

El juego de reglas, como una estrategia pedagógica para fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas, en los estudiantes del grado segundo de la IE John. F. Kennedy sede Nueva Esperanza.

Mónica Soledad Pillimur Becoche

Asesor

Gustavo Adolfo Pineda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educacion ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Por medio de la siguiente propuesta pedagógica, a partir del juego de reglas se busca fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas, en los estudiantes del grado segundo de la IE John. F. Kennedy sede Nueva Esperanza. Puesto que, es una materia que requiere en los primeros años buenas estrategias. De tal forma, que los estudiantes puedan adquirir interés y destrezas en esta área. Por tanto, desde la investigación acción, con enfoque cualitativo, se observó dicha problemática. En la que los niños presentan confusiones entre las operaciones de suma y resta. Por ello, presentan dificultades en la multiplicación y división. Por consiguiente, la importancia de esta actividad rectora en esta etapa de los niños, la cual favorece el personal social, cognitivo, corporal, comunicativo, aportando significativamente en la evolución de su aprendizaje. Ya que, está estrategia pedagógica aporta a la ganancia de habilidades, que les ayuda a romper barreras entre lo complejo, abstracto de manera práctica, motivándolos a potenciar sus capacidades. Por tanto, se planifica una secuencia didáctica y se evidencia que los niños sí pueden alcanzar las competencias en cada área, siempre y cuando atendamos las necesidades y los intereses de la población de manera acertada y ejecutemos de manera organizada las planeaciones. Por ende, los resultados obtenidos en esta propuesta pedagógica son favorables, al observar que niños lograron fortalecer su rendimiento académico en el área de matemáticas potenciando su desarrollo cognitivo, emocional, social, aclararon dudas frente a los temas abordados y se despertó el interés en esta área. De allí, la importancia de investigar, organizar secuencias didácticas y planeaciones dentro del aula, que atienda las necesidades e intereses de los estudiantes.

Palabras claves: juego de reglas, rendimiento académico, matemáticas.

Abstract

Through the following pedagogical proposal, based on the set of rules, we seek to strengthen academic performance in the area of mathematics, in the second grade students of IE John. F. Kennedy New Hope headquarters. Since, it is a subject that requires good strategies in the first years. In such a way that students can acquire interest and skills in this area. Therefore, from action research, with a qualitative approach, this problem was observed. In which children present confusion between addition and subtraction operations. Therefore, they present difficulties in multiplication and division. Consequently, the importance of this guiding activity in this stage of children, which favors the social, cognitive, physical, and communicative personal, contributing significantly to the evolution of their learning. Since, this pedagogical strategy contributes to the gain of skills, which helps them break barriers between the complex, abstract in a practical way, motivating them to enhance their abilities. Therefore, a didactic sequence is planned and it is evident that children can achieve competencies in each area, as long as we attend to the needs and interests of the population correctly and execute the plans in an organized manner. Therefore, the results obtained in this pedagogical proposal are favorable, observing that children managed to strengthen their academic performance in the area of mathematics, enhancing their cognitive, emotional, and social development, clarified doubts regarding the topics addressed and interest in this topic was awakened area. Hence, the importance of investigating, organizing didactic sequences and planning within the classroom, which meets the needs and interests of the students.

Keywords: game of rules, academic performance, mathematics.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	8
Pregunta de Investigación	10
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	14
Planeación Didáctica.....	16
Enfoque Didáctico.....	19
Implementación.....	22
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	27
Conclusiones	30
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices	33

Lista de Apéndices

Apéndice A. *Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica*33

Introducción

En el campo de la educación la investigación juega un papel importante. Por ende, la investigación esta propuesta pedagógica se origina en el aula de clases de grado segundo de la I.E John F. Kennedy sede Nueva esperanza, en donde se logra observar, un repetitivo y bajo rendimiento académico en el área de matemáticas de esta población. A la cual no se le está prestando la debida atención. Debido a esto, el problema encontrado afecta tanto a la población infantil, como al docente encargado del grupo, quien tiene a su cargo 36 niños y niñas de edades entre los 6 y 8 años de edad.

Por tanto, este trabajo realiza con el fin de fortalecer el rendimiento académico es esta área. Por consiguiente, se implementa el juego de reglas como estrategia ya que es una de las actividades rectoras que aporta a la enseñanza aprendizaje. Potenciando sus conocimientos de forma amena e innovadora. De igual forma, según estudios la integración del juego de reglas como estrategia aporta al sano desarrollo de los niños y las niñas, Fortaleciendo en los niños y niñas el personal social, cognitivo, corporal y comunicativo. Ya que, por medio del juego de reglas los niños niñas pueden interactuar entre ellos, intercambiar ideas, conocimientos y resolver por medio actividades prácticas diversos problemas, que los preparan para la vida diaria y que encontraran en la vida real.

Por consiguiente, como estrategia se implementó el juego de reglas, para ello se investigaron fuentes confiables respecto al tema. Los cuales nos orientan respecto a este tema. Luego, se fijan propósitos a alcanzar. Por medio del DBA se analizan las competencias en esta área de matemáticas para grado segundo, en los que se trazan unos aprendizajes esperados acorde a las necesidades y competencias paras los educandos. Por ello, a partir de una secuencia

didáctica se diseñan 3 actividades que se desarrollan en esta población, en busca de una posible solución a la problemática observada.

