

**Propuesta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta
o cinco ollitos en el grado segundo de primaria.**

**Jorge Wilson Jiménez Vásquez
Tagui Orobio Valencia**

**Universidad Nacional Abierta Y A Distancia (UNAD).
Escuela De Ciencias De La Educación (ECEDU).
Licenciatura En Etnoeducacion.
Olaya Herrera, Satinga.
2019.**

Propuesta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos en el grado segundo de primaria.

Jorge Wilson Jiménez Vásquez.

Tagui Orobio Valencia.

Trabajo de grado como requisito parcial para optar el título de Licenciado en Etnoeducación.

Omary Alexandra Chaves Molina

Especialista en gestión de procesos psicosociales.

Asesora.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU).

Licenciatura en Etnoeducación.

Olaya Herrera, Satinga.

2019.

AGRADECIMIENTOS.

Agradecemos a Dios por la vida que nos ha dado, a nuestras familias por el apoyo incondicional y la constancia para seguir adelante en este proceso, a nuestros compañeros, quienes de una u otra forma nos permitieron la confianza para no decaer en nuestros anhelos, a las comunidades que nos aportaron conocimientos en la parte ancestral y otros aspectos que fueron de vital relevancia en nuestro trabajo de formación integral, a la UNAD, por abrir sus puertas y recibimos para ser unos profesionales en el área de la Etnoeducación, a los gestores de los procesos organizativos de los consejos comunitarios, por haber logrado convenios significativos con la Secretaría de Educación y la UNAD, y, a cada uno de los tutores, quienes a través de sus conocimientos aportaron y contribuyeron a alcanzar nuestras metas.

Tabla de contenido

RESUMEN 8

ABSTRACT..... 9

INTRODUCCIÓN 10

CAPITULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. 11

 1.1 Descripción del problema. 11

 1.2 Pregunta problematizadora..... 13

 1.3 justificación..... 13

 1.4. Objetivos 15

 1.4.1. Objetivo general..... 15

 1.4.2 objetivos específicos 15

CAPITULO 2. MARCOS DE REFERENCIAL. 16

 2.1 Marco contextual..... 16

 2.2 marco conceptual 18

 2.3 Marco Teórico..... 20

 2.4 Marco legal..... 22

CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO..... 24

 3.1 Paradigma: Critico Social. 24

 3.2 método Deductivo. 24

| | |
|---|-----------|
| Aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos | 5 |
| 3.3 enfoque cualitativo..... | 25 |
| 3.4 Población y muestra..... | 26 |
| 3.5 herramienta de recolección: | 26 |
| CAPITULO 4. DESARROLLO, ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS..... | 27 |
| 4.1 Mejoramiento del rendimiento academico..... | 27 |
| 4.2 diseño de una estrategia pedagógica: juegos tradicionales y aprendizaje de las matemáticas..... | 28 |
| 4.3 Implementación de la estrategia metodológica: juegos tradicionales y aprendizaje de las matemáticas. | 33 |
| 4.4 Conclusiones y recomendaciones. | 45 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 49 |

Lista de figuras

| | pág |
|------------------|--|
| Figura 1. | Toma fotográfica de la comunidad. 19 |
| Figura 2. | Fotografía con padre de familia, levantando la historia de la comunidad. 19 |
| Figura 3. | Toma fotográfica explicando una clase con los estudiantes del grado segundo fuera del aula. 20 |
| Figura 4. | Fotografía explicando el juego de la neta o cinco ollitos con el docente acompañante. 22 |
| Figura 5. | Toma fotográfica con algunos docentes de la comunidad analizando los resultados académicos del grado segundo a través del juego de la neta o cinco ollitos. 36 |
| Figura 6. | Estudiantes realizando operaciones matemática 41 |
| Figura 7. | Estudiantes realizando operaciones matemáticas 42 |
| Figura 8. | Toma fotográfica realizando la entrevista a un sabedor de la comunidad 52 |
| Figura 9. | Fotografía entrevistando a un estudiante 53 |
| Figura 1. | Toma fotográfica entrevistando a un docente 53 |
| Figura 2. | Fotografía entrevistando al director de la escuela 53 |

Lista de Anexos

| | pág. |
|---|------|
| Anexo A. Formato entrevista | 50 |
| Anexo B. Formato malla curricular | 53 |
| Anexo C. Formato actividades del plan de aula | 54 |
| Anexo D. Documento prueba saber icfes | 68 |
| Anexo E. Aporte y contribución historia de la comunidad de playa nueva (sabedor) | 68 |
| Anexo F. Aporte y definiciones de palabras claves (estudiantes de la UNAD) | 68 |

RESUMEN

Son múltiples las dificultades que presentan nuestros niños y niñas en el aprendizaje de las matemáticas en el centro educativo playa nueva, esto no permite que el proceso educativo en algunas áreas del saber especialmente en el área de las matemáticas avancen con satisfacción, dentro de estas se encuentran:

Primero la poca fundamentación y la falta de conocimiento en estrategias pedagógicas y lúdicas del docente para mejorar el rendimiento académico. Segundo la mala alimentación, la desmotivación y la falta de interés en los educandos son motivos del bajo rendimiento académico

A través del juego de la neta o cinco ollitos se pretenderá solucionar de fondo el problema de las matemáticas y obtener mejores resultados académicos.

El objetivo principal de este trabajo de grado es diseñar una propuesta pedagógica que permita el fortalecimiento, la identidad y las buenas prácticas educativas a través del juego de la neta para el aprendizaje de las matemáticas de los niños y niñas del grado segundo del centro educativo Playa Nueva. A través del juego de la neta o cinco ollitos el mecanismo eficaz para solucionar el problema de las matemáticas, especialmente la suma y la multiplicación.

Por medio del modelo educativo constructivista se buscará que los niños y niñas aprendan a interrelacionarse con otros niños, ya que de esta manera se hacen autónomos de su propio aprendizaje.

Palabras clave: Escenario comunitario, Juegos tradicionales, Neta o cinco ollitos.

ABSTRACT.

The difficulties are multiples that our children have in learning of mathematics in the educational center playa nueva, this does not allow the educational process in some área of knowledge especially in the área of mathematics to progress with satisfaction within these are:

First the poor fundation and the lack of knowledge in pedagogical and ludic strategies of the teacher to improve academic performance.

Second, poor nutrition, lack of motivation and lack of interest in students are reasons for low academic performance.

Through the game of net five pots, we will try to solve the problem of mathematics in depth and obtain good results in the tests of the National Ministry of Education (MEN) and to locate the educational competences not only locally, also departmental and national.

The main objective of this degree work is to design a pedagogical proposal that allows the strengthening of indentity and good educational practice through the game of neta for learning the mathematics of boys and girls of the second grade of the new beach Educational center.

Through the game of net or five pots the effective mechanism is especially the addition and multiplication.

Through the constructivist educational model, children will be sought to learn to interrelate with other children as they become autonomous of their own learning.

With the application of the survey in knowledgeable members of the community students and teacher will pretend to know first hand the results of academic performance through the game of the neta.

INTRODUCCIÓN

El trabajo que presentamos consta de una estrategia pedagógica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos, el objetivo primordial es solucionar problemas matemáticos especialmente de la suma y la multiplicación en el centro educativo playa nueva.

La metodología aplicada en esta estrategia, la cual consiste en el modelo constructivista, participativo y comunitario porque se creará conciencia social en los niños y niñas del centro educativo playa nueva.

Igualmente nos referiremos a algunos autores que brindan valiosos aportes para ayudar a fortalecer esta propuesta como afirma. Vygotsky; en el desarrollo de la capacidad mental de los niños para relacionarse a través del juego.

También citaremos a Piaget, frente a la inteligencia del niño para con el juego, y por último la afirmación de Vallejo con el papel de la escuela, los docentes y la comunidad, para enseñarle al niño todo lo referente a su identidad cultural.

Los conceptos de los autores que aportan importantes ideas para la comprensión del documento.

El juego tradicional la neta o cinco ollitos como herramienta lúdica y pedagógica para enseñar la suma.

Ley general de educación, 115 de 1994; Decreto 1122, de junio de 1998, artículo 39 ley 70 del 93.

A demás se demostrarán como fortaleza la metodología, los resultados los análisis, las herramientas de en la entrevista, y las conclusiones que recogen todo el accionar de este trabajo.

CAPITULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1 Descripción del problema.

En el centro educativo Playa Nueva, del municipio de Mosquera Nariño, en el grado segundo de primaria algunos niños presentan algunas dificultades para avanzar en algunas actividades de realización de operaciones matemáticas especialmente de la suma.

La mala alimentación es una de las causas principales de este problema ya que afecta de forma directa el rendimiento académico de los niños; a esto se suma también situaciones de desplazamiento, metodología inadecuada del docente y otros aspectos que terminan forjando el retiro o deserción escolar de los niños y las niñas del centro educativo Playa Nueva.

De igual forma otros factores que dificultan el aprendizaje de las matemáticas obedece a que muchos niños presentan; falta de interés y motivación para afianzar su proyecto de vida estudiantil, problemas emocionales e intrafamiliares entre otros. Todo esto repercute en la formación integral de los estudiantes.

Desde este punto de vista uno de los aspectos más difíciles para no dar buenos resultados académicos en las comunidades y al mismo tiempo en nuestros centros educativos, es por un lado el no contar con una estrategia pedagógica eficiente que preserve los juegos tradicionales del entorno; por otro, la falta de métodos pedagógicos apropiados que vayan en línea con los juegos tradicionales, otra situación es la falta de memoria escrita y la muerte de los sabedores y sabedoras ancestrales. Y por último la desmotivación en los educandos quienes al entrar en contacto con múltiples factores distractores que ofrece la tecnología pierden el sentir de lo propio; por esta razón se hace necesario buscar una estrategia pedagógica que conduzca a los niños y niñas al acercamiento e interés por los juegos típicos de su entorno.

En la actualidad nuestros pueblos deben buscar salidas positivas a esta problemática educativa que mejoren tanto las condiciones de vida de los hogares como también la parte educacional.

Desde este punto de vista el docente debe retomar su papel protagónico con conciencia para transmitir a las nuevas generaciones las riquezas culturales típicas del medio, entre ellos, los juegos tradicionales de nuestra región, para lograr sentido de pertenencia y pertinencia en los educandos para que éstos los pongan en práctica y lograr así mejorar el proceso académico de

enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas en el grado primero de primaria; cabe resaltar que los juegos son parte de la recreación del niño.

Partiendo de estas ideas, pensamientos y conocimientos como las señaladas, el sistema educativo ha intentado dar mayor importancia a nuestras manifestaciones culturales, las cuales se pueden señalar como un avance importante y esencial en la vida del hombre y la mujer del pacífico, por tal razón se debe tomar en cuenta la transformación de los juegos tradicionales, para promoverlos en cada participante de nuestra sociedad nariñense.

De acuerdo a la experiencia vivida en el Centro educativo Playa Nueva, en conversaciones con estudiantes y docente, se evidencia la poca importancia de los alumnos hacia los juegos tradicionales ya que los docentes los aplican muy poco, como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje y, como tal, no se relacionan dichos juegos en el desarrollo del alumno y la alumna en relación con la evolución física, psicosocial-emocional.

En ese sentido, es importante destacar algunas situaciones tales como:

Desconocimiento, por parte de los alumnos y las alumnas de eventos y situaciones relacionadas con las costumbres y tradiciones propias de la región.

Mayor interés hacia juegos informáticos o hacia expresiones animadas (comiquitas) que hacia los juegos propios de la localidad.

Escasa frecuencia en la realización dentro del aula de actividades lúdicas que vinculen a los estudiantes con las costumbres y expresiones propias de la localidad y la región.

Debido a los bajos resultados obtenidos en las pruebas saber del Ministerio de Educación Nacional, especialmente en el área de matemáticas, el Centro Educativo playa nueva desarrollará una propuesta de competencia y habilidades matemáticas para mejorar el rendimiento académico de sus estudiante a través del juego tradicional la neta, donde buscará orientar de manera más eficaz y eficiente los resultados positivos de las pruebas saber.

Este mecanismo educativo nace como una alternativa desarrollo para que niños y niñas reconozcan el juego de la neta o cinco ollitos para solucionar problemas matemáticos, de allí que se apropien de ello para mejorar la calidad educativa de la escuela.

A través de la implementación del juego de la neta o cinco ollitos vinculados a la escuela se pretenderá aportar significativamente resultados al proceso de enseñanza-aprendizaje especialmente en las pruebas saber.

1.2 Pregunta problematizadora

¿Cómo implementar una propuesta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos en el grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva?

