

**Los juegos de mesa como estrategia metodológica para el aprendizaje de las matemáticas  
del grado segundo A de la IED de Barranquilla CODEBA**

Carmen María Vivero Melendrez

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

Con la presente propuesta pedagógica se pretende dinamizar el aprendizaje de las matemáticas, donde el estudiante por medio de actividades lúdicas adquiere el conocimiento y el docente pueda crear nuevas experiencias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por esto se propone una serie de actividades elaboradas en material reciclable y estoy convencida que un ambiente placentero les permite a los estudiantes crear y encontrarse con el conocimiento de forma gratificante; la lúdica coloca al estudiante como motor del proceso enseñanza-aprendizaje, lo conlleva a buscar el conocimiento por sí mismo, por un ambiente lleno de alegría, imaginación y respeto.

Este proyecto fue elaborado para niños del grado segundo de la educación básica primaria de la Institución Educativa Distrital de Barranquilla CODEBA. Al tener una constancia de la lúdica como incentivo claro de esparcimiento, desarrollo y crecimiento armónico del ser humano, es importante deducir que, si se le da la prioridad necesaria en el contexto familiar, institucional y social, será un apoyo clave para fortalecer el desarrollo integral del niño.

***Palabras clave:*** Estrategias, Metodológicas, Matemáticas, Lúdica, Juegos.

### **Abstract**

With the present pedagogical proposal it is intended to stimulate the learning of mathematics, where the student through recreational activities acquires knowledge and the teacher can create new experiences within the teaching-learning process, for this reason a series of activities elaborated in material is proposed. recyclable and I am convinced that a pleasant environment allows students to create and find knowledge in a rewarding way; the playful one places the student as the engine of the teaching-learning process, leads him to seek knowledge for himself, in an environment full of joy, imagination and respect.

This project was elaborated for children of the second grade of the primary basic education of the District Educational Institution of Barranquilla CODEBA. By having a record of play as a clear incentive for leisure, development and harmonious growth of the human being, it is important to deduce that, if it is given the necessary priority in the family, institutional and social context, it will be a key support to strengthen the development whole child.

***Keywords:*** Strategies, Methodological, Mathematics, Ludic, Games,

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación .....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	14
Planeación Didáctica.....	16
Enfoque Didáctico .....	18
Implementación.....	20
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	22
Conclusiones .....	24
<b>Referencias</b> .....	25
<a href="https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/24">https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/24</a> .....	25
Apéndices.....	27

## Apéndices

<b>Apéndice A</b> Carpeta de evidencias de la práctica pedagógica .....	27
---	----

## Introducción

Para Cajidel Val, (1993) la investigación educativa se concibe dentro de las ciencias de la educación como una disciplina transversal que proporciona las bases metodológicas, con la finalidad de generar conocimientos específicos y en el presente trabajo tiene por finalidad brindar propuestas relacionadas con el rol educativo e investigativo de los docentes que tienen a su cargo el manejo de las clases de matemáticas, y las razones que justifican la elaboración de este proyecto están íntimamente ligadas a los nuevos retos y necesidades que imprimen la nueva educación y a un elemento que el docente de básica primaria debe enfrentar para las competencias y los elevados niveles del conocimiento que requieren las actividades y futura generaciones de estudiantes. Los cuales tendrán que encausar sus capacidades y actitudes en función de un contexto social más complejo la tarea nuestra como docentes en proyección, es elaborar diseño de planeación educativa, nivelados al ritmo de los avances científicos, tecnológicos y culturales del medio, tarea nada fácil pues se requiere de la coparticipación de todos los entes educativos, los cuales deberán concientizarse de que el ritmo ambiente del sistema es un desafío de primer orden a superar con estrategia científicas y lúdicas, encaminadas a la educación y con este proyecto se pretende dinamizar el aprendizaje de las matemáticas.

