

**Estrategias lúdico pedagógicas para fomentar el conteo de los números en los estudiantes  
del grado primero del Instituto Pocholin de la ciudad de Cúcuta**

Leidy Nohemy Sánchez Conejo

Liliana Bermúdez Duarte

Asesor

Blanca Stella Bernate

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

La propuesta pedagógica, busca fomentar el conteo de los números, en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Pocholin, por medio de la observación participante se logró evidenciar la dificultad encontrada en el aula de clases, que radica desde el conteo y secuencia de los números, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo las estrategias de conteo lúdico pedagógicas pueden ser utilizadas para fomentar el pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado primero del instituto Pocholin de la ciudad de Cúcuta?; se implementaron actividades pedagógicas, teniendo en cuenta la dificultad encontrada para incentivar la curiosidad por aprender, indagar, experimentar con las actividades propuestas para una mayor motivación.

Basados en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), se llevaron a cabo actividades lúdico pedagógicas, donde se relacionan con la secuencia didáctica, puesto, que el eje central del conteo se desarrolló por medio de actividades del juego.

Las planeaciones diseñadas fueron adecuadas para los alumnos, para la implementación de estas se tienen en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes, donde las intencionalidades se lograron cumpliendo con la aplicación de las secuencias didácticas, en pro del fortalecimiento de estrategias de conteo lúdico pedagógicas.

Los resultados obtenidos a lo largo de la implementación didáctica, fueron positivos, ya que se evidencio, que los alumnos desarrollaron su aprendizaje.

El propósito de la planeación desde el juego como estrategia didáctica, permitió evidenciar las capacidades que se lograron durante la ejecución de la practica pedagógica.

***Palabras clave:*** Juego, conteo, secuencias, números.

### **Abstract**

The pedagogical, proposal seeks to promote the counting of numbers, in the first-grade students of the Pocholin, educational institution, through participant observation it was possible to demonstrate the difficulty found in the classroom, which lies in the counting and sequence of the numbers, the following research question was formulated: How can pedagogical playful counting strategies be used to promote logical-mathematical thinking in first-grade students of the Pocholin Institute in the city of Cúcuta?; Pedagogical activities were implemented taking into account the difficulty encountered to encourage curiosity to learn, investigate, and experiment with the proposed activities for greater motivation.

Based on the, Basic Learning Rights (DBA), playful pedagogical activities were, carried out where they are related to the didactic, sequence, since the central axis of the count was developed through game activities.

The plans designed were appropriate for the population, because for their implementation the requirements and learning styles of the students are taken into account, where the intentions were achieved by complying with the application of the didactic sequences in favor of strengthening counting strategies. playful pedagogical.

The results obtained throughout the didactic implementation, were positive, since it was evident, that the students developed their learning.

The purpose of planning from the game as a didactic strategy, made it possible to demonstrate the strengths obtained during the execution of the pedagogical practice.

***Keywords:*** Game, counting, sequences, numbers.

## Tabla de Contenido

Resumen.....	2
Abstract .....	3
Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	7
Pregunta de Investigación.....	8
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	9
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	11
Planeación Didáctica.....	14
Actividad 1, Trueque Infantil.....	14
Actividad 2, Manos de Cartulina.....	15
Actividad 3, Sumas y Restas con Cálculo Mental .....	16
Enfoque Didáctico .....	19
Implementación.....	22
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	25
Conclusiones .....	30
Referencias.....	32
Apéndices.....	34

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de la Practica Pedagógica</i> .....	34
--	----

## Introducción

En el Colegio Pocholin, durante la interacción con los estudiantes del grado primero se reconoce la dificultad en las competencias matemáticas, no realizan adecuadamente el conteo de los números, una de las principales causas desinterés en la clase, ausencia de estrategias lúdico pedagógicas, para una mayor motivación e interés, donde los alumnos se involucren, indaguen, exploren, incentivar en los niños el deseo por aprender los procesos lógicos matemáticos, al cambiar las actividades tradicionales por actividades lúdico pedagógicas.

Catalán Cueto (2020) nos menciona que:

Se ofrece la oportunidad de aplicar la investigación como estrategia adecuada para la construcción de sus propios conocimientos, fomentando sus conceptos, sus actitudes y sus intereses con un mecanismo que genere motivación en los alumnos, debido a que son ellos los personajes principales y los más interesados en lograr un aprendizaje óptimo, pertinente y necesario (p.5).

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

La problemática principal encontrada en el salón de clase fue en el conteo numérico. Esta problemática radica en desinterés en la clase de matemáticas, ausencia de estrategias lúdico pedagógicas, para una mayor motivación e interés, donde los niños y las niñas se involucren, indaguen, exploren, y crear ambientes agradables en el salón de clase, implementando actividades lúdicas pedagógicas que ayude a mejorar su aprendizaje, y así lograr cambiar las rutinas de clase para obtener un mayor aprendizaje, debido a esta dificultad los niños no logran desarrollar las actividades en el salón de clase, se evidencia que al momento que se está explicando la clase, se distraen con facilidad, en las actividades se demoran para realizarlas, no las realizan bien. Por tal motivo se proponen estrategias lúdico pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en el conteo de los números.

