe capacitarse, actualizarse, perfeccionarse y ante todo asumir el reto de la transformación y la innovación dejando a un lado el tradicionalismo y arriesgarse a trabajar nuevas propuestas; es así, como se refleja la importancia de incorporar actividades lúdicas en el aula de clase del Club de Tareas Dejando

Huellas, que permitan a los estudiantes expresar sus emociones, participar activamente y explorar su entorno.

Logrando así, fomentar el interés y mitigar la deserción escolar que hoy en día padecen en las instituciones educativas, el cual implica el abandono del proceso educativo en niños, niñas y adolescentes afectando así su trayectoria educativa y el desarrollo integral; así lo manifiesta, Dr. Salvador Cárdenas (2007) “la deserción escolar es considerada como un problema social con incidencia en lo económico y el bienestar de las personas, así como asuntos que disciernen del seno familiar” (p. 292).

Siendo así, el objetivo principal de dicha propuesta fue identificar el impacto que genera el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, enfocado al fortalecimiento del interés y el desarrollo de habilidades; donde se logró con su utilización aprendizajes significativos como el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos que les permitirá tener éxito en el futuro, esto significa que se estableció ambientes adecuados, se consideró la creatividad, el juego y la participación en el desarrollo de las actividades que posibilitaron ambientes de conocimiento.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje e incentivar el interés de los niños, niñas y adolescentes que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general; Al respecto, la primera actividad innovadora consistió en la involucración de los niños y niñas en desafíos de memoria con fichas de números del 1 al 20, la segunda actividad fue competencias grupales de sumas y restas, y la tercera actividad fue conteo con fichas de colores mediante la utilización de un dado.

Finalmente, es así como surgió el interés y la necesidad de realizar esta investigación que se considera importante al proponer y desarrollar actividades lúdicas que conlleven a un aprendizaje significativo, ayudando a los niños y niñas de 7 a 8 años de edad del grado segundo a que puedan realizar sus actividades de una manera eficaz, que permitan expresar sus emociones, participar activamente y explorar su entorno; logrando así, fomentar el interés para la mitigación de deserción escolar que hoy en día padecen en las instituciones educativas.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica se desarrolló en el Club de Tareas Dejando Huellas ubicado en la calle (2 C-7, 42) Andes altos de Florencia Caquetá, está compuesta por aproximadamente 10 a 20 niños, entre ellos hay dos con discapacidad cognitiva, cuentan con una docente profesional en lúdica educativa y licenciada en educación preescolar; se observó en el grupo buenas relaciones sociales y cordiales con los pares en diferentes situaciones de la vida escolar, aunque muestran desinterés y disposición al trabajo colaborativo como individual en cuanto en la área de matemáticas requiriendo así motivación y acompañamiento docente.

Por otro lado, se identificaron (2) niños ordenados y activos quienes se caracterizan por tener hábitos de estudios, prepararse para las clases, poner atención, realizar las tareas escolares y tener una motivación intrínseca; la mitad de los alumnos viven con padres separados y el resto viven con sus padres. Con respecto, al proceso de aprendizaje se considera preocupante el alto índice de deserción escolar por parte de los infantes en centros educativos, para eso el Club de Tareas Dejando Huellas cuenta con un establecimiento adecuado para brindar y contribuir en el proceso de aprendizaje.

Donde, se promocionan buenos hábitos de estudio, para así lograr un mejor desempeño académico y un fortalecimiento en las diferentes áreas del conocimiento en primordial la área de matemáticas que genera desinterés en los estudiantes; frente a esto, las instituciones como centros de formación Club de Tareas trabajan extensamente, al incluir en el currículo planes de estudio, criterios, fundamentos, metodologías y programas que proporcionan a los alumnos formación académica integral, en este caso las actividades lúdicas en cual se incluyó juegos educativos y dinámicas de grupo.

Que permitieran en los alumnos desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motoras, para evitar el retraso en el proceso de enseñanza aprendizaje, que conlleva al desinterés y deserción escolar; sin embargo, al hablar con las docentes y algunos niños refieren que no están siendo acompañados tanto en el ámbito educativo como el familiar por parte de los padres de familia, por motivo de que se encuentran trabajando para el sustento de sus hogares, y no se concientizan en las consecuencias que se pueden presentar, cuando el proceso de aprendizaje está siendo afectada a temprana edad.

Inciendo así, a la deserción escolar en niños, niñas y adolescentes en dejar de estudiar y seguir otros pasos que no les favorece, debido a la situación económica y emocional que hoy en día viven en sus hogares, el cual se ven obligados a seguir las reglas que imponen sus padres; gracias a esto, los niños más grandes cuidan a los más pequeños sometiéndose a una independencia por completo, otros sometidos por los padres de familia a que los cuiden o que los docentes acompañen a sus hijos en su proceso de aprendizaje, siendo así eminentemente un problema que afecta a la población estudiantil.

Por ende, esta propuesta pedagógica se basó en la situación ante narrada para que, a partir de ella se pudiera mitigar y promover iniciativas que permitan disminuir lo anteriormente mencionado; así mismo, se vinculó estrategias lúdicas que incluye juegos y dinámicas grupales como individuales en cuento al área de matemáticas, en torno a un proyecto pedagógico que cuente con la participación directa de los niños y niñas entre 7 a 8 años.

Del mismo modo, se basó en brindar en el proceso de aprendizaje un acompañamiento profundo mediante dichas estrategia y técnicas que se enfocaron en la mejora del desempeño estudiantil; por supuesto, respetando los estilos de aprendizaje de cada alumno, bajo la

importancia de incorporar herramientas para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

Pregunta de Investigación

¿Cómo pueden las actividades lúdicas utilizarse como estrategia para reducir la deserción escolar y fomentar el interés de los niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero del Club de Tareas Dejando Huellas de Florencia Caquetá?

Objetivos

Objetivo General

Identificar el impacto que genera el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del grado segundo de 7 a 8 años, del Club de Tareas Dejando Huella de Florencia Caquetá, enfocado al fortalecimiento del interés y el desarrollo de habilidades en prevención a la deserción escolar.

Objetivos Específicos

Desarrollar actividades lúdicas como componente del proceso de aprendizaje que proporcione espacios dinámicos y atractivos para los niños de segundo del Club de Tareas Dejando Huellas, para fomentar el fortalecimiento del interés en la adquisición de nuevos conocimientos.

Determinar ventajas y desventajas de la inclusión de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de segundo.

Fomentar la participación en actividades y experiencias significativas que generen seguridad, autonomía, asombro, curiosidad, toma de decisiones y construcción del conocimiento matemático.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Este proyecto surge de la necesidad de implementar las actividades lúdicas como estrategias, ya que es un elemento imprescindible que beneficia los procesos de aprendizaje, por lo cual le propicia al niño más libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender, de ahí las actividades de este proyecto hace referencia del potencial de las diversas dimensiones de la personalidad como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y desarrollo moral; permitiendo así la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Por ello, la lúdica debe ser tenida en cuenta, en todas las etapas del comportamiento humano, ya que fortalece las relaciones sociales y es ahí donde el pedagogo infantil debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al niño reconocer y compartir sus emociones y sentimientos; así lo sostiene Vygotsky (2022) “ los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades, así como el proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar”.

Por esta razón, se implementó el proyecto pedagógico titulado estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje e incentivar el interés de los niños y niñas del Club de Tareas Dejando Huellas de Florencia Caquetá, como estrategia enriquecedora donde los niños son participes en la elección, elaboración y realización de los diferentes actividades que los lleva al objetivo que se desea alcanzar, que es fortalecer el aprendizaje e incentivar el interés en los niños y niñas mediante la lúdica en prevención a la deserción escolar.

