

**Técnicas lúdicas, para disminuir la distracción e impulsar la participación en clases por parte de las niñas y niños del grado transición de la Institución Educativa Santander sede
Loveran en el año 2024**

Lisbet Patricia Cerpa Salgado

Asesor

Gina Patricia Cleves Suaza

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este documento presenta el proyecto de investigación llevado a cabo en la institución educativa Santander sede Loveran, donde se plasman estrategias lúdicas en los estudiantes de preescolar de la Institución, con el fin de reducir la distracción en clase, fomentar su participación activa y potenciar su desarrollo integral, permitiéndoles comprender y contribuir al entorno que los rodea desde una edad temprana. La propuesta se centra en el uso de actividades lúdicas que respondan a los intereses de los estudiantes, con el objetivo de mantener su atención y promover un aprendizaje autónomo, se destaca que el juego es un elemento esencial en la educación, ya que facilita un proceso de enseñanza-aprendizaje más significativo y atractivo para los niños. Además, se presenta una planeación didáctica que se implementó para enseñar temas relevantes de la vida real, y el área de matemáticas lo que potenciará el interés de los estudiantes por aprender y relacionarse con su entorno. se argumenta que los docentes deben convertirse en investigadores en sus aulas para comprender las necesidades y motivaciones de sus alumnos, permitiendo así la creación de técnicas efectivas que fomenten la participación activa.

Palabras clave: Distracción, lúdica, participación, desarrollo integral, aprendizaje.

Abstract

This document presents the research project carried out at the Santander educational institution, Loveran headquarters, where playful strategies are reflected in the institution's preschool students, in order to reduce distraction in class, encourage their active participation and enhance their development. comprehensive, allowing them to understand and contribute to the environment around them from an early age. The proposal focuses on the use of recreational activities that respond to the interests of students, with the aim of maintaining their attention and promoting autonomous learning, it is highlighted that the game is an essential element in education, since it facilitates a process more meaningful and attractive teaching-learning for children. In addition, a didactic plan is presented that was implemented to teach relevant real-life topics, and the area of mathematics, which will enhance the students' interest in learning and relating to their environment. It is argued that teachers must become researchers in their classrooms to understand the needs and motivations of their students, thus allowing the creation of effective techniques that encourage active participation.

Keywords: Distraction, play, participation, comprehensive development, learning.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específico.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	15
Planeación Didáctica.....	18
Enfoque Didáctico	22
Implementación.....	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones.....	37
Referencias Bibliográficas	39
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	41
--	----

Introducción

La distracción de las niñas y niños de grado transición en las clases es un tema de gran importancia que es desarrollado en esta propuesta pedagógica, la cual se vive en la Institución Educativa Santander sede Loveran ubicada en el municipio de Tuchin Perteneciente al departamento de Córdoba, Colombia, en esta propuesta se propone una secuencia didáctica que propicia momentos significativos en la vida de los estudiantes.

Esta comunidad pertenece a la etnia indígena, son personas de bajos recursos, los estudiantes pasan por diversos problemas económicos y de infraestructura que presentan algunas barreras para su educación, no obstante, existen otras situaciones que afectan como en el ámbito de la educación tales como la falta de reconocimiento y valoración de los estudiantes a la hora de realizar y aplicar actividades, puesto que éstas suelen ser aburridas y el niño se desconcentra con facilidad. Ante este problema es necesario que los maestros hagan investigación en las aulas y que también guíen a los infantes a ser investigadores con el fin de que el primero pueda conocer, comprender y abarcar las necesidades de los educandos para diseñar, proponer y aplicar técnicas efectivas que sean del agrado del educando y que le motiven a participar, el segundo para lograr que los infantes aprendan por sí mismos, conozcan el espacio que les rodea y sean capaces de actuar en este mismo.

Las niñas y niños de la Institución Educativa Santander sede Loveran son participantes activos, les gusta aprender, preguntar, divertirse por ende es necesario que las actividades que se vayan a plantear se hagan de acuerdo a los intereses de los educandos como también de acuerdo a las necesidades en su contexto, para esto es necesario como se expresó anteriormente, que los docentes jueguen el papel de investigadores en sus aulas y fuera de ellas para conocer a los estudiantes, lo que les afecta y como potenciar su aprendizaje, como también para buscar

mejoras hacia una educación de calidad. Por ende y de acuerdo con Catalán, J. (2020), quien permite comprender que es importante que como docente se investigue y se convierta la educación en espacios de investigación que beneficien directamente a los infantes en aras de transformar sus vidas, conociendo causas y consecuencias de las situaciones que viven, para aportar ideas que aporten a la educación y bienestar de las niñas y niños.

A partir de lo anterior es necesario comprender la educación como un espacio para fortalecer el desarrollo de los educandos, en el cual puedan adquirir competencias para su vida y actuar en la realidad, para esto es necesario que los maestros sean estratégicos con el ideal de aprovechar cada momento y espacios, utilizando técnicas que llamen la atención de los estudiantes y les permitan llevar a cabo un proceso de aprendizajes significativos, es decir que los estudiantes aprendan de forma autónoma, motivados por participar y adquirir sus propias competencias. Por ende, el objetivo que se quiere lograr con esta propuesta es que los alumnos se motiven a participar en actividades lúdicas que sean planeadas y aplicadas de acuerdo a sus gustos para que mantengan disposición en todo momento, concentración e interés por lo que están haciendo.

Siendo así es importante diseñar secuencias didácticas utilizando la lúdica como una estrategia que les encanta a los estudiantes por ser divertida y que a la vez les permita obtener muchos aprendizajes significativos, como también les permite a los docentes llevar momentos más sencillos y fáciles en la educación siendo una guía y orientación para que los educandos construyan sus aprendizajes de forma autónoma. De acuerdo con Meneses, M y Monge, M. (2001), cuando citan a Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. P. 3.

A partir de los anteriores es necesario comprender que a través de técnicas divertidas como el juego, se logra un proceso de enseñanza-aprendizaje muy significativo en el cual los docentes pueden llevar a cabo una tarea más sencilla sin necesidad de estar tras el estudiante para que participe ya que este le va a llamar la atención por sí mismo, como también les va a permitir estar involucrados en todo momento y de lleno en las actividades propuestas buscando respuestas para cada duda que se le presente, generando de esta forma un aprendizaje autónomo en el cual el niño busca comprender por sí solo.

Por ende, es importante esta propuesta ya que aporta a resolver la problemática reflejada logrando que los infantes se sientan tenidos en cuenta, valorados y cómodos con las clases, por lo cual es necesario que los docentes conozcan a sus estudiantes, lo que les agrada y lo que necesitan para poder brindarles las herramientas adecuadas.

