

Actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción

Viviana Marcela Agudelo Romero

Número de grupo: 505147143_46

Tutora:

Karen Lorena Lucuara

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD
Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades - ECSAH
Licenciatura En Pedagogía Infantil

2021

Resumen

Este proyecto de investigación nos invita a reflexionar nuestro rol como docentes desde nuestra propia práctica, es por eso que el objetivo primordial es comprobar como por medio del juego se pueden trabajar procesos de enseñanza/aprendizaje. Este estudio surge por el déficit encontrado sobre el proceso de aprendizaje de adición y sustracción en los infantes del Grado Primero del Colegio José Celestino Mutis; a partir de esto se planteó una pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer y apoyar Actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción, en los niños del Grado Primero del Colegio José Celestino Mutis, para facilitar su Proceso de Aprendizaje?

Según McIntosh, Reys, & Reys, (1992), citado por Maroto, A.P; Arias, I. (2019).

Resalta que el pensamiento numérico puede ser definido como: la comprensión general de números y operaciones, así como la habilidad e inclinación de usar esta comprensión de manera flexible para hacer juicios matemáticos y para desarrollar estrategias útiles para manipular números y operaciones (p. 3).

Por lo tanto a los niños antes de su inicio escolar se les debe realizar actividades de aprendizaje numérico, que les ayude a componer y descomponer cifras matemáticas, y con ello desarrollar su habilidad motriz.

Al mismo tiempo se establecieron unos objetivos que se fueron cumpliendo durante el desarrollo de las actividades lúdicas que se llevaron a cabo en cada práctica, de igual manera se realizó una Justificación, descripción del problema, conclusiones y anexos.

Palabras claves: juego, conocimiento numérico y actividades lúdicas

Abstract

This research project invites us to reflect on our role as teachers from our own practice, that is why the primary objective is to verify how through play teaching / learning processes can be worked. This study arises from the deficit found on the learning process of addition and subtraction in infants of the First Grade of the José Celestino Mutis School; From this, a research question was posed: How to strengthen and support ludic activities as a strategy for the use and numerical knowledge in addition and subtraction, in the children of the First Grade of the José Celestino Mutis School, to facilitate their Learning Process?

According to McIntosh, Reys and Reys, (1992), cited by Maroto, A.P; Arias, I. (2019).

It highlights that number thinking can be defined as: the general understanding of numbers and operations, as well as the ability and inclination to use this understanding in a flexible way to make mathematical judgments and to develop useful strategies to manipulate numbers and operations (p. 3) .

Therefore, before starting school, children should carry out numerical learning activities, which help them compose and decompose mathematical figures, and thereby develop their motor skills.

At the same time, some objectives were established that were fulfilled during the development of the recreational activities that were carried out in each practice, in the same way a Justification, description of the problem, conclusions and annexes were made.

Keywords: game, numerical knowledge and recreational activities

Tabla de contenido

Introducción	5
Problema	6
Pregunta investigación	6
Descripción del Problema	6
Planteamiento del Problema	8
Sistematización del Problema	8
Justificación	10
Objetivos	11
Objetivo general	11
Objetivos específicos:	11
Marco de Referencia	12
Diálogo entre teoría y la práctica	12
Marco Metodológico	13
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica	13
Producción de conocimiento pedagógico	14
Diálogo teoría-práctica	14
Producción de conocimiento pedagógico	16
Análisis y discusión	19
¿Qué es sistematizar?	19
¿Para qué sistematizar la propuesta pedagógica en la que participo?	19
¿Cómo sistematizar?	19
Análisis del Diseño Didáctico Implementado	20
Conclusiones	22
Referencias Bibliográficas	23
Anexos	24

Introducción

Implementar actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción en el grado primero en el área de matemáticas, es importante ya que por medio de este los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales, corporales, comunicativas, afectivas mejorando la adquisición de conocimientos.

