

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y PEDAGOGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA
EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE
LAS TABLAS DE MULTIPLICAR, EN EL GRADO TERCERO 01 DEL COLEGIO
BICENTENARIO DE CÚCUTA.

LAURY DAYANA GARCÍA PÉREZ

2016

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y PEDAGOGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA
EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE
LAS TABLAS DE MULTIPLICAR, EN EL GRADO TERCERO 01 DEL COLEGIO
BICENTENARIO DE CÚCUTA.

LAURY DAYANA GARCÍA PÉREZ

1.004.858.128

Trabajo de grado en la modalidad de práctica integral para optar el título de licenciada en
pedagogia infantil

ASESOR: LIC. LEYDI LORENA VÁSQUEZ RUIZ

2016



COLEGIO BICENTENARIO
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

NIT 890501510-4
Código DANE N° 354001012025
Licencia de Funcionamiento Resolución 000577 de 5 mayo de 2010

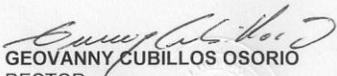
EL SUSCRITO RECTOR DEL COLEGIO BICENTENARIO

CERTIFICA QUE:

Que la señorita **LAURY DAYANA GARCÍA PERÉZ** identificada con cédula de ciudadanía N° 1.004.858.128 expedida en el departamento del Cesar-Aguachica, estudiante de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de Pamplona, realizó las siguientes prácticas integrales en el Colegio Bicentenario de la ciudad de Cúcuta, en el periodo 06 de septiembre al 10 noviembre del 2016 en el Grado TERCERO 01.

Cumpliendo satisfactoriamente con las labores académicas y pedagógicas que le fueron asignadas y obteniendo en la ficha de evaluación de ejecución de la **PRÁCTICA INTEGRAL** una nota final de 4,7 por de la Docente Supervisora **LIC. INGRID RODRIGUEZ**.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado a los 18 días del mes de Noviembre del 2016.


GEOVANNY CUBILLOS OSORIO
RECTOR
COLEGIO BICENTENARIO
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
PROYECTO: ZULY VANESA DUQUE LEAL




INGRID RODRIGUEZ
DOCENTE SUPERVISOR
COLEGIO BICENTENARIO

DEDICATORIA

Mi trabajo de grado se lo dedico principalmente a Dios ser supremo, mi amigo incondicional y guía espiritual, aquel que orienta cada uno de mis pasos en todo momento, aquel que siempre está en presente en cada una de mis decisiones y acciones, colmándome de infinitas bendiciones, llenándome de felicidad, amor y optimismo para salir adelante sin importar los obstáculos que se me presenten en el transcurso de mi vida.

De igual manera le doy infinitas gracias a mi hermana Yury Alexandra García Pérez, que siempre me ofreció su apoyo incondicional tanto en los momentos buenos como en los malos, nunca me dejó rendirme a pesar de las adversidades, siendo mi ejemplo de superación.

A mi hijo por ser el motor que me impulsa a diario a superarme tanto personal como profesionalmente y en especial para culminar satisfactoriamente esta etapa tan importante de mi vida.

AGRADECIMIENTOS

La autora expresa sus agradecimientos a:

El docente Ariel Dotres que desde su labor docente me enseñó el método de investigación, aportando bases sólidas para ejecutar el proyecto investigativo en el campo aplicado.

La docente Leydi Lorena Vásquez por orientar tan significativo proceso de mi labor docente como maestra en formación, a través de su asesoramiento tanto en el proceso curricular como en el extracurricular, siempre mostrándose abierta y flexible a dar respuesta a todas las dudas generadas.

Tabla de Contenido	pág.
AGRADECIMIENTOS	6
LISTA DE FIGURAS	10
LISTA DE TABLAS.....	11
ABSTRACT.....	13
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I.....	17
1.1 Observación Institucional.....	17
1.2 Diagnóstico	18
CAPITULO II	21
2.3.1 NACIONALES	22
2.3.2 INTERNACIONALES.....	25
2.5 MARCO CONCEPTUAL.....	29
2.6 OBJETIVOS	31
2.7 TÓPICO GENERADOR.....	31
2.7.1 HILOS CONDUCTORES.....	32
2.8 EJES TEMÁTICOS	32
2.9 ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA	33
2.11 METODOLOGÍA	35
2.12 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	37
CAPITULO III.....	46
CAPITULO IV.....	52
INFORME DE ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES	52
CAPÍTULO V	59
INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE	59
5.1 AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	59
5.1.1 Coevaluación de la práctica docente.	60
5.1.2 Evaluación de la supervisión de la Práctica Integral docente.....	60
CAPÍTULO VI.....	62
CONCLUSIONES	62
CAPITULO VII	64