Finalmente, el objetivo de esta investigación es poder aportar conocimientos y estrategias ante esta problemática y estar comprometidos con una educación que derribe barreras en el aprendizaje de los niños y de las niñas. Para lograr los objetivos trazados, es necesario una educación equitativa para todos los niños y niñas de esta institución. Además, de generar conocimientos que nos permitirán crecer en nuestra formación como docentes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Institución educativa John F. Kennedy sede Nueva Esperanza, se encuentra ubicada al sur de la ciudad de Popayán, cuya dirección es. Carrera 17 N 9ª - 68. Este es un lugar de fácil acceso a la población estudiantil. Ya que, está bien ubicada en esta ciudad y permite llegar a población tanto rural como urbana. Pero este sector presenta altos problemas de hurto, violencia, consumo y expendio de alucinógenos, además, cuenta con la presencia de habitantes de calle. Por tanto, las comunas que están a su alrededor apoyan y ayudan a cuidar la I. E y a todos los que la componen.

En cuanto a su infraestructura, posee 8 aulas de clases, un aula de informática, una biblioteca, un aula múltiple un poco deteriorada, un comedor, una cocina, una sala de juntas, 2 baños para docentes, 4 baños para niñas y 4 baños para niños, una cancha de microfútbol sin techo, un espacio de zonas verdes y un quiosco de ventas. También, cuenta la institución con 6 docentes, de más de 25 años de experiencia, responsables, con ética profesional, respetuosos, muy amable. Un coordinador y un rector encargado de 3 sedes en total.

Actualmente, esta Institución Educativa brinda educación desde transición hasta 5° de primaria. Dentro de estos cursos se ha venido trabajando con los niños de grado segundo, los cuales son niños muy alegres, con muchas habilidades y fortalezas. Sus edades están entre los 6 y 8 años. De estratos 1, 2 y 3. Con familias, monoparentales, biparentales y con madres sustitutas, la mayoría de estas familias viven del trabajo informal, muy pocas familias tienen un trabajo estable.

Es necesario recalcar que, dentro de las habilidades del grupo de 2° contamos con el deseo de aprender, dedicación, respeto por los docentes y compañeros de clases, esfuerzo, entre otras. También, encontramos algunas debilidades muy marcadas, y se identificó un rendimiento

académico muy bajo en el área de las matemáticas. Por ello, se propone implementar en el aula de clases, el juego de reglas como estrategia pedagógica, que permita alcanzar las competencias acorde a los DBA y los aprendizajes esperados en esa asignatura. Además, diseñar una secuencia didáctica, con la planeación de tres actividades acorde a las necesidades e intereses de esta población. Las cuales permitan fortalecer la enseñanza aprendizaje en esta área tan importante. Buscando una solución a esta problemática.

Pregunta de Investigación

En la institución educativa John F. Kennedy sede Nueva Esperanza, los niños y niñas de grado segundo, presentan un rendimiento académico muy bajo en el área de matemáticas, lo cual afecta su aprendizaje. Frente a esta situación la institución educativa ha optado por dejar talleres, en los que se refleja poca participación de parte de los niños y los estudiantes que los desarrollan, al ingresar al aula de clases se evidencia que los talleres no fueron realizados por ellos mismos y se considera que son desarrollado por sus padres o personas a cargo. Puesto que, continúan con las mismas dificultades y no dan razón de cómo se desarrollan los ejercicios.

Teniendo en cuenta el contexto de esta institución, que no contar con estrategias adecuadas para atender este problema de bajo rendimiento académico en esta área tan importante como lo es matemáticas. De manera que, este disminuya y los niños puedan aprender de manera equitativa e integral su enseñanza aprendizaje, se busca implementar estrategias acorde a sus intereses y necesidades considerándola una alternativa que fortalezca su rendimiento académico a través del juego de reglas

Ante esta realidad, la propuesta pedagógica busca y propone establecer el juego de reglas que facilite el aprendizaje en el área de matemáticas. Para los estudiantes del grado segundo de la IE John. F. Kennedy sede Nueva Esperanza. Como una alternativa que beneficie el crecimiento del docente y aporte a la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de esta I.E.

Por consiguiente, se genera la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo a partir del juego de reglas, se puede fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas para los estudiantes del grado segundo de la IE John? F. Kennedy sede Nueva Esperanza?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Cuando estamos dispuestos a mejorar nuestro que hacer docente, iniciamos un proceso de investigación sobre nuestra propia práctica. Según Pérez (2003) señala 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” (p.3). Proceso en el cual el diario de campo como herramienta metodológica en la investigación nos ayuda redactar, reflexionar y tomar decisiones sobre los problemas que podamos encontrar con el fin de poderlo transformar. Fomentando nuevos conocimientos que nos ayuden a mejorar en pro de una educación más integral.

Por tanto, que a partir de mi experiencia en el aula nace la pregunta problema. La cual si conforma una investigación, al estar planeada de acuerdo a las necesidades que se observaron en el aula. Por ello, se investigan varias fuentes para encontrar una fundamentación a la propuesta pedagógica. En primera instancia encontramos el juego de reglas como una de las actividades rectoras que aporta al desarrollo integral de los niños y niñas. Potenciando sus conocimientos de forma amena. Cuando el juego está vigente en la educación. Los niños y niñas logran fortalecer varias etapas de su desarrollo, entre ellas cognitivo, comunicativo, social, entre otras. Es por eso que es relevante que esté presente en esta etapa de desarrollo de las infancias MEN (2014).