Es por esto que el estudiante por medio de las diferentes actividades lúdicas adquiere el conocimiento y el docente puede crear nuevas experiencias dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, en el cual se proponen juegos, cantos, bailes, etc. Estoy convencida que un ambiente placentero les permite a los estudiantes crear y encontrarse con el conocimiento de forma gratificante ya que la lúdica coloca al estudiante como motor del proceso enseñanza-aprendizaje, lo conlleva a buscar el conocimiento por sí mismo, por un ambiente lleno de alegría, imaginación y respeto y el contenido de este trabajo se presenta en forma gradual, continua, con actividades

lúdicas; permitiendo nuevos avances que enriquezcan su conocimiento y este proyecto es elaborado para niños de 7 a 9 años del grado segundo de básica primaria del colegio Institución Educativa Distrital De Barranquilla CODEBA.

Esperando que ellos disfruten y a la vez aprendan, esta es una de las razones de mi investigación elevando la calidad en la institución fomentando la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas.

Es también un proceso de formación donde se enseña a jugar y como jugar, ya que su orientación mal aplicada conlleva a la destrucción del sujeto o del ambiente en la cual se juega. La lúdica es un aprendizaje de normas y de respeto dentro del desarrollo de la sensibilidad, hacia sí mismo y hacia los demás, y teniendo en cuenta que el juego es una parte inherente en el proceso de desarrollo de ser humano, por ejemplo, los griegos decían que por medio del juego se encontraban el alma y el espíritu con su ser, razón por la cual llevaron la lúdica a las instituciones y se ha tenido muchas evidencias que los niños también pueden aprender jugando, indicándonos que, aunque no se había trabajado profundamente este tema, nunca se ignoró la lúdica como posibilidad de ayuda pedagógica de destrezas y de pensamientos en la enseñanza.

Podemos observar que las actividades lúdicas han sido utilizadas por el hombre desde tiempo atrás con el fin de obtener gozo, placer y esparcimiento en las actividades que realizan diariamente. Es por esta razón que muchos teóricos y pedagogos han opinado acerca de la importancia de la lúdica en las experiencias educativas.

Por tal motivo, la implementación de un trabajo destinado al refuerzo y mejoramiento de destrezas básicas de pensamiento es lo que permitirá el fortalecimiento del futuro potencial humano. Todo es posible, si a los estudiantes se les crea un ambiente agradable en donde la recreación hace parte de la búsqueda del conocimiento, al tiempo que contribuye a su

crecimiento físico y psicológico. De lo que se trata es recurrir a otras alternativas como recursos de coacción, la presión moral y la obligación; como ocurre generalmente, con la metodología tradicional.

Es necesario promover los procesos formativos mediante la introducción de la lúdica para incrementar la objetividad y perspectiva del educando, fomentando procesos de coordinación y desarrollo mental, físico y emocional que contribuyen a valorar el contexto individual y social del niño, favoreciendo el campo educativo mediante la inducción pedagógica y lúdica.

Construir un ambiente favorable y seguro que conlleva al esparcimiento, el diálogo y la armonía interactiva del niño, realizando observaciones y análisis constante para tener un diagnóstico inmediato de los diferentes procesos formativos del niño.

Promocionar la lúdica como centro indispensable, constructor y dinamizador del potencial humano.

Teniendo en cuenta diariamente procesos pedagógicos y metodológicos de los diferentes planes y enfoques de promoción formativa dando a conocer la propuesta pedagógica a otros campos sociales para orientar y ayudar eficazmente a los diferentes entes involucrados para fortalecer e incrementar adecuadamente las acciones del desarrollo armónico e integral del ser humano, promoviendo contantemente acciones pedagógicas que ayuden a incentivar la lúdica formativa y educativamente.

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

Esta propuesta va dirigida a la población estudiantil del grado segundo de la institución educativa distrital de barranquilla CODEBA, una institución de carácter público, ubicada en la zona urbana de la ciudad de barranquilla, en la cual encontramos familias de estratos 1,2 y 3.