De acuerdo con lo anterior, es importante trabajar las actividades lúdicas (juegos) como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje, teniendo en cuenta que el niño y la niña aprenden a partir de experiencias que vivencian mediante los juegos libres o dirigidos. Se organizó el contenido, introduciendo modificaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este proyecto le permitió al infante desarrollar procesos de razonamiento, solución, comprensión entre otros, esto se identificó por medio de la observación, en donde por lo observado se analizó las falencias y dificultades que tenían los infantes del grado primero, este proyecto tuvo como fin ser un medio facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje de algunas nociones numéricas, todo esto se logró a mediano y largo plazo, al mismo tiempo se fomentó la adición y sustracción, siendo guía para determinar qué enseñar y cómo enseñarlo, permitiendo determinar cuál fue el progreso del alumno y saber qué aspectos se debían fortalecer.

Problema

Dificultades en el proceso de aprendizaje de adición y sustracción en los infantes del Grado Primero del Colegio José Celestino Mutis.

Pregunta investigación

¿Cómo fortalecer y apoyar Actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción, en los niños del Grado Primero del Colegio Jose Celestino Mutis, para facilitar su Proceso de Aprendizaje?

Descripción del Problema

El proyecto sobre las actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción, se desarrolló en la institución educativa Jose celestino Mutis con los estudiantes del grado primero, ante algunas dificultades observadas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas sobre adición y sustracción, se propuso fortalecer el desarrollo numérico a través del juego, como estrategia constructivista.

El desarrollo del pensamiento matemático, es favorecido cuando existe un ambiente que propicia la formación de habilidades mentales para la comprensión y aplicación de conceptos numéricos en los diferentes contextos en que se relaciona el estudiante. En este sentido, Obando y Vásquez (2008), reflexionan sobre lo importante que es para el estudiante el estudio de los sistemas numéricos como base para entender los números, sus aplicaciones o como herramientas para comunicarse, interactuar o interpretar el entorno, participando y contribuyendo, de manera crítica en el crecimiento de la comunidad y la formación personal.

De igual manera se utilizaron algunos instrumentos como diarios de campo y registros fotográficos, así como cuestionarios que permitieron sistematizar el proceso del proyecto de

intervención. Con la recolección de la información se diseñaron actividades lúdicas con el propósito de mejorar el desempeño en el aprendizaje, seguido a esto se llevaron a cabo los juegos. Al mismo tiempo los cambios que se evidenciaron, están sujetos a la asimilación de nuevos contenidos y a la motivación de algunos estudiantes de mejorar en la evaluación y en el desempeño de la institución.

Planteamiento del Problema

Sistematización del Problema

Para llevar a cabo la ejecución de la propuesta pedagógica planteada, el enfoque metodológico que se utilizó fue observación participativa.

M. Teresa Fuertes Camacho (2011) afirma:

De acuerdo con Cuadros (2009), la observación participante es una estrategia de investigación cualitativa que permite obtener información y realizar una investigación en el contexto natural. El investigador o la persona que observa se involucra y “vive” las experiencias en el contexto y en el ambiente cotidiano de los sujetos, de modo que recoge los datos en tiempo real. (pag.239).

Para ello esta propuesta pedagógica se desarrolló en cuatro etapas que permitieron la ejecución y cumplimiento de los objetivos.

Primera etapa, Se dio inicio a la caracterización inicial del escenario educativo institucional, que se realizó a través de la observación directa, en donde se pudo evidenciar el déficit de los niños con la adición y sustracción. Con la información recogida se describió el contexto educativo y la población objeto de estudio, con la que se trabajaría el proyecto de investigación.

En el transcurso segunda etapa, se trabajó en el diseño e implementación de la propuesta de intervención, se diseñaron y desarrollaron actividades lúdicas y juegos didácticos. Al mismo tiempo se realizaron diligenciamiento de diarios de campo y registros fotográficos y videos, en donde se pudo evidenciar los avances obtenidos de la intervención.

En la tercera etapa, se implementó la propuesta, se aplicaron las actividades lúdicas planteadas. Igualmente se realizaron los diarios de campo.

Última etapa, se llevó acabo la evaluación de la propuesta, se diseñaron actividades lúdicas por cada uno de los objetivos del proyecto de intervención, aplicados a los estudiantes del grado primero.

Justificación

Este proyecto tuvo como fin ser un medio facilitador sobre las actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción, ante algunas dificultades observadas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas del grado primero del colegio José Celestino mutis, se propuso fortalecer el desarrollo numérico a través del juego, como estrategia constructivista.

El proyecto se realizó trabajando la investigación acción, como técnica se utilizó la observación participante.