También, Piaget nos menciona 4 etapas de nuestra vida a las que llama estadios el tercero esta entre los 6 a 12 años se tiene el nivel operacional concreto que se caracteriza por la emergencia del juego reglado. De allí la importancia de implementarlo en la clase para fortalecer el rendimiento académico. Puesto que, el juego es una actividad fundamental y está presente en diferentes etapas de nuestra vida y es una acción de goce y disfrute a la que los niños dedican su mayor parte del tiempo libre. También, “Los juegos de reglas establecen las primeras sociedades

infantiles en las que poder actuar juntos y establecer límites y reglas con los que enfrentar los conflictos” (Luis, J. 2013, p. 105). Por ende, esta estrategia aporta a mejorar el rendimiento académico al implementarla en el aula de clases, de modo que los niños y niñas puedan interactuar, fortalecer sus debilidades en esta área que es tan importante como las matemáticas de forma práctica y diferente.

En varias investigaciones el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje ha aportado significativamente a fortalecer los conocimientos en el área de las matemáticas. Según Aristizábal et al, (2016), nos lo afirma:

El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad (p. 118).

Hemos visto que, en las investigaciones respecto a este tema, se propone el juego como un recurso que aporta buenos resultados en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas. El cual puede fortalecer las habilidades y reforzar las debilidades que presentan y de esta manera brindando seguridad en su formación académica de forma práctica y amena ya que. “El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute” (Chamorro, 2010, p. 27).

Por tanto, estudios realizados demuestran que el juego es una estrategia útil y benéfica en la práctica docente debido a que el “juego ha sido, es y será una de las herramientas más útiles

con las que el ser humano cuenta para desarrollar su inteligencia, sus habilidades y sus destrezas en todos los ámbitos que le rodean” (Otálvaro, S. 2011 p. 27).

Es allí, en donde la investigación trazada cumple con su misión de buscar estrategias asertivas en el fortalecimiento académico, con la idea de contribuir a mejorar esa falta de interés y bajo rendimiento en los niños de dicha institución. Cumpliendo con mi compromiso como docente abordaré mi propuesta pedagógica reconociendo que los sujetos implicados tienen voz y voto, lo que me permite ver la realidad del contexto y poder elaborar posibles soluciones que generen cambios de mejora. Mi deseo es cumplir con las leyes que se han estipulado para el sano acompañamiento en el desafío de ser puentes de apoyo para los padres y alumnos.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La formación basada en competencias contribuye a mejorar la docencia, prepara a los educandos para la vida en sociedad, en la cual deben aprender a trabajar de manera conjunta. Aportando a su formación integral y al aprendizaje significativo. También, aporta a la construcción del aprendizaje autónomo. Además, busca “que las personas puedan formarse para ser eficaces, para ser solidarias con los demás y para gestionar su propio proyecto ético de vida” (Medina y Tobón, 2010, p. 90).

Por otra parte, el ser competente requiere de disposición para hacer frente a las problemáticas que se encuentren en los diversos contextos, cuando se trabaja colaborativamente se logra transformar el aprendizaje. Lo que genera individuos innovadores capaces de transformar la realidad de sus diversos contextos.

Por lo tanto, la propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencias. Al trabajar de manera colaborativa entre estudiantes, por medio del juego se potencia su aprendizaje, mejorando su rendimiento académico. En esta propuesta, la comunicación asertiva entre pares, el trabajo en equipo, está presente unificando conocimientos para mejorar habilidades tanto de estudiantes y docentes. De tal forma, que se logre fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas de grado segundo de la institución.

También, la propuesta pedagógica sí propicia el aprendizaje por competencias y mejora la calidad de la educación al implementar el juego de reglas como estrategia. Por ello, los docentes son los encargados y deben investigar, innovar dentro del aula y vincular estrategias que aporten a alcanzar los aprendizajes deseados. De tal forma, que se construyan puentes de apoyo en este importante proceso de enseñanza aprendizaje.

Realmente, las competencias contribuyen a mejorar la educación. Según Medina y Tobón (2010), declaran que “es una alternativa viable y valiosa para el mejoramiento de la educación en

sus distintos niveles educativos” (p. 95). En donde se potencia los aprendizajes significativos de los estudiantes, al tener una postura más crítica frente a lo que se le está enseñando, entra a valorar la formación de sus competencias. Defendiendo sus criterios y creciendo conjuntamente entre pares. Reflexionando sobre su actuar y pensar respecto a lo aprendido. También, mejora la convivencia, fomenta el aprendizaje autónomo, fortalecen habilidades aportando a mejorar la educación.

Se diría que, la propuesta pedagógica logra integrar el saber, saber hacer y el saber ser, al trabajar colaborativamente entre estudiantes y docentes, aplicando estrategias como el juego de reglas contribuye al mejoramiento de diversas habilidades, las cuales aportan a la educación integral de los estudiantes y comunidad en general, aprendiendo día a día a superar diversas problemáticas que se presenten en diario vivir, con aptitud positiva, en pro de eliminar barreras en este desarrollo de enseñanza aprendizaje.

