



<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

# EL JUEGO DE CARTAS UNO COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN GRADO SEGUNDO

## *Card game one as a strategy to reinforce cognitive skills in the second grade*

MARÍA ANGÉLICA SAIZ RUIZ<sup>1</sup>, JOSÉ ERIBERTO CIFUENTES MEDINA<sup>2</sup>

Recibido: 19 de mayo de 2024 Aceptado: 19 de julio de 2024

DOI: <https://doi.org/10.21017/rimci.1082>

### RESUMEN

El objeto de estudio tuvo como objetivo principal implementar el juego de cartas UNO como una estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes de segundo grado en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, ubicada en el municipio de Villa de Leyva. Esta intervención se basó en las dificultades observadas en áreas clave como la atención, memoria, concentración, y toma de decisiones entre los estudiantes. Para abordar estas falencias, se desarrolló una intervención que incluyó ejercicios específicos de recordatorio de números de 2, 3 y 4 cifras, con el fin de mejorar estas capacidades. Esta estrategia se implementó en respuesta al bajo interés y falta de motivación de los estudiantes hacia la asignatura, buscando generar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Considerando la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje significativo, es fundamental que los estudiantes participen activamente en clases que despierten su interés y agrado, sin comprometer la calidad de su proceso de aprendizaje. Siguiendo los estándares básicos de competencias establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), se decidió incorporar el juego de cartas UNO en las clases de matemáticas. Esta decisión busca no solo enriquecer la experiencia educativa, sino también que tanto los docentes como los padres de familia comprendan la importancia de este juego en el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales en los estudiantes.

Complementando lo mencionado anteriormente, este trabajo se llevó a cabo con una muestra de 26 estudiantes de segundo grado. Se implementó la metodología de Investigación-Acción Participativa (I.A.P.) con un enfoque cualitativo. A través de esta línea de investigación, se buscó que la investigadora adquiriera competencias fundamentales para su desempeño profesional en el ámbito educativo, centrándose en la implementación de modelos, estrategias y actividades orientadas a mejorar las habilidades cognitivas en matemáticas. Para la recolección de datos, se utilizaron cuatro instrumentos principales: una entrevista, una prueba diagnóstica, secuencias didácticas y diario de campo. Estos instrumentos permitieron realizar un diagnóstico inicial, llevando a cabo el trabajo de campo y sistematizar los resultados. Los hallazgos demostraron que el uso del juego de cartas UNO es una estrategia pedagógica altamente efectiva para ser aplicada en el aula, ya que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. Además, esta estrategia permite impartir las clases de manera creativa, generando en los estudiantes un entusiasmo renovado por aprender diversos temas de la asignatura. El uso de las cartas UNO no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica y motivadora.

**Palabras clave:** Juegos didácticos; Estrategias significativas; Habilidades cognitivas; Cartas Uno.

1 Licenciada en Educación Básica Primaria, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7336-082X> Correo electrónico: maria.saiz@uptc.edu.co

2 Doctor en Educación. Cohorte XII. Magister en Educación, Especialista en Evaluación Educativa, Licenciado en Teología, Licenciado en Filosofía y Educación Religiosa, Universidad Santo Tomás. Especialista en Pedagogía y Docencia, Licenciado en Ciencias Sociales, Fundación Universitaria Área Andina. Investigador Asociado (I) Convocatoria 894/2021. Profesor e Investigador Licenciatura en Educación Básica Primaria, Facultad de Estudios a Distancia, Integrante Grupo SIEK y Líder Grupo CIFES. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5702-620X> Correo electrónico: joseeriberto.cifuentes@uptc.edu.co

**ABSTRACT**

The main objective of the study was to implement the card game UNO as a pedagogical strategy to strengthen the cognitive skills of second grade students at the Luis Carlos Galán Sarmiento Educational Institution, located in the municipality of Villa de Leyva. This intervention was based on the difficulties observed in key areas such as attention, memory, concentration, and decision making among students. To address these shortcomings, an intervention was developed that included specific exercises for remembering numbers of 2, 3 and 4 digits, in order to improve these skills. This strategy was implemented in response to the low interest and lack of motivation of students towards the subject, seeking to generate a more dynamic and participatory learning environment.

Considering the need to implement pedagogical strategies that promote meaningful learning, it is essential that students actively participate in classes that arouse their interest and enjoyment, without compromising the quality of their learning process. Following the basic competency standards established by the Ministry of National Education (MEN), it was decided to incorporate the card game UNO in mathematics classes. This decision seeks not only to enrich the educational experience, but also that both teachers and parents understand the importance of this game in the development of essential cognitive skills in students.

Complementing the aforementioned, this work was carried out with a sample of 26 second grade students. The Participatory Action Research (P.A.R.) methodology was implemented with a qualitative approach. Through this line of research, the researcher sought to acquire fundamental competencies for her professional performance in the educational field, focusing on the implementation of models, strategies and activities aimed at improving cognitive skills in mathematics. For data collection, four main instruments were used: an interview, a diagnostic test, didactic sequences and a field diary. These instruments allowed an initial diagnosis to be made, field work to be carried out and the results to be systematized. The findings demonstrated that the use of the UNO card game is a highly effective pedagogical strategy to be applied in the classroom, since it facilitates the development of essential cognitive skills. In addition, this strategy allows classes to be taught in a creative way, generating in students a renewed enthusiasm for learning various topics of the subject. The use of UNO cards not only facilitates the understanding of the contents, but also turns the learning process into a playful and motivating experience.