1.3 justificación

La estrategia pedagógica para el mejoramiento del rendimiento académico de la suma, se hará a través de la implementación del juego de la neta o cinco ollitos, el cual se vinculará al manual de convivencia y al proyecto educativo comunitario, con el fin de mejorar la calidad educativa de los niños y niñas, no solo en el área de matemáticas, sino también en las demás áreas del pensum académico; esta estrategia contribuirá al desarrollo y fortalecimiento cognitivo de los educandos a través del juego de la neta o cinco ollitos.

Por lo anteriormente expuesto se creará como mecanismo de enseñanza-aprendizaje el juego lúdico de la neta para mejorar el rendimiento académico de la suma donde los estudiantes puedan aprender a resolver operaciones numéricas.

El objetivo primordial de esta propuesta pedagógica consistirá en un nuevo diseño de implementación que conducirá a los estudiantes a aprender las matemáticas a través del juego de la neta, ya que los resultados de las competencias matemáticas del MEN, no son satisfactorias para el centro educativo playa nueva, debido a la falta de una propuesta pedagógica que mejore dichos resultados.

La estrategia lúdica pedagógica de la neta o cinco ollitos ayudará al fortalecimiento de las matemáticas para promover habilidades cognitivas en el campo matemático.

Cabe resaltar que el juego es una manifestación innata del ser humano y en especial de los niños porque ayuda a aprender, a descubrir y a apropiarse de todos los conocimientos desde los más simple hasta lo más complejo; de allí justamente la garantía de supervivencia, ya que se convierte en un agente de integración en la sociedad despertando en los habitantes un espíritu participativo, crítico y creativo.

Por otro lado es importante precisar que la costa pacífica nariñense, es una zona muy rica en expresiones culturales y en cuanto a juegos se refiere, estos han influido en la identidad,

integración y convivencia de su gente; ya que como son heredados y transmitidos de pueblo en pueblo y de generación en generación, brindando a través del tiempo muchos conocimientos que se aprenden de forma lúdica y divertida.

Es por ello que la población de Mosquera por estar ubicada en esta zona no es ajena a la práctica de los juegos tradicionales y en especial al juego de la neta.

Esta estrategia educativa nace como una alternativa de desarrollo para que niños y niñas reconozcan los juegos y se apropien de ellos. La poca fundamentación de los docentes en juegos básicos tradicionales aplicados al proceso de enseñanza –aprendizaje es la causa principal de las dificultades cognitivas en los estudiantes.

A través de la implementación del juego de la neta vincula a la escuela, se pretende aportar significativamente resultados positivos a la educación de los niños y las niñas de la comunidad de playa nueva.

En consecuencia con el juego de la neta o cinco ollitos los niños del centro educativo playa nueva aprenderán a realizar sumas y multiplicaciones sencillas con materiales como tapas de gaseosas y monedas, pero también con recursos del medio como conchas de pianguas y caracoles entre otros. Igualmente esta estrategia pedagógica puede ser trabajada de forma transversal en las diferentes áreas del saber.

Por tanto a través de esta estrategia se diseñara el modelo de enseñanza aprendizaje de las matemáticas para fortalecer las dificultades presentadas en cada uno de los estudiantes del centro educativo playa nueva.

Así pues, con esta acción pedagógica se pretenderá subir el índice sintético de calidad del MEN, no solo en el área de matemáticas, sino también en las demás áreas del conocimiento.

Esta propuesta pedagógica buscará los mecanismos necesarios para vincular los juegos tradicionales y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo intelectual de los niños del centro educativo playa nueva.

Para ello la escuela brindará los espacios de integración para buscar los mecanismos eficaces y elevar el rendimiento académico a través del juego de la neta o cinco ollito.

Partiendo de lo anteriormente expuesto, el juego como estrategia permite lograr el aprendizaje significativo. El mismo se concibe en la actualidad como una estrategia didáctica que tiene cabida no solo únicamente donde se trabaja con jóvenes en edad colegial sino también con

niños de edad escolar. El juego permite de manera divertida canalizar el aprendizaje, y puede aprovecharse de forma sistemática y con relación directa a las áreas académicas, por lo que el juego puede iniciar al niño en la actividad cognitiva, conocer su mundo circundante, comprobar, fijar y precisar de manera efectiva los conocimientos adquiridos y contextualizar lo aprendido y adaptarlo a su modo de vivir y compartir, tomando en consideración que le permite además poner en práctica su capacidad creadora, que contribuye a la estabilidad emocional en la medida que el niño sienta alegría, satisfacción y seguridad por alcanzar sus conocimientos podrá en el futuro, superar sus diferentes obstáculos.

El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, o como elemento cooperador en las disciplinas sociales sino también para encauzar las tendencias del instinto, ya que este, es el que hace que el niño o la niña escoja entre tantos pasatiempos, el que a él más le agrada, es decir, el que más le conviene y armoniza con su parte biológica.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Desarrollar una propuesta pedagógica que permita el fortalecimiento de la identidad y las buenas prácticas educativas a través del juego de la neta o cinco ollitos para el aprendizaje de las matemáticas de los niños y niñas escolarizados del grado segundo de primaria del Centro educativo Playa Nueva.

1.4.2 objetivos específicos

- Implementar el juego como estrategia lúdica y pedagógica para solucionar problemas de aprendizaje en las matemáticas.
- Diseñar una propuesta pedagógica a través de los juegos tradicionales que conduzca al fortalecimiento de académico.
- Sistematizar la estrategia pedagógica del juego de la neta o cinco ollitos que conducen al fortalecimiento del aprendizaje de las matemáticas en el grado segundo de primaria.

CAPITULO 2. MARCOS DE REFERENCIAL.

2.1 Marco contextual.

La comunidad de playa nueva fue descubierta por Carlos Aguirre y Emilia Cuero; en el año 1957 aproximadamente, esta comunidad inicialmente se llamaba Bajito porque el terreno era demasíadamente bajo, con la mínima puja se iba al plan, después del siniestro de 1979(terremoto), la playa empezó a crecer en su terreno, de allí el nombre de playa Nueva.

Particularmente el centro educativo de la comunidad de playa nueva se encuentra ubicada en zona rural del municipio de Mosquera, tiene una sola jornada de la mañana, esta escuela está funcionando desde 1979 aproximadamente; esta escuela comenzó a dar clases con apenas nueve estudiantes y había un solo curso o grado, en la actualidad está trabajando con el programa todos a aprender del ministerio de educación nacional, tiene un director rural y cuatro profesores seccionales, cuenta con tres salones de clase y un baño sanitario, un restaurante escolar y su junta, una junta de padres de familia, un personero estudiantil, un manual de convivencia, y un PEI en construcción, tiene un número aproximado de 64 estudiantes desde el grado preescolar hasta el grado quinto de primaria.

La vereda Playa Nueva está ubicada al noroccidente del municipio de Mosquera Nariño, tiene una extensión aproximadamente de 1200 metros, está rodeado de manglares, presenta esteros navegables por donde transitan las embarcaciones, sus viviendas están construidas en un 98 % en madera, sus techos son de zinc, tiene una población aproximadamente de 400 habitantes.

La vereda de playa nueva limita de la siguiente forma:

Sur: con firme Cifuentes

Norte: con Trejos

Oriente: con playa guascama

Occidente: Océano Pacifico.

En su aspecto social y económico Los pobladores de esta vereda son personas responsables y trabajadoras, también se caracterizan por ser pacíficas y colaboradoras y en su gran mayoría dedicada a su hogar y a proteger el bienestar de cada miembro de su familia. La base de la economía de los habitantes de la vereda de Playa Nueva, está basada en las siguientes actividades:

Pesca artesanal 90%

Agricultura 10%.

Antiguamente sus habitantes cultivaban muchas clases de árboles frutales, aunque todavía hay algunos, la gente se alimentaba de eso, como también de la pesca, el coco, el plátano, el chontaduro y otros, aquí llegaban los cholos cargaos de papacina, pepepán, chilma, rascadera, ñame y otras cosas, y se cambiaba lo que ellos nos traían por pescado, piangua, piacuil, almejas, porque ellos no tenían esos productos donde vivía. Por otro lado es importante resaltar que las mujeres cocinaban en fogón con leña, porque no había aun servicio del gas propano.

En cuanto a los juegos tradicionales, en la comunidad la Playa, se jugaba a la neta, al dominó, a la cuarta, entre otros; por otro lado, la semana santa se preparaba una semana antes, y desde el primer día de la semana se mostraba respeto, es por ello que se prohibía el tener relaciones sexuales y decir palabras soeces. No obstante en semana santa se cocinaba y se consumía toda clase de dulces y tamales. Cabe resaltar que al cura de la comunidad, las personas le hacían regalos en semana santa. En cuanto a fiestas religiosas se también se celebraba el sagrado corazón de Jesús.

Por otro lado, en la comunidad era común ejercer el oficio de la medicina tradicional, para curar principalmente la picadura de serpiente y la picadura de raya, en la comunidad habían dos personas que sobresalían en este oficio, ellos eran; el señor Fernando Cifuentes y el señor Sacarías Michileno.



Fotografía N° 1. Comunidad de playa nueva.



Fotografía N° 2. Con un padre de familia levantando la historia de la comunidad de playa nueva.



Fotografía N° 3. Explicando una clase en el espacio de la escuela con los niños del grado segundo de primaria.

2.2 Marco conceptual.

Para la mejor comprensión del presente documento, se tuvieron en cuenta la definición de algunas palabras claves que se muestran a continuación y que han sido importantísimas en la planeación, desarrollo y comprensión del presente trabajo.

ESCENARIO COMUNITARIO:

En la comunidad de playa nueva los espacios o sitios comunitarios donde se desarrollan actividades de aprendizaje enseñanza son: las azoteas, los mentideros, el muelle, los árboles, la cancha de recreación entre otros los cuales sirven para enseñar no solo lo académico sino también para reflexionar sobre las realidades sociales y la búsqueda de las estrategias de convivencias ciudadanas.

ESTRATEGIAS: Series de acciones muy meditadas encaminadas hacia un fin determinado.

Son los mecanismos y acciones que se emplean para lograr avances significativos en el proceso educativo de una comunidad educativa, con la implementación del juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado segundo de primaria en la vereda de playa nueva.

Esta estrategia se la cataloga como lúdica-pedagógica porque se realiza a través del juego en el caso de la lúdica y pedagógica por la técnica empleada para enseñar las operaciones matemáticas de la suma.

IMPLEMENTAR:

Son las distintas acciones para mejorar la calidad educativa de una comunidad con el juego de la neta se pudo evidenciar que los estudiantes lograron superar las dificultades matemáticas.

JUEGOS TRADICIONALES: Son aquellos juegos típicos de una región o país que se realizan sin la ayuda o la intervención de la tecnología, solo es necesario el empleo de su cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, tapas etc.).

Los Juegos tradicionales en la comunidad de playa nueva son juegos que sirven para el aprovechamiento del tiempo libre, mas no como un mecanismo de aprendizaje en el proceso educativo.

LÚDICA: Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego.

Son las herramientas o materiales didácticos y lúdicos que utiliza un docente para desarrollar las actividades académicas.

Para el proceso enseñanza-aprendizaje de la suma se empleó el juego de la neta donde los estudiantes no solo ven el juego como diversión, sino también como una manera de aprender a sumar a través de los cinco ollitos.

NETA O CINCO OLLITOS: también se puede definir como una ayuda para resolver problemas matemáticos especialmente sumas y multiplicaciones sencillas; pero también la podemos definir como una estrategia pedagógica que sirve para la enseñanza de las matemáticas, en el caso de la vereda de playa nueva, éste se realiza en los espacios de la escuela, es decir en la tierra.

PEDAGOGÍA: Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación especialmente infantil.

En este caso es el mecanismo que se empleó para que el docente facilitara la enseñanza de la suma a los estudiantes del grado segundo de primaria, el cual consiste en la implementación del juego de la neta o cinco ollitos.



Tomas fotográficas N° 3. Explicando el juego de la neta o cinco ollitos con el docente acompañante.

2.3 Marco Teórico.

Es importante para este trabajo, establecer las diferentes concepciones, de algunos autores sobre nuestro tema de juegos tradicionales que se practican no solo en la subregión de sanquianga, sino también en la comunidad de playa nueva, y en especial en el centro educativo, tomándolos como referentes positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con miras a solucionar problemas de suma y multiplicación.

Esta propuesta “el juego de la neta como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas en el grado segundo de primaria del Centro educativo Playa Nueva” se articula en el área de matemáticas, con el objetivo de fortalecer especialmente la suma y multiplicación, del Centro educativo Playa Nueva.

El propósito principal es mejorar los resultados de las pruebas saber del PTA, del MEN. Para ello se citaron algunos pensadores que fortalecieron esta iniciativa, entre ellos están: **LEV SMYONOVICH VYGOTSKY.**

Quien propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que

caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

Referente a esta idea el juego de la neta o cinco ollitos es una herramienta pedagógica que les permite a los niños interactuar entre sí, para aprender de forma colectiva, dentro del marco del respeto y la tolerancia.