Siendo así, la educación es considerada un pilar supremamente importante en la vida de todo ser humano y de manera especial en los infantes que se están formando, se debe dar la máxima atención, dejando de lado metodologías antiguas y reemplazarlas por otras que causen

placer y conduzcan a los infantes a metas fructíferas, considerando que el interés por la vida escolar no es propio en los niños, niñas y adolescentes; se da en contextos que lo propicien, tampoco se conquista en un instante, ni eternamente, debe ser promovido en forma constante con dinámicas innovadoras y con participaciones de los adultos, que les permita apreciar la escuela como un componente fundamental para garantizar el pleno desarrollo de su personalidad, su inteligencia, y su comportamiento.

Por ende, fue este el momento exacto donde se fortaleció y se cultivó el interés en los más pequeños, siendo así el interés tampoco se transmite, se origina y se forma en la práctica habitual por medio de actividades y estrategias que se implementan en la escuela; y para ello es necesario disponer de instrumentos con los cuales lograr la motivación en los niños, niñas y adolescentes. Así lo manifiesta Carillo et, (2009) “La motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno” (p. 24).

Desde esta perspectiva en el ámbito escolar, la lúdica se ha convertido es una estrategia pedagógica imprescindible en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que al ser el aprendizaje una necesidad innata del ser humano, la lúdica estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos; donde al efectuarse en niños de segundo les ayudara en la adquisición de sus conocimientos ya que el aprendizaje es un proceso que se va dando durante toda la vida y para ello son fundamentales las experiencias y la significación que el sujeto le dé a las mismas.

Citado por Beltrán (2002). Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario ofrecer espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes que les permitan a los niños interactuar y explorar el mundo que los rodea, partiendo de sus propios intereses y necesidades para crear una

motivación y junto con esto se pueda dar un aprendizaje autónomo y duradero; es ahí donde la escuela juega un papel fundamental en cuanto a la formación de los individuos, Paulo Freire (1980) afirma lo siguiente:

“La escuela es el lugar donde se hacen amigos, no se trata sólo de edificios, aulas, salas, pizarras, programas, horarios, conceptos... Escuela es, sobre todo, gente, gente que trabaja, que estudia, que se alegra, se conoce, se estima. El director es gente, el coordinador es gente, el profesor es gente, el alumno es gente, cada funcionario es gente. Y la escuela será cada vez mejor, en la medida en que cada uno se comporte como compañero, amigo, hermano... Nada de convivir las personas y que después descubras que no existe amistad con nadie. ... Importante en la escuela no es sólo estudiar, no es sólo trabajar, es también crear lazos de amistad, es crear un ambiente de camaradería, es convivir, es unirse. Ahora bien, es lógico... que en una escuela así sea fácil estudiar, trabajar, crecer, hacer amigos, educarse, ser feliz” (p .2).

Por lo que respecta, en las prácticas de observación se diagnosticó la importancia de la implementación de actividades lúdicas en el Club de Tareas Dejando Huellas, entendiendo la importancia del papel desempeñado por los educandos quienes imparten e imponen las actividades a realizar dentro de su lugar de trabajo; buscando darle rienda suelta a su imaginación y capacidad creadora, practica que provoca en los niños y niñas interés hacia las actividades escolares.

Esta actitud, motivo entonces a desarrollar la propuesta pedagógica que permita generar un proceso de cambio a partir de la implementación de actividades lúdica, a la problemática que afecta a los sistemas educativos del país, donde los niños, niñas y adolescentes abandonan sus estudios; de hecho se había demostrado logros respecto a dicho problema en los últimos años, hoy en día se demuestra lo contrario quedando un largo camino para recorrer, así lo manifiesta Dr. Salvador Cárdenas (2007) “ La deserción escolar es considerada como un problema social

con incidencia en lo económico y el bienestar de las personas, así como asuntos que disciernen del seno familiar” (p. 292).

Según datos del Ministerio de Educación Nacional MEN, más de 400 mil niños, niñas y jóvenes abandonaron el colegio considerando un promedio irrevocable; como resultado tiene un impacto negativo en todo el país en cuanto al desarrollo individual y social de los jóvenes, limitando así las oportunidades de acceder a un empleo, mejorar su calidad de vida y contribuir al desarrollo del país. Es así, como en el campo pedagógico actual, se suele hablar de calidad educativa basada en los intereses y necesidades de los niños, en la búsqueda de favorecer el proceso de aprendizaje a través de experiencias innovadoras que logren la adquisición de conocimientos y habilidades de una forma lúdica y creativa.

Pese a ello, la realidad educativa es otra, debido a que prima en ellas el afán por cumplir con normas establecidas en tiempo récord, impidiendo que el maestro pueda dedicarse de lleno a conocer mejor a sus estudiantes; por ende, se observan niños y niñas desmotivados, donde miran el colegio como un lugar donde se hace solo lo que el adulto exija y lleno de tareas y muchas cosas por hacer, es ahí donde se manifiesta pereza en los infantes en la realización en las tareas y en algunos desinterés por asistir, cuando no debería ser así.

Puesto que, el colegio es un lugar extraordinario donde los niños aprenden y se preparan para el futuro dándoles las herramientas necesarias en su formación integral, es así como se entiende que la escuela es un escenario de formación y socialización el cual se desarrolla competencias cognitivas, Socio afectivas y comunicativas; en otra mirada, la escuela da la oportunidad a los niños, niñas y adolescentes a conocerse y aprender por sí mismo, entendiendo que, para que esto ocurra el docente debe suponer un escenario, conocer e identificar cada estilo

de aprendizaje en los infantes, y a partir de ello, adecuar o personalizar sus estrategias de aprendizaje, Vollmer (2004) así lo manifiesta:

“señala que el docente tiene la oportunidad histórica no sólo de desarrollar competencias para el mundo profesional y laboral, sino para su desarrollo personal y ciudadano; lograr capacidades para la autonomía, la autorrealización y la capacidad de comprensión y acción ante los problemas sociales... la completa interacción entre los sujetos que aprenden y el facilitador de este proceso de aprendizaje... como también la oportunidad de valorar su profesión... lograr así una posición social que responda a una educación dirigidas al desarrollo humano integral, que promuevan capacidades en diferentes dimensiones humanas para la vida personal y social, involucrando acciones afectivas y éticas” (p .36).

Por lo dicho anteriormente, se confirma que los niños responden mejor a la hora de aprender cuando algo es interesante para ellos, en este caso las actividades basadas en el juego y que propicien la imaginación y la creatividad, cobran mayor significado cuando se realizan sin determinar pautas establecidas y propician la naturalidad espontánea que posee el niño, el cual debe ser aprovechado al máximo para su propia gratificación; sin embargo, en la realidad se puede evidenciar que los intereses de los niños muchas veces no son tenidos en cuenta por el afán de cumplir cronogramas de actividades inflexibles que impiden brindar espacios de libertad y autonomía.

Además, algunos docentes llegan a considerar las actividades lúdicas como momentos de esparcimiento que no conllevan a ningún aprendizaje concreto; vale la pena aclarar entonces que la lúdica es más que sólo jugar, encierra todas aquellas actividades o experiencias gratificantes que facilitan la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras y el conocimiento de sí mismo, la importancia de esta actividad según Jiménez (2005) radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de

igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas.

En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo; por lo tanto, es fundamental desarraigar la creencia que la lúdica es solo juego y que esta solo sirve para recrear o entretener.

De ese modo, Rodríguez, et al (2015) consideran que las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo cognitivo de los infantes, facilitando su proceso de enseñanza aprendizaje; por tanto, se puede comprobar que a partir de ellas se pueden potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de niños, niñas y adolescentes para ejecutar una acción, debido a que ellos disfruten que halla en dicha actividad los motive a dar más de sí mismo y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje.

Es importante recordar entonces que aprender no es un juego, pero se aprende jugando, una dinámica que despierta la voluntad e interés de los niños hacia las actividades que se ofrecen desde el aula de clases; así lo confirma Vygotsky (1896) "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Al respecto, el autor quiere decir que es actividad natural, libre y espontánea, el cual actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad, que necesita la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo próximo.