Al ser identificada esta problemática, es pertinente para fortalecer las secuencias numéricas, donde se planifican actividades acorde al problema identificado, se llevarán a cabo, lectura de cuentos, rompecabezas, juegos, fichas didácticas, canciones de números, estas estrategias están direccionadas a fortalecer el aprendizaje del conteo de los números, implementado actividades de juego, en donde los alumnos se involucren, se motiven, indaguen, exploren, disfruten de las actividades propuestas, también estimular a los niños la curiosidad de saber, con el objetivo de promover y reforzar el conocimiento.

### **Pregunta de Investigación**

El Instituto Pocholin, ubicado en la ciudad de Cúcuta, durante en el transcurso que se compartió con los estudiantes del grado primero, se evidencio la dificultad en el conteo de los números, y la secuencia numérica, el cual se pudo identificar, el desinterés en las clases de matemáticas, ya que en estas no se implementaban actividades lúdico pedagógicas, para llamar la atención de los alumnos, que fueran de mayor motivación e interés para su aprendizaje.

Según Cardoso y Cerecedo (2008), las habilidades matemáticas consisten en tres elementos inteligencia en el uso de las propiedades matemáticas, adquisición de habilidades operacionales y seguimientos de instrucciones, pensamiento lógico matemático y competencias comunicativas y literarias.

Teniendo en cuenta, el apartado los autores, hacen referencia las matemáticas, ya que son muy importantes y necesarias, se tratan de pensar, investigar, razonar, resolver problemas, descubrir nuevas ideas, empleando actividades a partir de la lúdica, para el favorecimiento de la enseñanza y el aprendizaje dentro del salón de clase, para desarrollar su creatividad e imaginación, donde se capte la atención de los alumnos, y de esta manera favorecer el interés de obtener conocimiento del tema.

Teniendo en cuenta la dificultad, que se identificó en el salón de clase con los estudiantes, se llega a la conclusión de realizar la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo las estrategias de conteo lúdico pedagógicas pueden ser utilizadas para fomentar el pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado primero del Instituto Pocholin de la ciudad de Cúcuta?

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

Pérez (2003) menciona que:

Se caracteriza por retomar como objeto privilegiado la práctica pedagógica de quienes hacen la investigación e implica una decisión explícita de compromiso con la transformación de la realidad existente, hecho que las diferencias de las investigaciones del primer tipo, en las cuales ésta no es la decisión subordinante (p. 3).

En el proceso de enseñanza de las matemáticas, muchos estudiantes presentan dificultad de entender, aprender, y resolver operaciones sencillas con los números, y al no identificarlas a tiempo, puede traer consecuencias más adelante, son necesarias e importantes, ya que por medio del conocimiento de las matemáticas, resuelven problemas, piensan, razonan, investigan, indagan, se desarrolla la capacidad del pensamiento, se capta la atención, se descubren nuevas ideas, para realizar las actividades en el aula, para lograr un mayor aprendizaje. Al realizar estas actividades se pretende buscar resultados efectivos, en este proceso implica emplear estrategias lúdico pedagógicas, para aumentar el interés de los alumnos, de una forma divertida donde se involucren, y exploren la curiosidad por saber y aprender, en las actividades que son de suma importancia en su proceso de enseñanza en las competencias matemáticas.

Los educadores deben poseer objetividad, al momento de analizar la población, ya que esto permite plantear actividades, que se ajusten a las necesidades y recursos que poseen dicha población. En este momento, es cuando se debe colocar a prueba la capacidad del docente, donde se reflexione, planteen actividades que faciliten fortalecer su proceso de aprendizaje, diseños de espacios, y estrategias que fomenten el desarrollo de los alumnos, en el proceso de enseñanza para favorecer el proceso formativo en la secuencia numérica en los estudiantes, contribuir al aprendizaje natural donde se evidencie habilidades de resolver problemas, descubrir nuevas

ideas, pensar, investigar, indagar, de una manera organizada, para encontrar soluciones en los procesos lógicos matemáticos en los niños y niñas.

Martínez, (2007) señala que “El diario de campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas”. (p. 5). En este sentido podemos evidenciar, que el diario de campo en la investigación, se transforma en una herramienta necesaria y útil para el docente investigador, donde podemos llevar los registros del día a día, de la práctica pedagógica, podemos corroborar dificultades que se presentan en el salón de clase, es importante considerar que cada alumno posee su propio ritmo de adquisición de conocimiento. Por lo anterior se deben tener en cuenta al momento de diseñar actividades, para fomentar ambientes y estrategias de aprendizajes, donde se pueden pensar, planear, y ejecutar didácticas innovadoras, donde involucren el desarrollo socio-afectivo y sicomotriz, como actividades rectoras, el juego y la lúdica, con el propósito de fortalecer la enseñanza de los estudiantes, que se llevaran a cabo en el salón de clase.

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

El estudio basado en competencias, muestra una mirada más humanística de la educación, el propósito de integrar el saber, el saber hacer, el saber convivir y el saber ser, que debe ser la finalidad de la educación, para formar individuos autónomos, socialmente y culturalmente competentes, el ejercicio de la función del educador en este campo, se centra en una educación de calidad, que permita el proceso de enseñanza, que sea autónomo, y más allá de los modelos tradicionales, y de una formación para la economía y el desempeño laboral competitivo, busca la autonomía, y la metacognición, hace un aporte frente al rol del docente, y las maneras de evaluar, trascendiendo a una evaluación formativa, donde se tenga la participación de todos los actores del proceso, que lleve a un cambio efectivo y significativo en el proceso de enseñanza según Medina y Tobón.