Dentro de las competencias docentes que hacen parte de mi práctica pedagógica está el trabajo mancomunado, porque al implementar la estrategia del juego de reglas que es indispensable en este proceso. De igual forma, la comunicación asertiva es esencial para el desarrollo de esta práctica pedagógica. También, se requiere de la planeación del proceso educativo, porque sin ellas no puedo tener un orden determinado que me lleve a la consecución de mis fines, objetivos y metas. La evaluación del aprendizaje está presente con el cual se mejoran las debilidades y se potencian las fortalezas, verificando la efectividad de cada proceso. Así mismo, se integran otras como mediación del aprendizaje, tecnologías de la gestión, comunicación, entre otras. Todo con el fin de fortalecer las competencias que se denoten en cada área y grado para los estudiantes.

Planeación Didáctica

Teniendo en cuenta la propuesta didáctica y la pregunta problema establecida. Se toma en cuenta la secuencia didáctica titulada. Jugando y aplicando la matemática en la vida cotidiana en la cual se realizan 3 planeaciones acorde a la pregunta de investigación, en las que se busca fortalecer la enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas. En esta secuencia didáctica se potencia la misma competencia número dos y los aprendizajes a alcanzar son tomados de los derechos básicos del aprendizaje para grado segundo.

Por tanto, se comienza con la primera actividad titulada *“jugamos, negociamos y compartimos equitativamente”*, en el momento de inicio cantamos de forma dinámica *“Si Jesús te satisface”*. Seguidamente, en mesa redonda se pregunta, como les fue con matemáticas el periodo pasado, que se les facilitó, que dificultades presentaron en dicha área. Luego, ellos jugarán a la ruleta en la cual desarrollarán diferentes operaciones, la que le toque al azar ya sea suma, resta, multiplicación o división.

En el momento dos se les presenta una torta y se entrega 4 billetes didácticos de mil pesos a los 6 estudiantes, la torta tiene un costo de \$18.000 y se debe pagar de forma equitativa entre ellos. Se lanza preguntas *¿cómo lo harán? ¿Cuánto le tocará a cada uno?*, luego les presento la caja de la división la cual tendrá 10 compartimientos y la división $18:6 = ?$ Operación sencilla de hacer depositando solo en los 6 compartimientos el dinero requerido.

En el momento de cierre Los estudiantes deben poner en práctica sus conocimientos. Por ello, deberán repartir la torta entre compañeros, según la cantidad de estudiantes. De tal forma, que se reparta de forma equitativa. Aplicando lo aprendido. Luego, se les explicará la importancia del desarrollo del pensamiento numérico en nuestra vida diaria.

La segunda actividad la he titulado *“Distribuyendo, jugando y compartiendo, los aprendizajes para la vida diaria vamos fortaleciendo”*, en el primer momento de Se inicia con el

juego las sillas musicales. Donde se restan las sillas a medida que la música avanza y al detenerse cada participante que quede sin silla va saliendo, hasta que salga un ganador, quien se premiará al final de la actividad. Después, se les pregunta ¿saben qué operación numérica usamos en esta actividad? Se les permite pensar y valorar cada respuesta dada.

En el momento de desarrollo, se pide que se organicen por parejas. Cada pareja deberá tomar 2 bombas explotarlas, dentro de las bomba se encuentran diferentes divisiones enumeradas, las cuales resolverán de forma colaborativa. Deberán respetar el orden que tengan asignado en este juego. Posteriormente, pareja por pareja pasará al frente se le entrega las pelotas según lo pida la actividad y el número de cajas que necesiten, para que desarrollen cada ejercicio y digan o escriban el resultado que se requiere. Todos los estudiantes deben tomar nota de los resultados de los ejercicios en una hoja de resultados que se les entregará. Los cuales los necesitaran para la siguiente actividad, se les explica que lo que acabaron de hacer siempre lo usaran en su vida cotidiana, ya sea en el trabajo, casa, fiestas, etc.

En el momento de cierre, se le entrega al ganador de juego sillas musicales, el premio que será un paquete de 40 unidades de dulce de miel, que tendrá que compartir entre todos los compañeros de clase según lo desee. Luego se le entrega al docente Roger Muñoz un link que compartirá al grupo de padres. Para que los niños jueguen y repasen la actividad que desarrollaron de forma divertida y usen la hoja de resultados. Deberán enviar foto como evidencia de que desarrollaron el juego en casa.

La actividad tres titulada “*Dominando y practicando mis saberes*”, en el momento inicial Saludo y bienvenida. Luego, se unen por parejas y uno de ellos mete la mano en una bolsa saca una ficha la cual contiene 1 operación ya sea una suma, resta, multiplicación o división, se les pide si recuerdan como se realiza la operación que les toco, se escucha cada estudiante, se apuntan sus saberes previos. Después por parejas realizan las operaciones.

Cuando todos terminen se pregunta qué pareja desea iniciar. Se les pregunta si alguna vez jugaron póngale la cola al burro, se les da la oportunidad de opinar y luego se les explica que el juego es similar, solo deben decidir quién ira y quien los guiara para poder llegar a los signos de suma, resta, multiplicación, y división. Los cuales se encuentran a diez metros de distancia.

En el segundo momento de la actividad. Se unen 3 estudiantes y se les entrega el juego de domino, se les pide que cuenten las fichas y las repartan equitativas, establezcan las reglas y el orden de los turnos de inicio. Los docentes rectifican el orden y el juego al finalizar.