La lúdica entonces es la forma de ser, de estar frente a la vida y en el contexto escolar contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos; de este modo, la investigación sobre la propia práctica entra a jugar, donde Pérez (2003) manifiesta que es promovida desde adentro de la realidad escolar, donde se evidencian las problemáticas y las necesidades de los miembros involucrados, surge entonces desde ahí en el

hacer docente y es guiada por directivos y maestros institucionales, a partir de intereses políticos y académicos que motivan constantemente la reflexión sobre la propia práctica con el propósito de transformar las realidades mismas, que son el objeto de la investigación.

Es decir, dicho proceso se realiza dentro de la misma practica educativa, generando en Latinoamérica transformaciones más consistentes y duraderas, el cual Pérez (2003) la llama Olimpo, carecen de la perspectiva de los actores que día a día enfrentan situaciones y necesidades que continuamente exigen acción, exigen respuestas y que estas últimas sean satisfactorias y eficaces; dicha investigación el cual se enfoca el autor es la alternativa que abre grandes probabilidades en el trabajo docente y su finalidad, donde puede darle un verdadero sentido al convertirlo en actor que trabaja cooperativamente con cada uno de su comunidad educativa.

De este modo, observar así diversas problemáticas internas o alguna en particular, estableciendo un mayor equilibrio del poder, y satisfacer las necesidades preeminentes e innovar desde lo que Pérez (2003) denomina Ágora; por ende, el docente puede innovar en el aula de clases, ofreciendo un ambiente enriquecedor, donde no haya espacio para la rutina, planeando actividades estimulantes, haciendo buen uso de los materiales y demás recursos a su alcance para lograr que los infantes estén siempre motivados para aprender.

Antes esto, Román & Murillo (2008) considera “los docentes son actores claves y relevantes para la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje es algo de lo cual hay no sólo consenso social, sino que cada vez es más sólida la evidencia empírica que lo confirma”. Esto implica, que la labor docente es una tarea que nunca termina ya que son trascendentales para la sociedad, pues cumplen una función social clave en cuento a la formar, enseñar y

transmitir conocimientos, donde a su vez trae consigo una serie de características que pueden parecer desapercibidas para la mayoría de nosotros.

Es decir, cuando planean clases, diseñan estrategias de aprendizajes, crean y utilizan múltiples herramientas y materiales, adaptan los contenidos al contexto, hacen un seguimiento continuo y personalizado de cada alumno; y constantemente están en formación para transformar y mejorar sus prácticas pedagógicas; finalmente, este proyecto pretende contribuir al fortalecimiento conceptual y metodológico de las instituciones educativas, a través de implementación de estrategias innovadoras que propician el cambio en las aulas de clase.

Demostrado así, a padres de familia y docentes que la lúdica es elemento clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes; donde, se abandonan las estrategias tradicionales para desarrollar en los niños habilidades cognitivas, sociales, motoras y físicas, mediante el juego que busque no solo fortalecer un aprendizaje de calidad, sino que también el interés del infante.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

En primer lugar, MEN (2010) menciona: “Infancia es la primera etapa del ciclo de vida que comprende el desarrollo de niños y niñas desde su gestación hasta los cinco años de vida, etapa crítica para el desarrollo pleno del ser humano en sus aspectos biológico, psicológico y social”. En pocas palabras es el periodo el cual se descubre el mundo y se adquiere conocimientos y aprendizajes, donde los niños, niñas y adolescentes están inmersos en el proceso de toma de decisiones por parte del docente investigador, es ahí donde se evidencia el acercamiento a procesos de innovación y reflexión de su práctica educativa.

Esto implica, una acción permanente de revisión y análisis de lo que cotidianamente desarrolla en el aula de clases, para que con ello recree su quehacer docente y se convierta en sujeto activo, que intenciones el aprendizaje entre los estudiantes, desarrolle diagnósticos permanentes, busque el mejoramiento constante de su ejercicio docente y la profesionalización de sus práctica educativa y profesional. Escobar & Preciado (2005) afirma lo siguiente:

“La investigación educativa es considerada como una herramienta que contribuye a la cualificación de los docentes, la constitución de una academia pedagógica, la reflexión sobre la enseñanza y el aprendizaje que llevaría a la constitución del saber pedagógico, debido a que el docente reflexiona sobre lo que hace” (P .5).

Esto quiere decir, la búsqueda de soluciones creativas a las diversas situaciones problemáticas que se presentan en el quehacer cotidiano, un proceso cada vez más indispensable para renovar y transformar los ambientes escolares, de enseñanza y aprendizaje logrando así la calidad en la educación; es decir, que responda a las necesidades de los estudiantes según sus contextos, considerando que la educación inicial es de vital importancia en la vida de los niños y niñas ya que centra su hacer, reconociendo las particularidades que singularizan su desarrollo infantil.

Entonces, promover el desarrollo integral en el marco de la educación inicial significa reconocer a los niños y niñas en el ejercicio de sus derechos, saber de sus singularidades, intereses, gustos y necesidades y atenderlos mediante las actividades que implican esos intereses en sus momentos particulares de desarrollo MEN (2010).

En sintonía con lo anterior, estas bases se fundamentan en un currículo desde la experiencia, el cual se define como una forma de interacción entre las niñas, los niños, las familias y las maestras, cuyo énfasis es la acción de cada uno, relacionada directamente con su contexto socio cultural y natural; por tanto, el currículo basado en experiencia no solo permite el aprendizaje, sino que también por medio de él, se encuentra sentido en lo que hacen los niños y niñas en cuanto a, lo que exploran, indagan, desean, preguntan y comunican, de esta manera, los niños aprenden a través de sus experiencias cotidianas y las interacciones que ocurren en su vida diaria.

Esto significa, que el currículo en los primeros años se basa en facilitar aprendizajes significativos a través del juego, la exploración y las actividades propias de la infancia, donde los maestros guían este proceso reflexionando sobre la pedagogía que nutre sus propuestas, desde allí, se reconoce a las maestras como sujetos que tienen una historia particular y un saber, que crean, analizan y reflexionan para generar propuestas pedagógicas; es ahí, donde el saber pedagógico tiene un origen en la práctica, en el momento en que se plantea y se proyecta las experiencias, permitiendo a la vez reflexionar su saber.

En virtud de la lectura de Tobón (2010), es posible mencionar que existen diversos modelos educativos a nivel global que se fundamentan en el paradigma de la educación basada en competencias. Es así como Tobón (2010) propone en su libro "Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación" una perspectiva

renovada de la pedagogía competencial desde la óptica de la complejidad; de esta forma, busca trascender cualquier reduccionismo laboral o económico que pueda implicar considerar a las competencias como una fórmula educativa que subordina todos los objetivos, procesos y fines de la educación a los intereses de la esfera productiva.

Según Tobón (2010) para alcanzar este cometido el autor plantea tres ejes formativos fundamentales en el desarrollo de los estudiantes; las competencias laborales acordes al entorno empresarial, la integración sociocultural del individuo y la autorrealización personal, considerándola como lineamientos curriculares; de igual forma, se menciona que la orientación apoyada en competencias propone una nueva forma de enseñanza que surge del aprendizaje significativo y busca el desarrollo pleno del estudiante.

Es decir, integra la teoría de las diversas áreas del conocimiento llevándolas así a las diversas actividades del aula, el cual se considera estándares de las competencias, dado que se puede articular las diferentes áreas del conociendo dentro de los mecanismo de evaluación y planeación de los currículos; desde una mirada crítica la formación basada en competencia es muy significativo, al poder integrar las diversas áreas del conocimiento que está orientado a las personas con el fin de adquirir habilidades, conocimientos y actitudes para un desempeño idóneo.

Por lo tanto, se puede decir que orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral es un reto, al integrar el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales, ya que, se debe obtener un actitud e hiperactividad para aprender, comunicar, trabajar en grupo para evaluar las situaciones, formular diagnósticos y hacer propuestas de mejora en todos los niveles, autonomía,

independencia de espíritu y capacidad de análisis basadas en el saber; para así generar individuos empoderados con conocimientos y habilidades en diversos ámbitos y campos de estudio.