Según Cardoso y Cerecedo (2008), menciona que las habilidades matemáticas, consisten en tres elementos, inteligencia en el uso de las propiedades matemáticas, adquisición de habilidades operacionales y seguimientos de instrucciones, pensamiento lógico matemático, y competencias comunicativas y literarias.

Teniendo en cuenta el apartado los autores, hacen referencia las matemáticas, son muy importantes y necesarias se tratan de pensar, investigar, razonar, resolver problemas, descubrir nuevas ideas, empleando actividades a partir de la lúdica para el favorecimiento de la enseñanza dentro del salón de clase, para desarrollar su creatividad e imaginación, donde se capte la atención de los alumnos, y de esta manera favorecer el interés por el estudio.

Las competencias, según la propuesta de Tobón, abarca el desarrollo de las habilidades, desde aprender haciendo en un trabajo colaborativo, buscando afianzar desde la cotidianidad en las competencias de las operaciones lógicas, para lograr una formación significativa, que le

permita al estudiante ser autónomo, reflexivo e integral, y de esta manera aportar a la educación de calidad, social y culturalmente al desarrollo del país.

Medina y Tobón (2010), menciona que se deben:

Abordar las competencias con flexibilidad autocrítica y estudio continuo, es decir asumir las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos; y considerar que el ser humano no se reduce a competencias, sino que el ser humano es un todo integral y holístico (p.92).

De acuerdo al planteamiento, da respuesta a los fines de la educación, como un propósito colectivo, que permita reflexionar sobre las formas de enseñar y evaluar, que contribuyan al desarrollo de un país más justo en oportunidades y valores; que la educación sea el pilar para transformar vidas, centrada en contribuir a la paz, e impulsar el desarrollo sostenible de las comunidades, desde su contexto cercano, y preparase para asumir retos en diferentes escenarios.

La propuesta pedagógica, surge como una necesidad de atención no solo al campo didáctico pedagógico, también a la parte de atención y colaboración de los padres, en el buen desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes, por lo tanto, integra el desarrollo de las competencias, el saber, saber hacer, y el saber ser, con el propósito de lograr una educación con resultados significativos.

El aprendizaje basado en competencias, según Tobón, muestra una mirada más humanística de la educación, con el propósito de integrar, el saber, el saber hacer, el saber ser, el saber convivir, y el saber cómo aprendizaje significativo, para desarrollar competencias matemáticas vivas que sean aplicables en su contexto ( el ejercicio de contar sus útiles escolares, objetos del salón, compañeros de clase), este aprendizaje significativo en la educación inicial, prepara el camino para cumplir con el la finalidad de la educación para formar individuos autónomos, social, y culturalmente competentes, la función del docente en este campo se centra

en una educación de calidad, que permita el proceso de enseñanza de sujetos autónomos, y más allá de los modelos tradicionales, y de una formación para la economía y el desempeño laboral competitivo, busca la autonomía y la metacognición, hace un aporte frente al rol del docente, y las maneras de evaluar, trascendiendo a una evaluación formativa, donde se tenga la participación de todos los actores del proceso, que lleve a un cambio efectivo y significativo en el proceso de enseñanza.

La propuesta, abarca el desarrollo de las habilidades, desde aprender haciendo en un trabajo colaborativo, buscando afianzar desde la cotidianidad, en las competencias de las operaciones lógicas, para lograr una enseñanza significativa, que le permita al estudiante ser autónomo, reflexivo, e integral, y de esta manera aportar la una educación de calidad, que aporte social y culturalmente al desarrollo del país.

Medina y Tobón (2010), afirman que:

Los docentes realizan el proceso del aprendizaje enseñanza con el fin de formar determinadas competencias en sus estudiantes y, al mismo tiempo, construir y afianzar sus propias competencias como profesionales de la pedagogía teniendo como guía de formación humana integral (p 93).

Al respecto Tobón, sobre las competencias y la propuesta pedagógica, se enfoca en el desarrollo de estrategias, que permitan desarrollar el pensamiento lógico matemático, a través de la enseñanza de las secuencias, ser parte de la contextualización del grupo, desde el desarrollo cognitivo, donde se abarca el desarrollo de las habilidades, desde aprender haciendo en un trabajo colaborativo, buscando afianzar desde la cotidianidad en las competencias de las operaciones lógicas, para lograr una enseñanza significativa, que le permita al estudiante ser autónomo, reflexivo, e integral, y de esta manera aportar a una educación de calidad, que aporte social y culturalmente al desarrollo del país.

### **Planeación Didáctica**

La secuencia es titulada, “Juego me divierto y aprendo el conteo de los números” trabajada con los alumnos del grado primero del Instituto Pocholin, ubicado en la urbanización Zulima 1 etapa, la asignatura trabajada fue matemáticas, en la cual se buscó implementar actividades lúdicas, en dos momentos como se explicará próximamente.

#### **Actividad 1, Trueque Infantil**

Esta actividad se relaciona con la secuencia didáctica, dado que las actividades se desarrollan por medio del juego, mediante el trueque infantil, se busca fomentar el aprendizaje de la secuencia numérica. Por medio de los, Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), están que el niño realice conteos de uno en uno, de dos en dos, etc. El objetivo de esta actividad, consiste en incentivar la secuencia numérica por medio del uso del dinero didáctico, al momento de comprar en la tienda creada dentro del salón de clase

Primeramente, se realiza un saludo para el momento de inicio, después se coloca una canción son los números de 1 al 10 para entrarlos en contexto y en movimiento.