Por otra parte; LEV SMYONOVICH VYGOTSKY. Afirma que el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño.

Con relación a lo afirmado por Vygotsky, el juego de la neta o cinco ollitos buscará transformar el pensamiento numérico y variacional en los niños del centro educativo playa nueva para lograr resultados significativos significativas en las pruebas saber del Ministerio de Educación Nacional.

Desde las concepciones pedagógicas, tenemos que Jean Piaget, también concebía al juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del niño.

Partiendo de lo anterior el juego nace con el niño desde su formación para luego ampliarlos en su contexto y aplicarlos a través de la interacción con los demás niños; a través del juego de la neta los niños buscarán afianzar sus conocimientos matemáticos y lograr buenos resultados académicos.

Además, Jean Piaget, afirma que el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento y que el proceso comienza con una forma de pensar propia, es decir, que el niño conoce a través de su inteligencia algo (conocimientos previos).

Desde este punto de vista, los niños del centro educativo playa nueva tienen conocimientos previos del juego tradicional la neta donde con la ayuda y apoyo del docente, pueden desarrollar las habilidades y destrezas para esquematizar la figura y aplicar o desarrollar juegos que los conduzca al aprendizaje de las matemáticas especialmente la suma.

Otro aporte de Piaget, Consagra al juego como algo fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, por lo que propone una clasificación fundada en la estructura, que al mismo tiempo sirve de análisis y de evolución del juego, al crecer el niño en edad juegos de ejercicios,

juegos simbólicos y juegos con unas reglas ya tradicionales transmitidas de generación en generación y que son instituciones sociales propiamente dichas.

De lo anterior se puede diferir que el niño aprende a través de las actividades que él realiza

Por otro lado, si hablamos específicamente de juegos tradicionales, es importante señalar el pensamiento de VALLEJO, quien afirma que los juegos tradicionales señalan las tradiciones ancestrales y la escuela, los docentes y la comunidad, tienen la responsabilidad de transmitir nuestra identidad cultural y fomentar en los estudiantes los procesos constructivos de sus aprendizajes en la vinculación armónica con los valores de su realidad local, regional y nacional. Es decir que al implementar juegos tradicionales en el aula, no solamente se está favoreciendo la adaptación, la socialización y el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas, sino que también se está fortaleciendo una identidad cultural, que lleva consigo unos valores culturales y un reconocimiento de su realidad inmediata en contraste con realidades externas.

2.4 Marco legal.

Con esta normativa y la implementación de la propuesta pedagógica a la luz de mejorar las pruebas saber, se resume como el fundamento curricular que el centro educativo playa nueva debe tener en cuenta para mejorar el trabajo escolar y poder emprender aprendizajes que den resultados positivos en las matemáticas.

“Los estándares son unos referentes que permiten evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los y las estudiantes en el transcurrir de su vida escolar.

Decreto 1122 junio de 1998,

Todos los establecimientos estatales y privados de educación formal que ofrezcan los niveles de preescolar, básica y media, incluirán en sus respectivos proyectos educativos institucionales la cátedra de estudios afrocolombiano, atendiendo lo dispuesto en el artículo 39 de la ley 70 de 1993, y lo establecido en el presente decreto.

La cátedra de estudios afrocolombiano comprenderá un conjunto de temas, problemas y actividades pedagógicas relativo a las culturas propias de las comunidades negra, y se desarrollarán como parte integral de los procesos curriculares del segundo grupo de áreas obligatorias y fundamentales establecidas en el artículo 23 de la ley 115 de 1994, correspondiente a ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.

Con relación a las leyes y decretos mencionados anteriormente, se puede diferir que son aportes importantes para esta propuesta, ya que en sus apartes hacen énfasis a los derechos fundamentales, autonomía y la cátedra de estudios afrocolombiana, las cuales deben ir incluidas en todo proceso educativo de las instituciones ya sean públicas o privadas del país.

Estas de una u otra forma fortalecen nuestra propuesta en el marco de la implementación del juego de la neta o cinco ollitos para solucionar problemas de sumas y multiplicación.

CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO.

Para el fortalecimiento esta estrategia pedagógica se citó algunos autores que apoyan la dinámica educativa y realizan grandes aportes significativos a esta propuesta; la propuesta se cristaliza y cobra vida aún más, con la implementación del juego de la neta o cinco ollitos en el centro educativo playa nueva.

3.1 Paradigma: Crítico Social.

Para ofrecer aportes al cambio social desde el interior mismo de esa comunidad específicamente el paradigma crítico social se centra en la autorreflexión y en el cambio social, y se construye en base a las necesidades de los grupos; es decir que pretende superar la interpretación de una realidad

Por lo anterior, es posible afirmar que la aplicación de los principios de este paradigma en el ámbito de la Etnoeducación es de gran utilidad pues se une la teoría, se integra el conocimiento, la acción, los valores, y favorece la autorreflexión.

Siguiendo el pensamiento de Giroux, se puede decir que la escuela es el centro de aprendizaje del niño y por lo tanto debe fomentar en él, pensamientos de cambios social que marquen posiciones para resolver conflictos tanto dentro como fuera del aula de clases.

3.2 método Deductivo.

Para brindar aportes significativos al proceso educativo el método deductivo se centra en estrategias que se emplean para lograr avances o crearse metas centradas a resultados que van de lo simple a lo complejo.

Por lo consiguiente, se puede afirmar que la aplicación del método deductivo a la estrategia pedagógica del juego de la neta para el aprendizaje de las matemáticas en el contexto

educativo es de gran fortaleza para sacar adelante procesos de difícil comprensión de los estudiantes.

3.3 enfoque cualitativo.

La investigación o enfoque cualitativo, son aquellas que utilizan” la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación”, en cambio el enfoque cuantitativo “usa la recolección datos para probar hipótesis, con base a medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamientos y probar teorías”.

A diferencia de los estudios cuantitativos en los estudios cualitativos las preguntas de investigación e hipótesis no necesariamente preceden a la investigación debido a que en ella misma pueden desarrollarse antes, durante o después del proceso de la recolección y análisis de datos.

Con frecuencia las investigaciones cualitativas requieren el retorno a etapas previas, permitiendo redefinir y tipo de muestra a ser tomada en cuenta, cantidad y forma de procesamiento.

PAJARES (1992) señala que las creencias tienen un rol adaptativo, es decir, permiten a los docentes ajustarse a una determinada situación de la mejor forma posible. Citando a Néstor (como se cita en Leal, 2006), los individuos usan pensamientos estratégicos para seleccionar las herramientas cognitivas con las cuales solucionar un problema y es aquí donde las creencias intervienen al determinar las tareas que permitirán solucionar dicho problema.

Cuando un docente se encuentra en situaciones confusas, y las estrategias cognitivas y de procesamiento de información habitual no le dan buenos resultados, se encuentra frente a la incertidumbre de no poder reconocer la información relevante y la conducta apropiada para el caso. En consecuencia, al no poder hacer uso de una estructura adecuada de conocimiento, el docente recurre a sus concepciones, con sus limitaciones, problemas e inconsistencias (Néstor, como se cita en Leal, 2006).

Es importante recordar que la práctica pedagógica se da en un ambiente que demanda al docente conocimientos y habilidades. Muchas veces el docente se desempeñará guiado por la experiencia (o la rutina), pero habrán situaciones inusuales o diferentes que le exigirán una

respuesta distinta, es decir, que le demandarán mostrar un pensamiento reflexivo y crítico que le permita tomar las mejores decisiones. Tomado de la revista de psicología (Lima).

En el centro educativo playa nueva con la estrategia pedagógica de la neta como mecanismo de aprendizaje para solucionar la problemáticas de las sumas, se mejorarán las habilidades y destrezas matemáticas.

3.4 Población y muestra.

La población a la cual se aplicó esta estrategia pedagógica fue en la comunidad estudiantil de playa nueva. El número de estudiantes fue de 10, en el grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva.

Aquí se implementó como herramienta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas, donde se llevó a cabo la estrategia de practicar ejercicios matemáticos a través del juego y se obtuvieron rendimientos académicos que indicaron la muestra para mejorar el índice sintético de calidad educativa del centro educativo playa nueva que realiza el Ministerio de Educación Nacional de forma permanente.

Esta población fue beneficiada con este trabajo, ya que sus frutos se vieron reflejados en los resultados de las pruebas académicas realizadas en la arena como escenario de aprendizaje comunitario durante el tiempo que se realizaron las actividades de ejercicios prácticos en los diferentes espacios de socialización y ejecución de las matemáticas por medio de la neta o cinco ollitos.

3.5 herramienta de recolección:

Este trabajo se guía por un modelo educativo constructivista ya que los estudiantes recrearán su proceso educacional de acuerdo a sus propios ritmos de aprendizaje, pero además tiene una visión participativa y comunitaria porque creará conciencia social en los niños y las niñas tanto dentro como fuera del aula.

Es así como por medio del juego de “La neta o cinco ollitos”, los niños tendrán la oportunidad de interrelacionarse no solo entre ellos, sino también con otros niños de otros centros e instituciones educativas del entorno, para lograr un aprendizaje significativo y de esta

forma fortalecer los pensamientos numéricos especialmente de suma y multiplicación tanto dentro como fuera del aula de clases.

CAPITULO 4. DESARROLLO, ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

4.1 Mejoramiento del rendimiento académico.

Los estudiantes del centro educativo playa nueva solucionan problemas matemáticos a través del juego de la neta para mejorar su proceso de enseñanza. Aprendizaje, utilizando como mecanismo de aprendizaje los cinco ollitos.

Emplea los escenarios de la escuela como herramienta para realizar el esquema o figura de la neta para aprender de manera significativamente.

Análisis general: A través del juego tradicional la neta o cinco ollitos se aprenderán operaciones de sumas y multiplicaciones sencillas que mejorarán el proceso educacional de forma más fácil y sencilla donde afianzará automáticamente las matemáticas y desarrollará sus habilidades y destrezas en los conocimientos matemáticos.

La metodología de enseñanza, la innovación pedagógica y una estrecha relación entre docentes y estudiante pueden ser la clave para mejorar diferentes problemas en el aula, en este caso en particular las matemáticas, a través del juego de la neta como herramienta pedagógica se evidenciaron los resultado que indican la superación de algunas dificultades que tenían los niños y las niñas del grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva, esto indica que se debe aplicar la estrategia de la neta para lograr excelentes resultados en las competencias matemáticas.

A través de la encuesta se recogieron los datos pertinentes sobre, los conocimientos y modos de recrear esta actividad lúdica como forma de aprendizaje de la suma por medio del juego de la neta o cinco ollitos para obtener buenos resultados académicos y que de esta manera se mejore la calidad educativa del centro educativo playa nueva.

En cuanto al análisis respondiendo al objetivo uno, el conocimiento amplio sobre el juego tradicional la neta o cinco ollitos, donde los antiguos moradores de la comunidad de playa

nueva realizaban esta actividad en sus tiempos libres; actualmente se pueden emplear como herramienta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas en especial la suma. El objetivo principal del juego de la neta o cinco ollitos requiere de un esquema o figura sobre la cual se debe desarrollar la actividad lúdica y etnopedagógica de enseñanza-aprendizaje; además se debe registrar las actividades sobre una base de información académica del progreso de cada estudiante del centro educativo playa nueva.

4.2 diseño de una estrategia pedagógica: juegos tradicionales y aprendizaje de las matemáticas.

Esta propuesta pedagógica tiene como diseño pedagógico cuatro planes de aula donde se recogen los objetivos, los desempeños, las evidencias de aprendizaje, los saberes a desarrollar, los recursos etno-pedagógicos empleados y la metodología.

Objetivo del plan de aula: (Diagnosticar el juego de la neta o cinco ollito en el centro educativo playa nueva).

PLAN DE AULA 1: 1 semana

| DESEMPEÑO | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE | SABERES A DESARROLLAR (TEMAS) | RECURSO ETNO PEDAGÓGICO | METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA |
|--|---|---|---|---|
| Uno de los objetivos que el estudiante debe conocer es | Reconoce la el esquema o figura de la neta. Identifica | El estudiante, conoce algunos conceptos e ideas sobre el juego de la neta o | El escenario donde se dibujará la estructura o esquema de la neta o cinco | Esta estrategia se desarrollará con una breve instrucción sobre |

| | | | | |
|--|---|---|--|---|
| <p>aprender a reconocer la estructura o figura de la neta o cinco ollitos.</p> | <p>las características que la conforman</p> <p>Realiza conversatorios sobre el juego</p> <p>Emplea algunos escenarios de la comunidad para jugar y aprender operaciones matemáticas especialmente de sumas.</p> | <p>cinco ollitos que le sirven para fortalecer sus conocimientos a la luz del aprendizaje en el aula.</p> | <p>ollitos será en el patio de la escuela.</p> | <p>el esquema o figura del juego de la neta o cinco ollitos, primero en el aula de clase y después en el espacio de la escuela.</p> |
|--|---|---|--|---|

Objetivo del plan de aula: (Diseñar la estructura de la neta para realizar operaciones matemáticas en el centro educativo playa nueva.)