Por lo dicho anteriormente, y teniendo en cuenta la finalidad de la educación basada en la formación de competencias descritas por Tobón (2010) y realizando un análisis de la propuesta de investigación planteada dentro el presente texto, se puede deducir que la propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencias, ya que se integra así el saber, saber hacer y el saber ser; debido a que se determinó en un grupo perteneciente a una institución educativa una problemática que afecta a los niños, niñas y adolescentes, el cual es la deserción escolar y el desinterés en cuento a la área de matemáticas.

Donde, al analizarla se buscó de manera grupal poder superar y mitigar las dificultades encontradas que afecta dicha población, mediante actividades lúdicas innovadores como el juego involucrando así la área mencionada; de este modo, las estrategias por competencias y el maestro entran a jugar en el campo educativo un papel fundamental en el aprendizaje del individuo, buscando así denotar la sinergia entre los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores para que el alumno aprenda a desarrollar por sí mismo la autonomía, las herramientas necesarias para resolver problemas o tareas complejas mediante la acción.

Citando a Bogoya (2000) resalta que las competencias implican actuación, idoneidad, flexibilidad y variabilidad, y las define como: "una actuación idónea que emerge en una tarea concreta, en un contexto con sentido. Se trata de un concepto asimilado con propiedad y el cual actúa para ser aplicado en una situación determinada, de manera suficientemente flexible como para proporcionar soluciones variadas y pertinentes [...]" (p. 11).

De este modo, la labor docente desde todos los niveles tiene la gran responsabilidad no solo de transmitir conocimientos, sino que también trascender a la formación de personas éticas,

coherentes, transparentes con principios sólidos, esto involucra estar preparado para poder poner en marcha diversas estrategias de enseñanza que favorezcan los aprendizajes de todos sus estudiantes; por tanto, las estrategias pedagógicas requieren esencialmente de una comprensión humanizada desde esta, para planificar con un propósito educativo acciones, herramientas y recursos que permitan acceder a un resultado significativo.

Es decir, un sistema que se ejecuta con un ordenamiento lógico y coherente, en función del cumplimiento de objetivos educacionales; en pocas palabras una estrategia constituye un método o una actividad que se plantea concretamente para mejorar el proceso de aprendizajes, facilitando así el crecimiento personal de los educandos, (Picardo, Balmore, y Escobar, 2004, p. 161).

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación es mediada por una secuencia didáctica denominada: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje e incentivar el interés de los niños, niñas y adolescentes; dicha secuencia se orienta bajo el objetivo de diseñar e implementar actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de los alumnos del grado segundo de 7 a 8 años de Florencia Caquetá, enfocado al fortalecimiento del interés y el desarrollo de habilidades en prevención a la deserción escolar.

En consideración, a lo planeado en el objetivo expuesto se diseñaron tres actividades, la primera es denominada juego de memoria con números y cantidades, es un juego grupal donde se le permitió a los estudiantes momentos de dialogo, compartir y aportar lo mejor de sí mismo para lograr el objetivo, que en este caso es acomodar secuencialmente fichas de números del 1 al 20 boca abajo, para dicha actividad se dividieron los estudiantes en dos grupos, mujeres contra hombres para competir y memorizar en menor tiempo posible; así, los niños y las niñas aprenden a interactuar con sus pares, compartir, negociar, resolver conflictos y trabajar en equipo, y como producto susceptibles para el análisis esta la grabación de videos y fotos del proceso de la implementación.

Paso seguido, respecto a la secuencia esta la segunda actividad llamada: Jugando aprendo a sumar y restar, consistió en la realización de sumas y restas con los siguientes materiales didácticos pompones, fichas de números de 1 al 10, dados, signo de sumas y restas, y hojas de un árbol realizada en fomi; es un juego grupal donde se les permitió a los estudiantes dialogar, compartir, resolver conflictos y sobre todo trabajar en equipo para lograr el objetivo, que en este caso, fue dar respuesta de las sumas y restas cada vez que se tiraba los dados, donde se utilizaba

los pompones encima de la hoja con el fin de contar correctamente y así dar respuesta con la ficha de los números.

Para dicha actividad, se dividió a los estudiantes en grupos de dos, para que cada niño o niña compitiera con el compañero, el que sumas y restas de numeración grande hicieran; así, los alumnos aprendieran a resolver problemas matemáticos, respecto al producto susceptibles para el análisis esta la grabación de videos y fotos del proceso de la implementación.

Finalmente, se estableció la tercera actividad de la SD que lleva como nombre conteo con fichas de colores, la actividad se implementó en el salón de clases, es un juego individual donde se les permitió a los alumnos momentos de dialogo, autonomía y toma de decisiones para lograr el objetivo final; que en este caso fue enfrentarse al desafío de jugar tirando el dado grande realizado con materiales reciclajes, donde debían acomodar las fichas de colores según el número que salga en el tapete de cuadros, el juego consistía que el estudiante que más papeles de colores coloque hasta terminar es el ganador de la partida.

Por tanto, el producto susceptible para el análisis son los resultados de los saberes previos de los estudiantes de las actividades anteriores, resultado de la en cuenta de los directivos y estudiantes del trabajo docente, videos y fotografías de la participación de los estudiantes en la actividad. Es importante precisar que, este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje e incentivaran el interés; mediante las siguientes competencias:

Establece relaciones y diferencias entre diferentes notaciones del sistema decimal para decidir sobre su uso en una situación dada, analizar las relaciones y propiedades entre las expresiones numéricas, explorar y describir las propiedades de la suma y de sus transformaciones

a partir de diferentes representaciones, resuelve operaciones básicas por medio de las matemáticas, reconocer la importancia de saber sumar y restar números, objetos y cosas para su aplicación en la vida cotidiana y analizar e involucrar conceptos propios matemáticos mediante situaciones dadas.

Con dichas actividades se trabajó con los niños y niñas del grado segundo aspectos importantes: Como la interacción social, importancia de las habilidades sociales como la escucha activa, expresiones de emociones y el trabajo individual como colaborativo; del mismo modo, la participación que genero seguridad, autonomía, asombro, curiosidad, toma de decisiones y construcción del conocimiento matemático, por último, la resolución de conflictos de manera pacífica y constructiva mediada por valores como el respeto, tolerancia y solidaridad que conlleva a un ambiente armónico.

Enfoque Didáctico

La propuesta pedagógica para fortalecer el aprendizajes e incentivar el interés en prevención de la deserción escolar en niños y niñas de 7 a 8 años mediante actividades lúdicas, se fundamentan en tres actividades en cuento a la área de matemáticas, donde se realiza en un lapso de tiempo de dos semanas; cada actividad está compuesta a su vez de tres momentos: iniciación con los saberes previos, desarrollo de la actividad con la gestión del conocimiento y cierre con la socialización, de manera que cada actividad y cada momento, está planeado con el objetivo de alcanzar el logro de las competencias y derechos básicos de aprendizaje correspondientes a la población en la que se implementa.

Por tanto, con la ayuda de la estructuración descrita se hace mucho más claro determinar la coherencia entre los objetivos de la propuesta pedagógica y el diseño de la secuencia didáctica, en relación con las características del desarrollo de los niños y niñas que conforman la población elegida; de acuerdo con lo expuesto, se considera importante implementar las secuencias didácticas dentro de las aulas de clases, ya que son de gran importancia debido a que brindan beneficios dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Dado así, al mencionar el beneficio de implementar la secuencia didáctica encontramos que esta va encaminada en poder orientar los contenidos de una determinada área, por tanto se comprende que las secuencias didácticas son una herramienta pedagógica fundamental para lograr una enseñanza efectiva y coherente; ya que permite a los docentes estructurar los contenidos de manera secuencial y progresiva dentro de un determinado tiempo, de acuerdo con los objetivos que se han establecido para el proceso de enseñanza aprendizaje, en consideración Díaz (2013) expresa lo siguiente:

“Es el resultado de establecer una serie de actividades de aprendizaje que tengan un orden interno entre sí, con ello se parte de la intención docente de recuperar aquellas nociones

previas que tienen los estudiantes sobre un hecho” adicionalmente, manifiesta que es imprescindible “vincularlo a situaciones problemáticas y de contextos reales con el fin de que la información que a la que va a acceder el estudiante en el desarrollo de la secuencia sea significativa”.