Momento de final o de cierre, se le solicita a los estudiantes que expliquen lo aprendido durante las 3 actividades y se les dice que es momento de poner en práctica lo aprendido. Por tanto, deberán comprar con dinero didáctico una bandeja de frutas dulces el costo de la manzana es de \$1.000, la pera \$1.000, los 2 bananos \$1000, el mango \$1.000 y la papaya \$2.000 los 6 estudiantes tienen \$1000 se observa las operaciones que realizaran en esta compra. Después, se deben lavar las manos y entre todos hagan una ensalada de fruta o pinchos se deja que ellos elijan, dependiendo de lo que deseen hacer se les dice que deberán repartir las porciones de fruta de forma equitativa en cada producto. Se les agradece por su disposición y se les explica la importancia de aprender matemáticas para la vida real y diaria.

Enfoque Didáctico

El diseño de la secuencia didáctica, la planeación de las tres actividades y las estrategias aplicadas responden a las características de desarrollo y de aprendizaje a los estudiantes de grado segundo de la I.E John F. Kennedy sede Nueva Esperanza. Puesto que, se conoce el contexto tanto sus fortalezas como sus debilidades. En el cual se busca fortalecer el desempeño académico en matemáticas. Por medio del juego en donde el estudiante es el actor principal de su aprendizaje, de forma práctica y divertida. En la que de forma colaborativa y autónoma potenciara su enseñanza aprendizaje.

Es prudente mencionar, que la secuencia didáctica está vinculada con la caracterización, en donde se buscan estrategias, para facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico en esta área tan importante como lo es matemáticas de esta población. Por ello, se eligieron actividades en donde los niños sean parte activa de su aprendizaje de forma dinámica. Por ende, con el desarrollo de la secuencia didáctica organizada, se desean obtener resultados pertinentes dando respuesta a la problemática de la pregunta planteada con anterioridad.

Por otro lado, la planeación didáctica se abordó a partir de la observación que se le hace a la población, en las cuales se pueden mirar las dificultades que presentan en el momento de aprender. También, se hace el análisis de diferentes referentes teóricos quienes aportan a las formas de alcanzar las necesidades e intereses de los estudiantes. Por ello, la planeación didáctica favorece las competencias que se desean alcanzar. Ya que los niños y el docente interactúan de manera conjunta en la adquisición de saberes y solución de problemas, teniendo en cuenta que en la diversidad de infancias todos aprenden a un ritmo y estilo diferente.

Por ende, la planeación didáctica se inicia conociendo las necesidades y los intereses de los niños en su diario vivir. Los saberes previos de cada estudiante son importantes para

potenciar los aprendizajes y determinar actividades que motiven su enseñanza aprendizaje de forma asertiva.

La secuencia didáctica está compuesta por actividades consecutivas, en las que el juego está presente de forma dinámica, contribuyendo a fortalecer las competencias trazadas para el grado segundo en matemáticas. Con el propósito que los estudiantes puedan progresar en su rendimiento académico en esta materia de forma práctica. Los cuáles serán necesarios en su vida cotidiana. Por ello, cada actividad realizada viene con una aplicación de la vida real en la que ellos crecerán no solo académicamente, sino en la interacción social ya que el trabajo colaborativo, en equipo les permite jalonar saberes.

El diseño de secuencias didácticas favorece el desarrollo de las competencias, ya que lleva un orden y una coherencia para dar respuesta a cada competencia trazada. Lo cual favorece el aprendizaje significativo en los estudiantes.

También, es importante abordar los saberes previos que tiene cada estudiante y es necesario tener en cuenta sus conocimientos respecto a cada tema. Puesto que, al conocerlos podemos ampliarlos para fortalecer en el proceso de aprendizaje, sin ellos no podemos diseñar actividades significativas en el aula de clases. De allí la importancia de ser maestros innovadores, comprometidos con la educación de los estudiantes, en donde las secuencias didácticas nos enseñan a llevar un orden en cada planeación que nos permita evaluar el crecimiento tanto docente como estudiantil.

Por tanto, es necesario trabajar desde la secuencia didáctica porque esta nos ayuda a tener un orden en cada planeación y las competencias a alcanzar según el contexto en donde los estudiantes puedan desenvolverse en la vida diaria. Por ello, trabajar una secuencia didáctica

contribuye los aprendizajes significativos de los educandos y son necesarias en el aula de clases y cada fase tiene un propósito esencial.

De igual forma, tener en cuenta que “Las secuencias didácticas (SD) constituyen el corazón de la didáctica, el aquí y el ahora, el momento de la verdad en que se pone en juego el éxito o el fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Rodríguez, 2013, p. 73). Por ello, como maestros es necesario proseguir trabajando desde las secuencias didácticas las cuales contribuyen a una educación de calidad, integral y de crecimiento como profesional.

Realmente, los logros alcanzados en este proceso de planeación de secuencia didáctica son valiosos. Porque nos ayudan a tener un orden y permiten realizar planeaciones adecuadas al contexto. Además, podemos ver los resultados de cada objetivo trazado y nos permite mejorar nuestro quehacer docente y las habilidades de enseñanza siempre y cuando le dediquemos el tiempo, cuidado a estas secuencias didácticas.

Implementación

Al implementar la secuencia didáctica a un grupo focal del grado segundo que lleva por título: “Jugando y aplicando la división en la vida cotidiana”. De la cual, surgen 3 actividades, en la que se aplican 2. Cada una de ellas están diseñadas y relacionadas con las pregunta problema y las necesidades de niños y niñas de segundo de la I. E John. F. Kennedy.