PLAN DE AULA 2: 1 semana

| DESEMPEÑO | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE | SABERES A DESARROLLAR (TEMAS) | RECURSO ETNO PEDAGÓGICO | METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA |
|-----------------------|-----------------------------------|-------------------------------|--------------------------|---|
| <p>Conoce cómo se</p> | <p>Reconoce las condiciones y</p> | <p>Se diseñará</p> | <p>Los mecanismos de</p> | <p>Esta</p> |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <p>estructura y cuáles son la herramienta a utilizar para realizar el juego de la neta.</p> | <p>las reglas del juego para realizar resultados matemáticos exactos.</p> <p>Aplica lo aprendido para solucionar problemas de suma sencillas.</p> <p>Realiza operaciones de sumas en los escenarios del centro educativo.</p> | <p>el esquema o figura de los cinco ollitos y se pondrá en práctica en los espacios de la escuela, donde los estudiantes aprenderán a resolver problemas de la suma</p> | <p>enseñanza- aprendizaje se harán tanto en el aula de clase como en los diferentes escenarios de la comunidad.</p> | <p>actividad se desarrollará de la siguiente forma.</p> <p>Se sacarán estudiantes a realizar operaciones de suma primero en el tablero, luego se sacarán fuera del aula y las realizarán las mismas operaciones en la tierra a través del esquema de la neta o cinco ollitos.</p> |
|---|---|---|---|---|

Objetivo del plan de aula: (Implementar el juego de la neta o cinco ollitos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de las matemáticas en el grado segundo de primaria)

PLAN DE AULA 3: 1 semana.

| DESEMPEÑO | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE | SABERES A DESARROLLAR (TEMAS | RECURSO ETNO PEDAGÓGICO | METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA |
|---|---|---|---|--|
| <p>Reconoce el juego de la neta como herramienta de fuente de consulta para solucionar operaciones de suma.</p> | <p>Identifica la neta como eje central en su proceso de aprendizaje</p> <p>Propone actividades matemáticas que se pueden resolver por medio del juego de la neta</p> <p>Resuelve con facilidad algunas operaciones de suma sencillas.</p> | <p>Aquí, los alumnos realizarán ejercicios prácticos de sumas sencillas a través del juego de la neta o cinco ollitos y fortalecerán aún más sus ideas acerca del juego</p> | <p>El instrumento a través del cual se desarrollará el aprendizaje de las matemáticas en el grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva, será mediante la implementación del juego de la neta o cinco ollitos.</p> | <p>Esta estrategia se desarrollará:</p> <p>Primero se escogerán las operaciones matemáticas que se van a desarrollar, después se sacarán a los estudiantes al patio de la escuela como escenario de aprendizaje y por último se realizarán las sumas en la arena a través del juego.</p> |

Objetivo del plan de aula: (Fortalecer el juego de la neta o cinco ollitos para solucionar problemas matemáticos en el grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva).

PLAN DE AULA 4: 1 semana

| DESEMPEÑO | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE | SABERES A DESARROLLAR (TEMAS | RECURSO ETNO PEDAGÓGICO | METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA |
|---|---|---|---|--|
| <p>Uno de los objetivos que el estudiante debe adquirir es aprender a solucionar problemas matemáticos a través de la neta o cinco ollitos.</p> <p>Aplicar resolución de problemas matemáticos desde la</p> | <p>Reconoce las operaciones matemáticas de suma y multiplicación.</p> <p>Identifica los términos de la suma y la multiplicación.</p> <p>Realiza operaciones de suma y multiplicación teniendo en cuenta los términos.</p> | <p>Propuesta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos en el grado segundo de primaria del grado segundo de primaria.</p> | <p>El instrumento a través del cual se desarrollará el aprendizaje de las matemáticas en el grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva, será mediante la implementación del juego de la neta o cinco ollitos.</p> | <p>Esta estrategia se desarrollará de la siguiente manera. primero se dará una instrucción en el aula de clase, después se sacarán a los estudiantes al patio de la escuela como escenario de aprendizaje, allí se dibujarán los cinco ollitos en la tierra, luego se buscarán monedas, tapas de</p> |

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| práctica del juego tradicional la neta. | Se apropia del juego para solucionar problemas matemáticos | | | cervezas u otro material del medio, finalmente se irá a la práctica, la cual consiste en tirar las monedas y realizar las operaciones matemáticas |
|---|--|--|--|---|

4.3 Implementación de la estrategia metodológica: juegos tradicionales y aprendizaje de las matemáticas.

2 MOTIVACIÓN Y APROPIACIÓN DE LAS MATEMÁTICAS.

La motivación es el proceso de aprendizaje, es profundamente subjetivo y es necesario que el niño desee aprender; una de las ideas más relevante para elevar el estado de ánimo de un niño en el proceso educativo, es la vinculación de una estrategia pedagógica diferente, en este caso el juego de la neta o cinco ollitos como diversión donde pueda demostrar sus habilidades y destrezas para aprenderá con mayor facilidad.

El ambiente socio-cultural del alumno también tiene que ver con la motivación porque si no hay unas buenas amistades, un buen clima donde el estudiante se sienta bien, es un motivo de desmotivación para él.

Los estudios de aprendizaje; es otra situación que pone en riesgo el interés del estudiante porque si en la escuela no dictan las áreas que a él le gustan no se va a apropiar de su labor que le corresponde.

A continuación se presentan algunos aportes que se consideran de vital importancia para elevar la autoestima de logros en los estudiantes:

LA MOTIVACIÓN DE LOGRO: Es la que tienen los individuos que están motivados para lograr un conjunto de metas y se esfuerzan para lograrlas. HOLT (1982).

DECHAMS (1984) Señala que una estrategia significativa para el desarrollo de la motivación sería que en la escuela se haga hincapié en la motivación de logro, mediante

programas establecidos o programas diseñados para este objeto o bien incorporando actividades dentro de las disciplinas.

En general, es necesaria una mayor discusión acerca del hecho de que el contexto social a diferentes niveles determina el desarrollo y la naturaleza de los conocimientos, las creencias y motivación del estudiante (VOLET. 2001). Por ejemplo, las diferentes categorías de creencias acerca del aprendizaje matemático y la resolución de problemas, no solo están determinados por el contexto de aula, sino que son también factores de influencia la forma de desarrollar las clases y las actividades en las que participa, la cultura familiar, las creencias que sostienen sus padres hacia las matemáticas, las ideas sociales acerca de las matemática etc.

Otros autores clasifican la motivación de distintas formas. La motivación puede nacer de una necesidad que se genera de forma espontánea (motivación interna) o bien puede ser conducida de forma externa (motivación externa). La primera surge sin motivo de aparente, es la más intensa y duradera.

Desde este punto de vista la motivación se clasifica en:

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA: Cuando la persona fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas. Está definida por el hecho de realizar una actividad por el placer y la satisfacción que uno experimenta mientras aprende, explora o trata de entender algo nuevo.

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECO: Cuando el alumno solo trata de aprender no tanto porque le gusta la asignatura o carrera sino por las ventajas que esta ofrece. Contraria a la motivación intrínseca, la motivación extrínseca pertenece a una amplia variedad de conductas las cuales son los medios para llegar a un fin, y no el fin en sí mismo.



Fotografía N° 8 Analizando los resultados del rendimiento académico del grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva, con la implementación de la neta o cinco ollitos.

Estrategia lúdica y pedagógica para solucionar problemas matemáticos.

Se dice que el juego es una herramienta pedagógica para solucionar problemas matemáticos de cualquier índole, es por ello que a través del aporte de una fuente de consulta que ayude a mejorar el proceso de las matemáticas especialmente la suma, se hará necesario la elaboración de un texto escolar como guía, para la solución de problemas matemáticos sencillo y que sirva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esa herramienta será la implementación del juego de la neta en el centro educativo playa nueva.

Según datos del MINEDUC, solo el 24% de los estudiantes de cuarto básico alcanzó en el 2013, el nivel de aprendizaje adecuado en matemáticas, resultados que no son más alentadores que los entregados por mediciones internacionales como la prueba PISA en el 2009, donde los resultados revelaron que el 51% de los estudiantes de 15 años no alcanzó el nivel mínimo, cifras que dejan al país en una posición muy inferior a la cifra promedio de los países OECD, que es solo de un 21%.

Estos datos se han mantenido en el tiempo e incluso han sido más desfavorables como los de las pruebas TIMSS 2012, para estudiantes de octavo básico que mostró que el 77% de los alumnos tienen un desempeño deficiente en esta disciplina.

“En Chile se considera que las matemáticas es difícil, pero paralelamente las escuelas formadoras de profesores no le dedican todo el tiempo ni calidad en lo que debiera hacerse por enseñar matemáticas, por lo que hay una contradicción” explica el académico Patricio Fermel, premio nacional de ciencias exactas 2011 y académico del centro de modelamiento matemático (CMM), sobre este problema, que “tiene que ver con la formación de los profesores, con la forma en que se hacen las clases, con lo que saben los profesores en ejercicio y con la estructura de desarrollo profesional que se les da”, entre otros factores.

Para Salomé Martínez, Directora del Laboratorio de Educación del CMM, “en Chile, existen grandes desafíos en cuanto a formación docente”, entre ellos, que los profesores de educación básica son generalistas, y muchas veces sus carreras no imparten una formación adecuada para enseñar la asignatura de acuerdo a las exigencias de nuestro curriculum actual, que son altas”.

Así como el laboratorio de educación matemática del CMM de la facultad de ciencias físicas y matemáticas de la universidad de Chile está desarrollando un programa de apoyo y perfeccionamiento a profesores de matemáticas de enseñanza básica que están en ejercicio.

Como explica Martínez es una plata forma que busca promover que “los profesores puedan aprender y reflexionar acerca de las matemáticas desde los contextos, en un enfoque donde la matemática surge del análisis de situaciones de la vida cotidiana.

Redacción de la práctica pedagógica:

Para realizar esta actividad, se escogió la fecha de ejecución de la práctica pedagógica, esta se realizó en el centro educativo playa nueva, el área escogida fue matemática, esta actividad fue llevada a cabo por los docentes Jorge Wilson Jiménez Vásquez y Juan Orobio Mindinero como docente acompañante.

En cuanto a lo observado se pudo notar que a los estudiantes se les notó muy interesados en el desarrollo de la temática abordada hubo participación libre, después se sacaron a los estudiantes fuera del aula de clase para realizar operaciones matemáticas en el patio de la escuela utilizando como tablero la tierra y el esquema de la neta o cinco ollitos, posteriormente al terminar la actividad se pudo notar que algunos niños no lograron al 100% alcanzar los resultados esperados y por último se llegó a una reflexión, la cual dio como síntesis final la no funcionalidad de la propuesta pedagógica para solucionar problemas matemáticos a través del juego de la neta o cinco ollitos, ya que no resolvía problemas de suma complejas o grandes.

El juego de la neta o cinco ollitos como estrategia lúdica y pedagógica funcionó en la medida en que las cantidades de las sumas eran sencillas, pero cuando pasaban a cantidades grandes no se podía realizar las operaciones y por ende sus resultados.

Dentro del desarrollo de las actividades se llegó a las siguientes conclusiones:

Que los niños del centro educativo playa nueva tiene excelentes fortalezas mentales para la realización de operaciones matemáticas sencillas, ya que permanentemente conviven manipulando elementos del medio como fuente de trabajo como es el caso de la recolección de pianguas, esto les permite sumar de forma veloz, cuentas sumatorias que los conducen a la aplicabilidad real, es decir la práctica, luego la trasladan al aula de clases (teórica), en esta parte algunos empiezan a tener dificultades o debilidades, porque a pesar de realizar cuentas

matemáticas en la calle de forma práctica pero en casa no encuentran apoyo para desarrollar todo su potencial debido a que el padre de familia muchas veces no sabe, pues él nunca fue a la escuela.

Sumado a esta dificultad se suma la distracción y las ocupaciones del hogar para ayudar a contribuir a los gastos económicos.

A continuación, se describen las actividades implementadas en el centro educativo playa nueva, en el área de matemáticas con los estudiantes del grado segundo.

La primera actividad se desarrolló el: 12/04/2019.