De igual manera realizando un análisis cerca a los referentes que se implementan dentro de la planeación didáctica podemos optar por mencionar que estos referentes que se indica son aquellos que se cumple dentro de la secuencia didáctica los cuales son identificados dentro de la planificación de esta, entre la planificación hay tres momentos; en el primero es la apertura que tiene como propósito poder identificar cual es el objetivo de la actividad y en que consiste, la segunda es el momento del desarrollo el cual consiste en realizar las actividades con el fin de poder llegar a los objetivos propuestos.

Por otro lado, se espera con el desarrollo que los estudiantes dentro de su entorno escolar puedan desarrollar y fortalecer las habilidades y conocimientos mediante estrategias innovadoras como la lúdica, que posibilite la motivación entre otras (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Para el cierre se tiene como objetivo analizar si se alcanzaron los objetivos planteados dentro de la actividad e identificar aspectos de mejora si es necesario.

Por lo dicho, la estrategia pedagógica que se implementó en la secuencia didáctica son las actividades lúdicas en cuento al área de matemáticas, con el objetivo principal de incentivar el interés de los niños, niñas y adolescentes, en prevención a la deserción escolar; de este modo, se considera que las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo cognitivo de los infantes, facilitando su proceso de enseñanza aprendizaje (Rodríguez, et al. 2015).

En consideración, se puede comprobar que, las actividades lúdicas potencia las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de los infantes para ejecutar una acción, debido a que ellos disfrutan que halla en dicha actividad los motive a dar más de sí mismo, y genera por

lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje; es por eso, que aprender no es un juego, pero se aprende jugando así lo manifiesta Vygotsky (1896) “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”.

Por ende, se considera una dinámica que despierta el interés de los niños, niñas y adolescentes hacia las actividades que se ofrecen en las aulas de clases, desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva; construyendo en forma dinámica creadora y creativa de su personalidad.

En este sentido, el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas, de allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos; de esta manera, realizando un recorrido por los diversos pasos de la propuesta pedagógica, se vinculan de manera directa la población elegida como análisis del planteamiento del problema, en donde se evidencia la importancia de implementar la secuencia didáctica donde se cumpla el papel fundamental de planificar y desarrollar actividades en mejora al planteamiento de problema expuesto.

También es importante tener en cuenta como lo indica Tobón (2013) que los aprendizajes que se han adquirido previamente se constituyen en la base de los aprendizajes futuros porque brindan información necesaria para saber desde donde debe partir la implementación de la propuesta pedagógica, en materia de conocimientos y competencias; también permiten identificar miembros de la población con dificultades o habilidades, así como la posible proyección de grupos cooperativos.

Por ello, en la práctica docente se continuará implementando la secuencia didáctica debido a sus numerosos beneficios tanto para la planeación docente, como para la formación

integral de los futuros estudiantes; es ahí, donde el docente diseña clases, realiza un diagnóstico de saberes previos, establece competencias que desea desarrollar, determinar las actividades que le permitirán alcanzar los objetivos propuestos y los recursos que sean necesarios para su adecuada implementación.

Por otro lado, se obtiene la necesidad de abordar los intereses de los niños y niñas durante la planeación, ya que es de suma importancia abordar las necesidades de los estudiantes, ya que permite obtener factores como lo son las fortalezas y debilidades; con la intencionalidad de planificar una secuencia didáctica acorde a las necesidades que se analicen dentro del aula de clases, donde cada necesidad se analiza y así poder crear en los estudiantes habilidades cognitivas.

En cuanto al análisis de dichas actividades se pueden mencionar que responden y acuden a las necesidades de los niños y niñas, respetando por su puesto, los estilos y ritmo de aprendizaje que se vienen trabajando desde la malla curricular de la institución mencionada, siendo una de las más importantes necesidades de los estudiantes que aspiran a ingresar a la educación superior; donde al ser componentes en la comprensión de problemas, en especial de aquellos que requieran el uso del pensamiento matemático para su resolución, se hace necesario generar actividades que permitan reforzar los conocimientos donde el uso del pensamiento numérico, variacional, geométrico, métrico y aleatorio es indispensable para su adecuada interpretación y solución (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

Así mismo, es importante recalcar la importancia de mencionar el valor jerárquico que tiene los saberes previos, ya que no solo permiten poner al estudiante en contacto con el nuevo conocimiento, sino que además son determinantes y se constituyen en la base del aprendizaje, pues el docente puede hacerse una idea sobre cuánto ya sabe o domina de lo que él quiere

enseñarle; en otras palabras, el aprendizaje será más significativo cuantas más relaciones con sentido sea capaz de establecer el estudiante entre sus saberes previos y el nuevo aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico; es así, como el rol docente es de suma importancia, ya que no solo transmite conocimiento, sino que también tiene el papel profesional de guía y mediador, donde acompaña a los estudiantes para la construcción de conocimiento tanto de manera individual, como de forma colaborativa.

Implementación

La pregunta orientadora de la investigación es ¿Cómo pueden las actividades lúdicas utilizarse como estrategia para reducir la deserción escolar y fomentar el interés de los niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero del Club de Tareas Dejando Huellas de Florencia Caquetá?, por lo tanto, para lograr lo propuesto se lleva a cabo la implementación de una secuencia didáctica con (3) actividades, la primera de ellas se desarrolló el lunes 15 de abril de 2024 entre 5: 00 pm a 6: 00 pm, con el fin de “Fomentar la participación en actividades y experiencias significativas que generen seguridad, autonomía, asombro, curiosidad, toma de decisiones y construcción del conocimiento matemático”.

En términos de la implementación no se desarrolló acorde a lo planeado, debido a las dificultades que se presentó respecto al tiempo estipulado y toma de evidencias de la implementación de las actividades con los niños y niñas; se toma, en cuenta las recomendaciones de la docente titular de trabajar con todos los niños sin importar la edad ya que el espacio de la implementación fueron horarios de descanso.

En cuento, al momento de inicio de la de la actividad, se observó niños y niñas interesados por participar, obteniendo resultados del primer objetivo mencionado anteriormente; así, se llevó a cabo en primera instancia la organización del salón de clases para la realización de la actividad, se dio la bienvenida a cada uno de los participantes, se explicó la propuesta pedagógica, propósitos, utilidad e importancia en el presente y futuro.

Seguidamente se implementó dinámicas de romper hielo, donde se observó en los estudiantes interés por participar, curiosidad y toma de decisiones. La dinámica consistía en la imitación de animales más conocidos por los alumnos finalizando con presentación personal, para dicho momento se facilitó papelitos de colores con los nombres de dichos animales como: la

vaca, gallina, perro, gato, conejo, mono y oveja; al momento de obtener al alcance los alumnos los nombres se mostró preocupación en la imitación en los alumnos más pequeño del grupo de trabajo.

Después se desarrolló con los estudiantes una dinámica de pintura con los personajes anteriormente nombrados, se observó con la implementación una participación activa, trabajo en equipo, interés por participar, autonomía a la hora de tomar decisiones; donde ser escuchados se trabajó en el suelo permitiéndoles confianza durante la sesión, pintaron personajes a sus gustos e intereses, colocando al finalizar los nombres de cada participante seleccionado para evidenciar la actividad implementada.

En el momento de desarrollo, se evidencio en los alumnos interés, curiosidad y felicidad por participar; tomaron decisiones respecto al elegir con quien trabajar en la implementación de la actividad, en primera instancia se desarrolló la explicación detallada del juego, en cuento a los objetivos, movimientos básicos a través de ejemplos sencillos; rápidamente se facilitó a los estudiantes los materiales de la actividad basado en juego, en cuento a las fichas con números del 0 al 20, donde debían barajar las fichas y acomodarlas boca abajo; así enfrentándose al desafío de competir en grupos de (2), el cual cada equipo debía encontrar los números correspondiente del juego en el menor tiempo, encontrando así el ganador de cada equipo.