Siendo así en esta propuesta se realiza una secuencia didáctica que consta de tres actividades utilizando juegos como el bingo, la ruleta y el dado para enseñar temas importantes de vida real que les generen interés a los estudiantes por aprender más, por relacionarse, conocer su entorno y tomar valores como propios. Para concluir es necesaria esta propuesta para aportar a la educación de los niños enseñándoles temas importantes que les motiven a participar en las actividades que se proponen por los educadores para que en las clases no se evidencia la desconcentración de los infantes si no una atención y participación activa en cada actividad lúdica que se proponga. Teniendo en cuenta a Catalán, J. (2020), Es importante que la educación siga el nuevo paradigma de educar de acuerdo a la realidad para que concuerde con los hechos sociales y así los infantes desde su temprana edad vallan adquiriendo conocimientos que les permitan ser competentes para comprender algunos temas importantes e incidir en estos mismos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grupo de trabajo con el cual se desarrolla esta propuesta pertenece a la institución educativa Santander sede Loveran la cual es de carácter público está ubicada en el municipio de Tuchin, Pertenece al departamento de Córdoba. La zona en la cual se encuentran es rural, pertenecen niñas y niños de la comunidad indígena, que cursan el grado transición los cuales todos están en situación de pobreza estos niños pertenecen a familias que realizan labores independientes cada día para conseguir los alimentos y suele no quedarles tiempo para dedicar al acompañamiento de la educación de sus hijos, por ende es importante que se lleven a cabo actividades que involucren a la familia en el proceso, la escuela cuenta con espacios que si bien carecen de embellecimiento pueden ser utilizados para realizar actividades en compañía de todos los actores involucrados en la educación de los infantes (estudiantes, familias, docentes directivos) y así rescatar esos espacios.

Los estudiantes suelen aburrirse en las clases, no están atentos y distraen con facilidad, por ende, es necesario trabajar su desarrollo cognitivo, aunque es necesario mencionar la actitud positiva que tienen los niños porque querer participar o aprender, sin embargo, los temas suelen ser muy tradicionales y complejos.

A las niñas y niños les gusta hablar, contar anécdotas de sus vidas, inventar historias, entonces es necesario que se aprecien estas potencialidades para fortalecer el desarrollo de los infantes a través de estrategia que se han diseñadas por y para ellos de acuerdo a sus gustos y estilos de aprendizaje. Sin embargo, a la hora de realizar actividades se aburren debido a la simpleza y tradicionales tareas que se imparten en el aula, ya que estos estudiantes tienen estilos de aprendizaje diferentes en los cuales es necesario involucrar actividades divertidas a través del juego para captar su atención y así abarcar sus necesidades y potenciar su desarrollo.

Pregunta de Investigación

¿Qué técnicas lúdicas pueden implementarse para reducir la distracción en las clases de las niñas y niños de 5 a 6 años del grado transición en la Institución Educativa Santander sede Loveran considerando sus necesidades específicas y características de aprendizaje?

Objetivos

Objetivo General

Aplicar estrategias lúdicas en los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Santander sede Loveran, con el fin de reducir la distracción en clase, fomentar su participación activa y potenciar su desarrollo integral, permitiéndoles comprender y contribuir al entorno que los rodea desde una edad temprana.

Objetivos Específico

Diseñar una secuencia didáctica que utilice el juego como estrategia para captar la atención de los estudiantes, fomentar un ambiente de participación activa y reducir la distracción durante las clases.

Promover espacios en la escuela que involucren a las familias, para que valoren el proceso educativo de sus hijos y contribuyan activamente a su desarrollo, logrando que los niños se sientan apoyados, aumenten su interés y mejoren su concentración en clase.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En este apartado se pueden apreciar teorías importantes de algunos autores que sustentan lo sustancioso que es el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando la lúdica como estrategia para planear y aplicar las actividades. La teoría de Pesántez, M. (2015). El hombre se siente en armonía y realmente humano cuando se divierte, cuando juega, por ende, es sustancioso utilizar las actividades lúdicas como una estrategia esencial es inherente a la vida de las niñas y niños, para potenciar su desarrollo a través de espacios enriquecedores que les permitan a los educandos ser protagonista de su propio aprendizaje.

El juego permite a los niños explorar su entorno y a sí mismos, los espacios enriquecedores que fomentan el juego libre y creativo ofrecen a los educandos la oportunidad de ser protagonistas de su propio aprendizaje, en lugar de ser receptores pasivos de información, los niños se convierten en agentes activos, capaces de tomar decisiones, experimentar y reflexionar sobre sus acciones, esta autonomía es fundamental para cultivar la confianza en sí mismos y la motivación intrínseca para aprender.

Según Solís, P. (2018), el juego permite que las niñas y niños se concentren en su aprendizaje, imagina, se relaciona y expresa, demostrando que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo infantil, a partir de esta premisa es esencial comprender que las actividades lúdicas despiertan el interés del estudiante por participar activamente en el proceso educativo, por lo tanto dichas estrategias deben implementarse de manera adecuada para ofrecer espacios recreativos y al mismo tiempo enriquecedores en términos de conocimiento.

Este enfoque lúdico no solo fomenta la creatividad, sino que también promueve la participación activa de los estudiantes, lo que resulta en un aprendizaje más significativo y duradero, al implementar estrategias que integran el juego de manera adecuada en el entorno

educativo, se crean espacios recreativos que son enriquecedores en términos de conocimiento, favoreciendo un desarrollo integral que va más allá de la simple adquisición de información, así, el juego se convierte en una herramienta vital para cultivar un interés genuino por el aprendizaje, lo que se traduce en un compromiso más fuerte con la educación.

La teoría de Sanz (2019) subraya la importancia del juego como un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, este enfoque destaca que el juego no solo es un medio de entretenimiento, sino que también es una herramienta pedagógica poderosa que permite a los alumnos aprender de manera autónoma, al involucrarse en actividades lúdicas, los estudiantes se desenvuelven con libertad, lo que les proporciona un ambiente seguro para explorar y experimentar.

Además, el juego facilita la expresión de sentimientos, algo que es esencial para el desarrollo emocional de los estudiantes, a través del juego, los alumnos pueden manifestar sus emociones y pensamientos, lo que contribuye a su bienestar psicológico, este aspecto es particularmente relevante en contextos educativos, donde los estudiantes a menudo pueden sentirse presionados por el rendimiento académico, al incorporar el juego, se les ofrece una vía para disfrutar de su aprendizaje, lo que a su vez promueve una mayor concentración en las tareas que realizan.

Por otro lado, el aprendizaje a través del juego transforma el proceso educativo en una experiencia de exploración, por ello los docentes, al observar cómo los estudiantes se involucran en estas actividades, pueden identificar sus fortalezas y debilidades, esta observación permite a los educadores planificar actividades que no solo sean educativas, sino que también tengan un impacto positivo en la vida de sus alumnos, de esta manera, el aprendizaje se convierte en un

proceso más personalizado y significativo, donde los estudiantes son protagonistas de su propia educación.