El aula está compuesta por 28 alumnos, 15 niños, 13 niñas, en edades entre 7, 8 y 9 años, los cuales se están en el proceso de enseñanza de las operaciones básicas, por lo que son capaces de resolver operaciones sencillas las cuales van despertando su interés.

El 12% de los estudiantes requiere apoyo lectura, el 28% en escritura y matemáticas, generalmente comparten y son muy amables, pero dos niños en ocasiones causan problemas con sus compañeros y uno que no se integra al grupo, el 70% de los estudiantes tiene un aprendizaje moderado y en conclusión el grupo trabaja de manera colaborativa y les gusta las actividades que requieran actividad motriz.

Un alumno tiene una conducta la cual lo mantiene apático del grupo, no participa en las clases y no se relaciona con los demás niños del grupo; la mayoría muestra interés por los programas de televisión, a los niños les encanta ver futbol en la televisión y jugarlo.

Esto se debe a la incidencia del estímulo lúdico en los niños de segundo grado A, ya que se encuentra muy alejado del significado pedagógico puesto que no es valorado adecuadamente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, y se observa en el educando la apatía y desmotivación. Este es uno de los tantos motivos que ha llevado a la necesidad de promover la lúdica como estrategia metodológica para enseñanza y el aprendizaje en el área de matemáticas.

La mayor manifestación de apatía y desmotivación de los educandos afecta directamente el área de matemáticas, ya que la utilización solamente del tablero o comentarios orientativos por

parte de la docente causan desinterés o irritación en los niños cortando su imaginación, soltura y expresión corporal.

De igual forma en el núcleo familiar a veces no hay espacios dirigidos a la lúdica, (juegos, dinámicas, experiencias) entre otros. Lo que acrecienta en el niño la apatía por el aprendizaje, ya que ve en el colegio una continuidad de la rutina de su hogar.

Estableciendo que todos estos procesos son formadores integrales del individuo, se presenta la preocupación por crear estrategias metodológicas donde se dé cabida al proceso lúdico como enlace positivo con el desarrollo social y expansivo del educando.

Atendiendo la realidad visible del contexto social, en el desarrollo del quehacer pedagógico, constantemente se observa que el docente de hoy día a pesar de las innovaciones tecnológicas y aportes educativos, casi siempre olvida fomentar el cambio, y es así como las clases se hacen monótonas y textuales, las cuales giran en torno al tablero, el marcado, según la metodología tradicional; creando de esta manera una atmosfera de apatía y desinterés en los educandos.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de las matemáticas a través de los juegos de mesa como estrategia metodológica en el grado segundo A de la Institución Educativa Distrital De Barranquilla CODEBA?

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

De acuerdo con esta propuesta se da una definición en referencia al fenómeno o campo de estudio, la educación; los métodos, procedimientos y técnicas adecuadas, es decir, los métodos y metodología; y el propósito que se persigue, la creación y acumulación de conocimiento o la resolución de problemas.

De ahí la razón de esta propuesta pedagógica la cual surge a partir de una experiencia de investigación-acción educativa realizada en la Institución Educativa Distrital de Barranquilla CODEBA, con el propósito de realizar un acercamiento a la práctica en el aula de clases, entendiendo que los niños puedan adquirir habilidades para mejorar su calidad educativa para obtener unos excelentes resultados, Esta acción permite realizar unas bases sobre sus propios conocimientos permitiendo avanzar en todo este proceso hacia una serie de conocimientos que requieren una serie de indagaciones donde la exploración, y creación están presente, y consiste en motivar a partir de problemas reales y los estudiantes tendrían un rol activo en este proceso, pues es por ellos y para ellos; teniendo como finalidad brindar propuestas relacionadas con el rol educativo de los docentes que tienen a su cargo el manejo de las clases y las razones que justifican la elaboración de este proyecto de investigación están ligados a los nuevos retos y necesidades que imprimen la nueva educación y como un elemento que el docente debe enfrentar para las competencias y los elevados niveles del conocimiento que requieren las actividades y futuras generaciones de estudiantes, Los cuales tendrán que encausar sus capacidades y actitudes en función de un contexto social más complejo la tarea nuestra como docentes en proyección, es elaborar diseño de planeación educativa, nivelados al ritmo de los avances científicos, tecnológicos y culturales de medio, tarea nada fácil pues se requiere de la coparticipación de todos los entes educativos, los cuales deberán concientizarse de que el ritmo