Segundo, se les explica brevemente en que consiste la actividad trueque infantil, compra, vende, aprendamos a usar el dinero, se les muestra los billetes que van a utilizar para la compra y venta de productos.

Al realizar la actividad, el educando dará un trayecto alrededor de la mesa donde están los productos que se van a vender, y se les ira explicando que deben tener el dinero listo para realizar la compra, y se explicara en que consiste, la actividad a realizar.

Seguidamente se les indica a los alumnos, que deben estar organizados, que se debe realizar una fila, y que va pasando uno por uno, la idea es que todos los niños participen en la compra y venta de los productos de manera correcta.

Primero, cada niño va pasando, a medida que se les valla indicando, que pregunte por el valor del producto, y realice la compra con los billetes que se les dará a cada niño, que, en ese momento, cuente, realice por medio de las compras operaciones de suma y restas.

Segundo, que el niño pregunte el valor del producto, y realice el conteo, si tengo un billete de \$1.000, y compro una galleta que tiene un valor de \$200 cuánto dinero le queda.

Tercero, que, si el niño quiere comprar, dos o tres productos, se le pregunta primero cuánto dinero tienes, y luego se le pregunta que productos deseas comprar, y que, al finalizar la compra, se le pregunte cuánto dinero le quedo, de esta manera realizara la actividad de conteo de una manera divertida.

Para llevar a cabo la parte final de la actividad, la maestra les pedirá a los niños y niñas que nos cuente cuánto dinero tenia, que productos compró, y cuánto dinero le quedo.

Las estrategias de evaluación que se implementaron, fueron la observación participante, diario de campo, los recursos utilizados fueron los billetes didácticos, cartelera con el nombre de la actividad, productos de la venta, juegos didácticos, cuentos, peluches. En esta actividad se espera que los estudiantes se motiven a desarrollar valores y habilidades, donde se están teniendo en cuenta aspectos como: matemáticas financieras, contribución, valores.

### **Actividad 2, Manos de Cartulina**

Esta actividad, se vincula con la secuencia didáctica, porque se trabaja la manipulación del material concreto, para desarrollar la habilidad de conteo, por medio del juego, se realiza una sección, las competencias realizadas conforme a las mallas curriculares de aprendizaje, en el área de matemáticas, basados en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), desarrollo de la habilidad de conteo. Los aprendizajes que se esperan alcanzar, es que los niños desarrollen la habilidad de conteo, habilidad mental, desarrollo de las operaciones de adición y sustracción,

realizando el conteo de los números por medio de material concreto, participando en la creación de las manos de cartulina, donde coloca sus manos las marcas y luego las recorta.

Para comenzar con la actividad, se brinda un caluroso saludo a los niños y niñas participantes, posteriormente se les invita a cantar la ronda “saco una manito”.

Se indago sobre el conteo de los dedos de la mano, se realiza una explicación de la actividad de las manos de cartulina., se les muestra las manos recortadas en la cartulina, dejando libres los dedos para iniciar y permitir didácticamente el conteo, al realizar las operaciones de adición y sustracción.

Para el momento de ejecutar la actividad, la maestra reparte el material a cada niño, para realizar las manos de cartulina, al terminar de realizarlas, comienza haciendo el conteo de los dedos de la mano de cada niño, luego se agrupan de dos, y realizan las sumas de los dedos. Así sucesivamente hasta formar grupos de 5 niños.

La maestra les indica a los alumnos, que deben estar organizados, que se debe realizar una fila, y que va pasando uno por uno, la idea es que todos los niños participen en la actividad de conteo, ya una vez realizado el conteo, iniciamos realizando sumas y restas en el tablero, y se realizan por medio del conteo de los números de las manos de cartulina.

La actividad final consiste, en realizar preguntas a los estudiantes, sobre cómo se sintieron en el desarrollo de las actividades.

### **Actividad 3, Sumas y Restas con Cálculo Mental**

Esta actividad se vincula con la secuencia didáctica, puesto que el eje central es el conteo, por medio de actividades de juego, se fortalecen los aprendizajes para contar y realizar operaciones de suma y resta, las competencias trabajadas de acuerdo a las mallas curriculares de aprendizaje en el área de matemáticas basados en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA),

desarrollo de la habilidad de conteo, fomentar el sentido numérico, realizar secuencia numérica. Para el momento de inicio de la actividad, se realiza con los alumnos un saludo de bienvenida, seguidamente se coloca una canción aprende a sumar y restar, para entrarlos en contexto y en movimiento.

Se lleva a cabo una explicación de la actividad que se va a ejecutar, que consiste en realizar sumas y restas con cálculo mental, por medio del juego, la papa está caliente, se les enseña los materiales que se van a utilizar, los dados los ulas ulas, marcadores.

Momento de ejecutar la actividad, la maestra les explica a los alumnos, que se van a utilizar ulas ulas, para que cada niño, se pare dentro de ellas y no se puede salir durante el juego, enseguida, se empiezan a pasar el dado grande, y la docente va diciendo la papa está caliente, y el niño o niña que se quede con el dado en la mano, cuando se indique se quemó, debe agarrar los dos dados medianos tirarlos y observar el número que le salió, la docente le dice al niño, según el número que haya salido, ejemplo debes realizar la siguiente operación, cuanto es  $5+6$  o cuanto es  $9-7$  y el niño debe agarrar un marcador, y solo colocar el resultado de la adición y la sustracción en el tablero.