La actividad 1 se denominó “*jugamos, negociamos y compartimos equitativamente*” y la actividad 2 que se tituló “*Distribuyendo, jugando y compartiendo, los aprendizajes para la vida diaria vamos fortaleciendo*”. Las cuales tienen como propósito de fortalecer en los educandos las competencias al utilizar diferentes estrategias en las que logren calcular o estimar el resultado de las cuatro operaciones básicas, suma y resta, multiplicación o reparto equitativo. Atendiendo las necesidades de los niños niñas de grado segundo de la I.E. Ya que, están relacionadas con el fortalecimiento del pensamiento numérico en matemáticas, lo cual permite la interacción y el juego que mejorando su rendimiento académico y se contribuyendo a fortalecer su enseñanza aprendizaje.

Actividad 1. “*jugamos, negociamos y compartimos equitativamente*” en la implementación de esta secuencia didáctica. En el momento de inicio cantamos de forma dinámica imitando cada paso con el fin de que ellos se sientan cómodos y tranquilos. Seguidamente, se organizan en mesa redonda en donde ellos expusieron sus fortalezas y flaquezas en el área de matemáticas. Luego, ellos jugaron a la ruleta, en la cual desarrollaron diferentes operaciones, como lo son suma, resta, multiplicación o división, quedaron muy felices y repitieron la ruleta una y otra vez.

En el momento de desarrollo de esta actividad por medio del juego. Se les entrega dinero didáctico, los 6 estudiantes, analizaron las opciones que tienen para poder comprarme la torta, la

cual tiene un costo de \$18.000 y se la pagaron de forma equitativa entre ellos, después de explicar la operación sencilla de hacer depositando solo en los 6 compartimientos el dinero requerido. En el momento de cierre: Los estudiantes lograron de forma fácil repartir la torta entre compañeros de manera equitativa. Aplicando lo aprendido.

En esta sección se tuvo en cuenta tanto los intereses, necesidades de los niños y niñas y se evidencia que la actividad desarrollada contribuyo significativamente a su aprendizaje.

Relacionadas a fortalecer, las cuatro operaciones básicas anteriormente indicadas en el área de matemáticas. De tal forma, que se fortaleció su rendimiento académico en esta área de la matemática. De este mismo modo, los materiales didácticos utilizados fueron adecuados a la edad y las necesidades de la población. Los cuales son pertinentes para el progreso de la actividad, que despierten el ánimo de aprender de forma divertida y diferente, por medio del juego y la realidad. De igual forma, el espacio que se dio fue agradable, organizado, grande el aula múltiple en donde estaban concentrados y con buena iluminación, lejos de distractores para una adecuada interacción e intervención.

También, el tiempo que se utilizo fue ideal 2 horas en las que los niños pueden de forma tranquila sin presión desarrollar cada momento, y se le da paso a exponer su forma de pensar, participar y repetir las operaciones que deseen. Trabajando las necesidades de cada uno y fortaleciendo sus debilidades.

Las estrategias de evaluación utilizadas como lo son; Observación participante, diario de campo, registro fotográfico, nos permiten evaluar y reflexionar lo aplicado en cada actividad y hacer los ajustes pertinentes. Por tanto, las estrategias de evaluación están acorde a lo planeado los resultados eran los esperados por el grupo focal, estaban dispuestos a aprender con buena actitud.

La implementación logra responder a las necesidades y aprendizajes esperados de los niños y niñas de le I.E John F. Kennedy de grado segundo. Ya que las deficiencias que ellos tienen en esta área de matemáticas se fortalecen, muestran interés y gusto por aprender de forma práctica. Donde la competencia a trabajar se fortalece comprensión al efectuar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Cada una de los momentos realizados durante la intervención promueve los aprendizajes que se esperaban. Dado que, durante el desarrollo de esta primer actividad los niños logran construir sus conocimientos de forma amena y práctica.

De igual forma, los recursos didácticos que se emplearon aportaron al logro del aprendizaje trazado, los niños disfrutaron de cada momento de manera práctica, atendiendo sus necesidades e intereses, se familiarizaron con cada uno los cuales aportaron significativamente.

Por ende, los materiales didácticos son acordes en pro del proceso del desarrollo de esta actividad lo que permitió alcanzar las metas trazadas en la que disfrutaron mientras fortalecían sus conocimientos.

En la actividad 2, titulada “*Distribuyendo, jugando y compartiendo, los aprendizajes para la vida diaria vamos fortaleciendo*”, se implementan en una sección los tres momentos, en el inicio con el juego las sillas musicales en donde identifican la operación numérica de la resta de manera inmediata. En el momento de desarrollo los estudiantes trabajan por parejas de manera colaborativa, juegan, se divierten, mientras desarrollan cada operación, tomando nota de cada ejercicio en la hoja de respuestas. Luego, en el momento de cierre los niños reparten un premio con todos sus compañeros y se le envía un link de un juego en el que deberán enviar foto como evidencia de que desarrollaron el juego en casa. <https://www.educaplay.com/learning-resources/16379631-> Evaluando y fortaleciendo los conocimientos realizados en el aula.