**Keywords:** Didactic Games; Meaningful Strategies; Cognitive Skills; Card One.

## I. INTRODUCCIÓN

EN LA ACTUALIDAD, la educación primaria enfrenta el desafío de mantener el interés y la motivación de los estudiantes mientras se desarrollan habilidades cognitivas fundamentales para su futuro académico y personal. Entre las diversas estrategias pedagógicas que se han propuesto, el uso de juegos didácticos ha ganado popularidad debido a su capacidad para integrar el aprendizaje con la diversión, promoviendo un entorno en el que los niños participan activamente y se sienten comprometidos con los contenidos que se les enseñan.

El problema que enfrentan los docentes en el área de matemáticas radica en la escasa utilización de juegos didácticos, ya que muchos de ellos se aferran a métodos tradicionales en sus clases. Esta situación plantea una dificultad en el desarrollo de procesos lógicos de pensamiento entre los estudiantes. Por lo tanto, se decidió investigar la siguiente cuestión: ¿De qué manera la implementación del juego de cartas UNO como estrategia didáctica puede contribuir al fortalecimiento de habilidades cognitivas en matemáticas en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento en el municipio de Villa de Leyva?

Desarrollar procesos de pensamiento lógico implica que el estudiante mejore su capacidad para explicar, justificar y argumentar hechos, relaciones y procedimientos matemáticos de manera coherente. Con este objetivo en mente, se planteó el uso del juego de cartas UNO como una estrategia pedagógica para fomentar dicho pensamiento. El juego de cartas UNO es un recurso de razonamiento, ya que requiere que los jugadores piensen estratégicamente antes de realizar cada jugada, además de ser un juego sencillo y accesible para los estudiantes. La complejidad que a menudo presenta la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas puede ser abordada de manera más efectiva al integrar este juego, permitiendo que diversos contenidos se apliquen de forma lúdica y motivadora.

El juego de cartas UNO es una herramienta efectiva para el aprendizaje de matemáticas, ya que promueve el desarrollo de habilidades clave como la atención, la memoria, la concentración, el pensamiento lógico, la imaginación y la creatividad. A través de UNO, los estudiantes también pueden fortalecer el sentido de responsabilidad, mejorar la toma de decisiones, aumentar la paciencia y perfeccionar la intuición y la resolución de problemas, que son habilidades esenciales en la enseñanza de matemáticas. En un contexto de modernización

educativa, es fundamental adaptar la didáctica de las matemáticas para lograr aprendizajes significativos. Esto implica utilizar recursos accesibles y cotidianos de manera efectiva. Además de emplear recursos didácticos, es esencial contextualizar las situaciones de aprendizaje para hacerlas más relevantes y efectivas para los estudiantes.

En esta investigación, se siguió un proceso estructurado que comenzó con la identificación y descripción detallada del problema. A partir de esta descripción, se formuló la pregunta de investigación, que orientó el desarrollo del trabajo hacia el logro de objetivos generales y específicos diseñados para responder a dicha pregunta. A continuación, se elaboró el marco de referencia, que incluye tres categorías teóricas fundamentales. Este marco también abarca una revisión sobre la implementación de juegos didácticos, estrategias significativas y habilidades cognitivas, para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en diversos contextos: internacional, nacional y regional.

La metodología utilizada se especifica detalladamente, incluyendo la descripción de la población y muestra, las fases de la investigación y la validación de los instrumentos mediante juicio de expertos. Este enfoque riguroso permitió obtener resultados que fueron sometidos a un análisis exhaustivo. Finalmente, se ofrecieron recomendaciones basadas en estos resultados y se concluyó la investigación, sintetizando los hallazgos y las implicaciones de la implementación del juego de cartas UNO en el contexto educativo.

Por lo tanto, a lo largo del estudio, se observó cómo la introducción de este juego en el aula no solo capturó la atención de los estudiantes, sino que también facilitó un ambiente de aprendizaje colaborativo donde los niños, a través de la dinámica del juego, mejoraron significativamente su capacidad para tomar decisiones, comprender el valor posicional de los números y resolver problemas matemáticos de manera más eficiente. Este enfoque lúdico demostró ser una manera efectiva de reforzar los contenidos matemáticos, permitiendo a los estudiantes internalizar conceptos abstractos de una forma tangible y práctica. Además, la utilización del juego de cartas Uno no solo impactó en el aprendizaje de las matemáticas, sino que también contribuyó al desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la paciencia, la tolerancia

a la frustración y el trabajo en equipo. De esta manera, el juego se posiciona como una estrategia integral que aborda múltiples dimensiones del desarrollo infantil en un entorno educativo.