En esta línea, Pérez (2003) destaca la importancia de centrar las investigaciones educativas en los participantes, teniendo en cuenta sus necesidades y potencialidades, sólo de esta manera es posible construir estrategias eficaces que ofrezcan soluciones concretas y resultados efectivos, esta perspectiva pone de manifiesto la importancia de que los estudiantes, desde temprana edad, se interesen por su educación y construyan su aprendizaje de manera autónoma, al tiempo que abordan temas del entorno que les permitan desarrollar competencias esenciales para comprender y transformar el mundo que los rodea.

Finalmente, esta propuesta pedagógica se plantea como una iniciativa inclusiva que puede adaptarse a diversos contextos, ya que utiliza el juego como estrategia principal, a través de diferentes técnicas lúdicas y representaciones del juego, se busca que todos los estudiantes disfruten de las clases, mantengan su atención, investiguen, creen y, en última instancia, construyan su propio aprendizaje de manera activa.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Según, los Lineamientos de aprendizaje y desarrollo (2000) “las metodologías que se propone utilizar en las diferentes ofertas educativas deben ser activas, es decir, aquellas en las que el estudiante es el centro de los aprendizajes”. P.7. Es decir que siendo el juego una estrategia activa y llamativa para los educandos es necesario que se aplique en las aulas para despertar la curiosidad y motivar a los alumnos.

Los Derechos básicos de aprendizaje (2016) comprenden las actividades rectoras entre ellas el juego, como una estrategia para tener experiencias que les permitan a las niñas y los niños interactuar con todo lo que les rodea y llevar a cabo un aprendizaje significativo. De tal manera que cuando se utiliza la lúdica en la educación, las niñas y niños, tienen un sin fin de posibilidades que les permiten apreciar su entorno y aprender de él.

Los Estándares básicos de competencias (2009), comprenden el juego como una estrategia con distintos fines, que es agradable para el educando, motivando y permitiéndole ser libre y potenciar su desarrollo humano. Logrando incentivar a los estudiantes a participar de forma activa en las actuaciones y ser los principales actores de su aprendizaje.

Lineamientos curriculares (1998) “La sugerencia pedagógica del programa es la de explorar los sistemas concretos que ya utilizan los niños, para partir de ellos hacia la construcción de los sistemas conceptuales respectivos” P.6. este antecedente permite comprender que el juego es uno de esas prácticas que realizan los infantes de forma inherente y la cual se puede aprovechar para llevar a cabo un proceso sencillo, dinámico y sustancioso.

Teniendo en cuenta los referentes anteriores que sustentan esta propuesta de utilizar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las niñas y niños, es necesario mencionar que todo los conocimientos, experiencias y aprendizajes vividos por los educandos, le

permiten construir su propia identidad, evidenciando un ser humano competente que demuestre virtudes, principios y capacidad de ayuda para cooperar cuando se requiera.

Es necesario educar para formar seres humanos competentes que sean capaces de enfrentarse al mundo y su realidad e incidir en las situaciones existentes, para proponer y aplicar ideas que aporten a la sociedad, siendo fundamental que en la infancia se impartan temas de la realidad que les permitan conocer el espacio que les rodea.

En esta propuesta se tiene presente que las niñas y los niños son miembros activos puesto que se aporta a su desarrollo y aprendizaje a través de la lúdica como una estrategia que les permite ser libres y autónomos para observar y aprender por sí mismos, al igual que los temas a desarrollar son de la realidad con el fin de que los educandos vayan conociendo el mundo y descubriendo formas de aportarle a este mismo de forma colaborativa, solidaria y teniendo un proyecto para su vida.

Teniendo en cuenta lo anterior es necesario que se utilicen las competencias de forma adecuada no caer erróneamente en la necesidad de solo resolver incansablemente problemas, por el contrario, es necesario que se usen las competencias para mejorar la calidad de la educación, para que esta sea más eficaz y brinde todos los espacios necesarios para formar personas competentes que puedan actuar en favor de su sociedad.

Siendo así en esta propuesta se utiliza el juego para que en los estudiantes se refleje el saber, saber ser y saber hacer de esta forma se busca que sean constructivistas de su propio aprendizaje a partir de su inclusión en sociedad, de forma que a partir de momentos que se proponen en situaciones reales, el estudiante pueda adquirir competencias que cambien su pensamiento frente al mundo, de manera que en cada espacio propuesto puedan integrarse, colaborar, observar situaciones problemáticas y tener la capacidad de ayuda en todo momento,

siendo solidarios con el entorno y con las personas que les rodean, demostrando una persona humana y competente que conoce su mundo, tiene virtudes y actitudes que le permitan relacionarse, tener un proyecto de vida y contribuir en la sociedad y su mejora.

Por consiguiente, es necesario educar teniendo en cuenta las competencias, tal es el caso de las básicas y genéricas que se tienen presentes en este proyecto, al momento de propiciar espacios mediante el cual los educandos puedan aprender de forma autónoma y a través de actividades agradables para ellos, que les lleven a participar de forma activa e interesados por lo que se está desarrollando, adquiriendo a la vez un pensamiento frente a las situaciones que les permita comprender y conocer, para que desde su temprana edad sean personas capaces, con habilidades y actitudes que les van a permitir ir construyendo competencias que les permitan ser más humano, eficaces, solidarios con los demás y tener proyectos para lograr en la vida.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada Motivando el aprendizaje a través de la lúdica, me concentro y aprendo a sumar de forma más rápida y divertida para alcanzar el objetivo aplicar estrategias lúdicas en los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Santander sede Loveran, con el fin de reducir la distracción en clase, fomentar su participación activa y potenciar su desarrollo integral, permitiéndoles comprender y contribuir al entorno que los rodea desde una edad temprana de manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo que consistente en diseñar una secuencia didáctica que utilice el juego como estrategia para captar la atención de los estudiantes, fomentar un ambiente de participación activa y reducir la distracción durante las clases se estableció una actividad inicial en la que la maestra inicia con un juego divertido para romper el hielo, en esta actividad, la docente presenta a los estudiantes diversos aros de colores y dos tubos, donde los niños deben encestar los aros y representar la suma de los que cada uno logra encestar en el tablero, como producto susceptible para el análisis, se obtuvo la representación numérica de las sumas realizadas por los estudiantes, como por ejemplo, la suma de $3 + 4$, lo que permite evaluar no solo la comprensión de la suma, sino también su participación activa y atención durante la actividad. Este enfoque lúdico no solo garantiza un aprendizaje significativo, sino que también promueve un ambiente escolar dinámico y atractivo que apoya el desarrollo integral de los estudiantes en sus primeros años de educación; paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en promover espacios en la escuela que involucren a las familias, para que valoren el proceso educativo de sus hijos y contribuyan activamente a su desarrollo, se estableció

una actividad lúdica denominada "La suma escondida", esta actividad no solo fomenta la colaboración entre los estudiantes, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje activo y divertido, en el momento inicial, la maestra saluda a los niños y presenta un pulpo con números que representan los resultados de diferentes sumas, a través de un juego en el que los estudiantes encestan pelotas en los tentáculos del pulpo según el resultado de la suma propuesta, se estimula el interés y la participación de todos los alumnos.