En esta actividad se tuvieron en cuenta las necesidades de este grupo relacionadas con el fortalecimiento del rendimiento académico en matemáticas. Para los niños y niñas de grado segundo de la escuela John. F. Kennedy sede Nueva Esperanza y los resultados esperados fueron satisfactorios cada estudiante participo de manera activa y respondió asertivamente a cada momento, sin ninguna presión y respetando los diferentes estilos de aprendizaje. De igual forma, despejaron dudas respecto a la división. También, los materiales empleados en esta planeación aportaron en fortalecer sus conocimientos. Puesto que, el juego hace parte de su goce y diario vivir, el espacio grande, cómodo facilito el desarrollo de la implementación, sin ninguna interrupción.

Relacionado con el tiempo, fue oportuno en donde los estudiantes no se presionaron en el desarrollo de cada momento, lo que genero interés en cada estudiante por aprender. Cada estrategia de evaluación fue oportuna, el diario de campo contribuyo a intervenir adecuadamente y reflexionar sobre nuestras planeaciones, la observación participante y el diario de campo, dieron resultados positivos a las necesidades educativas de los educandos, su participación y el trabajo colaborativo por medio del juego les ayudo a fortalecer sus deficiencias en esta área de las matemáticas, siendo acorde a cada necesidad.

Sin lugar a dudas, la implementación si responde a los aprendizajes que se esperaban. Puesto que, los niños vieron las matemáticas de otra forma, dinámica, práctica donde se construye conocimientos en diversas situaciones. También, los niños logran usar algoritmos no convencionales para desarrollar las operaciones básicas, en la que desarrollan las sumas y restas sin confusiones, logrando dar paso al desarrollo de la multiplicación y división. Por ello la estrategia de evaluación hace que los logros de la competencia con experiencias significativas en este proceso.

Realmente, los recursos didácticos utilizados fueron prácticos donde observaron la suma, la resta, se requerían para avanzar en cada actividad y la multiplicación y la división fueron necesarias al compartir y repartir de manera práctica, con recursos que les ayudo a analizar cada operación de manera fácil. Por tanto, me doy cuenta que los recursos didácticos utilizados sí fueron acordes con lo planeado anteriormente, y a la competencia evidenciados en la forma como se divirtieron y antecedian a las respuestas de los ejercicios de los compañeros, aprendieron mejorando sus debilidades en esta área.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

A partir de la implementación de esta secuencia didáctica se obtienen logros favorables. Puesto que, el rendimiento académico en los niños mejoro en el área de matemáticas, muchas inquietudes quedaron aclaradas. Además, de fortalecer sus debilidades en esta área, lo niños y las niñas trabajaron en equipo y apoyándose mutuamente de manera colaborativa y dinámica. El juego como estrategia reforzó su enseñanza aprendizaje e hizo que los niños y niñas logaran comprender la importancia de las matemáticas en la vida real, debido al orden que esta lleva en cada actividad. En donde Díaz-Barriga (2013) señala que “la secuencia demanda que el estudiante realice cosas, no ejercicios rutinarios o monótonos, sino acciones que vinculen sus conocimientos y experiencias previas, con algún interrogante que provenga de lo real y con información sobre un objeto de conocimiento” (p. 4).

Cabe resaltar, que en esta intervención las fortalezas dependieron del orden en el que se desarrolló la secuencia didáctica, el tiempo que se necesitó tanto en la preparación de los materiales, como la disposición para desarrollar cada momento. También, el escuchar las voces de los niños y estar atenta a sus sugerencias, gustos, maneras de pensar, diferencias en los estilos de aprendizajes. La estrategia del juego de reglas que se empleo fue ideal a sus edades e intereses. Lo que generó gran interés en el desarrollo de esta secuencia didáctica.

Por ende, planificar todo con anterioridad, atendiendo las necesidades e intereses de los educandos y potenciando las habilidades de los niños. Hace posible alcanzar los objetivos propuestos. Por tanto, como docentes debemos aprender a implementar secuencias didácticas que nos permitan crecer como maestros en formación y brindar una educación más equitativa, integral, donde se generen aprendizajes significativos que los motiven amar el estudio.

De igual forma, se necesita continuar con estas secuencias, tener más disponibilidad para desarrollarlas, brindar como docentes un acompañamiento asertivo en los procesos de enseñanza aprendizaje y dedicar el tiempo necesario en los momentos que los niños está más interesados por aprender con determinadas actividades fortaleciendo sus debilidades y derribando barreras.

Realmente, una de las acciones para hacer mejoras es como docentes involucrarse con ellos en cada actividad, aparte de dirigir ellos invitan al docente a ser parte activa en cada actividad, lo que genera más confianza y seguridad al momento de desarrollar las secuencias, descubriendo sus intereses y habilidades. Por tanto, cada acción realizada en mi intervención favoreció el logro de los aprendizajes propuestos de los participantes al implementar el juego. Aristizábal et al, (2016), señala que:

El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad (p.118).

Por medio, de cada una de estas acciones se obtuvo el éxito y generó gran interés por aprender de manera divertida en el que el juego fortaleció conocimientos en los niños y niñas, lo cual llamo la atención en cómo implementar más secuencias de tal forma que los niños se beneficien y logren fortalecer su rendimiento académico en matemáticas potenciando su desarrollo cognitivo, emocional, social, entre otros.