## II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La investigación, “El juego de cartas uno como estrategia para el fortalecimiento de habilidades cognitivas en grado segundo”, se enmarca en el contexto educativo actual, que busca innovar y mejorar los métodos de enseñanza para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. El enfoque central de esta investigación es explorar cómo el uso del juego de cartas Uno puede servir como una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer diversas habilidades cognitivas en niños de segundo grado. Este juego conocido por su simplicidad y su capacidad para involucrar a los jugadores en un entorno lúdico ofrece una plataforma para desarrollar habilidades cognitivas fundamentales como el pensamiento lógico, la toma de decisiones, la memoria, y la capacidad de resolución de problemas. La dinámica del juego requiere que los participantes realicen múltiples tareas cognitivas simultáneamente, tales como seguir reglas, recordar cartas, y anticipar los movimientos de los oponentes. Estas acciones fomentan el desarrollo de habilidades de razonamiento y planificación.

En este proyecto, la combinación del juego de cartas, estrategias significativas y el desarrollo de habilidades cognitivas se articula como una síntesis cuidadosamente elaborada para cumplir con los objetivos de la investigación y llegar a conclusiones robustas. La integración de estos tres elementos genera un entorno de aprendizaje estimulante y eficaz, en el cual los estudiantes no solo adquieren nuevos conocimientos, sino que también desarrollan habilidades cognitivas fundamentales para su éxito académico y personal. Es crucial destacar que la estructura de las categorías establecidas en el proyecto ofrece un marco organizativo sólido para el análisis y la interpretación de los resultados. Cada categoría aborda un aspecto clave del estudio, permitiendo una profundización en los elementos específicos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el campo de las Matemáticas, el enfoque tradicional de enseñanza suele centrarse en la

repetición y memorización. Sin embargo, el currículo contemporáneo y las nuevas políticas educativas promueven una enseñanza más participativa y constructiva, basada en un entorno de interacción mutua. Este enfoque tiene como objetivo que los estudiantes no solo comprendan conceptos teóricos, sino que también los apliquen para resolver problemas cotidianos, favoreciendo el desarrollo de habilidades y destrezas en el pensamiento matemático. En este marco, el proyecto se enfoca en tres categorías clave: juegos didácticos, estrategias significativas y Habilidades cognitivas. Es fundamental explorar la teoría detrás de estas categorías para entender cómo se relacionan y enriquecen la enseñanza de las matemáticas.

### III. JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos didácticos en matemáticas para primaria son herramientas educativas efectivas que facilitan el aprendizaje de conceptos matemáticos de manera divertida y atractiva. Estos juegos hacen que el aprendizaje sea más interactivo y significativo, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas y fomentando la colaboración entre los estudiantes. Son versátiles y pueden aplicarse tanto en el aula como en casa, adaptándose a diferentes edades y niveles. El juego combina actividades mentales y físicas, proporcionando a los niños nuevas experiencias que les ayudan a enfrentar el

mundo[1]. La participación activa en los juegos mantiene la atención y motivación de los estudiantes, favoreciendo una comprensión más profunda de los conceptos matemáticos. Además, los juegos estimulan habilidades cognitivas como el razonamiento lógico y la resolución de problemas, contribuyendo al desarrollo integral del niño.

Así mismo, el juego es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que no solo estimula la creatividad y la comprensión de conceptos fundamentales, sino que también fortalece habilidades sociales, motoras y físicas. Al incorporar juegos en la enseñanza de matemáticas, las clases se vuelven más dinámicas y atractivas, lo que aumenta el interés de los estudiantes por explorar una variedad más amplia de temas matemáticos[2]. Los juegos ofrecen numerosos beneficios que impactan positivamente el proceso de aprendizaje[3]. Fig. 1.

Por ello, Es crucial que los docentes reconozcan y comprendan los diferentes tipos de juegos y sus beneficios porque esto les permite seleccionar y adaptar las actividades más adecuadas para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos, respetando el contexto y las características individuales de cada estudiante. Al personalizar los juegos para que se alineen con las metas educativas, el entorno en el que se llevan a cabo y las necesidades particulares de los alumnos, los educadores pueden maximizar el impacto positivo de estos en el desa-