Durante el desarrollo de la actividad, se introduce el juego de la búsqueda del tesoro perdido, donde la maestra plantea situaciones cotidianas que requieren la suma para resolver problemas, por ejemplo, se presenta el caso de Susana y sus lazos, así como el de Julián y sus zapatos, la dinámica de la búsqueda, donde los niños deben encontrar la respuesta escondida, no solo refuerza su comprensión de la suma, sino que también les enseña a trabajar en equipo y a celebrar los logros de sus compañeros, este enfoque lúdico y participativo asegura que los niños se sientan apoyados y motivados para aprender.

Como producto susceptible para el análisis, se puede observar el impacto positivo que tiene esta actividad en el interés y la concentración de los estudiantes, al finalizar, la maestra se sienta con los niños para discutir problemas cotidianos que requieran sumar, lo que permite que los estudiantes relacionen el aprendizaje con su vida diaria, esta interacción no solo refuerza los conceptos matemáticos aprendidos, sino que también fortalece el vínculo entre la escuela y la familia, fomentando un ambiente donde los niños se sienten valorados y comprendidos.

Finalmente, respecto al tercer objetivo que consiste en fomentar la participación activa y colaborativa de las familias y los estudiantes en actividades lúdicas y educativas que fortalezcan la relación escuela-familia y que promuevan el aprendizaje significativo y divertido en el hogar, se estableció la actividad denominada "Desafío de sumas en familia", esta actividad

se diseñó para involucrar a los estudiantes y sus familias en un entorno dinámico y colaborativo, donde a través de juegos y desafíos matemáticos se busca reforzar el aprendizaje de las sumas y, al mismo tiempo, fortalecer los lazos familiares y escolares.

La actividad inicia con un saludo de bienvenida, donde se agradece a todos por su participación y se motiva a los participantes con un juego de dados, los estudiantes lanzan el dado, y según el resultado, se plasma una suma en un tablero que es escrita por los padres, mientras que los alumnos ofrecen las respuestas en voz alta, a lo largo de la actividad, los estudiantes se agrupan en equipos de seis, formados por tres estudiantes y sus respectivos padres, para llevar a cabo un desafío de sumas en diferentes estaciones de juego, cada grupo realiza las operaciones en un tiempo cronometrado, donde los estudiantes deben resolver las sumas planteadas por sus familiares en diversas situaciones cotidianas.

Como producto susceptible para el análisis, se obtiene el tiempo total de cada grupo en completar el desafío, así como el nivel de participación y disfrute de las familias y estudiantes durante la actividad, la reflexión final, donde se arma un rompecabezas que revela las sumas resueltas, permite evaluar no solo el aprendizaje matemático, sino también la satisfacción y el sentido de comunidad que se genera entre los participantes al aprender jugando y compartiendo en compañía de sus familias.

Es importante precisar que, dado 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 en tanto alcanzaban los siguientes resultados:

Motivación y participación activa en las clases a través de la lúdica.

Identificación de pre saberes individuales y grupales.

Desarrollo de una actitud mental perseverante e inquisitiva en la formulación, tratamiento y resolución de problemas.

Despliegue de estrategias para resolver problemas y verificación de resultados.

Realización de estimaciones para la resolución de problemas matemáticos en la vida cotidiana.

Representación numérica de acuerdo a los resultados obtenidos.

Desarrollo del razonamiento lógico a través de contextos y materiales físicos.

Descripción y cuantificación de situaciones con números mediante diferentes representaciones.

Explicación verbal y demostración de concentración durante actividades lúdicas.

Estos resultados reflejan un enfoque integral en la enseñanza, donde se busca no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes enfrentar y resolver problemas de manera efectiva.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación busca lograr desarrollar competencias que le aporten a la concentración de las niñas y niños en clases para que lleven un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo, es vital recordar que los métodos de enseñanza no solo se centren en la transmisión de conocimientos, sino que también fomenten un aprendizaje activo y participativo, según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2016), el desarrollo de competencias es esencial para preparar a los estudiantes para enfrentar los retos del siglo XXI, este enfoque se alinea con los lineamientos del Modelo Educativo de la Nueva Escuela Colombiana, que promueve una educación centrada en el estudiante, donde se potencia su autonomía y se busca su integralidad.

Además, la legislación educativa colombiana, a través de la Ley 115 de 1994, establece que la educación debe ser un proceso permanente que fomente la formación integral de los estudiantes, lo que incluye no solo el desarrollo cognitivo, sino también emocional y social, este enfoque, que enfatiza el desarrollo de competencias, es fundamental para que los estudiantes no solo se concentren en las clases, sino que también adquieran habilidades que les permitan aplicar lo aprendido en su vida cotidiana. Por otro lado, es importante considerar que la concentración en el aula está directamente relacionada con el ambiente de aprendizaje, según González (2020), un entorno escolar positivo y motivador contribuye significativamente a la mejora de la atención y el compromiso de los estudiantes, esto implica que las estrategias didácticas deben ser variadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, promoviendo su participación activa en el proceso de enseñanza. Ahora bien es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos los estándares básicos de competencia en el área de Matemáticas grado transición, ya que estos estándares establecen los niveles de calidad que

deben tener todos, lo cual es significativo ya que nos muestra el nivel de calidad que deben alcanzar los estudiantes en base a las áreas educativas a lo largo de su formación académica, por ello es MEN (2006) y el ministerio de educación nacional (2016), quienes buscan fomentan desarrollo y competencias en los niños en base a la participa activa y el buen manejo de la educación con el fin de crear estudiantes comprometidos con su aprendizaje para crear personas íntegras en conocimiento. En consecuencia, de acuerdo con Villa, I., et al, (2005) este proceso de conocimiento Consiste en pequeños ciclos de enseñanza y aprendizaje formados por un conjunto de actividades articuladas y orientadas a una finalidad, a su vez pretende articular de forma explícita los objetivos, los contenidos y las actividades en un proyecto de trabajo” P.,72.