ambiente del sistema es un desafío de primer orden a superar con estrategias científicas y lúdicas, encaminadas a la educación, en este caso, la lúdica se fundamenta en el campo de cultura, así como en la interioridad del sujeto y el docente principalmente debe tener conocimiento en torno a las estrategias y metodologías que le permitan sistemas de impartición efectivos para sus estudiantes en medio de la diversidad y los múltiples ritmos de aprendizaje, los cuales en ocasiones dejan ver algunas dificultades en el proceso de enseñar y aprender, no obstante, ante estas dificultades Batanero, (2003) plantea que es natural que los alumnos tengan dificultades y cometan errores en su proceso de aprendizaje y que se puede aprender de los propios errores”, por tanto el docente debe estar en capacidad para aprovechar dichas situaciones en favor del alcance de los objetivos propuestos, buscando a través de sus prácticas pedagógicas fortalecer el espíritu innovador y trascendente en los educandos; para ello el docente se convierte en un investigador dentro del aula, que no solo diseña y evalúa, sino que también posibilita espacios de interacción individual y colectiva y la posibilidad a la reflexión en torno a las diferentes situaciones, experiencias, contenidos y procesos que enmarcan el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas es sin duda el principal camino a la transformación, porque cuando se piensa y considera un asunto con atención y detenimiento, no solo se logra la comprensión del mismo sino también se construyen significados y surgen iniciativas en favor del área en mención y para ello es importante y fundamental dar a conocer a los estudiantes la aplicabilidad del área así como lo plantea; es así como el saber pedagógico tiene mucho que ver, si bien no exclusivamente, con la práctica pedagógica. En este proceso de reflexión y transformación continua de la práctica, para hacer de ella una actividad profesional guiada por un saber pedagógico apropiado, la investigación-acción educativa, y más particularmente la investigación-acción pedagógica, se ofrece como escenario y método potenciador.

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

El método psicopedagógico, sostienen que es posible ayudar a desarrollar aptitudes de pensamiento lógico, táctico y creativo que fortalezcan la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, con la misión esencial de reafirmar en los jóvenes aspectos que definen su personalidad y que se fijen metas y principios de desarrollo como la solidaridad, la autoestima, la libertad, la autonomía, el respeto, la creatividad, la responsabilidad, basado en esto se ha demostrado a través de la historia de la humanidad, que el juego es una parte inherente al desarrollo del hombre. Por ejemplo, los griegos decían que por medio del juego se encontraban el alma y el espíritu con su ser, razón por la cual llevaron la lúdica a la escuela.

Hace ya cerca de dos mil años el maestro de la teoría latina formulaban su deseo que el estudio sea para el niño un juego, indicándonos que, aunque no se había trabajado profundamente este tema, nunca se ignoró la lúdica como posibilidad de ayuda pedagógica de destrezas y de pensamientos en la enseñanza y podemos observar que las actividades lúdicas han sido utilizadas por el hombre desde tiempo atrás con el fin de obtener gozo, placer y esparcimiento en las actividades que realizan diariamente. Es por esta razón que muchos teóricos y pedagogos han opinado acerca de la importancia de la lúdica en las experiencias educativas, por tal motivo, la implementación de un trabajo destinado al refuerzo y mejoramiento de destrezas básicas de pensamiento es lo que permitirá el fortalecimiento del futuro potencial humano, y todo es posible, si a los estudiantes se les crea un ambiente agradable en donde la recreación hace parte de la búsqueda del conocimiento, al tiempo que contribuye a su crecimiento físico y psicológico. De lo que se trata es recurrir a otras alternativas como recursos de coacción, la presión moral y la obligación; como ocurre generalmente, con la metodología tradicional.