RECOMENDACIONES	64
BIBLIOGRAFÍA.....	65

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Juego Don pepe el pescador.	36
Anexo B. Juguemos con las cartas.	37
Anexo C. El Twister matemático.	38
Anexo D. La Oca de la multiplicación.	39
Anexo E. El bingo de las tablas.	40
Anexo F. La caja de sorpresas.	41

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Hilos conductores.	30
Figura 2. Ejes temáticos.	31
Figura 3. Plan de trabajo cronograma de actividades.	34
Figura 4. Registro fotográfico de actividades.	46
Figura 5. Registro fotográfico de actividades.	47
Figura 6. Comisión de evaluación.	51
Figura 7. Entrega de boletines.	52
Figura 8. Presentación pruebas saber.	53
Figura 9. Celebración del día del amor y la amistad.	54
Figura 10. Izada de bandera día de la raza.	55
Figura 11. Celebración del día del niño.	56

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Estándares.	31
Tabla 2. Competencias.	32
Tabla 3. Anexo A. Juego 1. Don pepe el pescador.	36
Tabla 4. Anexo B. Juego 2. Juguemos con las cartas.	37
Tabla 5. Anexo C. Juego 3. El Twister matemático.	38
Tabla 6. Anexo D. Juego 4. La Oca de la multiplicación.	39
Tabla 7. Anexo E. Juego 5. El bingo de las tablas.	40
Tabla 8. Anexo F. Juego 6. La caja de sorpresas.	41
Tabla 9. Cronograma de actividades.	43
Tabla 10. Fortalezas y debilidades.	57

RESUMEN

El presente informe de práctica integral da a conocer las experiencias más importantes reflejadas durante el trabajo de grado con la modalidad de práctica integral, realizada en el colegio Bicentenario de la ciudad de Cúcuta, en el grado tercero 01 de la jornada de la mañana. El proceso de práctica brindó la oportunidad de enriquecer la experiencia laboral, en cuanto a las vivencias experimentales con la realidad educativa, planteándose nuevos retos en estrategias didácticas y pedagógicas en cuanto a la matemática para así obtener unas infinidades de cualidades en pro al desarrollo integral de cada educando.

Así mismo el informe incluye el proyecto de aula como propuesta pedagógica, para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar contribuyendo al mejoramiento del rendimiento académico con respecto al área de matemáticas; para esto se utilizaron estrategias didácticas y pedagógicas, a través de la implementación de juegos ya existentes modificados de tal manera que permitieran la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar. Estos juegos se ejecutaron en las horas de clase referentes al área de matemáticas; generando en cada intervención experiencias significativas en el ámbito educativo.

Palabras claves: Estrategias didácticas, proceso de enseñanza y aprendizaje, matemáticas, tablas de multiplicar.

ABSTRACT

This comprehensive practice report presents the most important experiences reflected during the work of degree with the integral practice modality, carried out in the Bicentennial school of the city of Cúcuta, in the third degree 01 of the morning session. The practice process provides the opportunity to enrich the work experience, in terms of experiential experiences with the educational reality, posing new challenges in didactic and pedagogical strategies in terms of mathematics in order to obtain an infinite number of qualities for the integral development of every student.

The report also includes the classroom project as a pedagogical proposal, to strengthen the teaching and learning process of multiplication tables contributing to the improvement of academic performance with respect to the area of mathematics; For this we used didactic and pedagogical strategies, through the implementation of already existing games modified in such a way as to allow the teaching and learning of multiplication tables. These games were executed in class hours relating to the math area; generating in each intervention significant experiences in the educational field.

Key words: Didactic strategies, teaching and learning process, mathematics, multiplication tables.

INTRODUCCIÓN

El presente informe de práctica integral se evidencia cada uno de los pasos que permitieron el desarrollo de la totalidad de su proceso; en primer lugar se describe el diagnóstico realizado referente a la institución educativa Colegio Bicentenario haciendo énfasis en cuanto los elementos teológicos, perfil del estudiante, diseño curricular, proyectos transversales, integración de la familia- escuela y comunidad, infraestructura, características del desarrollo multidimensional de los niños y niñas, observación del contexto socio-familiar de los educandos, interacción entre pares, principios metodológicos y didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, formación y vivencia de hábitos, mediaciones pedagógicas, evaluación del aprendizaje, apoyos técnicos, tecnológicos y profesionales y adaptaciones curriculares.

A partir del diagnóstico realizado se determinaron varias falencias en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje en relación al área de matemáticas reflejándose dificultades en el aprendizaje de las tablas de multiplicar, para contribuir al mejoramiento de esta dificultad se diseña y se aplica la propuesta didáctica y pedagógica “Jugando con la matemática” para el afianzamiento de las tablas de multiplicar, basada en el juego.