Realmente, los aspectos que contribuyeron en los resultados de aprendizaje se dieron gracias a la estrategia del juego de reglas planteada y a la organización de la secuencia didáctica. Ya que, estas estimularon la curiosidad, aprender sin presión y con gozo en lo que más les gusta hacer en esta etapa jugar. Así mismo, las fortalezas que se encontraron fueron significativas como

docente en formación. Se evidencio el liderazgo que los niños tienen y el deseo de servir y ayudar a los demás permitió que entre pares jalonaran saberes y de forma colaborativa fortaleciendo sus debilidades y la convivencia entre ellos.

Importante, destacar las competencias y los aprendizajes a alcanzar en cada área asignada, sin cada una de las anteriormente mencionadas, no podríamos organizar las secuencias y las planeaciones, depende en gran medida de ellas para lograr metas trazadas en nuestras aulas de clases, brindando una educación más equitativa, que logre atender a la diversidad de población que tengamos ajustando las estrategias adecuadas a cada necesidad. Cabe resaltar que por medio de la pregunta problema, los estudiantes pudieron crecer no solo en lo cognitivo, sino en lo social, emocional, fortaleciendo sus debilidades en el área de matemáticas, que los niños tienen diferentes estilos de aprendizaje y cada uno lo puede lograr si se aplican las estrategias adecuadas.

De manera que, la planeación didáctica le permite al docente ser organizado respecto a lo que va a enseñar, con el fin de generar conocimientos de manera significativa en los estudiantes. La planeación es fundamental para cada docente, si desea brindar una educación de calidad; atendiendo las diferentes necesidades y creciendo como docentes. Es allí donde la planeación es indispensable. Puesto que, aporta no solo al niño o niña en el aula sino al saber hacer del docente.

Conclusiones

Realmente, la planeación diseñada en esta propuesta fue apropiada para los niños y niñas de la I.E John F Kennedy, se atiende las necesidades e intereses de ellos y de la institución como tal. Se fortalece su rendimiento académico en esta área, despejando las dudas y confusiones que tenían respecto a las operaciones de suma y resta. Asimismo, lograron desarrollar operaciones de multiplicación y división de manera práctica. Porque, se implementa como estrategia el juego de reglas, la secuencia didáctica compuesta por 3 actividades que aportaron a la problemática observada en la población.

Por consiguiente, los propósitos que se propusieron se lograron. Porque los niños disfrutaron de cada actividad desarrollada, logrando fortalecer sus habilidades y destrezas al alcanzar los aprendizajes propuestos, de forma amena y divertida con el fin de fortalecer su desempeño académico en el área de matemáticas

En esta implementación las dificultades presentadas fueron la falta de TIC en el aula de clases. Por ello, toco llevar al aula todo lo que se necesitaba para el desarrollo de cada actividad, desde un celular con datos, música para las actividades ya descargadas y compartir los enlaces de juegos diseñados para trabajarlos desde casa.

Los cambios en estas prácticas pedagógicas, nos orientaron hacia la investigación asertiva según las problemáticas y necesidades observadas en el aula de clases, utilizando secuencias didácticas que requieren de orden y planeaciones acorde a la pregunta problema generando conocimientos que no tenía muy claros como guiarnos por competencias y establecer unos aprendizajes a alcanzar. Potenciando los tipos de saber de un docente y alcanzar con éxito los propósitos o metas trazadas, en la población a atender.

Principalmente, la importancia de esta propuesta pedagógica es generar cambios en la forma que enseñamos, salirnos de la rutina y del confort e implementar planeaciones y estrategias

que generen aprendizajes significativos en los educandos. Por ello, la necesidad de implementar el juego de reglas, fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas. Para los estudiantes del grado segundo de la IE John. F. Kennedy sede Nueva Esperanza.

Finalmente, los aspectos que evidencian los propósitos alcanzados tenemos, la estrategia de evaluación que se tuvieron en cuenta, en ellas se observa la importancia de implementar como estrategia pedagógica el juego de reglas, la secuencia didáctica y las planeaciones asertivas, que aporta significativamente en el desarrollo integral del niño y la niña, alcanzando los propósitos en esta población. En donde los estudiantes, disfrutan mientras aprenden de forma dinámica y amena, saliéndose un poco de lo tradicional, monótono. Además, de potenciar su pensamiento crítico frente a cada actividad, eliminando barreras en su aprendizaje y fortaleciendo nuestro saber pedagógico como docentes.

Referencias Bibliográficas

- Aristizábal Z., J. H., Colorado T., H., & Gutiérrez Z, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta: Revista de la educación en Extremadura*, 19-37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. UNAM, México, consultada el, 10(04), 1-15.
- Luis, J. (2013). El Juego Es Un Derecho Y Una Necesidad De La Infancia. *Bordón*, 65 (1), 103–117. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.13042/brp.2013.65107>
- 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, Ecoe Ediciones, 2010.
- Otálvaro, S. (2011). El juego en la dimensión infantil. *Revista de educación y pensamiento*, (18), 24-33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3884434>
- 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>
- Piaget, J. (1977). *El juego*. Madrid: Ediciones Morata Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- MEN. (2014d). El juego en la educación inicial. <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.p>
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Rodríguez, C. E. (2013). Didáctica de las ciencias económicas: Una reflexión metodológica sobre su enseñanza. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/5560/1/didactica-ciencias-economicas-reflexion.pdf>

Apéndices

Apéndice A.

Carpeta de evidencias de la práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mspillimurb_unadvirtual_edu_co/EhtoWpNcYiFPn_xQ_BiHvnMBpclZG_FXZ1-7-ckY3xQWCg?e=3Gew4Y