Momento de cierre de la actividad, la maestra les pedirá a los alumnos que nos cuenten cuantas sumas y restas le quedaron bien, y cuantas mal. ¿Cómo les pareció la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Para qué le sirve lo aprendido en la clase? ¿Qué enseñanza les dejó?

Las estrategias de evaluación, fueron la observación participante, y el diario de campo. Los recursos utilizados son recursos humanos, patio de juegos del instituto, ulas, ulas, dados grandes y pequeños, tablero, marcadores, televisor, canción aprende a sumar y restar.

El producto logrado es la habilidad de conteo, desarrollo del cálculo mental, ampliación numérica, y la aplicación en las operaciones de adición y sustracción de manera didáctica, con esta actividad, se espera que los estudiantes se motiven a desarrollar valores y habilidades.

### **Enfoque Didáctico**

Para abordar el tema de planeación y desarrollo de las secuencias didácticas, partimos desde el que hacer pedagógico, de la planeación, con el propósito de garantizar las trayectorias educativas completas, donde se hace necesaria la implementación de prácticas de aula pertinentes, en este caso específico, las secuencias didácticas para que los estudiantes aprendan de manera significativa y contextualizada.

En esta perspectiva, la reflexión sobre la planeación de la enseñanza, respecto al logro de los aprendizajes de los estudiantes, y, de igual manera, el desarrollo de propuestas pedagógicas, centrados en los intereses y necesidades de los estudiantes, nos permite hacer significativo el contexto y sus posibilidades. Desde los presaberes, de los alumnos, y desde sus saberes y vivencias, la planeación y el desarrollo de una secuencia didáctica, responde a este componente de interés individual, y colectivo, que da pie para adelantar un proceso significativo en la enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, generamos espacios de reflexión pedagógica, para analizar alternativas curriculares y didácticas, que dinamicen aprendizajes significativos en sus estudiantes, durante toda la trayectoria escolar del grado primero, y, a la vez permitan recuperar aquellos aprendizajes que, durante la trayectoria inicial, no se han logrado en buen nivel, (recuperación de aprendizajes).

En este sentido, los espacios de reflexión pedagógica, hacen posible la construcción de estrategias y herramientas de las prácticas pedagógicas, desde la planeación de las secuencias didácticas, para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, hacia el fortalecimiento de un currículo vivo y pertinente. curricular del grado primero, y que, a la vez promuevan dinámicas de participación, enfocadas en valores, y metodologías acordes a las pluralidades, la empatía, la

inclusión y los ambientes de aprendizaje democráticos. Es importante, tener en cuenta las estrategias de enseñanza, los recursos, el tiempo, y la planeación de las necesidades propias de la comunidad, en los temas que los alumnos manifiestan mayor dificultad, o requieran acciones que permitan su recuperación, para transitar de manera armónica en la trayectoria, y que, a la vez promuevan dinámicas de participación, enfocadas en valores y metodologías acordes a las prácticas y necesidades educativas particulares y colectivas.

Medina y Tobón (2010), consideran “La formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades” (p. 91).

En el entendido, como aprendizaje significativo, donde se pone en juego los ritmos y estilos de aprendizaje, las inteligencias múltiples, las dificultades de otro tipo, y al igual la importancia que juegan las emociones; sino logramos despertar la curiosidad, y generar un ambiente de aula, dónde aparte de la planeación, la gestión de aula, debe ser generadora de ambientes seguros de aprendizaje.

Cardoso y Cerecedo (2008), indican que una competencia matemática en los infantes, se da cuando logre identificar, el uso de las estrategias, y metodologías de las diferentes operaciones matemáticas, al inicio estas estrategias serán físicas y muy manuales ya que el niño está en sus primeras etapas del desarrollo como indican

Este enfoque didáctico, se centra en el análisis de las necesidades educativas de los estudiantes actuales, ya que usa recursos metodológicos, lúdicos, los cuales buscan incentivar los roles activos en los procesos de aprendizaje de cada alumno.

El proceso evaluativo, se realizó a través de la observación directa del alumnado, durante y al finalizar la actividad, se evidencio el proceso de cada estudiante, al momento de culminar y que este cumpliera con el objetivo propuesto para cada parte de la tarea, continuando con el párrafo anterior, también se realiza un proceso de seguimiento a cada alumno, y como este logra solventar cada uno de las dificultades presentadas en las actividades.

## Implementación

Se realiza la implementación y la ejecución de las dos planeaciones de la secuencia didáctica, centrándonos en las necesidades e intereses de los estudiantes del grado primero del Instituto Pocholin de la ciudad de Cúcuta, de acuerdo con la problemática observada que se ve reflejado en las competencias matemáticas, en el conteo de los números, se propone alcanzar objetivos, teniendo en cuenta las competencias de aprendizajes, que nos permita recuperar aquellos aprendizajes que durante la trayectoria inicial no se han logrado en un buen nivel (recuperación de aprendizajes).

La actividad 1 se dan las indicaciones de la actividad, el cual consta de lo siguiente, se les muestra y se les entrega el dinero didáctico a los niños, y se realiza un recorrido en la mesa donde están los productos, que se van a vender, se les explica que el dinero lo deben tener listo para realizar la compra, y de esta manera ir aplicando las estrategias, seguidamente se les indica a los niños que deben estar organizados en una fila, donde van pasando en orden, para dar inicio a la propuesta pedagógica, la cual se ejecutó en el salón de clases, porque es un espacio amplio y armonioso, donde se genera una mayor atención y concentración en la actividad.