El juego es una actividad muy importante en la vida de los niños y niñas. Desde el nacimiento y hasta que el ser humano tiene uso de razón el juego ha sido un elemento que genera expectativas para explorar, buscar momentos de descanso y de esparcimiento. Por este motivo es que a los niños no se les debe privar del juego, ya que por medio de él desarrollan infinidad de habilidades tanto sociales como corporales y mentales y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego también puede ser tomado como terapia, aliviando las dificultades de la vida eliminando el estrés.

A partir del desarrollo de estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego, es posible mejorar la enseñanza y aprendizaje de la matemática en temas básicos en los cuales los educandos siempre han presentado falencias en este caso las tablas de multiplicar.

Desde hace treinta años se insiste en la necesidad de que el alumno comprenda lo que está haciendo. Cuando esa comprensión se refiere a unos hechos que debe memorizar se traduce, metodológicamente, en actividades de construcción. El alumno debe construir la tabla de multiplicar para memorizarla posteriormente (MAZA, 1991). Para que se tenga lugar una verdadera construcción del conocimiento se hace necesaria la interacción social, por medio de la cual los alumnos intercambian puntos de vista, en ocasiones divergentes, dando lugar de esta manera a debates donde se ponen en tela de juicio el razonamiento de algunos compañeros. Esto, generalmente, lleva a modificaciones del propio razonamiento, y como consecuencia a pensamientos de mayor nivel.

Las situaciones donde se ponen de manifiesto la interacción social entre los alumnos pueden ser múltiples, aunque una de las más motivantes constituye aquellas actividades con un carácter lúdico. Unas actividades alternativas para desarrollarse en el aula son juegos como el bingo, juegos de dados, entre otras en sus múltiples versiones.

El juego en el aula sirve como una estrategia pedagógica para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, logrando llamar la atención de los educandos y haciendo que estos se involucren y participen de diversas temáticas que anteriormente les resultaban aburridas y complejas. Actualmente las docentes no aplican el juego dentro del aula por motivos como falta de tiempo, evitar la indisciplina o simplemente porque desconoce sus múltiples ventajas; haciendo de las clases momentos monótonos. Unas de las áreas básicas en la cual se reflejan falencias y apatía por parte de los educandos es la matemáticas; hay casos en donde los estudiantes no se dan la oportunidad de aprender esta área ya que simplemente con mencionar su nombre ya se muestran reacios a participar de ella. La propuesta “juguemos con la matemáticas” es una respuesta positiva en cuando al proceso de enseñar la matemáticas dentro del aula, cuya finalidad como su propio nombre lo dice trata de implementar el juego para reforzar temáticas de la matemáticas en las cuales los estudiantes reflejen más falencias como los son las tablas de multiplicar y las operaciones básicas de la matemáticas.

En cuanto al diseño, ejecución y evaluación de la propuesta pedagógica implementada, esta se direcciono a través de la investigación cualitativa, la cual estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas (Blasco y Pérez, 2007). Donde el docente obtiene información relevante del proceso de aprendizaje.

La práctica integral docente fue evaluada teniendo como base los aspectos referentes a la autoevaluación que realiza la docente en formación donde evidencia las fortalezas y debilidades que se presentaron durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del grado 3-01; otro aspecto es la evaluación por parte de las docentes facilitadoras las cuales evidenciaron el desempeño de la maestra en formación en el transcurso de su proceso de practica integral.

Al finalizar se emiten unas conclusiones las cuales dan respuesta a cada uno de los objetivos específicos propuestos en proyecto de aula.

CAPÍTULO I

INFORME

DE LA OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO

1.1 Observación Institucional

El colegio Bicentenario es una institución pública que se caracteriza por brindar los conocimientos necesarios y básicos para el desarrollo intelectual de cada uno de los educandos, aparte de instruir se dedica a formar personas con grandes aspiraciones profesionales y morales; está localizado en el barrio Antonia Santos, sector el progreso, zona urbana, comuna ocho en la calle 13 con avenida 47. Corresponde ámbito de educación formal y ofrece niveles como: preescolar, básica, ciclo primario, secundario, media y técnica. El colegio bicentenario tiene como meta principal formar desde el preescolar hasta la educación técnica personas críticas en relación a las dimensiones humanas y está proyectada a la implementación de un modelo pedagógico flexible de calidad que permita la formación de seres autónomos que sean de provecho y utilidad a la sociedad; con respecto a los objetivos institucionales están basados a la formación de un ser integral con mentalidad de progreso y desarrollo, con aspiraciones de superarse y capaz de crear vínculos sociales.