El Tema a tratar fue: La adición sin reagrupar.

A continuación, se describe lo observado durante esta primera actividad:

Para la realización de esta actividad, se decidió hacer grupos de dos estudiantes, luego se hizo entrega de fotocopias con el nombre del tema a desarrollar, después se procedió a sacar la definición del tema entre todos y por último, se determinó sacar niños al tablero a realizar algunas operaciones de sumas sencillas en el tablero.

El mismo procedimiento se realizó en espacio abierto o aire libre (espacio de la escuela), aquí, primero se hizo los cinco ollitos en la arena, luego, se buscaron monedas y por último se buscaron los jugadores donde cada jugador realizó su tiro en los ollitos con el objetivo de sacar el resultado plantado por el jugador que quedó de último al realizar su lance.

La metodología utilizada o empleada en esta actividad fue el constructivismo y a la vez la participativa, ya que los estudiantes aprendieron jugando y divirtiéndose, esto les dio libertad en el desarrollo de sus iniciativas para el aprendizaje de realización de sumas sencillas a través del juego.

Durante el desarrollo de esta temática, se pudo evidenciar que los estudiantes en su gran mayoría, demostraron gran interés por aprender de forma decidida todo lo concerniente a la suma, sus términos y sus propiedades, donde cada niño aprovechó el momento de la clase para demostrar sus habilidades y destrezas matemáticas.

El logro obtenido durante esta actividad se observó en las prácticas individuales que ellos realizan tanto dentro como fuera de las jornadas de clase, ya sea en sus casas o en los espacios de

la comunidad los recursos utilizados fueron: humanos, monedas, tapas de cervezas y la arena o espacio de la escuela.

Los estudiantes dentro de sus conocimientos previos, ya tenían ideas sobre cómo se jugaba el juego de la neta, lo que permitió la fácil realización y ejecución del juego.

La evidencia demostrativa es el desenvolvimiento de los estudiantes del grado segundo de primaria frente a la comunidad educativa al desarrollar actividades matemáticas de sumas demostradas en la arena o en la escuela.

Para la evaluación de esta actividad se utilizó algunas pruebas diagnósticas, evaluaciones tipo prueba saber y demostraciones a través de realización de actividades matemáticas prácticas.

Algunos estudiantes lograron avanzar en los conocimientos matemáticos y lograron resolver sus dificultades más sin embargo otros no pudieron sacar buenos resultados académicos.

Esto significa que la implementación del juego de la neta para el aprendizaje de las matemáticas a través de juego de la neta en el grado segundo de primaria no llenó las expectativas esperadas, por lo que se concluye que a los estudiantes no les fue muy bien del todo.

La segunda actividad se realizó el 17/04/2019.

El área fue matemáticas, el tema, la adición reagrupando.

Descripción de la segunda actividad.

En el desarrollo de esta actividad se hizo entrega de fotocopias con el nombre del tema a tratar, después, se procedió a sacar la definición del tema y por último se realizaron algunas operaciones sencillas, donde los estudiantes participaran activamente.

Al igual que en la anterior actividad, se empleó como mecanismo de aprendizaje el constructivismo y el participativo, ya que los estudiantes aprenden a través del juego y de forma espontánea y libre.

El propósito de esta clase era que todos los estudiantes lograran aprender a realizar sumas llevando unidades, pero al desarrollar las actividades en los cinco ollitos no se podían llevar a cabo las operaciones debido a que el esquema o figura de la neta no permitía desarrollar las actividades, porque las cantidades eran imposibles desarrollarse a través de este mecanismo de solución matemáticas.

Los recursos fueron humanos, tablero, hojas, arena, monedas y los ollitos.

En cuanto a los saberes cada estudiante aportaba ideas para desarrollar las operaciones de las sumas llevando decenas y representarlas en los cinco ollitos, pero no era posible sacar resultados lógicos a través de este mecanismo.

La evidencia en esta actividad está representada y sustentada con unas tomas fotográficas, donde los estudiantes están realizando algunas operaciones matemáticas en la arena, y en la cual, aportan sus saberes o conocimientos planteando y proponiendo ideas para realizar sumas con cantidades complejas.



Toma fotográfica de estudiantes realizando operaciones matemáticas

Esta actividad se evaluó a partir de los conocimientos adquiridos por los niños y niñas, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en los ejercicios de práctica; desde esta iniciativa se empleó la evaluación formativa.

A pesar de la complejidad de las operaciones que se debían ejecutar a través del juego de los cinco ollitos para resolver las diferentes sumas, los estudiantes tuvieron una destacada habilidad frente a la temática tratada lo que se concluye que les fue muy bien.

La tercera actividad, se realizó el 22/04/2019.

El tema a desarrollar propiedades de la adición.

Propiedad conmutativa.

Para la realización de esta actividad; primero se formaron grupos de dos estudiantes, luego, se hizo entrega de fotocopias con el nombre del tema a tratar, después, se procedió a darle una definición al tema y por último se realizaron algunos ejercicios en el tablero teniendo en cuenta las reglas de la propiedad conmutativa; en esta actividad se tuvo en cuenta la metodología

participativa y constructivista, los estudiantes se apoyaban unos con otros para solucionar problemas de la propiedad conmutativa y facilitar el aprendizaje.

Los niños lograron aprender tanto la definición como la postura cambiante o condiciones de sus términos; por ejemplo, comprendieron que el orden de los sumandos a pesar de cambiarse sus resultados no, siempre seguirán siendo los mismos.

Aquí se emplearon los siguientes recursos: talento humano, tablero, marcador, fotocopias texto escolar y otros elementos de apoyo en el desarrollo de esta actividad.

Los conocimientos frente a la temática no eran muy claros, más sin embargo se fortalecieron durante el desarrollo de la temática, lo que permitió la comprensión y la asimilación del tema.

La evidencia registrada en esta actividad se refleja en unas fotografías como soporte del avance y ejecución de los ejercicios realizados.



Toma fotográfica realizando operaciones matemáticas.

La forma de evaluar estos conocimientos se hizo a través de quis y pruebas saber.

Desde esta perspectiva se presume que a los estudiantes les fue más o menos, debido a que no pudieron avanzar a plenitud todo lo referente a la temática abordada, lo que se requerirá seguir fortaleciendo la propuesta

La cuarta actividad se realizó el 30/04/2019.

El tema a ejecutar:

Propiedad asociativa de la adición.

En esta actividad se necesitó de herramientas como apoyo y ayuda para su desarrollo de esta temática; aquí se hizo entrega de fotocopias con el tema a tratar, también se definió el tema a través de los niños, y finalmente se realizaron algunos ejercicios sobre el tema.

La metodología aplicada fue la participativa, en donde los niños estuvieron activos y muy atentos a las explicaciones dadas, además cada estudiante dio lo mejor de sí, para lograr el objetivo propuesto.

El propósito de la clase era, aprender todo lo relacionado a la propiedad asociativa de la adición como parte fundamental de la temática. A través del juego de la neta o cinco ollitos los niños lograron entender y comprender el tema.

Los recursos utilizados en esta actividad fueron: humano, tablero, marcador, fotocopia.

Con ayuda de sus conocimientos, ideas y aportes, se pudo facilitar el trabajo de la propiedad asociativa sin mayor dificultad.

Una de las evidencias demostrativas es la demostración de prácticas matemáticas en la arena de los estudiantes, donde la comunidad observaba el trabajo realizado por los niños.

La forma de evaluar estas actividades fue a través del modelo de la prueba saber, donde se le hacían preguntas con varias opciones de respuesta.

Las intenciones de los estudiantes en esta actividad era aprender a través del juego, todo lo relacionado con la propiedad asociativa, pero a pesar a la complejidad del tema fue posible alcanzar los logros requeridos en su totalidad; esto se puede interpretar como un triunfo, en el desarrollo y comprensión del tema.

Frente a esta situación y observando detenidamente todas las actividades realizadas por los muchachos frente a cada tema abordado a través de la neta o cinco ollitos, se pudo concluir que la propuesta para el aprendizaje de las matemáticas es aplicable, ya que cumple con todos los elementos necesarios completos para desarrollar operaciones matemáticas complejas.

Análisis general de la implementación.

La implementación de esta propuesta pedagógica funcionó porque la estructura misma del esquema o figura de la neta o cinco ollitos permitió desarrollar actividades matemáticas mayores a cuatro, cinco o seis números, de allí que la estrategia para el aprendizaje de las matemáticas en el grado segundo tuviera el reconocimiento de una propuesta pedagógica consolidada y fortalecida para solucionar situaciones de sumas sencillas.

Debilidades, fortalezas y necesidades de aprendizaje que se observó en los estudiantes del grado segundo. (Bitácora)

Debilidades: Al terminar todas las actividades del proceso de aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta, se pudo comprobar que los estudiantes a pesar que se divertían desarrollando operaciones matemáticas sencillas se sentían cómodos cuando se les colocaban actividades complejas porque lograban sacar resultados de cantidades grandes, esto permitió crear en los niños un compromiso serio de utilización del juego de la neta para solucionar sus problemas matemáticos complejos.

Por esta razón y como se pronunció anteriormente se tomó la decisión en compañía de los cuatro profesores incluyendo el docente acompañante, de validar su aprobación como una herramienta pedagógica que se pudiera articular en la escuela de playa nueva.

Fortalezas: Los estudiantes del centro educativo playa nueva presentan grandes habilidades y destrezas matemáticas, puesto que conviven con la realidad en la que se desenvuelven, las actividades de la recolección de pianguas en los raiceros y la manipulación constante y permanente, hacen que desarrollen un potencial bastante aceptable para resolver problemas matemáticos tanto de forma teórica.

En el aula los niños del grado segundo de primaria son muy hábiles mentalmente, saben sacar una cuenta matemática rápidamente, algunos presentan pequeñas falencias que con dedicación y ejercitación logran resolverlas en el menor tiempo posible.

Necesidades: Quizás una de las necesidades más grandes que presentan los niños del centro educativo playa nueva, es la creación de una biblioteca donde ellos consultar, investigar o resolver problemas no solo matemáticos, sino también en las otras áreas del saber, pero también puedan entretenerse leyendo y aprendiendo a través de la lectura.

Con la elaboración de textos etno-pedagógicos propios al servicio del proceso educativo como es el caso del juego de la neta para solucionar problemas de lecto-escritura y matemáticas, los niños aprenderán a apropiarse de las herramientas propias de su medio.

Reflexión del quehacer como docente.

La labor del docente es muy sagrada porque perfecciona, transforma y cambia vidas desde su labor, bajo estas premisas.

Un docente es amigo, padre compañero.

Un docente es un segundo padre para los niños que le entregan a su cargo, un docente es un guía, u orientador que direcciona pensamientos.

Un docente es el centro del conocimiento dentro de una sociedad, es una biblioteca abierta al servicio de los demás.

Un docente es un líder que lucha incansablemente por el bienestar colectivo.

Un docente es un psicólogo, médico, sabedor.

Un docente es aquel que dedica tiempo para los demás sin esperar nada a cambio, se levanta cada mañana, se baña, luego se viste, sale a la escuela y espera pacientemente a sus niños para recibirlos con un abrazo, un beso y una sonrisa siempre; estas y muchas cosas buenas más es el docente.

¿Cómo se enfrenta y plantea nuevas estrategias un docente?

Esta es una tarea muy compleja, ya que un docente tiene mucho que ver en los avances de desarrollo educativo de una institución o de un centro educativo, por ejemplo:

Le corresponde organizar en primera instancia la educación del plantel educativo con las herramientas tecnológicas del momento, esto significa que el docente debe ser un administrador de empresa para visionar, gestionar y aplicar los elementos que le den los resultados que lo conduzcan a la competencia.

Esto si no da buenos resultados positivos produce incertidumbre y rechazo o descontento en la comunidad educativa.

Por otro lado le corresponde al docente auto cuestionarse sobre cuáles son los mecanismos más apropiados para poner en funcionamiento su institución, de qué forma evaluar las competencias de los educandos y cuales estrategia pedagógicas emplear para que sus estudiantes aprendan con facilidad; en otras palabras el docente debe reflexionar sobre qué mecanismos utilizar para sacar a delante su proceso educativo.

La comunidad educativa espera la mejor educación para sus hijos, es decir, una educación de calidad, pero cuando el docente no logra a través de su PEI, brindar educación de calidad, el padre de familia se desmotiva y recae sobre él todas las preocupaciones, ya que viene una serie de incógnitas o interrogantes que ponen de manifiesto en algunos casos la renuncia del docente.

Mas sin embargo el estudiante y el padre de familia también deben apoyar los procesos educativos para que salgan adelante y no fracasen las instituciones y los centros educativos. Hoy en día ninguna institución o centro educativo quiere quedarse en la antigüedad con modelos tradicionales, de allí, que se crea la competencia por la excelencia de los mejores alumnos de las instituciones donde el gobierno evalúa a los estudiantes a través de las pruebas saber e icfes.