La educación que se brinda a las niñas y niños debe ser de calidad, de tal forma que las secuencias didácticas que se implementen en el aula deben ser sustanciosa para los educandos, ofreciendo proceso de aprendizaje significativo que les permitan aprender de manera autónoma y de acuerdo a su contexto, necesidades y potencialidades de forma que la secuencia didáctica juegue un papel fundamental en la educación de las niñas y niños, logrando fortalecer su desarrollo en diferentes áreas. Ministerio de educación nacional (2013) “De esta manera, un docente que quiera desarrollar competencias con sus estudiantes, debe procurar que ellos tengan diversas oportunidades y espacios en los que puedan requerirlas, practicarlas y aplicarlas”. (P.8). Implementar secuencias didácticas en el contexto escolar permite llevar a cabo un proceso completo y estratégico.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia Motivando el aprendizaje a través de la lúdica, me concentro y aprendo a sumar de forma más rápida y divertida|| tuvo en cuenta los desarrollos teóricos de diversos autores, que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales: Anaya (2014), Gonzales(2010), Diaz (2021), Núñez(2021)

con esto se plasma lo siguiente: El desarrollo de actividades matemáticas en niños de transición es fundamental para fomentar la concentración y el aprendizaje, este proceso no solo les proporciona habilidades numéricas básicas, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo integral de los pequeños, Las actividades matemáticas requieren que los niños presten atención a diversos elementos, como números, formas y patrones, cuando los pequeños se involucran en juegos y ejercicios matemáticos, se ven obligados a concentrarse y a seguir instrucciones, este enfoque no solo mejora su capacidad de atención en el contexto matemático, sino que también se traduce en mejores habilidades de concentración en otras áreas del aprendizaje, a medida que los niños enfrentan desafíos matemáticos, aprenden a mantener su enfoque durante períodos más largos, lo que es crucial para su desarrollo académico, aplicando herramientas para desarrollar este y aplicarlo de forma transversal en la educación, para esto se utilizó el método de cálculo abierto basado en números (ABN).

El enfoque innovador en la enseñanza de las matemáticas para niños de transición es fundamental para cerrar las brechas existentes en el aprendizaje de esta disciplina, en este sentido, el desarrollo de secuencias didácticas que priorizan actividades centradas en materias y agilidad mental no solo fomenta el interés por las matemáticas, sino que también permite una comprensión más profunda y significativa de los conceptos, este enfoque no se limita a la memorización de fórmulas o procedimientos, sino que promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Además, el uso del juego como herramienta de aprendizaje se erige como una estrategia poderosa en la educación, al integrar el juego en el proceso de enseñanza, se crea un ambiente donde los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera lúdica, esto es especialmente relevante en la educación infantil, ya que el juego es una forma natural a través de

la cual los niños interactúan con el mundo que les rodea, al incorporar actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas, se puede mejorar la motivación y la participación de los estudiantes, lo que a su vez contribuye a un aprendizaje más efectivo. Por otra parte, el enfoque en la agilidad mental refuerza la capacidad de los niños para realizar cálculos y resolver problemas de manera rápida y eficiente, esta habilidad es crucial no solo en matemáticas, sino también en otras áreas académicas y en la vida cotidiana, lo cual fomenta la agilidad mental a través de juegos y actividades dinámicas permite a los estudiantes desarrollar confianza en sus habilidades matemáticas, lo que es esencial para su éxito académico futuro; en pro de fortalecer el desarrollo de las niñas y niños, se desarrolló una secuencia didáctica en la cual se utilizó el juego como una estrategia para motivar a los estudiantes, a través del cual se utilizó el diálogo para fortalecer y consolidar lo aprendido. Díaz, E. Y Núñez, C. (2021), “Este tipo de actividades fomenta el desarrollo efectivo del Pensamiento Reflexivo Docente, permitiendo al estudiante conocer el mundo escolar por medio de un diálogo directo con profesores de aula” (P.52).

Para finalizar es necesario mencionar que planear una secuencia didáctica le permite al educador aprender a enseñar, a conocer a sus estudiantes, a saber, que les agrada, que les afecta, para proponer el proceso a seguir para que puedan tener una educación de calidad, en la cual sean valorados y se fortalezca su desarrollo, siendo así si existe un mayor logro para un maestro es aprender a conocer a sus estudiantes, a quererlos y saber cómo actuar en pro de favorecerlos.

Implementación

En esta investigación pedagógica se implementaron diferentes secuencias didácticas lúdicas recreativas, llevadas a cabo en la institución educativa Santander sede Ioveran en el curso de transición, con niños en edades de 6 y 7 años. La docente inicia a implementar estas actividades el día 14 de octubre de 2024 entre las 9:00am, a las 10:00 am. En una sola sesión, se inicia implementando una actividad lúdica para motivar a los estudiantes de transición a participar de forma activa, como también para valorar sus conocimientos previos en cuanto a la operación matemática con sumas simples. Se utilizó la máquina de las sumas, en la cual los estudiantes de forma divertida aprendieron a sumar y representar el resultado por sí mismos, las niñas y niños se sorprendieron al observar la máquina de las sumas y todos querían participar a la vez, sin embargo, la maestra organizó grupos de dos para que estos fueran pasando a realizar las sumas al frente, de forma que todos los compañeros pudieran observar el proceso realizado.

Esta actividad representó un momento muy significativo que permitió apreciar a las niñas y niños de transición por primera vez emocionados y motivados por una actividad, reconociendo de tal manera un logro, de los objetivos de esta propuesta, evidenciado en la concentración de los estudiantes, participación y en los aprendizajes que obtuvieron, tales como participación activa, resolución de ejercicios matemáticos con sumas, y buena interacción para trabajar de forma grupal, sin embargo es necesario mencionar que los materiales dispuestos tales como la máquina de las sumas, fue una herramienta importante que desde el momento en el cual los estudiantes la visualizaron se sintieron emocionados y animados por descubrir que se iba a hacer, logrando de esta manera captar su atención, y como todos los estudiantes querían participar se realizaron los grupos de 2 quienes debían salir al frente, para que todos observaran el proceso, para que la espera fuese significativa y no aburrida, como también para que los estudiantes aprendan a trabajar en

grupo, llevando buenas relaciones, siendo así estos materiales, organización y estrategias, permitieron llevar a cabo un proceso más fácil, impactante y sustancioso, en el cual se apreciaba que todos los estudiantes estaban involucrados directamente con la actividad lúdica, y a medida que todos iban interactuando con la máquina, tanto los 2 estudiantes como el resto del grupo estaban en un momento constante de aprendizajes significativos que lograron construir de forma autónoma y divertida, aunque es necesario mencionar que el tiempo dedicado a esta planeación respondió adecuadamente a las necesidades educativas de los estudiantes, ya que tal y como se dijo anteriormente, se logró captar la atención de las niñas y niños, y por ende se les observó concentrados en esta sesión, e interesados por aprender y participar, demostrando sus conocimientos y aprendiendo aún más, logrando también comprobar que es necesario que las actividades se realicen de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y lo que les agrada, para que estos mismos se interesen por aprender y participar.