El colegio Bicentenario tiene una infraestructura bastante completa para suplir las necesidades de los educandos en cuanto al proceso enseñanza y aprendizaje, cuenta con dos plantas físicas, varias aulas para cada grado, las cuales están dotadas de pupitres, mesas, tableros y material didáctico pertinente; adicionalmente cuenta con áreas recreativas como, canchas, parques, biblioteca, salón de audiovisuales y cafeterías y principalmente tiene unidades sanitarias adecuadas a las edades de los educandos desde el preescolar hasta la técnica; además consta de las siguientes mediaciones pedagógicas como carteleras, libros, tableros, juegos didácticos y apoyos tecnológicos, como video beam, DVD, grabadoras, computadores portátiles, micrófonos, televisores, y profesionales como, técnicos en sistemas, psicólogos, nutricionistas, licenciados, secretarías, directores, coordinadores y celadores. El currículo que se maneja en esta institución es un currículo flexible de forma que fluyan las demandas formativas de los

educandos según particularidades, necesidades, intereses, deseos y vivencias relacionadas con el perfil del estudiante planteado por esta institución; es importante resaltar que a pesar de que en el currículo este establecido el derecho a la inclusión, en la realidad dentro de las aulas de clase no se lleva a cabo dicha inclusión educativa. Dentro del currículo se llevan a cabo proyectos transversales enfocados a temáticas como, actitud productiva, los valores éticos y morales, la autonomía institucional, la familia, la sexualidad, el cuidado del medio ambiente y la democracia como forma de vida.

La evaluación del aprendizaje se tiene en cuenta las competencias, habilidades y fortalezas logradas por los alumnos durante el proceso de enseñanza, utilizando la evaluación cuantitativa y la escala valorativa establecida por el decreto 1290.

Por otra parte, es de gran relevancia resaltar el papel fundamental que juega la triada, teniendo en cuenta que los educandos que integran este colegio son de estratos bajos y que el contexto social que los rodea no es el más favorable involucrando familias disfuncionales y en consecuencia los educandos presentan conductas inadecuadas tanto disciplinariamente como académicamente por consiguiente los entes administrativos y docentes se ingenian novedosas estrategias didácticas y pedagógicas para lograr convertir el ambiente escolar en uno totalmente diferente al que ellos viven a diario fuera de la institución y esto solo puede ser posible con paciencia, tolerancia, optimismo, consistencia y sobre todo conservando una relación de empatía entre pares.

Teniendo en cuenta la línea de investigación de PIF, se determinó por medio del diagnóstico realizado en los grados terceros de primaria que existen grandes falencias con respecto al área de matemáticas y por lo tanto se es necesario el diseño e implementación de diversas estrategias de aprendizaje para lograr obtener excelentes resultados y progresos en cuanto a las habilidades matemáticas.

1.2 Diagnóstico

El grado tercero 01, está conformado por treinta y siete estudiantes, cuyas edades comprendidas entre los nueve y once años; pertenecen a un nivel económico de estrato bajo y el contexto social que los rodea es bastante complejo, debido a

problemáticas como, maltrato familiar, abandono, desplazamiento, violencia física, drogadicción, alcoholismo, familias disfuncionales, entre otras.

En la parte académica generalmente los educandos presentan un rendimiento académico bueno, resaltando a cinco estudiantes cuyo promedio son los más altos conformando el cuadro de honor, José Ángel Osorio Rojas, Giseth Viviana Ortega, Kevin Arley Caballero Flórez y Karol Viviana Ortega Rangel. Teniendo en cuenta que los estudiantes tienen particularidades que los identifican y que una de ellas es la forma como aprenden. Es decir, como asimilan fácilmente la nueva información, en este grado el estilo de aprendizaje más relevante es el kinestésico, luego sigue el visual y finalmente el auditivo. En cuanto al proceso de enseñanza- aprendizaje los educandos presentan falencias o dificultades de aprendizaje en aspectos como comprensión e interpretación de textos, caligrafía, ortografía y discalculia y en promedio la mayor dificultad está en el área de matemáticas con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

A nivel disciplinario este grado en específico es estable, es decir, no es el grado más indisciplinado ni el de mejor conducta; por otra parte es importante resaltar que el comportamiento de los educandos dentro del aula de clase varía según la docente que lo esté dirigiendo en el momento; las docentes más permisivas disciplinariamente son la de matemáticas y la de lengua castellana. La relación entre pares también es diferente ya que no todos los estudiantes se relacionan de la misma manera con las docentes, en la relación docente-estudiante, respecto a la docente de sociales, ella se muestra autoritaria y tradicional y la relación entre estudiante-docente, estos trabajan en clase y en ocasiones se muestran dispersos; la relación docente-estudiante de la docente de lengua castellana, esta muestra falta de dominio, grita constantemente y es muy tradicional, la relación estudiante-docente los educandos se levantan del puesto, gritan y fomentan la indisciplina; la relación docente-estudiante de la docente de matemáticas esta refleja apatía y desinterés ante los educandos, la relación estudiante-docente estos realizan las actividades propuestas en la clase; la relación docente estudiante de la docente de ciencias naturales esta es dinámica, flexible, comprometida y la relación estudiante docente, estos trabajan en clase, prestan atención y participan activamente y finalmente la relación entre estudiante-estudiante en el desarrollo de las clases estos juegan, comparten y se respetan.