Luego al finalizar con el juego y encontrando el ganador de la competencia de memoria de la selección anterior, los alumnos se enfrentaban con la docente donde tenían la oportunidad de derrotar al docente con ayuda de sus compañeros de clases; al momento de competir se mostraron animados y felices la saber que los ganadores serian ellos, donde gritaban y animaban al compañero “usted puede”, “ya casi termina” obteniendo, así como resultado satisfactorio de la competencia.

En el momento de cierre, se les facilitó en primera instancia un examen diagnóstico individual matemáticos, donde debían resolver operaciones de sumas y restas; donde al finalizar con el examen se recogió los implementos de trabajo y se realizó un Collage con los personajes pintados de la actividad de inicio; dando se les dio la orden de recortar, pintar y pegar en una cartelera formando así el collage de imágenes para obtener evidencia de la implementación de la actividad.

Dando continuidad con la secuencia didáctica el día miércoles 17 de abril del 2024 entre 5: 00 pm a 6: 00 pm, se realizó la segunda actividad con el fin de: Desarrollar actividades lúdicas como componente del proceso de aprendizaje que proporcione espacios dinámicos y atractivos para los niños de segundo del club de tareas dejando huellas, para fomentar el fortalecimiento del interés en la adquisición de nuevos conocimientos; en términos de la implementación no se desarrolló acorde a lo planeado debido a las dificultades como el tiempo estipulado, donde la docente titular dio el espacio, pero no con todos los alumnos debido a sus obligaciones como estudiantes.

Por otro lado, la recolección de evidencias fue difícil debido a las exigencias de la docente en no dejar ingresar segundas personas sino las docentes encargadas. En cuento, al momento de inicio de la de la actividad, se visualizó en los estudiantes desinterés y molestia al momento de conocer en qué consistía la actividad, pero a pesar de todo se llevó a cabo el segundo objetivo mencionado anteriormente; así en primer lugar, se dio la bienvenida a cada uno de los participantes, se explicó la propuesta pedagógica, el propósito, su utilidad e importancia en el presente y futuro.

Después se desarrolló una dinámica donde se observó en los estudiantes un poco de interés por participar, la dinámica consistía en captar la atención mediante un juego de sumas y

restas, donde la docente le facilitaba un juguete al azar preguntando a su vez la respuesta correcta de las sumas y restas, así sucesivamente hasta no dejar niños sin participar; por último, se jugó con los niños donde tenían oportunidad de preguntarle a la docente la misma dinámica que realizó con los alumnos, el objetivo del juego era que la docente debía dar respuestas correctas e incorrectas, con el fin de que los alumnos pensarán la respuesta y así corregir al docente; durante la implementación fue divertida ya que los niños daban sumas de números grandes que ni ellos podían contestar.

En el momento de desarrollo los niños y niñas tomaron la actividad de la mejor manera, demostrando interés y curiosidad por participar, tomaron decisiones respecto al elegir con quien trabajar, en primera instancia se desarrolló la explicación detallada del juego, en cuento a los objetivos, movimientos básicos a través de ejemplos sencillos; luego se les facilitó a los alumnos implementos del juego, en cuento a los pompones, fichas de parques, botones, hoja de árbol realizadas en fomi, dados, fichas de signos como suma y resta y fichas de números del 1 al 10.

Para ello, cada equipo debía escoger quien empezaba con el juego, donde debían tirar los dados y según los números que salían en los dados, debían colocar sea el signo de suma o resta con el signo igual según la indicación de la docente, donde a la vez con la hoja del árbol realizado en fomi podían ayudarse colocando los números correspondiente en cada lado y después contaban, dando así la respuesta con las fichas de los numero entregados al frente del signo igual, el juego consistía en retar al compañero, el que más sumas y restas de numeración grande le hiciera contestar.

Al finalizar con el juego de sumas y restas, se dio la oportunidad entre todos dialogar sobre la dinámica del juego en cuento a los intereses ¿Qué les pareció? ¿Como les fue? ¿Cómo fue el trato de su compañero? y ¿Que aprendieron del juego? así manifestaron “me gusto la

actividad”, “me aburrí”, “me fue bien con las sumas”, “mi compañera no me dejó jugar”, “aprendimos a sumar y restar con los pompones”.

En el momento de cierre, se facilitó en primera instancia fichas de repaso individual de sumas y restas donde debían dar respuesta, dando tiempo y acompañamiento a los alumnos más pequeños, incluso los niños más grandes ayudaron a los más pequeños a contestar las fichas de repaso; después se recogió el material de trabajo y se desarrolló la sección de fotos de recuerdos de la implementación y se agradeció a la comunidad en general y a las niñas y niños por la participación activa.

Dando cierre a la secuencia didáctica el día viernes 19 de abril del 2024 entre las 5: 00 pm a 6: 00 pm, se desarrolló la última actividad, con el fin de determinar ventajas y desventajas de la inclusión de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de segundo del club de tareas de Florencia Caquetá; en términos de la implementación no se desarrolló acorde a lo planeado, ya que se tuvo en cuenta las recomendaciones de la docente titular en cuanto a la involucración de todos los niños de diferentes edades, el tiempo y recolección de evidencias.

Por otro lado, antes de la implementación se trabajó duramente con los estudiantes con la realización de las tareas para finalizar con la implementación del juego, al momento de inicio de la actividad, se visualizó en los estudiantes mucho interés, curiosidad por participar con la actividad; así, en primera instancia se dio la bienvenida a cada uno de los participantes, explicándoles a su vez la propuesta, el propósito, su utilidad e importancia en el presente y futuro, luego se desarrolló una dinámica que consistía captar la atención mediante un juego llamado teléfono roto.

Donde la docente acomodo a los alumnos en mesa redonda, empezando la dinámica con un alumno diciéndole al oído la palabra (la niña está llorando porque tiene hambre); según lo que entendía el alumno se lo decía al compañero del lado al oído, así sucesivamente hasta finalizar con el ultimo alumno; al finalizar, se le preguntaba al último alumno que entendió el cual contesto (la niña quiere hacer popo), al escuchar la palabra la docente se devolvía preguntándoles a cada niño que entendió y así encontrar donde fue le error, dando por finalizada la dinámica.

Seguidamente se vio involucrados los alumnos en la realización de las fichas para el juego, donde ayudaron a recortar cuadros de diferentes colores y mientras trabajaban se dio recomendaciones para tener en cuenta para el juego; dicho proceso concientizo a los alumnos que el trabajo que realiza los docentes se debe valorar debido a que se toma tiempo en la preparación.

En el momento de desarrollo, los alumnos tomaron la actividad de la mejor manera, demostrando interés y curiosidad por participar, tomaron decisiones respecto al elegir con quien trabajar en la implementación de la actividad, así se organizó el salón de clases recogiendo sillas y mesas para organizar el tapete para el desarrollo de la actividad; se involucraron en ayudar a pegar el tapete en el suelo con cinta y organizar las fichas de colores en orden. Al finalizar con la organización del salón y al escoger los equipos, se facilitó al primer equipo las fichas y el dado grande que se desarrolló con cartón, enfrentándose al desafío de jugar con su compañero.

El juego consistía en tirar el dado y dependiendo el número que salga colocaban las fichas en el puesto correspondiente ya que el tape tenía dos lados, el niño o la niña que terminaba primero era el ganador; para rematar con el juego se dio la oportunidad de dialogar sobre la dinámica, dando un repaso de todas las actividades anteriores mediante una mesa redonda, donde el docente lanzo el dado realizando sumas y restas con los números que salía del dado.