La implementación de esta actividad, se evaluó durante el proceso, de acuerdo a las preguntas que se hacían a los estudiantes y a la observación directa, las cuales fueron muy significativas ya que permitieron apreciar que la estrategia de evaluación respondió efectivamente ante las necesidades de los estudiantes, logrando que estos mismos participarán activamente en las actividades y se mostrarán motivados por estas mismas, de tal manera que las niñas y niños se divirtieron, se interesaron por resolver las sumas, demostrando atención y a la vez una excelente participación, de acuerdo a estos aprendizajes, se puede comprender que la estrategia de evaluación fue acorde a como se esperaba debido que les agrada a los estudiantes y propicio espacios que les permitieron construir sus propios aprendizajes, demostrando que la implementación logro que los estudiantes obtuvieran los aprendizajes esperados de acuerdo a como se planeó y a como establece la competencia la formulación, el tratamiento y la resolución

de problemas, evidente en la implementación de la sesión, puesto que los estudiantes aprendieron a sumar, resolver ejercicios y representar los resultados. Siendo así los estudiantes aprendieron las sumas y a la vez demostraron disposición y concentración durante la sesión de la secuencia didáctica.

Todo el proceso llevado a cabo en la implementación de la sesión fue significativo ya que acciones como aplicar actividades lúdicas, utilizar recursos didácticos llamativos, retroalimentar a los estudiantes en el proceso, estar atentos a lo que necesitan, motivarlos y dialogar con ellos, fueron acciones que promovieron sus aprendizajes, logrando que ellos participarán en las actividades, se relacionaran adecuadamente y obtuvieran conocimiento de acuerdo a como sumar.

Esta actividad fue implementada el día 17 de octubre de 2024 entre las 8:00 am a las 9:00 am, la maestra inició con un juego llamado sumas escondidas, que consta de una única sesión en la cual las niñas y niños debían buscar en toda el aula un papel con los resultados de las situaciones matemáticas que la maestra planteaba, esta actividad lúdica impacto positivamente en la vida de los educandos, logrando diversos aprendizajes, desde que realizaron estimaciones para la resolución de problemas de la vida cotidiana, expresaron y representaron de forma numérica los resultados obtenidos y logrando captar su atención evidenciado en la concentración e intereses que los estudiantes manejaron durante el desarrollo de la sesión, aunque los materiales dispuestos, utilizando papелitos distribuidos en toda el aula, y el permitir que todos pudiesen participar al tiempo en la búsqueda trajo consigo resultados significativos tales como la diversión y motivación evidente en cada niña y niño, como también la buena comunicación entre los estudiantes para buscar juntos las respuestas, de tal forma que algo muy sorprendente fue que los

estudiantes crearán lazos de amistad y alianzas para buscar juntos las respuestas correctas durante un tiempo de 1 hora que les permitiera a todos participar, disfrutar y no aburrirse.

En la aplicación de esta sesión fue sustancioso la estrategia de evaluación utilizada la cual fue el diálogo, debido que todos las niñas y niños expresaron como se sintieron, que les gustó y porque, creando un espacio para escuchar a los educandos, el cual muy significativo ya que se respondió ante sus necesidades, debido que no se aburririeron con la actividad, por el contrario, estaban motivados y concentrados de lleno, disfrutando cada momento. Siendo así es necesario mencionar que esta planeación fue muy importante y significativa en la vida de los educandos ya que se logró alcanzar los resultados esperados, evidenciando una buena comunicación entre los estudiantes, como también el lograr resolver situaciones matemáticas sumando de acuerdo a problemas de la vida cotidiana siendo también evidente el logro de las dos competencias en los aprendizajes de los estudiantes para resolver situaciones matemáticas y en las buenas relaciones que establecieron entre sí mismos.

También es necesario mencionar que las acciones realizadas en esta intervención, apoyan a los estudiantes en el proceso, llevando al aula recursos didácticos y llamativos que los motivaron a participar e hicieron el proceso más sencillo, fueron importantes ya que les permitió lograr e involucrarse completamente con la actividad, sin salirse de contexto y con la mejor actitud durante cada parte de la sesión. Al finalizar se les plasmó en el tablero la suma encontrada en el papelito para que dichas sumas fueran resueltas por ellos mismos

Esta actividad se llevó a cabo el día 18 de octubre de 2024 entre 8:00am, a las 9:30 am. En esta actividad la maestra empezó desarrollando un desafío de sumas, donde los estudiantes pasaron por diferentes pruebas para sumar que ya habían reconocido con anterioridad, esta sesión tuvo en cuenta las necesidades educativas de los participantes puesto que se logró motivarlos,

evidenciando una participación activa durante todo el desarrollo de la actividad, que les permitió obtener nuevos conocimientos e interesarse por los momentos pedagógicos dispuestos para ellos y de acuerdo a lo que les agrada, tal como los materiales utilizados, la distribución y organizaciones para que cada uno disfrutará cada parte del desafío sin generar desorden, y la idea de involucrar a los padres de familia en esta sesión, la cual fue muy sustanciosa y facilitó la implementación ya que ellos eran mediadores en este proceso y estaban en cada parte del desafío para brindar apoyo y organización, lo cual también incentivo a los estudiantes a participar felices por tener a sus familias en el colegio, durante un tiempo de hora y media mientras se desarrollo está actividad, que costaba de un desafío de sumas primero se logró que los educando atravez de un dado ellos logran realizar pequeñas sumas ya que al lanzar dos veces el dado sacaban dos números estos eran anotados en el tablero y con ayuda del padre de familia era resuelta la suma y de esta forma se busca que los padres también se involucraran en el desarrollo y facilidad de este aprendizaje , ya que les permite compartir con sus hijos un tiempo significativo, apoyarlos y volver a sus labores diarias. Fueron dos actividades muy divertidas ya que al pasar a la otra actividad iban a tener los niños más conocimientos y facilidad para realizar sumas simples , de esta forma se colocaron en mesa redonda dialogando un poco con la maestra ya que ella les realizaba preguntas de sumas simples , como por ejemplo cuanto era 2 más tres , ellos enseguida respondían a estas preguntas, pasado a esto la docente les facilito a los estudiantes unos rompecabezas los niños tenían que encontrar las figuras y de esta forma ellos encontraban las respuestas a la vez a unas sumas plasmadas en dichos rompecabezas con ayuda de sus padres esto fue posible y más fácil encontrar utilizando la coordinación y memoria. Al finalizar todos mostraban sus rompecabezas armados y pasaron uno por uno al tablero a ilustrar las sumas plasmadas en dichas fichas, para terminar se les agradeció a estos papitos por interesarse y

participar de estas actividades en el aula de clases. Las estrategias de evaluación utilizadas en esta sesión fueron acorde a las necesidades y a lo planeado, apreciando la eficacia de la actividad a través de la participación activa, diálogo y observación, las cuales permitieron apreciar el impacto positivo que tuvo la implementación, demostrando disposición de los estudiantes durante todo el proceso, expresaron como se sintieron con la actividad, la disfrutaron y tuvieron momentos constantes de diversión y aprendizaje.