Objetivos

Objetivo general

Fortalecer el desarrollo numérico “Adicción y sustracción”, a través del juego, como estrategia constructivista, para facilitar el aprendizaje en este campo, en los estudiantes de primero del colegio Jose Celestino Mutis, municipio San Jose del Guaviare

Objetivos específicos:

Diseñar juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del pensamiento matemático en los niños de primero, con ello, el mejoramiento a la práctica en el aula.

Implementar material didáctico que sean pertinentes para facilitar el aprendizaje del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción.

Evaluar las estrategias didácticas aplicadas para la enseñanza_ aprendizaje del uso numérico.

Marco de Referencia

Diálogo entre teoría y la práctica

El saber pedagógico surge de una relación de planteamientos como son la práctica pedagógica, la reflexión y el rol docente, en donde la práctica se constituye en la cotidianidad y la reflexión es una herramienta para formar la relación pedagógica entre la teoría, la práctica y la experiencia.

El saber disciplinar, le permite al docente evaluarse constantemente sobre cuánto sabe de la disciplina que orienta, sobre los contenidos específicos que debe enseñar, sobre el conocimiento básico del que el estudiante debe partir, para cuestionarse sobre otros fenómenos cotidianos, sobre la ciencia, el arte, la tecnología.

Por lo tanto, es importante para esta propuesta pedagógica implementar actividades lúdicas (juegos) como estrategia pedagógica, para mejorar el aprendizaje, teniendo en cuenta que el niño y la niña aprenden a partir de experiencias que vivencian mediante los juegos libres o dirigidos. Se organiza el contenido, introduciendo modificaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la evaluación de la propuesta, se diseñan y se aplican instrumentos de evaluación (encuesta, taller y entrevista) por cada uno de los objetivos del proyecto de intervención, aplicados a los estudiantes del grado primero y a la comunidad educativa (profesora). Para saber qué tan útil es la estrategia educativa utilizada y que tanto aprendieron los niños.

Marco Metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

¿Por qué es importante para el análisis de la práctica pedagógica llevar el diario de campo?

Un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica es el diario de campo, el cual es “un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole" (Latorre, 1996 en Gonzalo, 2003, p. 5).

Según Elliott (1990) y López Górriz (1997). Afirma que

El diario de campo que es un instrumento básico de investigación y formación, porque nos permite la recogida de datos significativos, además de la reflexión sobre los mismos, su análisis y sistematización. Teniendo en cuenta estos autores el diario de campo es importante para análisis de la práctica ya que estos permiten analizar reflexionar y sintetizar, esto permite evaluar acontecimientos para mejorar.

El análisis de la práctica pedagógica plasmada en el diario de campo es importante para describir los acontecimientos que suceden en el día a día en la práctica, para así analizarlos de manera consciente y explícita y así saber qué medidas tomar según el déficit encontrado. Por lo tanto, es importante para el análisis de la práctica llevar el diario de campo, dado que este nos permite analizar acciones, interpretarlas para después mejorarlas, enriquecerlas e innovarlas.

Producción de conocimiento pedagógico

Las investigaciones realizadas en cada practica son únicas, ya que se llevan a cabo en un contexto y con una población específica, se supone que para obtener un resultado y conocimiento de una problemática encontrada en una población se debe hacer por sí mismo una minuciosa intervención pedagógica, para establecer diversas estrategias que den solución al déficit encontrado y así cumplir con los objetivos establecidos en el proyecto de investigación, aun así se debe tener en cuenta que de una u otra forma como investigadores debemos acudir algunos recursos teóricos para apoyarse en algunos conceptos, estrategias que ayuden a cumplir nuestras perspectivas.

Según paulo Freire (2019)

“No hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza. Esos quehaceres se encuentran cada uno en el cuerpo del otro. Mientras enseñó continúo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigando para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad”.

Diálogo teoría-práctica

El Saber pedagógico desde la práctica forma parte de un mundo de sentido donde es central mirar la práctica y reflexionarla para su transformación; donde se habla de reflexión desde la práctica, maestros reflexivos entre otros, De este modo, se establece un vínculo estrecho entre reflexión, constitución de la profesión docente, formación e investigación, girando todas estas categorías en torno de la construcción de saber pedagógico a partir de la práctica.