La metodología de las docentes es muy similar, la instrucción del conocimiento consiste en dar una temática por semana ejecutándose de la siguiente manera, primero se explica el concepto del tema, es decir, la teoría, luego se hace una actividad en clase, seguidamente se hace un taller de refuerzo o cuestionario y finalmente se evalúa. La diferencia existe en cuanto a la metodología es la frecuencia con que aplican las estrategias pedagógicas. Las docentes que más estrategias pedagógicas utilizan son la docente de lengua castellana, y la docente de ciencias naturales, cuyos enfoques son constructivistas y significativos y las docente menos utilizan las estrategias pedagógicas son la docente de matemáticas y la docente sociales las cuales se basan en el enfoque tradicional.

Teniendo en cuenta lo anterior expuesto en base a las falencias de los educandos y la metodología utilizada por las diferentes docentes, se plantea la propuesta pedagógica **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y PEDAGOGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR, EN EL GRADO TERCERO 01 DEL COLEGIO BICENTENARIO DE CÚCUTA**. Cuya finalidad es diseñar juegos didácticos y pedagógicos que resulten divertidos que logren llamar la atención de los educandos y de esta manera sea posible que estos aprendan las tablas multiplicar de una manera más fácil, correspondientes al área de matemáticas.

CAPITULO II

PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1 TITULO

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y PEDAGOGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR, EN EL GRADO TERCERO 01 DEL COLEGIO BICENTENARIO DE CÚCUTA.

2.2 JUSTIFICACIÓN

La propuesta pedagógica, Estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar, en el grado tercero 01 del colegio bicentenario de Cúcuta **“jugando con la matemática”**, es una propuesta que apuesta a contribuir a la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar. En el colegio Bicentenario específicamente en el grado tercero cero uno hay una gran parte de los educandos que se les dificulta temas en el área de las matemáticas como las tablas de multiplicar las cuales requieren de constante practica para lograr un verdadero dominio. Actualmente los estudiantes de tercero 01 por pereza o desinterés no practican este tema como debiese ser; en este sentido con miras a mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza del pensamiento matemático en cuanto a las tablas de multiplicar resulta idónea la implementación de la presente propuesta pues es fundamental para reforzar dichas temáticas ya que los estudiantes sin darse cuenta mientras estén jugando a la vez están practicando las tablas de multiplicar, que normalmente no lo harían. Otra ventaja de la ejecución de esta propuesta es que se activa la habilidad de la competitividad entre los educandos, es decir, que estos se esmeraran por estudiar cada día más y más para así ganar los juegos, adquiriendo y fortaleciendo habilidades matemáticas.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f).

A través del desarrollo y ejecución de cada uno de los juegos diseñados para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar, se reflejaron resultados positivos en cuanto al rendimiento académico, debido a que el hecho de que los educandos dominen las tablas de multiplicar hace que se les faciliten otras operaciones básicas de la matemáticas como la multiplicación, la división y la resolución de problemas tanto académicos como en la vida cotidiana.

2.3 ANTECEDENTES

Para desarrollar la presente investigación es necesario realizar una observación detallada de trabajos, proyectos, investigaciones relacionadas al tema en discusión, las siguientes referencias establecen los antecedentes relacionados a las dificultades de aprendizaje dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de la matemática y así mismo la actitud del docente para lograr avances significativos a través del diseño e implementación de diversas estrategias didácticas y pedagógicas.

2.3.1 NACIONALES

(LOTERO BOTERO, 2010). En su artículo “La crisis de la Multiplicación: Una Propuesta para la Estructuración Conceptual” presenta un estudio en torno al aprendizaje de la multiplicación. Los integrantes del equipo de investigación asumieron durante cuatro años consecutivos el rol de tutores de un grupo de siete niños cuyas edades oscilan entre los siete y doce años. Se identifican cuatro requerimientos para la estructuración conceptual de la multiplicación, surgidos de este trabajo tutorial. En correspondencia con los cuatro requerimientos de estructuración conceptual identificados, se presentan cuatro situaciones de aprendizajes propuestas y validadas en este estudio, basadas en experimentaciones con objetos tangibles. Cada requerimiento se refiere a demandas de orden lógico- matemático implicadas en la coordinación de las tres cantidades que entran en juego en esta operación y que son necesarias para construir significado en el pensamiento infantil.