Como educadores debemos visionar hacia el futuro de nuestros niños para aplicar estrategias innovadoras que ayuden a ser competitivos en cualquier parte donde ellos se encuentren.

Ideas surgidas: Dentro de nuestras perspectivas educativas pensamos en algunas ideas fundamentales para sacar adelante el proceso educativo de nuestros centros e instituciones educativas entre ellas están:

Que seamos docentes innovadores y creativos buscando permanentemente herramientas propias del medio que mejoren la calidad de la educación en nuestro contexto.

Que se empleen los diferentes escenarios comunitarios para realizar clases al aire libre donde el estudiante pueda despejar su mente e interrelacionarse con el entorno.

Que elaboremos textos de consulta e investigación, a partir de elementos propios para que los niños se apropien y valoren lo nuestro.

Qué piensa del proceso que se está llevando a cabo: Desde lo aprendido a lo largo de todo el proceso universitario, pensamos que valió la pena sacrificarnos por nuestro estudio para mejorar nuestras condiciones de vida, también para mejorar nuestra labor como docentes etnoeducadores.

A través de la UNAD, nos fortalecimos adquiriendo conocimientos nuevos para aplicarlos a nuestros educandos y mejorar el proceso educativo en cada centro.

Los aportes adquiridos por nuestros tutores fueron muy valiosos ya que sin la voluntad de ellos no pudiéramos haber afianzado nuestros conocimientos.

Este proceso debe seguirse poniendo en práctica al servicio de las poblaciones afros e indígenas de esta parte del país, ya que es un beneficio que no tiene precio frente a tan esfuerzo realizado por las autoridades territoriales y otros sectores interesados en el progreso y desarrollo de nuestras comunidades.

4.4 Conclusiones y recomendaciones.

Después de realizado este trabajo y de hacer una revisión minuciosa sobre la propuesta se llegó a las siguientes conclusiones:

< Que el juego es una herramienta pedagógica que contribuye al mejoramiento de la calidad educativa y sirve para elevar los resultados de las pruebas saber del Ministerio de Educación Nacional.

< Que es de vital importancia contar con textos escolares de juegos tradicionales como fuente de consulta de las matemáticas que aporten al fortalecimiento del pensamiento numérico y variacional

< Que con la implementación del juego de la neta y otras estrategias lúdica tradicionales al servicio de la educación especialmente en la básica primaria se podrá mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

< Que los pensadores que aportan ideas a este trabajo fortalecen esta iniciativa con relación a los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las matemáticas.

Recomendaciones:

La comunidad de Playa Nueva ha presentado algunos cambios desde sus inicios hasta la fecha, esto se puede evidenciar, no solo en la parte poblacional, sino también en lo social,

económico, religioso y en especial en lo educativo; con la llegada de algunos programas de educación como es el caso: Cafam, Escuela Nueva, Prosperidad para todos y todos a aprender entre otros.

Tanto estudiantes, profesores y comunidad en general, han avanzado significativamente a pesar de la falta algunos elementos de apoyo como por ejemplo; una sala virtual, una biblioteca y otras fuentes de investigación y consultas educativas.

En la actualidad a través de la implementación de la propuesta pedagógica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos, se apuntará a la búsqueda de mejores resultados académicos y a la vez mejor preparación de los educandos de esta comunidad.

Con la puesta en marcha de los juegos tradicionales vinculados al servicio del proceso educativo del centro educativo se pretenderá elevar el índice sintético de la calidad educativa y de esta forma registrar a nivel local, regional y nacional el nombre del centro educativo playa nueva.

Con la investigación de algunos autores que aportan grandes y significativas propuestas frente al tema, se seguirán recogiendo otros juegos tradicionales para irlos vinculando al proceso y mejorar los conocimientos de los educandos y lograr altos puntajes en las pruebas saber.

Además se tendrán como referentes legales algunas leyes, decretos, normas y artículos que enmarquen el derecho a implementación de juegos tradicionales a la educación de nuestras comunidades (educación propia).

A pesar de haber logrado mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas a través del juego de la neta en el grado segundo de primaria, la implementación de la propuesta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas, no funcionó en su totalidad, debido a que el juego como tal no permite realizar operaciones de cantidades que tengan deenas, centenas y miles, ya que la figura de la neta solo contiene cinco ollitos lo cual abarca cinco números individuales.

Lo anterior significa que el juego tradicional la neta o cinco ollitos presentan algunas falencias para realizar operaciones matemáticas complejas; por lo que se concluye lo siguiente:

- Que el juego de la neta no es pertinente el cien por ciento debido a la estructura misma del esquema o figura que la representa. Por lo cual se recomienda buscar

otra estrategia lúdica y pedagógica en la cual se lleve a cabo realización de operaciones matemáticas complejas (cantidades mayores de cuatro cifras en adelante).

- Que se deben buscar otras alternativas que reemplacen la actividad anterior con elementos y materiales del contexto donde el estudiante al practicar un ejercicio matemático llene todas sus expectativas.
- Que toda la comunidad educativa encaminen en la búsqueda de estrategias pedagógicas tradicionales que sean aplicables al desarrollo de las matemáticas cognitivos del estudiante.

Conclusiones de los objetivos específicos.

Es importante saber los juegos etno-pedagógicos que se practican en nuestros entornos para aplicarlos en los procesos educativos, desde este punto de vista se concluye que:

- A- Se debe rescatar todos los juegos tradicionales de nuestra región, pero en especial aquellos que se puedan aplicar como herramienta pedagógica y que conduzcan al mejoramiento de nuestros centros e instituciones educativas.
- B- Que se elaboren y se construyan esquemas, figuras, formatos, textos etc. Que sirvan como material de consulta, investigación, y realizaciones de tareas de fácil comprensión para los estudiantes, profesores y comunidad en general.
- C- Que se cree una plataforma virtual sistematizada a nivel nacional de fácil acceso para que sean reconocidos por toda la población colombiana.

Importancia e impacto que generó la malla curricular en la propuesta pedagógica.

La importancia e impacto que generó la malla curricular en esta propuesta pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas se evidenció en las directrices suficientes y necesarias para desarrollar todas las actividades, tanto en el aula como en los espacios abiertos de la escuela

y poder alcanzar el objetivo propuesto que consistía en mejorar los resultados académicos matemático en el grado segundo de primaria del centro educativo playa nueva.

Para la enseñanza de las matemáticas en nuestros entornos o contextos culturales hacemos algunas recomendaciones a nuestros compañeros docentes que laboran en centros educativos e instituciones educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Este trabajo contiene algunos teóricos los cuales aportan ideas claras en los juegos tradicionales para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, todos los materiales de consulta y los criterios que determinan de alguna forma las normas educativas emanada del ministerio de educación nacional entre ellos están:

1. Lev Smyonovich Vygotsky (1943), constructivista del juego; <https://campo2.wordpress.com/Vygotsky-y-su-teoría-constructivista-del-juego>.
2. Lev Smyonovich Vygotsky (1995, pág., 2), texto uso del juego como estrategia educativa.
3. Jean Piaget (1956, pág., 2), Teoría del juego, <http://actividadeslúdicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorías-d-los-juegos-piaget>.
4. Piaget, (1972, pág., 186), universidad Carabobo, ciencias de la educación, departamento de ciencias pedagógicas; autora; Carmen Torrealba, C.I;20443.mriv.bc.vc.edu.v/bitstream/handle/123456789/2800/9623.pdf,sequense=3.
5. Piaget (2013) Aprendamos matemáticas con Piaget, aprendamosconpiaget.blogspot.com/2013/05teoría-del-aprendizaje-de-las-htm/.
6. Byte, T. (2008). *Enseñanza para la comprensión. Guía del docente*. Buenos Aires: Editorial Piados.
7. Decreto, 1122 de junio de 1998, ordena a las instituciones educativas a incluir la catedra de estudios afrocolombiana.
8. Constitución Política de 1991, art: 22, hace referencia a la paz, 41, se refiere a las instituciones de educación, oficiales y privadas, 44, habla sobre los derechos fundamentales de los niño y el art, 52 reconocimiento a todas las personas a la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre
9. Ley General de educación 115 de 1994; habla sobre la autonomía de las instituciones educativa
10. Pedagogía, definición tomada de autores [https:// es.Slideshare.net/saraisemacahuano/pedagogía-yneuropedagogía-segn-autores](https://es.Slideshare.net/saraisemacahuano/pedagogía-yneuropedagogía-segn-autores)

11. Lúdica, definición tomada de autores, [www. Lúdica. Org/](http://www.Lúdica.Org/)
12. Implementar, definición tomada de autores, <https://core.ac.uk/Down/pide/30041809.pdf>
13. Estrategia, definición tomada de
autores.blog.pucp.edu.pe/blog/fredycastillo/2012/03/14/el-concepto-de-estrategia/.

ANEXOS

Para el fortalecimiento de nuestra propuesta fue necesario la utilización de los siguientes materiales: Fotografías, encuesta, formato del instructivo de la propuesta pedagógica, formato de consentimiento informado.

Anexo A. formato Entrevista:

Actividad desarrollada. Objetivo 1

Encuesta sobre el juego tradicional la neta o cinco ollitos.

Dirigida a un estudiante:

1. ¿Sabe usted que es el juego tradicional, la neta o cinco ollitos?

Sí, es un juego que tiene cinco ollitos y se juega con monedas o tapillas y se ponen unos valores y el que queda de primero le toca el turno, si hace el plante que le colocan gana de una, si no, el turno le toca al que quedo de segundo y así sucesivamente.

2. ¿Cómo se dibuja la neta o cinco ollitos?

Se busca un elemento del medio como la concha de piangua, luego se empieza cobar en la tierra los cinco ollitos y por último se les da valor a cada uno de ellos, empezando por el uno hasta llegar al cinco

3. ¿Cree usted que el juego de la neta o cinco ollitos puede ser un documento de consulta para el aprendizaje de la suma?

Sí, porque uno aprende leyendo los libros.

Encuesta sobre el juego tradicional la neta o cinco ollitos.

Dirigida al Director del centro educativo.

1. ¿Sabe usted que es el juego tradicional, la neta o cinco ollitos?

Sí, es una estrategia pedagógica y lúdica donde el niño aprende a sumar y a multiplicar y es muy divertido.

2. ¿Cómo se dibuja la neta o cinco ollitos?

El juego de la neta o cinco ollitos se dibuja de la siguiente manera; primero, se hacen unos ollitos en la tierra utilizando un elemento de la comunidad, el cual puede ser una concha de piangua, o con una zangara y después se procede a colocarle valores a cada uno de ellos, donde al ollito del centro se le asigna el valor más alto.

2. ¿Cree usted que el juego de la neta o cinco ollitos puede ser un documento de consulta para el aprendizaje de la suma?

Sí, porque allí se encuentran las estrategias pedagógicas y lúdicas para que el docente pueda enseñar bien el proceso de la suma.

Encuesta sobre el juego tradicional la neta o cinco ollitos.

Dirigida a un sabedor de la comunidad.

1. ¿Sabe usted que es el juego tradicional, la neta o cinco ollitos?

Sí, son unos huecos pequeños que se hacen en la tierra y sirven para uno jugar y divertirse.

2. ¿Cómo se dibuja la neta o cinco ollitos?

Yo cuando era muchacho, cogíamos una concha y empezábamos hacer huecos en la arena, y hacíamos cinco ollitos y le colocábamos unos números a cada hueco y empezábamos a jugar.

3. ¿Cree usted que el juego de la neta o cinco ollitos puede ser un documento de consulta para el aprendizaje de la suma puede servir para aprender a sumar y a multiplicar?

Sí porque no, ahí los muchachos pueden leer.

Encuesta sobre el juego tradicional la neta o cinco ollitos.

Dirigida a un docente de la comunidad:

1. ¿Sabe usted que es el juego tradicional, la neta o cinco ollitos?

Sí, es un juego tradicional que consta de cinco huecos cuatro de ellos se hacen en forma de círculo y uno va en el centro, enumerados del uno al cinco.

2. ¿Cómo se dibuja la neta o cinco ollitos?

La neta se dibuja utilizando una concha de piangua que es un elemento del entorno, con el cual se perfora la tierra haciendo cinco ollitos y colocándole valores a cada uno de ellos donde al ollito del centro se le da el número mayor que en este caso es el cinco.

3. ¿Cree usted que el juego de la neta o cinco ollitos puede ser un documento de consulta para el aprendizaje de la suma?

Sí, porque se convierte en una fuente de consulta no solo para los estudiantes sino también para los miembros de la comunidad y para uno mismo.