Para el cierre de la actividad los alumnos demostraron autonomía en la realización de la actividad, donde se les implementó una cuesta junto con la docente sobre las implementaciones de las actividades lúdicas en el aula; seguidamente, se implementó sección de fotos para evidencias y se agradeció a la docente y a los alumnos por la participación, donde se organizó un compartir por el buen comportamiento y trabajo en equipo. Respecto a los intereses de los niños y niñas manifestaron lo siguiente “profe usted vuelve la otra semana”, “profe la pasamos bueno”, “hay que pesar”; en cuanto a la docente encargada manifestó “me gustaría que volviera”, “por si algo me puedes ayudar si la necesito”.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La práctica pedagógica como maestro investigador es una faceta fundamental en la labor docente, ya que implica una constante búsqueda de mejora y desarrollo profesional, ser un maestro investigador implica adoptar una actitud reflexiva y crítica hacia la propia práctica, buscando siempre nuevas estrategias y enfoques que beneficien el aprendizaje de los estudiantes; por otro lado, la investigación en el ámbito educativo nos permite indagar sobre diversos aspectos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, al llevar a cabo investigaciones, los maestros tienen la oportunidad de identificar áreas de mejora, explorar nuevas metodologías, evaluar el impacto de sus prácticas y generar conocimiento en el campo de la educación.

Donde una de las ventajas de la práctica pedagógica como maestro investigador es la posibilidad de basar las decisiones y acciones en evidencia empírica, al realizar investigaciones, se recopilan datos y se analizan resultados, lo que proporciona una base sólida para tomar decisiones informadas y fundamentadas, esto contribuye a una enseñanza más efectiva y a un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes; esto quiere decir que se los docentes se prepara para cumplir con los retos educativos que se plantean en el contexto educativo social, como uno de los principales gestores y formadores de personas.

Esto implica, fomentar la adquisición de conocimientos del alumno durante el transcurso de su vida escolar, al potencializar sus habilidades, destrezas, capacidades y talentos, en cierta manera, explorando al máximo la curiosidad, el amor por el mundo que lo rodea; permitiéndole analizar, describir, razonar, pensar y actuar correctamente en cada instante de su vida, para así aplicar sus conocimientos en la resolución de las problemáticas y exigencias que se presentan en su diario vivir.

Sin embargo, también es importante reconocer los desafíos que pueden surgir en la práctica pedagógica como maestro investigador, la falta de tiempo, los recursos limitados y la carga de trabajo adicional pueden dificultar la realización de investigaciones de calidad, además el proceso de investigación implica incertidumbre y la posibilidad de enfrentar obstáculos y resultados inesperados; pero a pesar de estos desafíos, es una oportunidad valiosa para el crecimiento profesional y la mejora continua, ya que la investigación en el aula nos permite innovar, adaptarnos a las necesidades de nuestros estudiantes y contribuir al avance del conocimiento educativo.

En pocas palabras, para que esto llegara suceder el educador debe cambiar totalmente los métodos y técnicas de enseñanza, y para esto; debe contar con la formación profesional necesaria, ser competente en el campo de acción educativo, contar con herramientas necesarias para enfrentarse a las exigencias económicas, sociales, culturales de la educación, contar con creatividad, iniciativa, estrategias de resolución de problemas, trabajo en equipo, conocimiento curricular y pedagógico.

De este modo, se comprende que el docente es un agente activo, participativo, innovador, al momento de brindar respuestas a los diferentes modelos, competencias, estándares en la práctica educativas, y desde diferentes perspectivas ejercer un cambio como lo que se realizó en en dicho proyecto; donde se fortaleció el aprendizaje y se estimuló el interés de los niños y niñas mediante estrategias lúdicas en prevención a la deserción escolar; para ello, se desarrolló y se implementó la secuencia didáctica en busca a la solución de la problemática plateada, donde se utilizó estrategias pedagógicas innovadoras como juegos matemáticos de memoria, conteo y sumatorias.

En este sentido, se comprende que el juego es liberador, por lo que es indispensable comprender la forma en que funciona, lo que comunica los educandos por medio de éste, sus motivaciones al jugar, al crear su mundo imaginario; por tanto, es imprescindible que las y los docentes otorguen al juego la importancia y seriedad que merece, pues, si lo sabemos utilizar, se puede convertir en una potente estrategia de trabajo para los educadores y educadoras, así lo confirma Vygotsky (1896) "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño".

Según lo comentado, con el trabajo que se realizó llegamos a la conclusión que las actividades de juegos matemáticos los niños y niñas estaban muy animados y comprometidos en el desarrollo de las actividades que implicaron competencias infantiles y movimiento, los niños participaron en forma oral y escrita muy bien; respecto con la actividad de sumas y restas propuesta la participación fue positiva cumplieron con sus obligaciones y expectativas.

En los juego de conteo con fichas de colores, se obtuvo una buena participación y comulación por parte de los niños y niñas puesto que casi todos alcanzaron a participar, respecto a la actividad se mostraron complacidos de poder tener variedad en las actividades para escoger la ficha correcta ya que muchos se les dificultaba finalizar, y los compañeros se reína de ellos, pero aun así siguieron hasta llegar a meta; como resultado final se obtuvo en los alumnos habilidades que les permitió explorar realidades nuevas, estado de alerta y destrezas de resolución de problemas emocionales.

Por otro lado, niños autónomos y comprometidos en sus labores escolares, en cuanto al, conocimiento matemático se permitió fortalecer el interés, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro y fuera del aula de clases; basados en los resultados de la aplicación de las actividades lúdicas como parte estructural del proceso de aprendizaje de los

niños y niñas de secundaria, se recomienda incluirlas en los programas de estudio para niños y hacerlos parte integral del proceso de manera que la creatividad, el interés por el conocimiento y las diferentes habilidades de cada niño aumenten en cada encuentro dentro de la escuela.

En cuanto a la práctica, adecuar estrategias de enseñanza innovadoras para el aprendizaje, el trabajo en equipo, la involucración de los alumnos en talleres y actividades individuales como grupales es la mayor fortaleza como docente en formación; con esto puede afirmar que mis fortalezas son mi creatividad para organizar actividades colectivas en la escuela, como el día del amor y de la amistad, el día de las madres, el día del estudiante, desfiles, eventos deportivos, asesoramiento de alumnos, eventos oratorias y poesías, círculos de lectura, entrevistas a padres de familia, alumnos y docentes, así como actividades de seguimiento constante y sistemático del rendimiento, asistencia y responsabilidad de cada alumno.

A consideración, de los errores que realmente podemos conceptualizar como oportunidades de mejora en aspectos tales como la falta de motivación total de los alumnos a los círculos de lectura, el no manejar de manera adecuada la transversalidad de las materias y no estar capacitada para atender alumnos con capacidades especiales; cabe aclarar que mi interés profesional está basado en el desarrollo intelectual, de mis alumnos lo cual me obliga a la actualización continua y al estudio e implementación de las reformas de tipo educativo con el único objetivo de ser cada día mejor dentro y fuera del salón de clases.

Ciertamente, en el manejo de la planeación y la intervención docente en cuento a las actividades y estrategias de enseñanza, la fase de preparación de nuestra actividad docente antes de ponernos delante de los alumnos nos obliga tomar decisiones muy importantes respecto a cada uno de los apartados que debe tener una programación de aula, en este caso los objetivos didácticos de las áreas que se trabaja, los contenidos, las actividades, las estrategias y los

recursos suficientes y variados que sean congruentes con los objetivos y la realidad concreta de los alumnos a quienes van dirigidos.

Entonces, podemos mencionar que la planeación, programación, metodología, evaluación, atención a la diversidad, recursos materiales; es decir todo el quehacer educativo del profesor, se concreta en un tiempo y en un espacio; en donde se encuentran las herramientas didácticas necesarias para impartir la actividad de la enseñanza, a la vez se promueve la confianza del grupo y un clima agradable.

Para finalizar, se puede concluir que las actividades lúdicas si se puede utilizar como estrategia pedagógica para fomentar el interés y fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas en prevención a la deserción escolar; así lo considera Rodríguez, et al. (2015) un proceso que fortalece el desarrollo cognitivo de los infantes, facilitando su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, se pudo comprobar que, a partir de ellas se potencializo las estructuras mentales, las habilidades, las destrezas, como también el fortalecimiento de los aprendizajes e intereses de los niños y niñas mediante el juego; por ello, la lúdica es más que solo juego, encierra todas aquellas actividades o experiencias gratificantes que facilitan la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras y el conocimiento de sí mismo, la importancia de esta actividad según Jiménez (2005), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo.