(ORTIZ., 2010) El presente proyecto tuvo el objetivo de plantear y desarrollar estrategias didácticas que permitan alcanzar el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza de las tablas de multiplicar en los estudiantes del grado tercero B, a través de un proceso reflexivo. Esta investigación se basó en la investigación acción educativa, cuyo enfoque es la observación participante. Como referente teórico abordan el pensamiento de José Bernardo Carrasco y Juan Basterretche Baignol. “El hecho de resaltar la importancia que para el aprendizaje escolar tienen las actividades del propio estudiante (“lo que el estudiante hace”) nos llama la atención sobre las características del aprendiz humano individual. A menos que prestemos atención a ello, muy poco adelantaremos en la comprensión o el 1mejoramiento del aprendizaje escolar. Es útil recordar que el aprendizaje depende íntegramente de las actividades mentales del que aprende. Lo que haga el maestro solo importa en la medida en que afecte las acciones mentales del estudiante”

De lo anterior se puede concluir que el aprendizaje no debe ser un proceso de memorización, ni mucho menos monótono, sino que de lo contrario debe ser un proceso de participación activa, en donde se involucre al estudiante y se tengan en cuenta sus preferencias, estilos de aprendizaje y de esta manera lograr potencializar todas sus capacidades y habilidades.

Para el investigador el aprendizaje no debe ser una acción memorística y repetitiva que ignore las necesidades propias de cada estudiante, al contrario debe ser una acción participativa del estudiante y del maestro, donde el maestro inicia su enseñanza a partir de los conocimientos previos de cada uno de ellos, dándose así un aprendizaje dialogado y en camarería para explorar las capacidades e intereses de aprender de cada uno de los estudiantes.

El aprendizaje es un proceso de continuo desarrollo que va de la mano con los conocimientos previos de los educandos y los conocimientos transmitidos por los docentes, en donde es de real importancia que el docente identifique y conozca las capacidades y potencialidades de los educandos para de esta manera lograr un ambiente de aprendizajes significativos.

La motivación en el aula depende de la interacción entre el profesor y sus estudiantes. Al efectuar las estrategias didácticas permitieron cambiar las ideas equívocas que los estudiantes del grado 3 – b tenían con respecto al aprendizaje de las tablas de multiplicar permitiendo unas clases amenas entre maestros y estudiantes. Todas las estrategias de enseñanza son utilizadas intencional y flexiblemente por el profesor y este las puede usar antes para activar la enseñanza, durante el proceso para favorecer la atención y después para reforzar el aprendizaje de la información nueva.

De la anterior conclusión se puede deducir que para lograr que el educando participe en cada una de las actividades desarrolladas en clase es importante que la docente realice la motivación, ya que de esta depende que el educando se interese por la clase y así asimile los nuevos conocimientos.

(SERRANO., 2013) Esta investigación tuvo como objetivo Promover el uso estrategias didáctico pedagógicas para la enseñanza aprendizaje significativo de la multiplicación en los estudiantes de básica primaria del Colegio General Nuestra Señora Del Rosario. La metodología utilizada en este proyecto fue la investigación acción educativa. Como referentes se abordó el pensamiento del teórico David Ausubel. “El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje”. El aprendizaje significativo es un proceso por el cual se construyen aprendizajes a largo plazo por medio de la relación entre los conocimientos previos con los nuevos conocimientos llevados a la realidad por medio de la experiencia.

La estrategias didácticas que fueron diseñadas permitieron en gran parte solucionar la problemática que se presentaba en el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar en los estudiantes del grado 3, ya que al evaluar el resultado se pudo observar que la gran mayoría de estudiantes ya manejan diferentes formas para

resolver operaciones donde se requiere de las tablas de multiplicar. Esto muestra la efectividad de las estrategias aplicadas por que se logró el aprendizaje significativo de ellas.

De la anterior se es posible afirmar que el presente proyecto obtuvo resultados positivos, es decir, que se alcanzó el desarrollo de los objetivos planteados.

2.3.2 INTERNACIONALES.

(Fernández, 2007). En su artículo “La Esperanza de la Multiplicación Aritmética: “Una Barrera Epistemológica” identifica que el aprendizaje de la matemática en educación primaria necesita incorporar un significado que dote de fundamento epistemológico el conocimiento adquirido. Cuando buscamos ese significado para un concepto matemático corremos el riesgo desnaturalizar los principios científicos que dan sentido al concepto, en este caso, en la estructura matemática. Al expresar, en los procedimientos didácticos, la multiplicación aritmética como suma de sumandos iguales, arriesgamos la comprensión del concepto en su auténtica ortodoxia. En este artículo se dan razones que se apoyan fundamentalmente los errores cometidos por los educandos. Por último, sugiere un procedimiento para la intervención educativa en la enseñanza de la multiplicación.