Fotografía N° 4. Realizando la entrevista a un sabedor de la comunidad



Toma fotográfica N° 5. Entrevistando a un estudiante del centro educativo playa nueva.



Toma fotográfica N° 6. Entrevistando a un docente de la comunidad.



Fotografía entrevistando al director de la escuela.

Anexo B. formato malla curricular.

11/04/2019, actividad realizada; adición sin reagrupar

17/04/2019, el tema fue la adición reagrupando

22/04/2019, se trabajó los términos de la adición

29/04/2019, la actividad llevada a cabo fue las propiedades de la adición

| DESEMPEÑO | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE | SABERES A DESARROLLAR (TEMAS) | RECURSOS ETNO PEDAGÓGICO | METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA |
|------------------|----------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|--|
| | | | | |

ANEXO C. FORMATO DE ACTIVIDADES DE PLAN DE AULA

| |
|---|
| REPUBLICA DE COLOMBIA DEPARTAMENTO DE NARIÑO |
| CENTRO EDUCATIVO PLAYA NUEVA |
| APROBADA MEDIANTE RESOLUCIÓN N° 1411 DE OCTUBRE 2 DE 2003 |
| EXPEDIDA POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL DE |

| | |
|--|-------------|
| NARIÑO | |
| NIVELES PRE-ESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA | |
| NIT: 252473000945 | |
| MOSQUERA NARIÑO. | |
| PLAN DE AULA | |
| NOMBRE DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICA: JORGE WILSON JIMENEZ. | |
| I. IDENTIFICACIÓN | |
| AREA | MATEMÁTICAS |
| CURSO: 2° | |
| PERIODO: 1 | |
| TIEMPO: 4 HORAS | |
| PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿COMO HACER PARA QUE LOS ESTUDIANTES APRENDAN LA ADICIÓN SIN REAGRUPAR A TRAVÉS DEL JUEGO TRADICIONAL LA NETA O CINCO OLLITOS? | |
| II. PLANTEAMIENTO. | |
| TEMA: LA ADICIÓN SIN REAGRUPAR | |
| SÍNTESIS CONCEPTUAL: | |
| Consiste en agregarle a un número otro número. | |
| METODOLOGÍA: Esta actividad se va a realizar con el propósito de que los niños aprendan la adición sin reagrupar a través de la neta o cinco ollitos | |
| ACTIVIDADES. | |
| ACTIVIDAD: 1 Realización del esquema o figura de la neta o cinco ollitos | |
| ACTIVIDAD: 2 Reconocimiento del esquema o figura de la neta o cinco ollitos. | |
| III. ACTIVIDADES: | |
| ACTIVIDAD: 1 En esta parte se realizó el esquema o figura de la neta o cinco ollitos en compañía del docente acompañante y estudiantes del grado segundo de primaria | |

* * *

*

| |
|--|
| Esquema o figura de la neta o cinco ollitos |
| ACTIVIDAD: 2 Por medio de esta actividad los niños aprendieron a reconocer la figura o esquema de la figura de la neta o cinco ollitos. |
| LOGROS: Se buscará que los niños y niñas aprendan a solucionar problemas matemáticos a través del juego de la neta o cinco ollitos |
| DESCRIPCION: Para hacer esta actividad fue necesario ir al campo o escenario de la plaza de la escuela, luego se empezó a dibujar en la arena el esquema o figura de la neta o cinco ollitos, después se buscaron monedas y tapillas de cervezas y posteriormente se trazaron dos líneas; la primera a una longitud de dos(2) metros y la segunda a seis (6) metros de distancia desde donde están los cinco ollitos hacia atrás, esto con el fin de realizar los lanzamientos con las monedas o tapas de cervezas por parte de los jugadores. |



Zona para agarrar el plante por parte de los jugadores

Zona de lanzamiento para sacar las cantidades con las monedas o con las tapas de cervezas a través del juego.

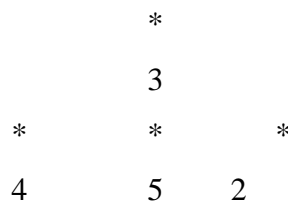
| |
|---|
| PROCEDIMIENTO: Esta actividad se realizó especialmente en horas de clases |
|---|

| |
|---|
| pero fuera del aula ya que la actividad para llevarse a la práctica se debe hacer en campo abierto donde hay el espacio aquí se hizo |
| < Se escogió el lugar o sitio donde se iba a realizar el ejercicio o practica del juego de la neta o cinco ollitos para hacer las diferentes sumas y obtener resultados positivos |
| < Se explicó el juego, es decir, como se iba a llevar a cabo para operar en él |
| < Finalmente se ejecutó el juego por parte del docentes y estudiantes del grado segundo |
| RECURSOS: |
| Humanos, arena o tierra, monedas o tapilla y esquema o figura de la neta o cinco ollitos |
| INDICADORES DE DESEMPEÑOS DBA: |
| Identifico el esquema o figura de los cinco ollitos para el aprendizaje de las matemáticas |
| Utilizo estrategias que me permiten obtener los resultados positivos |
| Escribo cantidades en el tablero, en la arena como también en el cuaderno y luego realizo las operaciones en el esquema o figura de la neta o cinco ollitos |

| |
|---|
| REPUBLICA DE COLOMBIA DEPARTAMENTO DE NARIÑO |
| CENTRO EDUCATIVO PLAYA NUEVA |
| APROBADA MEDIANTE RESOLUCION DE AROBACION N° 1411 DE OCTUBRE 2 DE 2003 |
| EXPEDIDA POR LA SECRETARIA DE EDUCACION DEPARTAMENTAL DE NARIÑO |
| NIVELES: PRE-ESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA |
| NIT: 252473000945 |
| MOSQUERA NARIÑO |
| PLAN DE AULA |
| NOMBRE DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICA: JORGE WILSON JIMÉNEZ VÁSQUEZ |

| | | |
|--|----------------|----------|
| ÁREA: | MATEMÁTICAS | CURSO: 2 |
| PERIODO: 2 | TIEMPO: 4 HORA | |
| PREGUNTA PROBLEMATIZADOR ¿COMO PUEDEN LOS ESTUDIANTE USAR LOS TÉRMINOS DE LA ADICIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA NETA O CINCO OLLITOS? | | |
| TEMA: TÉRMINOS DE LA ADICIÓN | | |
| SÍNTESIS CONCEPTUAL: | | |
| Los términos de la adición son: Sumandos y suma o total. | | |
| METODOLOGÍA: La actividad se realizará con textos escolares, material pres del programa todos a aprender, y el esquema o figura de la neta o cinco ollitos con la participación de los estudiantes del grado segundo de primaria y el docente de apoyo | | |
| ACTIVIDADES: | | |
| ACTIVIDAD: 1 Conocimiento de los términos de la adición a través del esquema o figura de la neta o cinco ollitos | | |
| ACTIVIDAD: 2 Realización de ejercicios prácticos con el esquema o figura de la neta o cinco ollitos | | |
| ACTIVIDAD: 1 Se empezó a dar valor posicional a cada ollito para determinar los sumandos correspondientes a cada cantidad según las monedas o las tapas de cervezas introducidas en los diferentes ollitos | | |
| ACTIVIDAD: 2 Se contaba la cantidad de monedas introducidas en cada ollito y se realizaba la sumatoria total por ejemplo: si un jugador lograba introducir una moneda en el ollito con valor cinco y otra en el ollito con valor dos la suma total obtenida por dicho jugador era siete, o si introducía una moneda en el ollito cinco y otra en el ollito cuatro la suma total obtenida era de nueve. | | |

ESQUEMA O FIGURA MOSTRANDO LOS VALORES DE CADA OLLITO



*

1

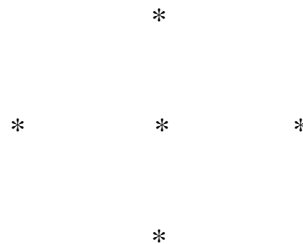
**REALIZACIÓN DE SUMAS A TRAVÉS DEL ESQUEMA O FIGURA DE LA NETA
O CINCO OLLITOS**

| |
|--|
| <p>LOGRO: Realizar práctica de ejercicios matemáticos utilizando el esquema o figura de los cinco ollitos para solucionar problemas de pensamiento numérico y variacional</p> |
| <p>DESCRIPCIÓN: En esta actividad se necesitó del lugar o escenario tradicional (arena o suelo), luego se procedió a buscar las monedas o tapas de cervezas, después se hicieron los ollitos en la arena, también se buscaron los jugadores y por último se realizaron o se dibujaron las sumas en los ollitos como lo muestran las figuras descriptas anteriormente.</p> |
| <p>PROCEDIMIENTO. Se escogió el escenario para llevar a cabo la práctica de los ejercicios matemáticos, luego se tomaron algunas monedas y tapas de cervezas, después se procedió a dibujar en la arena el esquema o figura de los cinco ollitos y finalmente se realizó la práctica del juego con los estudiantes y docentes.</p> |
| <p>RECURSOS:</p> |
| <p>Humanos, la arena o suelo, esquema o figura de la neta o cinco ollitos, monedas o tapas de cervezas.</p> |
| <p>INDICADORES DE DESEMPEÑO:</p> |
| <p>Dibujo en la arena esquemas o figuras para realizar operaciones matemáticas</p> |
| <p>Fortalezco el pensamiento de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos</p> |
| <p>Realizo ejercicios prácticos que mejoran mi comprensión matemática.</p> |
| <p>EVALUACIÓN:</p> |
| <p>Para esta actividad se emplearán ejercicios matemáticos a través del esquema figura de la neta o cinco ollitos como también preguntas abiertas y realización de pruebas estilo tipo icfes.</p> |

| | |
|---|-------------|
| CENTRO EDUCATIVO PLAYA NUEVA | |
| APROBADA MEDIANTE RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N° 1411 DEL 2 DE OCTUBRE DE 2003 | |
| EXPEDIDA POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL DE NARIÑO | |
| NIVELES: PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA | |
| NIT: 252473000945 | |
| MOSQUERA NARIÑO. | |
| PLAN DE AULA. | |
| NOMBRE DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICA: JORGE WILSON JIMENEZ VASQUEZ | |
| ÁREA: | MATEMÁTICAS |
| CURSO: 2 | |
| PERIODO: 2 | |
| TIEMPO: 4 | |
| PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿COMO PUEDEN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE PRIMARIA REALIZAR ADICIÓN REAGRUPANDO UNIDADES A TRAVÉS DEL ESQUEMA O FIGURA DE LA NETA O CINCO O LLITOS? | |
| TEMA: ADICIÓN REAGRUPANDO UNIDADES. | |
| SÍNTESIS CONCEPTUAL: Para reagrupar unidades, se cambian las unidades por una decena y se escriben la unidades que sobran | |
| METODOLOGÍA: Para realizar esta actividad se tendrá en cuenta la participación de los estudiantes del grado segundo, el esquema o figura de la neta o cinco ollitos dibujado en la arena, materiales como monedas y tapas de cervezas, además de contar con el entorno como escenario de enseñanza-aprendizaje. | |
| ACTIVIDADES: | |
| ACTIVIDAD: 1 Realización de adiciones reagrupando unidades a través de la neta o cinco ollitos. | |

| |
|--|
| <p>ACTIVIDAD: 2 Verificación de resultados con el esquema o figura de la neta o cinco ollitos.</p> |
| <p>ACTIVIDAD: 1 Se hizo una adición en la arena para luego ser representada por medio del dibujo esquemático de la neta.</p> |
| <p>Al realizar una operación en el esquema o figura de la neta o cinco ollitos y representarla, se introdujeron cuantas monedas se necesitaban para obtener los resultados que se requerían por ejemplo, al introducir seis(6) monedas o tapas de cervezas en el ollito de valor uno, se obtuvo un total de seis, al introducir seis monedas en el ollito dos se obtuvieron un total de doce, al introducir siete monedas en el ollito tres(3), se logró un valor total de veinte uno y al introducir dos monedas en el ollito cinco(5), se obtuvo un total de diez.</p> |