Podemos imaginar la construcción del saber pedagógico desde la práctica como un proceso mediante el cual un educador a nivel individual reflexiona en forma oral y escrita acerca

de su experiencia en la práctica, para cada vez ir mejorado más en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

“Bermúdez, C. (2018, p.9). Afirma que

El saber de una práctica es, en conclusión, un saber que no puede prescindir totalmente de la práctica porque depende de ella en alto grado; sin la práctica perdería su razón de ser”. (Beillerot, Blanchard y Mosconi, 1998, p. 25).

En este orden de ideas el saber sin la práctica perdería su razón de ser”. Así que, no es posible construir el saber de la práctica sin la experiencia de enseñar, el saber se construye con la experiencia vivida y con la práctica se construye el saber, por consiguiente, ambas están ligadas y una construye a la otra.

Articulaciones curriculares de la pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer y apoyar Actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción, en los niños del Grado Primero del Colegio Jose Celestino Mutis, para facilitar su Proceso de Aprendizaje? en multicontextos. Las articulaciones Curriculares para el área de Matemáticas aquí propuestas toman como punto de partida los avances logrados en la Renovación Curricular, uno de los cuales es la de fortalecer el desarrollo numérico a través del juego, como estrategia constructivista. El enfoque de estos lineamientos está orientado a los procesos de razonamiento, solución, comprensión entre otros, trabajando con actividades lúdicas (juegos) como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje, teniendo en cuenta que el niño y la niña aprenden a partir de experiencias que vivencian mediante los juegos libres o dirigidos. Se organiza el contenido, introduciendo modificaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. La pregunta de investigación, ya ha sido estudiada y relacionada desde la teoría-

práctica, arrojando resultados favorables. El Proyecto de intervención, expone ideas basadas en fundamento donde se evidencia que las actividades lúdicas fortalecen el pensamiento numérico.

Maroto Vargas Ana P. Arias Gómez Ignacio (2019).afirma que

Promover el desarrollo del pensamiento numérico “Adicción y sustracción” permite al estudiantado comprender diferentes representaciones del mismo concepto y hacer conexiones a diferentes contextos matemáticos y de la vida cotidiana. Este es un proceso gradual, que debe ser promovido incluso antes de iniciarse la educación formal y que debe ser fortalecido en todos los niveles escolares (McIntosh, Reys, & Reys, 1992).

Las articulaciones de orden curricular que se pueden lograr con la implementación de mi propuesta pedagógica es el de facilitar a los niños el fortalecimiento del uso numérico “adición y sustracción”. Introduciendo modificaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, al mismo tiempo fomentado la adicción y sustracción siendo guía para determinar qué enseñar y cómo enseñarlo. Desarrollando habilidades cognitivas, sociales, corporales, comunicativas, afectivas mejorando la adquisición de conocimientos permitiendo determinar cuál fue el progreso del alumno y saber qué aspectos se debían fortalecer tanto a los alumnos como a mí como futura docente.

Producción de conocimiento pedagógico

¿Cuáles son los aportes que su propuesta pedagógica hace a la producción de conocimiento pedagógico?

Los aportes que mi propuesta pedagógica (actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción) hace a la producción de conocimiento pedagógico contribuyen al conocimiento pedagógico donde el docente investigador debe generar nuevos conocimientos, diseñando propuestas didácticas para captar la atención y así mejorar la

enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Jose celestino Mutis, a través del juego los niños van logrando un aprendizaje significativo fomentado un cambio en la educación tradicional facilitando la presentación de nuevos contenidos en el aula de clase, ya que por medio de este los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales, corporales, comunicativas, afectivas mejorando la adquisición de conocimientos.

Así mismo la propuesta pedagógica se articula desde el campo del saber con procesos de razonamiento, solución, comprensión entre otros, donde nos apoyamos en referentes teóricos para dar inicio a una investigación, donde la disciplina académica contribuye al conocimiento aportando a la formación como docente, mejorando conocimientos significativos e importantes. Durante la intervención pedagógica se logró evidenciar que el aprendizaje y estilo cognitivo en cada niño es distinto, por lo tanto, como docentes se debe plantear o diseñar diferentes estrategias para que los niños mejoren sus conocimientos.