(Olfos., 2009). En su libro “La Enseñanza de la multiplicación” ofrece a los docentes de básica primaria ejemplos de lecciones, planes de clases, y sugerencias para enseñar el tema de la multiplicación. Este libro se confina al estudio de la enseñanza de la multiplicación con números naturales, quedando fuera del foco de análisis de la multiplicación de fracciones y de números decimales.

(Orduz., 2014) La presente tesis de posgrado tuvo como objetivo de incentivar recursos didácticos para la Enseñanza y aprendizaje de las Tablas de Multiplicar en los Estudiantes del 3er Grado del Subsistema de Educación Primaria de la E. B. “Ramón Buenahora” del Municipio San Cristóbal del Estado Táchira. La metodología del presente estudio se enfocó en la investigación de campo. Como referentes se tomó el

pensamiento de Piaget, 1984. “Los conjuntos y los niños: una intersección vacía” Piaget sostiene que el niño en su desarrollo realiza espontáneamente clasificaciones, compara conjuntos de elementos y ejecuta otras muchas actividades lógicas.

De lo anterior expuesto por el teórico Jean Piaget, se deduce que los infantes a medida que avanza en su desarrollo organiza sus conocimientos a través del proceso lógico.

Para el investigador, durante todos los tiempos se ha considerado a las matemáticas como una asignatura difícil pero necesaria por su gran valor formativo y que lo que se pretende con la enseñanza de los conjuntos es que el niño tome conciencia de sus propias operaciones.

El anterior planteamiento explica que la enseñanza de las matemáticas es considerada como un proceso complejo, en donde el educando lo percibe como un mecanismo complicado y difícil, y que en la mayoría de los casos no se dan la oportunidad de aprenderlo y simplemente crean una barrera negativa de aislamiento; pero sin embargo a partir de esta situación problemática el docente debe diseñar estrategias que logren motivar al educando a participar activamente de esta área básica y fundamental del saber.

(Ruiz., 2011) La presente tesis, tuvo como objetivo desarrollar estrategias didácticas y de aprendizaje de la multiplicación y la división, en 1er año de educación secundaria bolivariana. La metodología del presente proyecto se basó en el estudio de la investigación de campo, de carácter descriptivo. Como referentes teóricos se abordó el pensamiento de Vigotsky (1979).

El aprendizaje lo concibe Vigotsky como un proceso dinámico por medio del cual el alumno se apropia no sólo del conocimiento, sino también de nuevas formas de conocer la realidad.

De lo anterior se deduce que el aprendizaje es un proceso de interacción con el medio en donde el educando asimila nuevos conocimientos, a través de experiencias reales que le permiten desenvolverse en la vida cotidiana.

2.4 MARCO TEÓRICO

(Adrián, 1996) Cuando oímos hablar de las tablas de multiplicar, a la mayoría de las personas que estuvimos en la escuela nos viene el recuerdo de una serie de números y signos que debíamos memorizar para evitar el enfado de las maestras o el maestro. Las estrategias de memorización se basan fundamentalmente en el memorismo, se repetían las tablas- en ocasiones cantando- hasta la saciedad.

Todo lo relacionado con el aprendizaje significativo estaba ausente de este tipo de actividad. Uno de los objetivos de memorizar las multiplicaciones básicas era preparar a los alumnos y alumnas para enfrentarse al algoritmo de la multiplicación.

Donde tenían que realizar multiplicaciones, en las que importaban más la amplitud que la comprensión de lo que se hacía, lo más frecuente era que el alumno cometiera algún error debido a la magnitud del ejercicio. Por otro lado, existía una separación entre las operaciones objeto de aprendizaje y la aplicación de las mismas. Por tal motivo, cuando los alumnos se enfrentaban a la resolución de problemas recurrían al profesor para que los orientara sobre la operación a realizar; para los docentes es frecuente escuchar en relación al problema: **“es de restar, sumar, multiplicar o dividir”**. Esto puede ser consecuencia de presentar las operaciones separadas de la resolución de problemas, haciendo difícil que los alumnos comprendan la utilidad y aplicación de las mismas. En muchas escuelas todavía vive el discurso que dice: **“primero vamos a enseñar a los alumnos a resolver bien los algoritmos, para después pasar a resolver problemas”**. Esta idea es incongruente con el aprendizaje significativo, las operaciones matemáticas constituyen instrumentos para solucionar determinados problemas con los que se encuentran las personas, y hacer más fácil y comprensible su entorno. Los signos y las operaciones matemáticas no surgen para basarnos en ellos y proponer situaciones problemáticas al alumnado, su objetivo es lo contrario.