Van pasando a medida que se les indica, que al llegar a la mesa donde están los productos, debe preguntar por el valor del producto, para realizar la compra con billetes didácticos, y en ese momento realicen el conteo, se realiza la pregunta si el producto que quieres adquirir tiene un valor de \$ 1.000 y su billete es de \$ 200 cuánto dinero le queda, si el niño desea adquirir dos o más productos, se le pregunta cuanto es el valor de todos los productos, luego se les pregunta a medida que vayan pasando ¿Cuánto dinero tenías al iniciar la compra? ¿Cuánto dinero gasto en la compra de los productos? ¿Cuánto dinero le quedo?

Por otro lado, se tuvieron en cuenta las necesidades educativas desde los presaberes de los niños y niñas, y, desde sus saberes y vivencias, la planeación y el desarrollo de una secuencia didáctica, responde a este componente de interés individual y colectivo, que da pie para adelantar un proceso significativo en la enseñanza-aprendizaje.

La actividad 2 manos de cartulina, primeramente, se trabajó por medio del material concreto manos de cartulina, se indaga sobre el conteo de los dedos de la mano, se realiza una explicación de la actividad de las manos de cartulina, se les muestra las manos recortadas en cartulina dejando libre los dedos para permitir didácticamente el conteo, y realizar las operaciones de suma y resta.

Para iniciar con la actividad, se comparte el material para realizar las manos de cartulina donde los niños colocan sus manos en la cartulina la marcan y luego la recortan, enseguida la docente les indica que debemos hacer el conteo de los dedos de las manos de cartulina, que elaboró cada niño, luego se agrupan de dos, y realizan el conteo de los dedos de las manos de los niños, y así sucesivamente hasta formar grupo de tres, de cuatro y de cinco niños, se organizan en fila van pasando uno a uno, todos participaron en la actividad del conteo, el cual se realizaba una suma y una resta en el tablero, y el niño realiza el conteo con los dedos de su mano de cartulina, donde otros compañeros estuvieron atentos para colocar también sus manos para el conteo.

El material dispuesto para trabajar las manos de cartulina, fue pertinente porque por medio de la manipulación del material concreto, se pudo evidenciar que los niños siguieron las indicaciones y realizaron la actividad con agrado, donde se estimuló para que los estudiantes aprendan de manera significativa y contextualizada.

La propuesta planteada, fue de trabajo en grupo, con el fin de que se promueva la participación, enfocada en valores, y metodologías, acordes a las prácticas y necesidades educativas particulares y colectivas. Otra cosa importante de resaltar que al pasar al tablero los motivo mucho, porque todos los niños deseaban pasar a realizar las operaciones de adición y sustracción con las manos de cartulina, se les facilito el conteo, para realizar bien los ejercicios, en el entendido como aprendizaje significativo, donde se pone en juego los ritmos y los estilos de aprendizaje, sino logramos despertar la curiosidad, y generar un ambiente de aula donde aparte de la planeación, la gestión del aula, debe ser generadoras de ambientes seguros de aprendizajes.

El objetivo del docente, es desarrollar la propuesta pedagógica, que permita alcanzar estrategias en el pensamiento lógico matemático, a través de la enseñanza de la secuencias, donde parte la importancia de emplear material didáctico, que llame la atención de los alumnos, y los motive, otro punto a resaltar son los ambientes de aprendizaje el cual influyen en el proceso de la enseñanza, que sea de manera significativa donde nos permita ser parte de la contextualización del grupo, desde el desarrollo cognitivo, donde se abarca el desarrollo de las habilidades, desde aprender haciendo en un trabajo colaborativo, buscando afianzar desde la cotidianidad en las competencias de las operaciones lógicas, para lograr un aprendizaje significativo, que le permita al estudiante ser autónomo, reflexivo e integral, y de esta manera aportar a una educación de calidad, de aporte social y culturalmente al desarrollo del país.

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

El fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes, es el resultado de una planeación pertinente, donde se tienen en cuenta el aporte didáctico, en función de las necesidades educativas, se hizo pertinente ejecutar las actividades lúdicas experimentadas en el aula con los estudiantes del grado primero; que se convirtieron en oportunidades de mejoramiento y retroalimentación de los aprendizajes en el área de matemáticas de manera integral, evidenciados en el proceso de evaluación formativa, cuando permitimos la participación, el trabajo colaborativo, la resignificación de los aprendizajes, y los mejores resultados.

El juego en la línea de educación inicial, se transpone en los nuevos aprendizajes cuando se ejecutan actividades intencionadas, planeadas y ejecutadas en el salón de clase, generando por medio del juego que los alumnos aprendan de una manera significativa, y contextualizada, donde se obtuvieron resultados positivos, planeados con la estrategia pedagógica en acción.

La planeación estratégica para utilizar como recurso el juego, parte desde el interés y la cotidianidad de los estudiantes, desde el principio que el juego estimula los sentidos, desarrolla habilidades, y competencias en los niños, lo que se busca es fomentar el proceso de aprendizaje del conteo de los números, donde se obtuvieron resultados favorables, dado que contestaron de una manera eficaz, manifestando ánimo por aprender y realizar la actividad propuesta en la secuencia didáctica, donde las actividades integradoras, pudieron ser aplicadas, y se evidenciaron los aprendizajes en una acción pedagógica agradable, colaborativa, y de excelentes resultados, en la valoración de la evaluación formativa.