Esta propuesta pedagógica puede trascender a las aulas de clase de manera importante donde se debe mantener la disciplina, la calma, la creatividad, la imaginación y la tranquilidad de los niños y niñas, organizar y planificar una clase, escuchar, ser escuchada y aplicar diferentes estrategias para enseñar; asimismo, las actividades lúdicas y didácticas. Donde las proyecciones del pensamiento numérico puede ser definido como: la comprensión general de números y operaciones, así como la habilidad e inclinación de usar esta comprensión de manera flexible para hacer juicios matemáticos y para desarrollar estrategias útiles para manipular números y operaciones.

Finalmente, esta propuesta pedagógica le permitió al infante desarrollar procesos de razonamiento, solución, comprensión entre otros, esto se identificó por medio de la observación, en donde por lo observado se analizó las falencias y dificultades que tenían los infantes del

grado primero, este proyecto tuvo como fin ser un medio facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje de algunas nociones numéricas, todo esto se logró a mediano y largo plazo, al mismo tiempo se fomentó la adicción y sustracción, siendo guía para determinar qué enseñar y cómo enseñarlo, permitiendo determinar cuál fue el progreso del alumno y saber qué aspectos se debían fortalecer.

Teniendo en cuenta la práctica pedagógica considero que es un proceso donde como docentes en formación aprendemos día a día desde cómo tratar un niño, como enseñar, socializar experiencias, evaluar los procesos cognitivos entre otros.

El aprendizaje que posibilitó la práctica pedagógica en relación con las acciones que hacen parte del que hacer como futura licenciada en pedagogía infantil, desarrollo la posibilidad de reflexionar críticamente sobre la práctica a partir del registro, análisis y balance continuo de las acciones pedagógicas implementadas, en consecuencia, esta práctica promueve el desarrollo de las competencias profesionales como futuros licenciados.

Por último, se puede decir que como derivación del proyecto de intervención se logró evidenciar a unos estudiantes capaces de resolver actividades relacionados con el uso numérico y capaz de articular procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados por los materiales didácticos y espacios adecuados para su desarrollo mental y físico.

Análisis y discusión

¿Qué es sistematizar?

Es una reconstrucción de la experiencia acaeridad en lo académico o personal para comprender lo ocurrido, para identificar sus componentes, explicar logros y dificultades. Por lo tanto, para sistematizar es necesario tener evidencias que permitan dar sustento a los resultados.

¿Para qué sistematizar la propuesta pedagógica en la que participo?

Es necesario sistematizar la propuesta pedagógica, Para identificar cuáles fueron los resultados en relación a logros de aprendizaje de los estudiantes según la experiencia pedagógica del proceso ocurrido, para ello es necesario tener evidencias que permitan dar sustento a los resultados.

Nos permite tener una comprensión más profunda de las experiencias que realizamos, con el fin de mejorar nuestra propia práctica.

Nos da la posibilidad de compartir con otras prácticas la enseñanza que surge de la propia experiencia.

Aporta a nuestra reflexión teórica y en general a la construcción de dicha teoría.

Nos permite una comunicación más fluida entre los procesos y los resultados de intervención, facilitándonos el confrontar las experiencias particulares con otras quizá de mayor trayectoria.

¿Cómo sistematizar?

La sistematización se puede realizar al final de una etapa, cuando se haya acumulado evidencias de la práctica, de la cual se puede extraer la suficiente información que nos permita comprender el proceso ocurrido.

Análisis del Diseño Didáctico Implementado

La implementación del diseño didáctico, ha permitido la construcción del saber pedagógico, ya que la interacción entre niños, docente logró el empoderamiento de las experiencias vividas.

El aprendizaje de las matemáticas en primaria es un proceso que se consolida a través de distintas estrategias pedagógicas sustentadas por conocimientos didácticos, culturales y matemáticos que son pertinentes al nivel de desarrollo y naturaleza de la infancia. En esta etapa los estudiantes demuestran interés por conocer el entorno, el cual perciben gracias al esmero de capacidades sensoriales, que le permiten satisfacer su curiosidad y experimentar el mundo material.

Para la implementación del diseño didáctico, se tuvo en cuenta el uso de la lúdica para fortalecer el uso y conocimiento numérico en adición y sustracción como objetivo central.