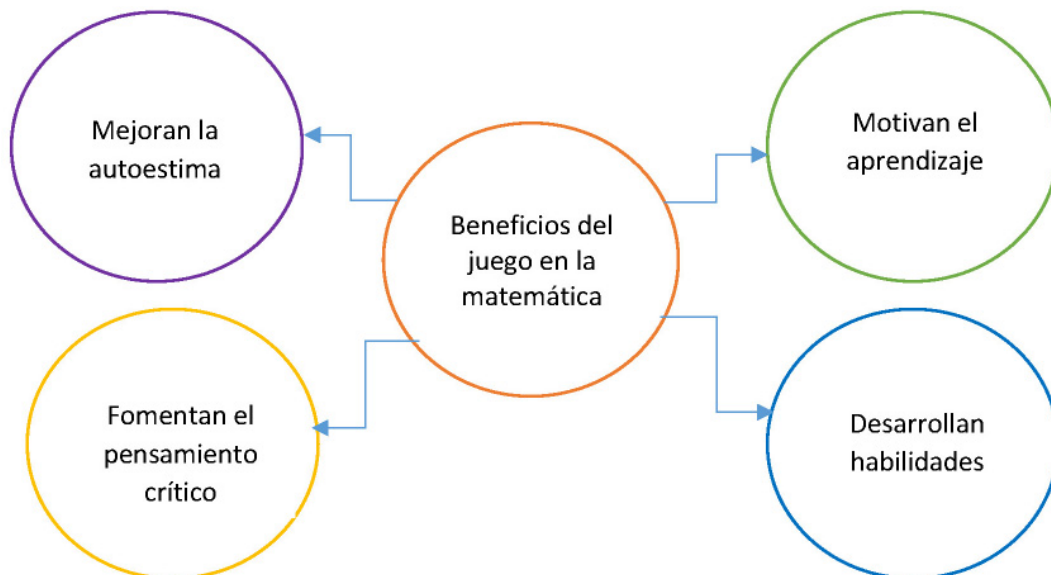


Fig. 1. Beneficios del juego en la matemática[3].

rollo académico y personal. Esta adaptación no solo mejora la eficacia del aprendizaje, sino que también fomenta una experiencia educativa más inclusiva y motivadora, promoviendo una comprensión más profunda de los conceptos y habilidades necesarias.

#### IV. ESTRATEGIAS SIGNIFICATIVAS

Las estrategias significativas son fundamentales en la enseñanza de matemáticas en primaria porque permiten conectar nuevos conceptos con experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera. Estas estrategias son definidas como métodos organizados que guían tanto a docentes como a estudiantes hacia el logro de metas educativas, tanto planificadas como imprevistas. La elección adecuada de estas estrategias es crucial para asegurar la efectividad del proceso educativo, ya que una estrategia mal elegida puede obstaculizar el aprendizaje y el desarrollo del conocimiento[4].

En un mundo en constante evolución, la enseñanza y el aprendizaje también deben adaptarse, lo que impulsa la búsqueda de métodos innovadores. Las estrategias significativas permiten a

docentes y estudiantes ajustar el proceso educativo a las necesidades cambiantes, promoviendo una adquisición más efectiva de la información, el análisis crítico, la expresión de opiniones y la búsqueda autónoma de soluciones. Un pensador competente debe ser capaz de evaluar y ajustar las estrategias en función de la situación y los resultados, subrayando la importancia de la flexibilidad y la adaptabilidad en el proceso educativo[5]. Fig. 2.

El aprendizaje de matemáticas en primaria es un proceso dinámico en el que los estudiantes construyen su conocimiento a través de experiencias activas y prácticas. Las estrategias significativas fomentan un aprendizaje activo, promoviendo la responsabilidad y el pensamiento crítico, además de facilitar el aprendizaje en grupo, que enriquece la comprensión mediante el intercambio de conocimientos entre compañeros. Además, las creencias positivas que los estudiantes tienen sobre sí mismos y sobre las matemáticas afectan significativamente su rendimiento. Por lo tanto, es esencial que los docentes creen un ambiente positivo y apoyen a los estudiantes para desarrollar una actitud constructiva hacia las matemáticas. En resumen, las estrategias significativas, el aprendizaje en grupo y las creencias positivas son claves para el éxito en



Fig. 2. Estrategias para el aprendizaje significativo[5].

el aprendizaje de matemáticas, ya que proporcionan las bases necesarias para un desarrollo académico y personal efectivo.

## V. HABILIDADES CONGNITIVAS

El desarrollo de habilidades cognitivas en matemáticas durante la educación primaria es esencial para que los estudiantes adquieran y fortalezcan las capacidades mentales necesarias para resolver problemas matemáticos de manera efectiva. Este proceso incluye habilidades como el razonamiento lógico, la resolución de problemas, el análisis y síntesis, la percepción espacial, la memoria y la atención. Los docentes utilizan diversas estrategias y metodologías para apoyar este desarrollo, como materiales manipulativos, trabajo en equipo y la resolución de problemas prácticos. Estas habilidades no solo facilitan la adquisición de conocimientos matemáticos, sino que también permiten a los estudiantes aplicar y relacionar conceptos en diferentes contextos.

Las habilidades cognitivas son esenciales para el procesamiento de la información, incluyendo la recopilación, análisis, comprensión y almacenamiento de datos en la memoria[6]. Fig. 3.

Estas habilidades permiten a los estudiantes realizar acciones como recoger información, procesarla y recuperarla cuando sea necesario. Entre las habilidades cognitivas clave en matemáticas se encuentran el razonamiento lógico, la comprensión numérica, la estimación, el pensamiento crítico, la visualización espacial y la capacidad de identificar patrones y relaciones. La práctica activa y la exposición a diversos problemas matemáticos ayudan a los estudiantes a desarrollar estas competencias, facilitando una comprensión más profunda y efectiva de los conceptos.

El desarrollo de habilidades cognitivas se potencia mediante la combinación de práctica, re-

flexión y razonamiento, permitiendo a los estudiantes adoptar nuevos enfoques de estudio. Estas habilidades permiten a los individuos comprender, almacenar, transformar y organizar la información, generando nuevos conocimientos. La capacidad de establecer relaciones, formular generalizaciones, tomar decisiones y resolver problemas son componentes cruciales para lograr aprendizajes duraderos y significativos[7].