Por consiguiente esta planeación fue importante, los recursos didácticos fueron acordes y llamativos, los estudiantes se motivaron solo con mirar, invitándoles a querer participar y la intervención realizada fue adecuada, aportando momentos significativos a la vida de los educandos, los cuales tuvieron la oportunidad de estar en un espacio agradable, dándose cuenta que la educación también puede ser divertida y logrando en los estudiantes el desarrollo del razonamiento como una competencia que les permite, relacionar, argumentar, comprender, entre otras habilidades y conocimientos importantes para aplicar en la vida, demostrando una vez más que los aprendizajes que los educandos alcanzaron fueron los esperados para mantener una buena concentración y llevar esto a su vida cotidiana.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de una secuencia didáctica en la sede educativa Santander, específicamente en el grado transición, ha generado resultados significativos que reflejan un cambio positivo en la dinámica de aprendizaje de las niñas y niños, este análisis argumentativo se centrará en los resultados obtenidos, las fortalezas y áreas de mejora de la intervención, así como en las acciones concretas que pueden potenciar aún más el proceso educativo.

Los resultados de la implementación de la secuencia didáctica han sido notables, se ha observado un aumento en la motivación de los estudiantes, quienes han mostrado un entusiasmo renovado durante las actividades lúdicas, este incremento en la participación se traduce en un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo, donde los niños se sienten más involucrados y dispuestos a participar. Además, el reconocimiento de pre saberes ha permitido a los estudiantes identificar y compartir sus conocimientos previos, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje colectivo. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje se potencia en contextos sociales donde los estudiantes pueden interactuar y construir conocimientos de manera conjunta, esto se alinea con la observación de que, al reconocer sus pre saberes, los estudiantes no solo comparten lo que ya saben, sino que también se sienten más conectados con el contenido nuevo, este reconocimiento de conocimientos previos facilita un proceso de aprendizaje más enriquecedor, ya que permite a los educadores construir sobre la base de lo que los alumnos ya conocen, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y personal.

La motivación intrínseca que se genera en un ambiente donde los estudiantes se sienten valorados y escuchados es crucial, el entusiasmo renovado que muestran durante las actividades lúdicas es un indicativo claro de que estos métodos no solo capturan su atención, sino que también fomentan un deseo genuino de aprender, al involucrar a los estudiantes de manera

activa, se contribuye a que el aula se convierta en un espacio donde la curiosidad y el deseo de explorar sean la norma, en lugar de la excepción, otro aspecto relevante es la resolución de problemas, donde los estudiantes han comenzado a aplicar estimaciones efectivas en situaciones cotidianas, lo que indica un avance en su pensamiento crítico, la representación numérica de los resultados de sus actividades demuestra una comprensión más profunda de los conceptos matemáticos, lo que es fundamental en esta etapa de desarrollo, asimismo, la diversión en el aprendizaje ha sido un factor clave, ya que los niños han aprendido a describir y cuantificar situaciones de manera lúdica, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y significativo.

A partir del análisis realizado, se pueden identificar varias fortalezas en la práctica docente, la implementación de actividades lúdicas ha sido crucial para captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa, además, la mejora en la comunicación entre los niños ha permitido un intercambio de ideas más fluido, lo que contribuye a un aprendizaje más colaborativo.

Sin embargo, también se han identificado áreas que requieren atención, la falta de recursos lúdicos y la necesidad de formación en estrategias didácticas innovadoras son áreas que requieren atención urgente, según Pérez (2020), “la implementación de recursos lúdicos en el aula no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también fomenta un aprendizaje más significativo”, lo cual sugiere que integrar la lúdica en la educación puede ser un camino efectivo para superar las restricciones impuestas por métodos tradicionales.

Por otro lado, la formación docente es crucial para el éxito de estas estrategias, Vargas (2021) afirma que “los docentes que reciben capacitación en enfoques didácticos innovadores son más propensos a desarrollar un ambiente de aprendizaje activo y participativo”, esta formación no solo mejora la calidad de la enseñanza, sino que también permite a los educadores

utilizar herramientas que estimulan la creatividad de los estudiantes. Para mejorar la práctica educativa, es fundamental implementar acciones concretas que respondan a las características de los participantes y al contexto en el que se desarrolla la intervención, una recomendación es la formación continua del docente en metodologías activas y lúdicas, lo que permitirá diversificar las estrategias de enseñanza, además, se sugiere la creación de un entorno de aprendizaje más flexible, donde se puedan incorporar diferentes espacios y recursos que estimulen la curiosidad y el interés de los niños, otra acción clave es la inclusión de la familia en el proceso educativo, promoviendo actividades que puedan realizarse en casa y que refuercen lo aprendido en el aula, esto no solo fortalecerá el vínculo entre la escuela y el hogar, sino que también permitirá a los padres participar activamente en la educación de sus hijos; Las acciones implementadas han favorecido el logro del aprendizaje de los participantes al crear un ambiente donde se valora la exploración y el descubrimiento, la motivación y el interés por aprender han aumentado, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico, la capacidad de los estudiantes para explicar verbalmente sus ideas y participar activamente en las actividades lúdicas es un claro indicador de que la intervención ha tenido un impacto positivo en su desarrollo integral.

Varios aspectos de la intervención han influido en los resultados de aprendizaje, la metodología activa utilizada, centrada en el juego y la interacción, ha permitido a los estudiantes aprender de manera más efectiva, además, la atención a los pre saberes ha facilitado un aprendizaje más significativo, ya que los niños pueden conectar nuevos conocimientos con experiencias previas. En consecuencia en la implementación se han encontrado diferencias en la participación de los estudiantes, donde algunos mostraron un mayor interés que otros, las fortalezas incluyen la capacidad de los niños para trabajar en equipo y resolver problemas de manera creativa, sin embargo, las dificultades surgieron en la gestión del tiempo y en la

adaptación de las actividades a las necesidades individuales de cada estudiante, para futuras implementaciones, es clave establecer un plan de seguimiento que permita ajustar las actividades según el progreso de los niños y fomentar un ambiente inclusivo.