La experiencia en la implementación de la primera y segunda actividad de acción pedagógica sobre el conteo numérico, fue realmente significativa e importante para mi proceso como futura docente y para el desarrollo de aprendizaje matemático en los años, es importante trabajar las actividades lúdicas (juegos) como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje, teniendo en cuenta que el niño y la niña aprenden a partir de experiencias que vivencian mediante los juegos libres o dirigidos.

El desarrollo del pensamiento matemático, es favorecido cuando existe un ambiente que propicia la formación de habilidades mentales para la comprensión y aplicación de conceptos numéricos en los diferentes contextos en que se relaciona el estudiante. En este sentido, Obando y Vásquez (2008), reflexionan sobre lo importante que es para el estudiante el estudio de los sistemas numéricos como base para entender los números, sus aplicaciones o como herramientas

para comunicarse, interactuar o interpretar el entorno, participando y contribuyendo, de manera crítica en el crecimiento de la comunidad y la formación personal.

Teniendo en cuenta que La lúdica, según Medina (1999), son actividades creadas para que por medio de las experiencias el goce los niños y las niñas obtengan aprendizajes.

Teniendo en cuenta todo lo que se realizó el día de las actividad se puede decir que los niños tuvieron un aprendizaje, interesante, entre ellos mismos se colaboraban en su proceso educativo y felices terminaron la gran mayoría al mismo tiempo.

Se puede decir que como derivación de la actividad se logró evidenciar a unos estudiantes capaces de resolver actividades relacionados con el uso numérico y capaz de articular procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados por los materiales didácticos y espacios adecuados para su desarrollo mental y físico.

De igual manera la labor de docente se transforma y mejora a través de la observación y reflexión sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje que suceden en el aula y de la implementación de estrategias, metodologías, principios o enfoques teóricos coherentes con las necesidades y características de los estudiantes y la problemática observada.

Conclusiones

Durante la intervención pedagógica se pudo evidenciar la evolución de algunos niños frente al problema identificado, respecto a las actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción, al mismo tiempo los cambios que se evidenciaron están sujetos a la asimilación de nuevos contenidos y a la motivación de algunos estudiantes de mejorar en la evaluación y en el desempeño de la institución.

Implementar actividades lúdicas como estrategia del uso y conocimiento numérico en adición y sustracción en el grado primero en el área de matemáticas, es importante ya que por medio de este los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales, corporales, comunicativas, afectivas mejorando la adquisición de conocimientos.

De acuerdo con lo anterior, es importante trabajar las actividades lúdicas (juegos) como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje, teniendo en cuenta que el niño y la niña aprenden a partir de experiencias que vivencian mediante los juegos libres o dirigidos. Se organizó el contenido, introduciendo modificaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- Baquero Másmela, P. (2006). Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. Actualidades Pedagógicas, (49), 9-22. <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.7F7CC1CA&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Bermúdez, C. (2018). Lógica práctica y lógica teórica en la sistematización de experiencias educativas. Pedagogía y Saberes, 48, 141-151. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/7379/6047>
- Fuertes Camacho M. Teresa (2011), La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. <http://red-u.net/redu/files/journals/1/articles/248/public/248-647-1-PB.pdf>
- Gonzalo, R. (2003, mayo). El Diario como Instrumento para la Formación Permanente del Profesor de Educación Física. Efdeportes. <http://www.efdeportes.com>
- Jurado, m. D. (2011). el diario como instrumento de autoformación e investigación . Curriculum, 173-200. https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10690/Q_24_%282011%29_09.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Maroto Vargas Ana P. Arias Gómez Ignacio (2019), Desarrollo del pensamiento numérico en los primeros años de la educación primaria: la suma y resta de números naturales. <https://conferencia.ciaem-redumate.org/index.php/xvciaem/xv/paper/viewFile/766/337>
- Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>.
- Según paulo Freire (2019). No hay enseñanza sin investigación. profesorado en relaciones del trabajo didáctica especial y residencia. <http://didacticaespecial.socials.uba.ar/213/>

Anexos

Enlace Drive

<https://drive.google.com/drive/folders/1oUmMoET6K7OSumgMrYC4iYQdnK4z25NK?usp=sharing>