Por otro lado, es muy importante reconocer que la educación tradicional fragmentado al individuo a una enseñanza basada en la acumulación de conocimientos dejando atrás las diferentes metodologías para enseñar de una forma más dinámica en donde los estudiantes sientan ganas de aprender de participar en las clases, en donde las clases sean más dinámicas y dándole a los estudiantes la importancia que ellos se merecen, es por esto que con este proyecto se basa en la lúdica considerando la importancia que hoy en día tienen este tipo de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula de clase, porque se ha podido evidenciar como los niños se animan a participar en las diferentes actividades.

Teniendo una conceptualización de todos los procesos planteados en este proyecto la lúdica como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas del grado segundo A básica primaria del colegio de barranquilla CODEBA, se establecen diferentes campos de trabajo, basados en los compromisos formativos que se fortalecen mediante la observación, el análisis y las acciones metodológicas y en este proyecto comienza con la observación directa de una determinada población, la cual se hace ver en la institución educativa distrital de barranquilla CODEBA, en donde mostraron sus comportamientos más significativos en el campo lúdico con la incidencia y representación de sus clases regulares para luego concretar un análisis y llevarlo a la acción, dinamizando estrategias indicas para sus avances, de otra forma se verifican los procesos acordes con las enseñanzas institucionales.

### **Planeación Didáctica**

Para realizar esta planeación se tiene en cuenta la población estudiantil del grado segundo de la Institución Educativa Distrital De Barranquilla CODEBA, para esta planeación o secuencia didáctica se tiene en cuenta el siguiente estándar de matemáticas para el grado segundo MEN, Plantea y argumenta soluciones a situaciones problemáticas utilizando las operaciones básicas y propiedades de los números Naturales.

Estas actividades fueron diseñadas con el objetivo de Fortalecer las habilidades matemáticas para la resolución de las operaciones básicas como es las sumas y Comprender la importancia de las operaciones matemáticas de sumas en la vida cotidiana.

En la primera actividad denominada “Sumemos en forma divertida” Comenzamos la actividad con un caluroso saludo de bienvenida y luego cantaremos algunas canciones infantiles, para que los niños se sientan animados y con ganas de participar y se les muestro lo que vamos hacer, se les explico en que consiste y de una forma muy divertida se desarrollan las sumas, en un cartón los niños encontraran unas sumas y en tapas de botellas los posibles resultados, pasaran uno por uno a realizar unas sumas y a buscar el resultado correcto que se encuentran en las tapas. Luego realizaremos sumas en una hoja guía una serie de sumas para observar cómo va su proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas, luego de que todos realizaran las sumas se les hicieron preguntas sobre ¿Qué les pareció la actividad? ¿Quién quiere volver a pasar y realizar una suma? ¿Les parece si ahora hacemos una competencia en parejas? Después de esto para afianzar sus conocimientos hicimos varios equipos y jugamos a quien gana haciendo sumas para observar cuantos niños conocen el símbolo de la suma, cuantos niños lo hacen utilizando los dedos y cuantos lo hacen utilizando la mente y seguir investigando cual es la causa de los niños que no saben sumar.

En la segunda actividad se hace con el fin de identificar y resolver problemas de sustracciones en situaciones de cambio para reconocer el efecto que tiene la operación básica de la sustracción sobre los números, para desarrollar el pensamiento lógico matemático e interpretar la realidad y la comprensión de una forma de real y así darle comienzo y entrar en el mundo de la matemática, el cual requiere un proceso de abstracción, es por esto que desde la primera infancia se trabaja con conceptos matemáticos básicos y desarrollando las primeras nociones lógicas de los niñas y niños. Es por esta razón que es muy importante que los niños sepan contar y que lo hagan en una secuencia correcta y la finalidad de esta actividad es construir los fundamentos del razonamiento lógico matemático, ya que es muy importante hacer reflexionar al alumno y no solo la memorización de conceptos y que utilicen sus conocimientos, resuelvan problemas, comparen sus resultados y sus formas de solución para evolucionar en sus procedimientos.