Finalmente, desde mi rol como docente, resaltó la importancia de la planeación didáctica bien estructurada, ya que la planeación no solo proporciona un marco de referencia para las actividades, sino que también permite anticipar posibles dificultades y establecer estrategias para abordarlas. Asimismo, la flexibilidad en la planeación es indispensable, ya que permite adaptarse a las necesidades cambiantes del grupo y a las dinámicas del aula.

La planeación didáctica es un proceso fundamental en la práctica educativa, según Díaz (2015), una planeación adecuada no solo organiza el contenido, sino que también facilita la identificación de los objetivos de aprendizaje y las metodologías a utilizar, al tener un plan estructurado, el docente puede guiar el proceso educativo de manera más efectiva, lo cual se traduce en un mejor rendimiento académico por parte de los estudiantes.

Además, es crucial considerar que la planeación no es un proceso rígido, como señala Perrenoud (2004), la flexibilidad es una de las características fundamentales que debe poseer un docente, esta flexibilidad permite a los educadores adaptarse a situaciones imprevistas que puedan surgir durante las clases, como el interés repentino de los alumnos por un tema específico o la necesidad de abordar dificultades de aprendizaje que no se habían anticipado, en este sentido, la planeación se convierte en un instrumento dinámico que puede ajustarse a las realidades del aula.

La anticipación a las dificultades es otro aspecto esencial, ya que según Oser (2008), una planeación bien estructurada permite prever los obstáculos que los estudiantes podrían enfrentar, lo cual da la oportunidad de diseñar estrategias específicas para superarlo, de esta forma, los

docentes no solo actúan como transmisores de conocimiento, sino que se convierten en facilitadores del aprendizaje, apoyando a cada estudiante en su proceso educativo, Por lo tanto, al integrar tanto la estructura como la flexibilidad en la planeación didáctica, se logra un enfoque más inclusivo y efectivo, lo que hace que la educación se transforme en un espacio donde todos los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente, promoviendo un aprendizaje significativo, donde se les escuche y se les valore.

Conclusiones

La planeación didáctica titulada "Motivando el aprendizaje a través de la lúdica: me concentro, aprendo a sumar de forma más rápida y divertida" se diseñó con el objetivo de fomentar la participación activa a través de la lúdica para que las niñas y niños de transición sumen de una forma dinámica y entretenida, este enfoque no solo se centra en la adquisición de habilidades matemáticas, sino que también busca fomentar la motivación y el interés por el aprendizaje, la implementación de estrategias lúdicas en la educación infantil es fundamental, ya que permite que los niños se involucren activamente en su proceso de aprendizaje.

La planificación se llevó a cabo teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes de transición, esta etapa del desarrollo infantil es crucial, ya que los niños están comenzando a explorar conceptos matemáticos básicos, al diseñar actividades lúdicas que se ajustan a su nivel de desarrollo, se logró crear un ambiente de aprendizaje propicio, la adecuación de la planeación a la población de estudio se evidenció en la participación activa de los niños, quienes mostraron entusiasmo y curiosidad durante las actividades propuestas. Uno de los principales propósitos de la planeación fue aumentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la suma, a través de juegos, canciones y dinámicas grupales, se logró captar su atención y hacer que se sintieran parte del proceso, las actividades lúdicas no solo hicieron que los niños se divirtieran, sino que también facilitaron el entendimiento de los conceptos matemáticos, el uso de materiales didácticos atractivos y el enfoque práctico permitieron que los niños aprendieran a sumar de forma más efectiva. El aprendizaje a través de la lúdica permitió que los estudiantes no solo memorizaran la suma, sino que comprendieran su significado en la vida cotidiana, al integrar situaciones reales en las actividades, los niños pudieron ver la aplicabilidad de lo que estaban aprendiendo, este enfoque contribuyó a que el aprendizaje fuera

significativo y perdurable, ya que los niños asociaron las sumas con experiencias divertidas y relevantes para ellos.

Desde el inicio del diplomado, existían temores sobre la complejidad del proceso educativo con los niños, sin embargo, a medida que se avanzó en la planificación y ejecución de las actividades, estos miedos se disiparon, el diplomado no solo me proporcionó herramientas teóricas, sino que también fortaleció la confianza en la capacidad de enseñar a los niños, la experiencia adquirida durante el diplomado se tradujo en una mayor seguridad al implementar la planeación didáctica, lo que favoreció un ambiente de aprendizaje positivo.

La experiencia de aplicar la planeación didáctica "Motivando el aprendizaje a través de la lúdica" fue enriquecedora tanto para los estudiantes como para mí como educador, se logró no solo enseñar a sumar de manera divertida, sino también cultivar un amor por el aprendizaje en los niños, la lúdica se convirtió en un vehículo fundamental para alcanzar los objetivos educativos, permitiendo que los niños se sintieran motivados y comprometidos con su proceso de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

Araya, J. (2014). *El uso de la secuencia didáctica en la educación superior, revista educación.*

Disponible en <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion>

Derechos básicos de aprendizaje (2016) Amazon Web Services

<https://wccopre.s3.amazonaws.com>.

Día, E. y Núñez, C. (2021). *Implementación del diálogo pedagógico que contribuye al desarrollo del pensamiento reflexivo en la formación inicial docente.*

<http://cuaderno.pucmm.edu.do>

Estándares básicos de competencias (2006). <https://www.mineduacion.gov.co>

González, M. et al. (2010). *La secuencia didáctica. Herramienta pedagógica del modelo educativo ENFACE.* Uducal. Disponible en

<https://biblat.unam.mx/hevila/UniversidadesMexicoDF/2010/no46/3.pdf>

Meneses, M. Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico.* Revista educación

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>.

Ministerio de Educación Nacional (2013) Ministerio de Educación Nacional

<https://www.mineduacion.gov.co>

: Ministerio de Educación Nacional de Colombia:..Ministerio de educación nacional (2016)

<https://www.mineduacion.gov.co>

Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar.* Pedagogía y Saberes, 18, 70–74. <https://doi->

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

- Pesántez, M. (2015). *El juego en los procesos de aprendizaje*. Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8380355.pdf>
- Ramos, C. (2016). *La pregunta de investigación*. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31.
<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>
- Sanz, P. (2019). *El juego divierte, forma, socializa y cura*. *Pediatría Atención Primaria*.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=es.
- Solís, P. (2018). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas del desarrollo infantil voces de la educación* <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7017228.pdf>
- Torres, C. (2002), *El juego una estrategia importante, educere*.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>.
- Violante, R. (2018). *Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas*. *Revista Senderos Pedagógicos*, 9(9), 131–150.
<https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/961/1027>.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lpcerpas_unadvirtual_edu_co/EsWpg3V3-OxEkqpGtBqJRDEBhrsGVM7NvLBQ5bVvFOqJg?e=bSetSD.