REPRESENTACION GRAFICA



ACTIVIDAD: 2 Se procedió a dar los valores totales de las monedas introducidas por ollitos donde se verificaron los resultados como se muestra en la figura

| |
|--|
| <p>LOGROS.</p> |
| <p>Verificar los resultados obtenidos en el esquema o figura de la neta</p> |
| <p>Identificar los valores de cada ollitos para obtener mejores resultados</p> |
| <p>Realizar operaciones matemáticas a través del juego de la neta para mejorar el aprendizaje de las matemáticas</p> |
| <p>DESCRIPCIÓN:</p> |
| <p>En esta actividad fue importante; primero, el escenario o espacio donde se realizó el trabajo, luego los materiales representados en monedas y tapas de cervezas, después los</p> |

| |
|---|
| jugadores es decir los estudiantes y el docente de apoyo y por último es quema o figura de la neta o cinco ollitos dibujados en la arena. |
| PROCEDIMIENTO. |
| Se hicieron las dos rayas en la arena, se dibujó el esquema o figura en la arena, también se lanzaban las monedas y tapas de cervezas para agarrar los plantes, se introducían las monedas en los ollitos para determinar la cantidad de la suma representada en los cinco ollitos. |
| RECURSOS: |
| Humanos, el suelo o arena, tapas de cervezas, monedas, los ollitos entre otros |
| INDICADORES DE DESEMPEÑO: |
| Realizo operaciones matemáticas de adición reagrupando unidades |
| Fortalezco el proceso de aprendizaje de las matemáticas a través del juego de la neta o cinco ollitos |
| Identifico diferentes clases de operaciones matemáticas especialmente de la adición |
| EVALUACIÓN: |
| Se realizará a través del juego y de las pruebas saber e icfes entre otras. |

| |
|--|
| REPUBLICA DE COLOMBIA DEPARTAMENTO DE NARIÑO |
| CENTRO EDUCATIVO PLAYA NUEVA |
| APROBADA MEDIANTE RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N°1411 DE OCTUBRE 2 DE 2003 |
| EXPEDIDA POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL DE NARIÑO |
| NIVELES: PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA |
| NIT: 252473000495 |
| MOSQUERA NARIÑO. |
| PLAN DE AULA |
| NOMBRE DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICA: JORGE WILSON JIMENEZ VASQUEZ |

| | |
|--|-------------|
| AREA | MATEMÁTICAS |
| CURSO: 2 | |
| PERIODO | |
| TIEMPO: 4 | |
| PREGUNTA PROBLEMATIZADORA ¿COMO LOGRAR QUE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE PRIMARIA APRENDAN LAS PROPIEDADES DE LA ADICIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO DEL LA NETA O CINCO OLLITOS? | |
| TEMA: PROPIEDADES DE LA ADICIÓN. | |
| SÍNTESIS CONCEPTUAL: Consiste en que a pesar de cambiarle el orden de los sumandos a una adición el resultado es el mismo. | |
| METODOLOGÍA: | |
| Para hacer esta actividad se deberá contar con la participación activa de todos los implicados en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula (docentes acompañante y en práctica), los estudiantes del grado segundo, los elementos complementarios (monedas y tapas de cervezas), como también el escenario (el suelo o arena) y los ollitos. | |
| ACTIVIDADES | |
| ACTIVIDAD: 1 Reconocimiento de las propiedades de la adición a través del juego | |
| ACTIVIDAD: 2 Contribución del juego de la neta o cinco ollitos al proceso de enseñanza- aprendizaje | |
| ACTIVIDAD: 1 Se realizó una práctica con el esquema o figura de la neta o cinco ollito donde quedó demostrado una de las propiedades de la adición. | |
| ACTIVIDAD: 2 Se hizo un ensayo utilizando las monedas y las tapas de cervezas para hacer comparaciones matemáticas en el esquema o figura de la neta | |





| |
|--|
| LOGROS: Realizar prácticas de adiciones aplicando sus propiedades |
| Reconocer las propiedades de la adición |
| Reforzar el pensamiento numérico en adiciones y sus propiedades |
| DESCRIPCIÓN: |
| En esta actividad fue necesario requerir del elemento esencial (humano), después se utilizaron materiales como tapas de cervezas y monedas, pero también se valió del entorno como espacio fundamental para desarrollar las actividades. |
| PROCEDIMIENTO: |
| Ejercicios matemáticos para mejorar el nivel académico, además se utilizó la figura para reafirmar el conocimiento en las matemáticas. |
| RECURSOS: |
| Humanos, arena o suelo, ollitos, monedas y tapas de cervezas |
| INDICADORES DE DESEMPEÑO: |
| Realizo ejercicios prácticos en el esquema o figura de la neta o cinco ollitos |
| Organizo operaciones matemáticas para resolverlas a través de los cinco ollitos |
| Fortalezco mi proceso matemático a través de la suma |
| EVALUACIÓN: |
| Se realizarán pruebas escritas estilo tipo icfes. |

| |
|---|
| REPUBLICA DE COLOMBIA DEPARTAMENTO DE NARIÑO |
| CENTRO EDUCATIVO PLAYA NUEVA |
| APROBADA MEDIANTE RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N° 1411 DE OCTUBRE DE 2003 |

| | |
|--|-------------|
| EXPEDIDA POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE NARIÑO | |
| NIVEL: PREESCOLAR Y BASICA PRIMARIA | |
| NIT: 252473000495 | |
| MOSQUERA NARIÑO. | |
| NOMBRE DEL PRACTICANTE: JORGE WILSON JIMENEZ VASQUEZ | |
| ÁREA: | MATEMÁTICAS |
| CURSO: 2 | |
| PERIODO: 2 | |
| TIEMPO: 4 HORAS | |
| PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿COMO PUEDEN APRENDER LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE PRIMARIA LA ADICIÓN REAGRUPANDO DECENAS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES? | |
| TEMA: ADICIÓN REAGRUPANDO DECENAS: | |
| SÍNTESIS CONCEPTUAL: | |
| Consiste en cambiar diez decenas por una centena y se escriben las decenas que sobran. | |
| METODOLOGÍA: | |
| Se va hacer a través de del juego de la neta o cinco ollitos utilizando materiales esenciales para llevar a cabo esta actividad tales como: el suelo, ollitos, tapas de cervezas monedas, estudiantes y docentes. | |
| ACTIVIDADES: | |
| ACTIVIDAD: 1 Reconocimiento de adiciones reagrupando decenas | |
| ACTIVIDAD: 2 Realización de ejemplos de adiciones a través del juego | |
| ACTIVIDAD: 1 Se hicieron diferentes tipos de sumas, luego los estudiantes procedían a identificar cuáles eran adiciones sin reagrupar, cuales eran reagrupando unidades y por último cuales eran reagrupando decenas | |

Operaciones sin reagrupar:

$$\begin{array}{r} 212 \\ + 240 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 110 \\ + 13 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 310 \\ + 122 \end{array}$$

| | | |
|-------|-------|-------|
| ----- | ----- | ----- |
| - | | |
| 4 5 2 | 1 2 3 | 4 3 2 |

Operaciones reagrupando unidades

| | | |
|---------|---------|---------|
| 1 2 6 | 3 1 9 | 1 2 6 |
| + 2 1 9 | + 2 0 4 | + 3 0 6 |
| ----- | ----- | ----- |
| 3 4 5 | 5 2 3 | 4 3 2 |

| |
|--|
| <p>ACTIVIDAD: 2 Se representaron los valores o resultados de las adiciones a través del esquema o figura de la neta o cinco ollitos.</p> |
| <p>LOGROS: Realizar operaciones matemáticas de adición reagrupando decenas a través del juego de la neta</p> |
| <p>Utilizar el juego de la neta para mejorar mis habilidades y destrezas numéricas</p> |
| <p>Identificar las operaciones de adición reagrupando decenas.</p> |
| <p>DESCRIPCIÓN:</p> |
| <p>Para hacer esta actividad se realizaron operaciones matemáticas con elementos que permitieron el desarrollo del juego; aquí se emplearon: el suelo o arena donde se hicieron los ollitos, tapas de cervezas o monedas las cuales sirvieron para llevar a cabo las operaciones, jugadores quienes eran los ejecutores de la actividad, el docente de apoyo quien daba instrucciones adecuadas.</p> |
| <p>PROCEDIMIENTO:</p> |
| <p>En esta actividad primero se dieron las instrucciones sobre cómo llevar las decenas y ubicarlas a la siguiente cantidad, luego se buscaron los jugadores, después se hicieron los ollitos en la arena y finalmente se buscaron las tapas de cervezas o monedas.</p> |
| <p>RECURSOS:</p> |
| <p>Humanos, arena o suelo, tapas de cervezas o monedas entre otros</p> |

| |
|---|
| INDICADORES DE DESEMPEÑO: |
| Identifico adiciones que reagrupan decenas y las represento en el esquema o figura del juego de la neta |
| Realizo operaciones matemáticas teniendo en cuenta las decenas, además juego creando opciones para obtener resultados positivos |
| Fortalezco las operaciones de la suma a través del juego de la neta o cinco ollitos. |
| EVALUACIÓN: |
| Se realizará a través del juego de la neta o cinco ollitos, prueba saber y prueba tipo icfes |

| |
|---|
| REPUBLICA DE COLOMBIA DEPARTAMENTO DE NARIÑO |
| CENTRO EDUCATIVO PLAYA NUEVA |
| APROBADA MEDIANTE RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N° 1411 DE OCTUBRE DE 2003 |
| EXPEDIDA POR LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE NARIÑO |
| NIVEL: PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA |
| NIT: 252473000495 |
| MOSQUERA NARIÑO. |
| NOMBRE DEL PRACTICANTE: JORGE WILSON JIMENEZ VASQUEZ |
| ÁREA: MATEMÁTICAS |
| CURSO: 2 |
| PERIODO: 1 |
| TIEMPO: 4 HORAS |
| PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿COMO LOGRAR EL APRENDIZAJE DE LA ADICION DE SUMANDOS IGUALES A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA NETA O CINCO OLLITOS? |
| TEMA: ADICIÓN DE SUMANDOS IGUALES |
| SÍNTESIS CONCEPTUAL: |

| |
|---|
| Las adiciones de sumandos iguales representan grupos de igual número de cosas. |
| METODOLOGÍA |
| Esta actividad se realizará mediante el juego de la neta, además se contará con el apoyo de materiales como: tapas de cervezas y monedas como también un esquema o figura dibujada en la arena y finalmente la participación de los estudiantes y el docente acompañante. |
| ACTIVIDADES |
| ACTIVIDAD: 1 Elaboración de la figura de la neta |
| ACTIVIDAD: 2 Realización de ejercicios prácticos de la adición de sumandos iguales |
| ACTIVIDAD: 1 Se llevaron a los estudiantes a campo abierto, luego se dibujó la figura de la neta |

| |
|---|
| ACTIVIDAD: 2 A través de la figura dibujada en la arena se realizó el trabajo práctico de la adición de sumandos iguales |
|---|

| |
|--|
| LOGRO: |
| Fortalecer el pensamiento numérico por medio del juego como alternativa de solución de problemas matemáticos |
| Fomentar mecanismos y estrategias educativas que mejoren el rendimiento académico |
| Identificar la adición de sumandos iguales |
| DESCRIPCIÓN: |
| Se sacaron a los estudiantes al entorno, después se realizaron preguntas sobre el tema, luego se realizaron ejercicios prácticos a través del esquema o figura de la neta o cinco ollitos finalmente se utilizaron los elementos típicos para hacer posible el juego. |
| PROCEDIMIENTO: Para llevar a cabo esta actividad se realizará una práctica sobre la temática, luego se pedirá a los estudiantes que realicen ejercicios de adición y multiplicación utilizando la neta o cinco ollitos por último se darán charlas de fortalecimiento matemático con el docente acompañante |
| RECURSOS: |
| Humanos, tablero, arena o suelo, monedas y otros elementos |

| |
|---|
| INDICADORES DE DESEMPEÑO: |
| Reconozco, valoro y aplico la adición y la multiplicación en los procesos matemáticos |
| Formulo, cuestiono y resuelvo problemas de la adición y la multiplicación |
| Identifico operaciones matemáticas de adición y multiplicación |
| EVALUACIÓN: |
| Esta actividad se realizará a través del juego de la neta y de preguntas tipo icfes. |

ANEXO D. DOCUMENTAL SOBRE LAS PRUEBAS SABER E ICFES.

Según datos del MINEDUC, solo el 24% de los estudiantes de cuarto básico alcanzó en el 2013, el nivel de aprendizaje adecuado en matemáticas, resultados que no son más alentadores que los entregados por mediciones internacionales como la prueba PISA en el 2009, donde los resultados revelaron que el 51% de los estudiantes de 15 años no alcanzó el nivel mínimo, cifras que dejan al país en una posición muy inferior a la cifra promedio de los países OECD, que es solo de un 21%.

Estos datos se han mantenido en el tiempo e incluso han sido más desfavorables como los de las pruebas TIMSS 2012, para estudiantes de octavo básico que mostró que el 77% de los alumnos tienen un desempeño deficiente en esta disciplina.

ANEXO E. Aporte y contribución de la historia de la comunidad de playa nueva a la propuesta pedagógica por parte de un sabedor de la comunidad.

ANEXO G. Aportes en la definición de las palabras; escenario comunitario, neta o cinco ollitos y juegos tradicionales por parte de los estudiantes en práctica de la UNAD.