Para ello es necesario traer al aula situaciones cotidianas que supongan desafíos matemáticos atractivos y utilización de varios recursos y materiales didácticos para ser manipulado por los estudiantes.

### **Enfoque Didáctico**

La propuesta investigativa titulada Los juegos de mesa como estrategia metodológica para el aprendizaje de las matemáticas del grado segundo A de la I. E.D de barranquilla CODEBA, tiene por finalidad brindar unas propuestas relacionadas con la implementación de las clases de matemáticas, las razones que justifican la elaboración de estas propuestas están íntimamente ligadas a los nuevos retos y necesidades que imprimen la nueva educación.

El elemento que el docente de básica primaria debe enfrentar para las competencias y los elevados niveles del conocimiento que requieren las actividades y futuras generaciones de estudiantes. Los cuales tendrán que encausar sus capacidades y actitudes en función de un contexto social más complejo la tarea nuestra como docentes en proyección, es elaborar diseño de planeación educativa, nivelados al ritmo de los avances científicos, tecnológicos y culturales del medio, tarea nada fácil pues se requiere de la coparticipación de todos los entes educativos, los cuales deberán concientizarse de que el ritmo ambiente del sistema es un desafío de primer orden a superar con estrategias científicas y lúdicas, encaminadas a la educación.

Una de estas razones de mis actividades y de mi investigación es elevar la calidad en la institución en el nivel de básica primaria desde las matemáticas, por lo tanto, al fomentar la lúdica en dicha institución educativa como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes, es una buena alternativa para cumplir con la elevación de la calidad de educación.

Es también un proceso de formación donde se enseña a jugar y como jugar, ya que su orientación mal empleada conlleve a la destrucción del sujeto o del ambiente en la cual se juega, la lúdica es aprendizaje de normas y de respeto dentro del desarrollo de la sensibilidad, hacia si mismo y hacia los demás.

Por tal motivo, la implementación de un trabajo destinado al refuerzo y mejoramiento de destrezas básicas de pensamiento es lo que permitirá el fortalecimiento del futuro potencial humano. Todo es posible, si a los estudiantes se les crea un ambiente agradable en donde la recreación hace parte de la búsqueda del conocimiento, al tiempo que contribuye a su crecimiento físico y psicológico. De lo que se trata es recurrir a otras alternativas que utilicen como recurso la coacción, la presión moral y la obligación generalmente, con la metodología tradicional.

De todo esto antes escrito puedo concluir diciendo que el niño enfrenta un fenómeno, objeto o evento construye hipótesis ya sean correctas, es decir que el conocimiento nace de su propia vivencia. Y sobre esta idea el docente debe orientar y estimular los procesos de pensamiento y construcción del conocimiento.

Estas actividades realizadas, más que un compromiso por cumplir con una tarea, es ante todo una alternativa que estará disponible a aquellos docentes que se consideran con iniciativa, creativos e innovadores del quehacer pedagógico, al desarrollar estas estrategias no solo busca el fomento de las matemáticas sino también la estimulación en los estudiantes.

Con todas estas actividades busco desarrollar mediante la lúdica, habilidades para interpretar y analizar contenidos de las ciencias sociales, logrando un aprendizaje significativo, creando mediante actividades lúdicas ambientes propicios para el desarrollo de las clases de las matemáticas, logrando de una manera consciente, responsable, acciones de cambio y de compromiso de toda la comunidad educativa de las matemáticas por medio de juegos.