El uso de estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo cognitivo es fundamental para el aprendizaje de matemáticas. El aprendizaje cooperativo, por ejemplo, se destaca como una estrategia efectiva en este contexto. Permite a los estudiantes colaborar en la construcción del conocimiento, explorar y analizar problemas matemáticos en un entorno compartido. Esta práctica no solo facilita el desarrollo del conocimiento, sino también el procesamiento de la información y las habilidades críticas y reflexivas. La implementación de estrategias como el aprendizaje cooperativo puede reducir el fracaso académico y mejorar el rendimiento de los estudiantes, transformando el proceso de aprendizaje de una recepción pasiva a una participación activa y comprometida.

## VI. MATERIALES Y MÉTODOS

El enfoque de la investigación es cualitativo, centrado en comprender fenómenos dentro de su contexto natural mediante descripciones detalladas. Este enfoque permite al investigador abordar problemas de manera flexible, analizar el mundo social a través de la observación y construir teorías de forma inductiva[8]. Barrantes también subraya la importancia del enfoque cualitativo para estudiar los significados de las acciones humanas y la vida social, destacando su capacidad para proporcionar un conocimiento profundo y significativo. A pesar de reconocer las limitaciones del enfoque cualitativo, como la subjetividad en la interpretación de datos y la dificultad para generalizar resultados, Barrantes

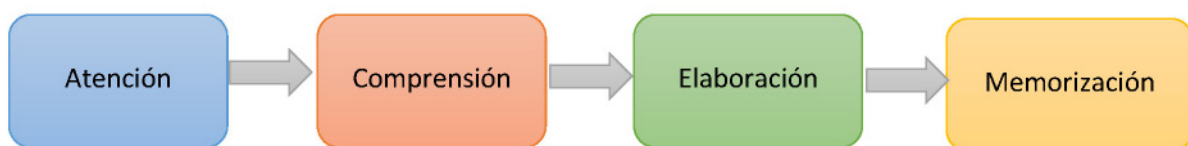


Fig. 3. Clasificación de las habilidades cognitivas[6].

sostiene que estas limitaciones pueden ser mitigadas mediante el uso de técnicas rigurosas y la triangulación de métodos[9].

Además, se trabajó con la investigación acción, enfocándose en el estudio de actividades integradas en la práctica pedagógica dentro de las aulas. Este enfoque es participativo y colaborativo, con investigadores trabajando estrechamente con los participantes para identificar problemas, desarrollar soluciones y promover cambios sociales. El análisis abarcará tanto los progresos como los obstáculos, buscando proponer cambios respaldados por evidencia práctica para generar transformaciones significativas en la educación[10]. La investigación acción como una herramienta valiosa para la formación de docentes reflexivos y comprometidos con la mejora de su práctica educativa. Por lo tanto, este estudio adoptará un diseño de investigación acción para comprender y abordar la problemática existente, con el objetivo de mejorar la práctica pedagógica[11].

La investigación se alinea con la línea «Formación Docente» en el eje «Saberes que configuran prácticas pedagógicas» del programa de Educación Básica Primaria. Su objetivo es desarrollar competencias profesionales en la mejora de habilidades cognitivas en matemáticas, al tiempo que se profundiza en el trasfondo filosófico de la formación docente para fortalecer habilidades preexistentes.

Con base en la metodología empleada en este trabajo, se establecieron tres fases de investigación. El objetivo es diagnosticar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, implementar las cartas Uno como estrategia significativa y analizar el impacto de esta estrategia. La finalidad es evidenciar la efectividad de la intervención en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, ubicada en el municipio de Villa de Leyva.

Seguidamente en las fases de investigación, se utilizaron varios instrumentos para la recolección de datos. Estos incluyeron una entrevista a la docente, una prueba diagnóstica para los estudiantes, tres secuencias didácticas para implementar las cartas Uno como estrategia significativa y diarios de campo para cada sesión, los cuales analizaron los conocimientos adquiridos durante la ejecución de la investigación.

A continuación, la tabla I describe la población objeto de estudio, considerando el enfoque cualitativo y la línea de investigación. El objetivo es fortalecer el pensamiento lógico-matemático para mejorar el nivel académico de los estudiantes.

Tabla I. Población y muestra.

Género	Muestra	Porcentaje
Niñas	10	38,46%
Niños	16	61,54%
<b>TOTAL</b>	26	100%

La población objeto de estudio consistió en el segundo grado, con un total de 26 estudiantes: 10 niñas y 16 niños, con edades comprendidas entre 7 y 10 años, la muestra incluyó a estos 26. La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, donde se implementó una estrategia significativa basada en las cartas Uno. Esta estrategia se diseñó y aplicó siguiendo los parámetros y objetivos establecidos por la institución, con el propósito de fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes. El uso de las cartas Uno se eligió debido a su capacidad para promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en un formato lúdico y participativo, facilitando así la mejora del rendimiento académico en matemáticas.

## VII. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se llevó a cabo una sistematización detallada de cada uno de los instrumentos utilizados para la recolección de información en las tres fases del trabajo de investigación. El análisis se realizó mediante la interpretación de cada una de las actividades ejecutadas, con el fin de evidenciar el impacto de las cartas Uno como una estrategia significativa para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas. Fig. 4.