Conclusiones

Inicialmente, al desarrollar actividades lúdicas como componentes del proceso de aprendizaje donde se proporcionaron espacios dinámicos y atractivos para los niños y niñas de 7 a 8 años del grado segundo, del Club de Tareas Dejando huellas, fue posible facilitar el proceso de enseñanza en la construcción del pensamiento matemático desde la edad temprana y al inicio del proceso de la educación; ya que los niños de esta edad se encuentran en el periodo sensitivo del juego, es ahí donde se permitió el fortalecimiento de los intereses y el desarrollar habilidades matemáticas en mejora a la deserción escolar.

Seguidamente, al determinar ventajas y desventajas de la inclusión de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de segundo, se evidencio que los juegos y la utilización de materiales y elementos propios de entorno del estudiante presentan mayor concentración y avances en la comprensión de las matemáticas; por otra parte, los talleres aplicados generaron en los alumnos la utilización de su creatividad e imaginación, evidenciando que estas son dos herramientas fundamentales para el fortalecimiento de su pensamiento lógico matemático.

Del mismo modo, al fomentar la participación en actividades y experiencias significativas que generaron seguridad, autonomía, asombro, curiosidad, toma de decisiones y construcción del conocimiento matemático; se permite precisar que las actividades fueron todo un éxito pues lograron captar la atención y el interés de las niños y niñas al momento de desarrollar las planeación didáctica mostraban buenas disposición y óptimos donde el resultado fue más de lo que se esperaba, por eso se hace un llamado a los docentes, formadores y cuidadores que inicien a utilizar dichas actividades con el fin de fortalecer y desarrollar habilidades matemáticas en los niños sea adentro o fuera de la escuela.

Por lo anteriormente mencionado, se pudo identificar el impacto que genera el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, enfocados al fortalecimiento del interés y el desarrollo de habilidades en prevención a la deserción escolar; por ello, al reflexionar sobre el tema y posicionarnos como sujetos docentes podemos advertir que la práctica pedagógica como maestro investigador fomenta el crecimiento profesional y el desarrollo de habilidades de investigación, al investigar y analizar la propia práctica.

Es ahí, donde los maestros adquieren una visión más profunda de su labor, identifican fortalezas y áreas de mejora, y están en constante aprendizaje, donde este enfoque reflexivo y de búsqueda de conocimiento beneficia tanto a los maestros como a sus estudiantes, ya que se fomenta un entorno de enseñanza y aprendizaje en constante evolución; con este fin es fundamental promover la importancia del juego dentro del que hacer educativo, para la enseñanza de pensamiento lógico matemático, ya que les permite a los niños impulsar su capacidad de solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida diaria, formulando hipótesis y estableciendo deducciones basadas en información dada.

Para finalizar, respecto a los cambios obtenidos durante la práctica pedagógica fue el papel desempeñado como docente investigador donde me llevo a observar la realidad educativa con otra mirada, la cual me permitió indagar y validar herramientas, estrategias, procedimientos en la enseñanza y aprendizaje; donde se replanteo la didáctica y sus recursos anteponiendo la observación, la reflexión, el análisis evitando las conjeturas y suposiciones, es así como se permitió proyectar la propuesta pedagógica en mejora de los niños y niñas del club de tareas Dejando Huellas de Florencia Caquetá, el cual evidenciaban desinterés en las diferentes áreas del conocimiento en primordial las áreas de matemáticas causando así deserción escolar.

Referencias Bibliográficas

- Bogoya, D. (2000). *Una prueba de evaluación de competencias académicas como proyecto*. En: Bogoya, D. y colaboradores. *Competencias y proyecto pedagógico*. *Santafé de Bogotá*: https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/5739/1/BedoyaDiana_2016_EvaluacionAprendizajeCompetencias.pdf
- Brunner (1997). " *La escuela: un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral* "; *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2003000200006
- Burle (2012), *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*: [https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es#:~:text=As%C3%AD%20pues%2C%20Burke%20\(2012\),habilidades%20y%20comportamientos%20de%20desarrollo](https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es#:~:text=As%C3%AD%20pues%2C%20Burke%20(2012),habilidades%20y%20comportamientos%20de%20desarrollo)
- Carillo et., (2009, p. 24). *La motivación y el aprendizaje*: <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Catalán Cueto, J. P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. *Revista Iberoamericana de Estudios En educación*. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Díaz, Á. (2013). *Un reencuentro con perspectivas*. *Profesorado*. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 3(17), 11–33. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56729527002>
- Dr. Salvador Cárdenas (2007), *La deserción estudiantil: ¿realmente es un problema social*. <http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj12/art17.pdf>

- Escobar, J. & Preciado, E. (2005). *La utilidad de las investigaciones educativas en la práctica docente*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas:
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/GDLA/article/view/5316/6946>
- Jiménez, C. A. (2005). *Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Armenia:
<file:///C:/Users/solan/Downloads/Procesos,%20estrategias%20y%20t%C3%A9cnicas%20de%20aprendizaje.pdf>
- Londoño, Y., Pérez, S., y Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy*. Universidad Santo Tomás, Sincelejo, Colombia:
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislondo%c3%bl0sindyperemariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación Nacional (2010), *Estadísticas de deserción y permanencia en educación superior spadies 3.0 - indicadores 2021*.
[https://www.mineduccion.gov.co/sistemasinfo/spadies/secciones/Estadisticas-de-desercion/#:~:text=Indicadores%20anuales&text=Para%20el%20a%C3%B1o%202021%20esta,2020%20\(8%2C85%25\)](https://www.mineduccion.gov.co/sistemasinfo/spadies/secciones/Estadisticas-de-desercion/#:~:text=Indicadores%20anuales&text=Para%20el%20a%C3%B1o%202021%20esta,2020%20(8%2C85%25))
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Potenciar el pensamiento matemático: ¡un reto escolar!* https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf2.pdf
- Ministerio de educacional (2010). *Sentido de la educación inicial*. Documento No. 20.
https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-341880_archivo_pdf_doc_20.pdf

- Ortiz, A. (2009). *Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje*. Bogotá: Ediciones Litoral.
- https://books.google.com.co/books?id=WceHeEzSUuMC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Paulo Freire (1980), *Un pedagogo para América Latina*.
- https://www.hueber.de/media/36/eneb11_01_latina.pdf
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115/5071>
- Picardo, Balmore y Escobar Baños (2004). *Diccionarios enciclopédicos de ciencias de la educación*. San Salvador: El Salvador.
- <https://eduso.files.wordpress.com/2008/06/diccionario-de-ciencias-de-la-educacion>.
- 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_
- Reyes, T. (2016). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria*. Universidad de Córdoba, España.
- <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. <https://eds-p-ebsohost->

com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=66ca394c-e245-40bc-8fb8-42b44c22fe6e%40redis

- Román, M., & Murillo, F. (2008). *La evaluación del desempeño docente: Objeto de disputa y fuente de oportunidades en el campo educativo*. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 1(2), 1-6. <http://www.rinace.net/riee/numeros/vol1-num2/editorial.pdf>
- Tobón, S. (2018). *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/>
- Tobón, S. (2018). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>
- Vollmer, M. I. (2004). "Nuevas demandas a la educación y a la institución escolar y la profesionalización de los docentes". Revista Iberoamericana de Educación, no. 5. OEI. <https://rieoei.org/historico/oeivirt/rie05a01.htm>
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). Serie Guías No 6. *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Formar para la ciudadanía... ¡sí es posible! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Vygotsky (2022) *La teoría sociocultural de Vygotsky; Metodologías*. <https://additioapp.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotsky-como-la-aplicamos-en-clase/#:~:text=Lev%20Vygotsky%20sosten%C3%ADa%20que%20los,de%20vida%20rutinario%20y%20familiar.>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/sjimenezcu_unadvirtual_edu_co/Eu4btrbybFFIpmk6DgRDAVoBWvpeQxyM1iFnXXuYSrDSZA?e=mCVSGf