## **Implementación**

Al momento de realizar la respectiva implementación de la propuesta pedagógica titulada los juegos de mesa como estrategia metodológica para el aprendizaje de las matemáticas del grado segundo A de la I. E.D de barranquilla CODEBA, la cual va orientada al fortalecimiento del proceso de enseñanza y de aprendizaje, a romper con viejos paradigmas caracterizados por sus métodos tradicionalistas, pasivos y carentes de motivación de los estudiantes por el área. Lo que pretendo aquí es desarrollar unas estrategias que además de buscar el logro de unos objetivos planteados, permita convertir la tarea docente en una actividad más placentera para los estudiantes y desarrollando mediante la lúdica, habilidades para interpretar y analizar contenidos de las matemáticas logrando un aprendizaje significativo, creando juegos y demás acciones lúdicas y ambientes propicios para el desarrollo de las clases de matemáticas de una manera agradable y productiva, tanto para educando como para el educador e incentivando la creatividad y la imaginación del estudiante en la búsqueda del conocimiento, para lograr de una manera consciente, responsable, acciones de cambio y de compromisos de toda la comunidad educativa del área de las matemáticas y sobre todo desarrollando habilidades y destrezas en la realización de las diferentes actividades.

Con el desarrollo de las propuestas pedagógicas realizadas pude conocer más a fondo como los niños van adquiriendo más habilidad para resolver sus problemas matemáticos, con una serie de actividades intencionadas y articuladas, con la implementación de estrategias interesantes que despierten la motivación y el interés para lograr fortalecer el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de segundo grados de la Institución Educativa Distrital CODEBA, dentro las actividades considere que los juegos didácticos elaborados con material reciclable eran excelentes, ya que al implementarlos los niños se sintieron motivados y les gusto

mucho realizar las actividades y además considero que la secuencia didáctica favoreció el desarrollo de las competencias porque las diseñe con diferentes actividades donde los niños y las niñas fueron los principales protagonistas, participaron de una manera activa, donde interactuaron, se integraron, trabajaron en equipo y de manera individual.

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

El desarrollo de esta propuesta pedagógica fue orientada al fortalecimiento del proceso de enseñanza y de aprendizaje, a romper viejos paradigmas caracterizados por sus métodos tradicionalistas, pasivos y carentes de motivación de los estudiantes por el área de matemáticas. Por lo que se pretendió aquí desarrollar unas estrategias que además de buscar el logro de unos objetivos planteados, permita convertir la tarea del docente en una actividad más placentera para los estudiantes.

Esta propuesta, más que ser un compromiso académico, es ante todo una alternativa que estará disponible a aquellos docentes que se consideren con iniciativa, creativos e innovadores del quehacer pedagógico, al desarrollar estas estrategias no solo busca el fomento en las matemáticas, sino también la estimulación en los estudiantes.

Desde esta perspectiva, la lúdica es muy importante porque son un conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras.

Y de todas estas experiencias se logró: desarrollar mediante la lúdica habilidad para interpretar y analizar contenidos de las matemáticas logrando un aprendizaje significativo, creando mediante juegos y demás acciones lúdicas creando ambientes propicios para el desarrollo de las clases de matemáticas de una manera agradable y productivas.

Todo esto se logró con la participación activa de los estudiantes y el empeño puesto por mi para desarrollarlas de una forma creativa para genera cambios en la educación de estos niños, las matemáticas son un juego, un juego maravilloso y poderoso que sirve para la vida diaria.

Técnicamente, utilizamos el razonamiento lógico matemático todo el día: cuando calculamos el tiempo para llegar a un lugar, o cuando hacemos cálculos para comprar algo; todo el día estamos razonando situaciones que requieren aplicar las matemáticas.

Hoy más que nunca, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños cobra mayor importancia por su relación con el mundo actual, donde la tecnología está cada vez más presente en nuestras vidas. Sin embargo, no siempre resulta sencillo implementar estrategias efectivas para facilitar su aprendizaje.