Se indagó con la docente de segundo grado sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento. Esto se realizó mediante una entrevista compuesta por 13 preguntas, diseñada de manera semiestructurada, lo que permitió que la entrevistada aportara información desde



Fig. 4. Fases de investigación. Fuente: Elaboración propia.

su propia perspectiva sobre el tema en estudio. En la entrevista, la docente resaltó que todo tipo de juego didáctico es bien recibido por los estudiantes, especialmente por los alumnos de segundo grado, quienes se encuentran en continuo desarrollo de sus habilidades y en proceso de fortalecimiento. La docente subrayó que los juegos de cartas y otras actividades lúdicas son herramientas efectivas, ya que permiten a los estudiantes aprender de manera divertida y atractiva. Estas actividades dinámicas no solo capturan su interés, sino que también facilitan el aprendizaje de conceptos y habilidades de manera práctica y significativa.

Del mismo modo, en la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes proporcionó una visión clara de las habilidades y áreas de mejora de los estudiantes de segundo grado en matemáticas. La mayoría de los estudiantes demostró una comprensión sólida de los conceptos, aunque algunos necesitan apoyo adicional para alcanzar su máximo potencial.

Posteriormente para el trabajo de campo, durante la implementación de las secuencias didácticas diseñadas para el desarrollo de una estrategia de aprendizaje significativa, se observó un impacto positivo al introducir una temática novedosa en el aula, en este caso, el juego de cartas Uno. Este enfoque capturó el interés de los estudiantes de inmediato, despertando su curiosidad y motivación para aprender más sobre el juego. Además, el uso de las cartas no solo fomentó la participación activa, sino que también permitió a los estudiantes desarrollar habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo.

Así mismo, fue notable cómo el uso de las cartas creó un ambiente de calma y enfoque en el aula, donde tanto la atención como la concentración de los niños y niñas se canalizaron hacia la consecución de un objetivo común. Este entorno facilitó el aprendizaje de manera lúdica, haciendo que los estudiantes se sintieran más relajados y abiertos a recibir nuevos conocimientos. Además, se observó una mejora en la resolución de problemas y en la toma de decisiones, ya que los estudiantes debían pensar estratégicamente para ganar el juego. Así pues, la incorporación del juego de cartas Uno en las secuencias didácticas no solo enriqueció el proceso de aprendizaje, sino que también promovió el desarrollo integral de los estudiantes.

En la aplicación de la propuesta de las cartas Uno como estrategia significativa para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas en el área de matemáticas, se obtuvo un grado de eficacia satisfactorio. A lo largo de cada actividad, los estudiantes se mantenían mentalmente activos, maximizando sus habilidades cognitivas mientras abordaban conceptos matemáticos de manera lúdica y accesible. Cada elemento del juego estaba cuidadosamente entrelazado con los objetivos matemáticos, lo que permitió a los estudiantes internalizar y aplicar conceptos numéricos de manera natural y efectiva.

Durante la fase de reflexión, se analizó el impacto de esta estrategia mediante un diario de campo, en el cual se evidenció el notable interés y entusiasmo que el juego de cartas Uno generó en los educandos. Este interés se debe, en gran medida, a la naturaleza innovadora de la estrategia, que



ofreció a los estudiantes una forma diferente y atractiva de explorar y desarrollar el pensamiento lógico-matemático. A través de ejercicios con números de diferentes cifras, los estudiantes no solo mejoraron sus habilidades numéricas, sino que también ejercitaron su capacidad de concentración, necesaria para identificar y relacionar correctamente los valores en las cartas.

Es por esto por lo que a continuación se presenta el orden de discusión sobre lo aplicado. Tabla II.

La entrevista y la prueba diagnóstica permitieron cumplir con el primer objetivo específico, que consistía en identificar las habilidades cognitivas que se pueden fortalecer con el juego de cartas UNO en estudiantes de segundo grado. La docente señaló cuáles habilidades debían ser fortalecidas y en la prueba los estudiantes demostraron tanto sus fortalezas como sus debilidades. Este diagnóstico evidenció claramente que la docente utiliza un método tradicional, el cual carece de recursos y estrategias que involucren a los estudiantes en la atención, concentración, memoria y toma de decisiones. Como resultado, la falta de herramientas diversas en el proceso de aprendizaje genera desinterés académico en los estudiantes, lo que a su vez ocasiona dificultades en la asignatura.

Posteriormente, durante la fase de diseño y trabajo de campo, se logró cumplir con el segundo objetivo específico, que consistía en diseñar una secuencia didáctica mediante el juego de cartas Uno

que se centren en el fortalecimiento de habilidades cognitivas. La elección de este juego no fue casual, ya que UNO, al ser un juego de cartas con reglas simples pero estratégicas, permite trabajar de manera lúdica aspectos fundamentales como la atención, la memoria y la toma de decisiones. Para garantizar un enfoque integral, se diseñaron tres secuencias didácticas, cada una compuesta por actividades variadas que integraban el uso de las cartas UNO. Estas actividades se centraron en el manejo de números de 2, 3 y 4 cifras, con el objetivo de presentar desafíos acordes al nivel cognitivo de los estudiantes y mantener su interés.