El propósito de la planeación desde el juego como estrategia didáctica, permitió evidenciar las fortalezas que se obtuvieron durante la ejecución de la práctica pedagógica, se

pudo evidenciar el trabajo colaborativo, participación, motivación, logrando un aprendizaje significativo, que le permitió a los estudiantes ser autónomos, reflexivos e integrales.

No obstante, involucrar el juego en la enseñanza, es una puesta pedagógica, que requiere de más tiempo, de culturizar que, por medio del juego se posibilita un aprendizaje autónomo, significativo, y pertinente, con respecto a los estilos y ritmos de aprendizaje.

La gestión del tiempo en el aula afecto de cierta manera el desarrollo de las actividades, para aplicar las estrategias, se necesitaba de varias sesiones para obtener resultados favorables porque todos los estudiantes no tienen el mismo estilo y ritmo de aprendizaje.

No es nuevo considerar, que en muchos casos la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas, ha sido traumática para los niños por las formas tradicionales de enseñanza, sin considerar los contextos sociales, culturales, e individuales de los estudiantes, haciendo que no se tenga mayor interés, ni motivación en las clases de matemáticas, surge entonces como inquietud investigativa, formular nuevas estrategias para el ejercicio de la práctica docentes, que permitan responder a las necesidades desde la metodología didáctica, ritmos, estilos, y características individuales de cada uno y del grupo de estudiantes, para solucionar las situaciones presentadas que respondan al cumplimiento de los fines y objetivos de la educación en la línea de educación inicial.

Las actividades de intervención pedagógica provocaron nuevos aprendizajes, al igual las propuestas pedagógicas estuvieron centradas en los intereses y necesidades de los estudiantes del grado primero, en el trabajo ejecutado se pudo evidenciar la indagación, motivación, participación en los estudiantes, con una mayor concentración para realizar el conteo de los números de una manera didáctica, se notó la motivación por aprender en las dos actividades propuestas, que responden al interés individual, y colectivo, que da pie para adelantar un

proceso significativo en la enseñanza-aprendizaje, el cual es importante en el desarrollo de las competencias matemáticas.

Cardoso y Cerecedo (2008), indican, que es fundamental acercar a los niños al ejercicio de la matemática, contextualizada a sus vivencias, realidades, y experiencias vividas, desde el hogar o el medio donde viven, tan así que hay niños que aún no se han escolarizado y ya muestran un conocimiento de las prematemáticas desde la cotidianidad.

Teniendo en cuenta el apartado los autores, hacen referencia a la importancia de la matemática en la vida de los individuos, y su aprendizaje debe responder a las habilidades, destrezas, competencias en el pensar, investigar, razonar, resolver problemas, descubrir nuevas ideas, empleando actividades a partir de la lúdica, para fomentar la enseñanza y el aprendizaje en el salón de clase, donde se capte la atención de los alumnos, de manera en favorecer el interés por el aprendizaje.

Al implementar el juego en la secuencia didáctica nos permitió que los alumnos desarrollaran habilidades y destrezas, el cual es una estrategia para favorecer la enseñanza en el salón de clase, donde se captó la atención y el interés por aprender a realizar, participar cooperar en las actividades propuestas.

Con respecto a la formulación de la pregunta de investigación, al analizar la población se tuvieron en cuenta diversos aspectos, donde busca emplear estrategias pedagógicas, flexibles, como el tiempo, recursos, y los distintos modos de enseñar, y de aprender de los diferentes estilos y ritmos de enseñanza- aprendizaje para tenerlas en cuenta en la planeación y las necesidades desde sus entornos y vivencia propias de su comunidad.

Donde debemos tener en cuenta, en emplear actividades por medio de la lúdica, para generar un mayor aprendizaje en el conteo de los números de los estudiantes del grado primero del Instituto Pocholin, para lograr alcanzar los objetivos propuestos.

Por tanto la ejecución de la práctica docente, la programación efectiva, es el primer eslabón de la cadena en las necesidades encontradas en el salón de clase, durante el desarrollo de las actividades, de allí parte la generación de estrategias didácticas, que permiten responder a la necesidades excautivas desde la metodología, didáctica, ritmos, estilos y características individuales de cada uno y del grupo de estudiantes, a partir de esta reflexión iniciamos la planeación de la secuencia, que sitúan procesos de integración, creación, profundización y desarrollo para cada guía pedagógica, desde una perspectiva disciplinar, e interdisciplinar, para solucionar la situaciones presentadas y diagnosticadas en el inicio del trabajo investigativo.

Según Medina y Tobón (2010), señalan que:

Los docentes realizan el proceso del aprendizaje- enseñanza con el fin de formar determinadas competencias en sus estudiantes y, al mismo tiempo, construir y afianzar sus propias competencias como profesionales de la pedagogía teniendo como guía la formación humana integral (p. 93).

A manera de conclusión las actividades planeadas, realizadas y evaluadas, contribuyeron al propósito investigativo, donde permitió evidenciar un mayor interés y motivación de los estudiantes, en el desarrollo del pensamiento matemático, en las habilidades y destrezas desde la línea inicial, y el enfoque educativo a temprana edad en las áreas como las matemáticas que requieren de un cambio didáctico- cultural, para lograr no solo el aprendizaje sino otros aspectos integrales como la cooperación, el trabajo colectivo, y la autonomía escolar.