Y para hacer todo esto posible las clases deben ser dinámicas para que los niños se sientan motivados en participar y sientan amor por las matemáticas y quieran participar con mucho ánimo en clases dinámicas las cuales constituyen un medio para fomentar relaciones más estrechas, desarrollando actitudes de cooperación y estableciendo lazos emocionales entre los miembros del grupo. Así mismo, facilitan la búsqueda de soluciones a los problemas, la resolución de conflictos internos del grupo, la integración y comunicación intergrupales, el desarrollo del sentido crítico y hacen más efectivo el trabajo en grupo, además de facilitar su proceso de aprendizaje, estimula estados emocionales positivos y una movilidad que ayuda a desarrollar en el alumno un estado físico y mental conveniente para el aprendizaje.

## Conclusiones

La planeación diseñada fue adecuada ya que la incidencia del estímulo lúdico en los niños de segundo grado A, se encuentra muy alejado del significado pedagógico puesto que no es valorado adecuadamente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, y se observa en el educando la apatía y desmotivación. Este es uno de los tantos motivos que ha llevado a la necesidad de promover la lúdica como estrategia metodológica para enseñanza y el aprendizaje en el área de matemáticas.

La mayor manifestación de apatía y desmotivación de los educandos afecta directamente el área de matemáticas, ya que la utilización solamente del tablero o comentarios orientativos por parte de la docente causan desinterés o irritación en los niños cortando su imaginación, soltura y expresión corporal.

De igual forma en el núcleo familiar a veces no hay espacios dirigidos a la lúdica, (juegos, dinámicas, experiencias) entre otros. Lo que acrecienta en el niño la apatía por el aprendizaje, ya que ve en el colegio una continuidad de la rutina de su hogar.

Estableciendo que todos estos procesos son formadores integrales del individuo, se presenta la preocupación por crear estrategias metodológicas donde se dé cabida al proceso lúdico como enlace positivo con el desarrollo social y expansivo del educando.

Atendiendo la realidad visible del contexto social, en el desarrollo del quehacer pedagógico, constantemente se observa que el docente de hoy día a pesar de las innovaciones tecnológicas y aportes educativos casi siempre olvida fomentar el cambio, y es así como las clases se hacen monótonas y textuales, las cuales giran en torno al tablero, el marcado, según la metodología tradicional; creando de esta manera una atmosfera de apatía y desinterés en los educandos.

## Referencias

- Batanero, (2003). *Desarrollos y aplicaciones del sistema teórico Enfoque Ontosemiótico (EOS) del conocimiento y la instrucción matemáticos se han incluido y sistematizado en la nueva*. <http://www.ugr.es/local/jgodino/>
- CAJIDE VAL, J. (1993). *Proyecto Docente e Investigador de Pedagogía Experimental*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1993  
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/24>
- Escobar, Y. (Invitada), Guerrero, M (locutora) (abril 30, 2019). *Intelectual transformativo* [Programa de Radio]. Red de Infancia. RUV Radio UNAD Virtual. <http://ruv.unad.edu.co/index.php/academica/red-infancias/6043-intelectual-transformativo-yesenia-escobar>
- Jara, O. (2018) *La sistematización de experiencias: prácticas y teorías para otros mundos posibles*. Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano CINDE. <https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2121/Libro%20sitematizacion%cc81n%20cinde-Web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010*. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2), 90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*. Pearson Educación.

[https://www.academia.edu/33825697/Las\\_competencias\\_en\\_la\\_docencia\\_universitaria\\_pimienta\\_1\\_](https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_)

Tobón, S. (2018a). *Formación basada en competencias*. Las Voces del Saber, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tonucci, F. (1999) *La Investigación como alternativa a la enseñanza*. ¿Enseñar Aprender?

Editorial Laboratorio Educativo, Segunda edición. Caracas. Venezuela

<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102315.pdf>

Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario

CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

## **Apéndices**

### **Apéndice A Carpeta de evidencias de la práctica pedagógica**

[https://drive.google.com/drive/folders/1WBSJBm4oOn0FNU2FA91VMJowR6P7pe3Z  
?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1WBSJBm4oOn0FNU2FA91VMJowR6P7pe3Z?usp=sharing)