El diseño de estas secuencias no solo buscó la mera repetición de ejercicios numéricos, sino que fue elaborado con el propósito de activar diversas áreas cognitivas. Por ejemplo, al utilizar números de diferentes cifras, se fomentó el desarrollo de la concentración y la memoria operativa, ya que los estudiantes debían recordar y procesar la información en tiempo real para tomar decisiones estratégicas durante el juego. Además, el carácter competitivo y lúdico de UNO ayudó a mantener altos niveles de motivación e interés entre los estudiantes, factores clave para un aprendizaje efectivo. A través de estas secuencias, se logró un equilibrio entre el juego y el aprendizaje, lo que permitió que los estudiantes participaran activamente en su proceso de formación, enfrentando retos que no solo reforzaron sus habilidades cognitivas, sino que también les ofrecieron una experiencia educativa más dinámica y atractiva.

**Tabla II.** Análisis de las fases de investigación con los objetivos específicos y los instrumentos.

Fase de investigación	Objetivo específico	Instrumento
<b>Diagnóstico</b>	Identificar las habilidades cognitivas que se pueden fortalecer con el juego de cartas UNO en estudiantes de grado segundo.	Entrevista semiestructurada a la docente Prueba diagnóstica a los estudiantes
<b>Trabajo de campo</b>	Diseñar una secuencia didáctica mediante el juego de cartas Uno que se centren en el fortalecimiento de habilidades cognitivas.	Secuencia didáctica (3 secuencias)
<b>Reflexión</b>	Analizar el progreso en el fortalecimiento de habilidades cognitivas mediante la observación directa, la retroalimentación y la realización de actividades de seguimiento y evaluación.	Diario de campo

**Fuente:** Elaboración propia

Posteriormente, el grado de dificultad en cada secuencia fue incrementado de manera progresiva para asegurar el fortalecimiento de las distintas habilidades cognitivas en los estudiantes. La primera secuencia se enfocó en recordar números de 2 cifras, permitiendo a los estudiantes consolidar su retención y reconocimiento numérico. En la segunda, se introdujeron números de 3 cifras para mejorar la atención y memoria operativa, mientras que la tercera secuencia, con números de 4 cifras, se centró en la toma de decisiones, desafiando a los estudiantes a analizar y anticipar jugadas, fortaleciendo su razonamiento lógico. Este enfoque progresivo en las secuencias didácticas no solo facilitó la asimilación de conocimientos, sino que también mantuvo el interés de los estudiantes, motivándolos a superar desafíos cada vez más complejos y a aplicar sus habilidades cognitivas en un contexto práctico.

Se destaca que el diario de campo, planteado como un instrumento clave dentro de la fase de reflexión correspondiente al último objetivo específico, fue fundamental para analizar el progreso en el fortalecimiento de habilidades cognitivas. Este análisis se llevó a cabo mediante la observación directa, la retroalimentación constante y la ejecución de actividades de seguimiento y evaluación. El uso del diario de campo permitió una recopilación detallada y estructurada de los datos, lo que facilitó la interpretación precisa de los resultados obtenidos en cada una de las secuencias didácticas. Gracias a este instrumento, se pudo realizar un seguimiento riguroso del desarrollo cognitivo de los participantes, proporcionando una base sólida para evaluar el impacto de las actividades implementadas y ajustar las estrategias pedagógicas según fuera necesario. Así pues, las cartas UNO van más allá de ser un simple juego, convirtiéndose en una estrategia pedagógica viable para ser aplicada en el aula. A través de este juego, los estudiantes no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades cognitivas esenciales. Por ejemplo, al jugar, los estudiantes deben recordar y reconocer patrones de colores y números, lo que refuerza su memoria visual y numérica. Además, la toma de decisiones rápidas y la necesidad de anticipar las jugadas de otros jugadores fomentan el pensamiento crítico y la capacidad de planificación estratégica.

El componente de atención y concentración es igualmente destacado, ya que los estudiantes deben

estar constantemente alertas a los cambios en el juego para responder de manera efectiva. En conjunto, el uso de UNO en el aula no solo motiva a los estudiantes a participar activamente, sino que también promueve un aprendizaje significativo al integrar de manera lúdica y efectiva el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales en un entorno de colaboración y competencia sana.

## VIII. CONCLUSIONES

El proceso investigativo fue favorable, ya que se respondió a la pregunta problema formulada basándose en las situaciones presentadas en el segundo grado de la sección primaria de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento de Villa de Leyva. Además, con la aplicación de la propuesta a través de las fases del estudio, se afirma que se cumplieron todos los objetivos planteados para el desarrollo de la investigación.

Los instrumentos diseñados para la fase de diagnóstico fueron pertinentes, ya que permitieron identificar diversas situaciones que afectan el aprendizaje y fortalecer las habilidades cognitivas en el aula. Además, se reconoció la importancia de la implementación del juego de cartas Uno en la Institución Educativa, ya que este juego no solo fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria y la atención, sino que también promueve la socialización y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Esta combinación de diagnóstico preciso y estrategias lúdicas demostró ser efectiva para mejorar el entorno educativo y el rendimiento académico.