En el proceso de la evaluación formativa frente al comportamiento individual y grupal, evidenciamos que los niños y niñas estuvieron muy atentos preguntando de que se trataba las

actividades, se pudo observar una participación activa, promoviendo el desarrollo de los saberes propios. Inconveniente durante las secuencias didácticas, realizar más actividades porque el tiempo establecido fue muy poco.

Como recomendación a los docentes de la línea de educación inicial, es apropiar estrategias didácticas, que permitan que el juego como actividad rectora, ya que es un potencial para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, manteniendo la motivación, participación, indagación, y autonomía en el aula, para lograr los aprendizajes significativos.

Es importante, tener en cuenta que en la práctica pedagógica, es necesario que se realice la planeación, para el desarrollo de las propuestas educativas flexibles, y pertinentes, para el aprendizaje de los estudiantes, por medio de estrategias, para que de esta manera nos permita ser maestros con métodos innovadores, creativo, y transmitir nuevas ideas, donde se debe buscar siempre el desarrollo educativo, pertinentes, y que estén acorde con las orientaciones curriculares, para mejorar las dificultades de los estudiantes que encontremos en las aulas de clase, con el objetivo de generar procesos de aprendizajes diferentes.

A manera de conclusión las actividades planeadas, realizadas y evaluadas, contribuyeron al propósito investigativo, donde permitió evidenciar un mayor interés y motivación de los estudiantes, en el desarrollo del pensamiento matemático, en las habilidades, y destrezas, desde la línea inicial, y el enfoque educativo a temprana edad en las áreas como las matemáticas que requieren de un cambio didáctico- cultural, para lograr no solo el aprendizaje, sino otros aspectos integrales, como la cooperación, el trabajo colectivo, la autonomía escolar, y el desarrollo de destrezas, y habilidades en los niños, con sus características individuales de ritmos, estilos de aprendizaje, y estrategias de inclusión.

## Conclusiones

El objetivo principal de la presente practica pedagógica se cumplió, ya que se logró incentivar el conteo numérico en los estudiantes, a través de las actividades lúdico pedagógicas que se implementaron. De igual se recalca, que se observó una participación activa por parte de los estudiantes durante la ejecución de las dos actividades realizadas.

En el desarrollo de las actividades, no se presentaron altercados ni inconvenientes relevantes en la planeación ni ejecución de las actividades. La dificultad principal que se presentó fue relacionada al tiempo estipulado para realizar las actividades, ya que consideramos que el tiempo fue corto en relación al necesario para realizar adecuadamente las actividades.

La metodología y actividades implementadas fueron adecuadas, ya que se basaron en las necesidades observadas durante el proceso de diagnóstico realizado a la población. De igual forma los tiempos que se utilizaron y delimitaron fueron los necesarios para llevar a cabo cada uno de los momentos propuestos.

Como recomendación principal a la Institución, al momento de implementar actividades lúdico pedagógicas, donde se llame la atención de los estudiantes y se les motive en el proceso de aprendizaje a través de los juegos. Otra recomendación a tener en cuenta, es el incentivar un papel activo por parte de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

La principal proyección que tenemos para esta estrategia pedagógica, es que este tipo de actividades se implementen en otras asignaturas y en grado superiores para de esta forma cambiar la metodología curricular utilizada en la Institución Pocholin de una metodología tradicional a una metodología lúdica pedagógica.

Para finalizar me gustaría agradecer a la Institución y a los estudiantes, por brindarnos los recursos, espacios, y tiempos necesarios, para llevar a cabo de forma adecuada las actividades del presente proyecto de investigación.

## Referencias

- Cardoso, E., & Cerecedo, M. T. (2008). *El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. Revista iberoamericana de educación, 47(5)*, 1-11.  
<http://funes.uniandes.edu.co/25538/1/Cardoso2008EI.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 Ibero-Americana de Estudos Em Educação, 15*, 2768–2776. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- DBA (*Derechos Básicos de Aprendizaje*)  
<https://drive.google.com/drive/folders/1zpwZcRoTWQl010LKT8c8hb7k34LbntkB?usp=sharing>
- Martínez, L. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Revista perfiles libertadores, 4(80)*, 73-80.  
<file:///D:/Desktop/DIPLOMADO/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed.*, Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Eco Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2)*, 90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- MEN (sf.) *Orientaciones para la Gestión Curricular*  
[file:///C:/Users/Usuario/AppData/Local/Temp/Rar\\$DIa10292.28478/MEN%20\(sf.\)%20O](file:///C:/Users/Usuario/AppData/Local/Temp/Rar$DIa10292.28478/MEN%20(sf.)%20O)

rientaciones%20para%20la%20Gesti%C3%B3n%20Curricular%20-  
%20LEER%20en%20Colombia.pdf

Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P., & Rodríguez-Muñiz, L. J. (2014). *El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. Unión. Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 39, 19-33. <http://funes.uniandes.edu.co/16148/1/Mu%C3%B3niz-Rodr%C3%ADguez2014El.pdf>

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>

Sánchez Martínez, G. E. (2019). *ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA DARIO GUEVARA* (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica).  
[https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1398/1/ESTRATEGIAS%20LUDICAS\\_GRACIELA%20SANCHEZ.pdf](https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1398/1/ESTRATEGIAS%20LUDICAS_GRACIELA%20SANCHEZ.pdf)

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Practica Pedagógica*

[https://drive.google.com/drive/folders/13GhRMsXuuFh\\_fi6sRdhaxIMk\\_wKE1ouM?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/13GhRMsXuuFh_fi6sRdhaxIMk_wKE1ouM?usp=sharing)