La implementación de los diferentes talleres de intervención durante la fase de trabajo de campo demostró que las actividades realizadas con el uso de las cartas Uno pueden servir como una efectiva estrategia pedagógica en el aula. Este juego es una excelente opción educativa, ya que fomenta la creatividad, permite la participación activa y promueve el trabajo en grupo entre los estudiantes. Además, contribuye a un aprendizaje significativo, ya que los estudiantes se divierten mientras aprenden. El fortalecimiento de las habilidades cognitivas fue notable, ya que los estudiantes, al observar y manipular las cartas, mejoraron su capacidad de atención, memoria y pensamiento lógico. Esta intervención lúdica no solo facilitó la adquisición de

conocimientos, sino que también promovió un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo.

Para la elaboración de cada una de las secuencias didácticas, se tuvieron en cuenta las necesidades específicas de los estudiantes de segundo grado, asegurando la pertinencia y efectividad de las actividades aplicadas. Se implementaron tres secuencias didácticas utilizando las cartas Uno para trabajar con números de 2, 3 y 4 cifras. Este enfoque lúdico permitió a los estudiantes manipular y jugar con las cartas, lo que no solo facilitó su atención, sino que también fomentó el trabajo en equipo y la colaboración.

Por lo tanto, la implementación del juego de cartas Uno como herramienta pedagógica fue fundamental para captar el interés de los estudiantes y mantenerlos comprometidos durante las actividades. A través de este juego, los estudiantes desarrollaron habilidades matemáticas al identificar, comparar y ordenar números de diferentes cifras, lo que contribuyó a una mejora significativa en su rendimiento académico. Además, el juego promovió un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, en el cual los alumnos pudieron interactuar y ayudarse mutuamente, fortaleciendo sus habilidades sociales y cognitivas.

Así mismo, los resultados obtenidos demostraron que la combinación de enfoques lúdicos y didácticos no solo facilitó la adquisición de conocimientos matemáticos, sino que también potenció el desarrollo integral de los estudiantes. La participación activa y el disfrute durante el proceso de aprendizaje evidenciaron que este método es altamente efectivo para enseñar conceptos complejos de manera accesible y entretenida, asegurando así una experiencia educativa positiva y enriquecedora.

Por otro lado, en la fase de reflexión, se llevó a cabo un análisis detallado de las secuencias didácticas aplicadas utilizando el diario de campo. Este análisis reveló que las actividades tuvieron un impacto positivo significativo. A medida que se desarrollaban en el aula, los estudiantes mostraban una actitud positiva y de satisfacción. Además, el uso de las cartas Uno fue crucial para mantener el interés y la motivación de los alumnos en las diferentes temáticas trabajadas durante el proceso investigativo.

De manera que, las observaciones registradas en el diario de campo destacaron cómo los estudiantes se involucraban activamente en las actividades, lo que no solo facilitó el aprendizaje de los contenidos, sino que también fomentó un ambiente de entusiasmo y colaboración. La metodología lúdica, centrada en el juego con cartas, resultó ser efectiva para captar la atención de los estudiantes y mantener su interés a lo largo de las secuencias didácticas. Así que este enfoque no solo promovió una mejor comprensión de los conceptos enseñados, sino que también mejoró las habilidades sociales y cognitivas de los estudiantes. La integración del juego en el proceso educativo demostró ser una estrategia exitosa para crear un entorno de aprendizaje positivo y dinámico, donde los alumnos pudieron aprender de manera significativa y disfrutar del proceso educativo.

## REFERENCIAS

- [1] F. Mariotti, La recreación y los juegos. 2014. [https://etrillas.mx/libro/la-recreacion-y-los-juegos\\_10127](https://etrillas.mx/libro/la-recreacion-y-los-juegos_10127)
- [2] A. Extremera & P. Ruiz, *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*. Universidad de Granada. 2016. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- [3] L. Gastelu Sayas, *ade.edugem.gob.mx*. 2017. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [4] R. Feo, Orientaciones básicas para el diseño de estrategias Didácticas, Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez 2010. [Dialnet-OrientacionesBasicasParaElDisenoDeEstrategiasDidac-3342741.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993)
- [5] E. Symons, *repository.libertadores.edu.co*. 2016. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/906/BedoyaLoaizaSandraMar%C3%ADa.pdf?sequence=2>
- [6] A. Clavero, *Habilidades cognitivas*. 2016. <https://cursos.aiu.edu/Desarrollo%20de%20Habilidades%20del%20Pensamiento/PDF/Tema>
- [7] M. Frías Guzmán, Y. Haro Águila & I. Artilles Olivera, Las habilidades cognitivas en el profesional de la Información desde la perspectiva de proyectos y asociaciones internacionales. *Investigación bibliotecológica*, 31(71), 201-218. 2017. <https://doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2017.71.57816>
- [8] R. Hernández, *Metodología de la investigación* (5.a ed.). Mexico: McGraw-Hill/Interamericana Editores. 2010.

- [9] E. R. Barrantes, Investigación: un camino al conocimiento, un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. Costa Rica: Montes de Oca. 2014.
- [10] J. Elliot, La investigación - acción de educación. Madrid (España): Educaciones Morata. 2010.
- [11] L. Cabrera Morgan, La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima. Lima: Volumen 26. 2017.