En base a lo anterior expuesto es de gran relevancia resaltar que los docentes tienen como reto hacer que su proceso de enseñanza y aprendizaje sea

verdaderamente significativo para sus educandos, a través de estrategias didácticas, pedagógicas y experiencias significativas que permitan que estos asimilen de manera coherente los nuevos aprendizajes instruidos a diario en los encuentros académicos, dejando atrás modelos pedagógicos tradicionales basados en la memorización.

(Ausubel, 1983) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente".

De acuerdo a lo anterior expuesto por el autor David Ausubel es posible afirmar que para lograr verdaderos aprendizajes significativos es necesario que el docente lleve al educando a experimentar situaciones reales, en donde este tenga la posibilidad de explorar el medio y sobre todo la posibilidad de reaprender de acuerdo a sus conocimientos previos, hasta lograr aprendizajes que perduren a largo plazo en la memoria de los educandos.

2.5 MARCO CONCEPTUAL

Estrategia: (Cañal, 1995). Define estrategia de enseñanza como un sistema circular constituidos por unos determinados tipos de actividades de enseñanza que se relacionan entre sí mediante unos esquemas organizativos característicos.

Didáctica: (Escudero, 1980). Didáctica e el proceso de enseñanza-aprendizaje: "Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral".

Juego: el juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda la vida y que va más allá de las fronteras del espacio y el tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y que permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

(Pugmire-Stoy, 1996). Define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad de incidir en el desarrollo.

(José Gimeno Sacristán, 1989). Define el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción e indispensable en el transcurso de cualquier juego.

(Asamblea de la ONU, 1959.) Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la declaración de los derechos del niño, adoptados por la asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: el niño deberá disfrutar plenamente de juegos y

recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de estos derechos.

Enseñanza: Definir la enseñanza no es tarea sencilla, ya que puede haber tantas definiciones como busquemos. Así podemos traer a colación las palabras de (Palamidessi, 1998) para tratar de proveer una primera definición. Ve como una “actividad que busca favorecer el aprendizaje. La enseñanza genera un andamiaje para facilitar el aprendizaje de algo que el aprendiz puede hacer si se le brinda ayuda...” (135). Lo que significa que la enseñanza está en relación permanente con el aprendizaje. Es decir, no enseñamos en el vacío, sino para que se produzca un cambio en las personas a quienes se dirige la enseñanza.

Aprendizaje: (Gagné, 1965). Define al aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento.

(Hilgard, 1979). Define al aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características de cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras).

(Gómez, 1988). Lo define como “los procesos subjetivos de capacitación, incorporación, retención, y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio.

Matemáticas: Es una ciencia formal que, partiendo de axiomas y siguiendo el razonamiento lógico, estudia las propiedades y relaciones entre entidades abstractas (números, figuras geométricas, símbolos). Las matemáticas se emplean para estudiar relaciones cuantitativas, estructuras, relaciones geométricas y las magnitudes variables.

Multiplicación: es una operación matemática que consiste en sumar un número tantas veces como indica otro número. Así, 4×3 (cuatro multiplicado por tres o, simplemente, cuatro por tres) es igual a sumar tres veces el valor 4 por sí mismo ($4+4+4$). Es una

operación diferente de la suma, pero equivalente; no es igual una suma reiterada, solo son equivalentes porque permiten alcanzar el mismo resultado. La multiplicación está asociada al concepto de área geométrica.

Tablas de multiplicar: las tablas de multiplicar se usan para definir la operación binaria del producto para un sistema algebraico. Según la correspondencia matemática: de modo que a cada par ordenado (a, b) de números naturales se le asocia un tercer natural c , que es el producto de los dos primeros.

2.6 OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar en el grado tercero 01 del colegio Bicentenario del municipio de Cúcuta.

Específicos:

- Determinar de dificultades de aprendizaje entorno al área de matemáticas del grado 3- 01.
- Fomentar actividades participativas a los educandos en el proceso de aprendizaje de las tablas de multiplicar.
- Contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los educandos en relación a la matemática.
- Evaluar las estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego para el proceso de aprendizaje de las tablas de multiplicar.

2.7 TÓPICO GENERADOR

En el cuarto periodo escolar del colegio Bicentenario del municipio de Cúcuta, los estudiantes del grado tercero 01 de básica primaria presentan dificultades con respecto al aprendizaje de las tablas de multiplicar. Datos obtenidos por

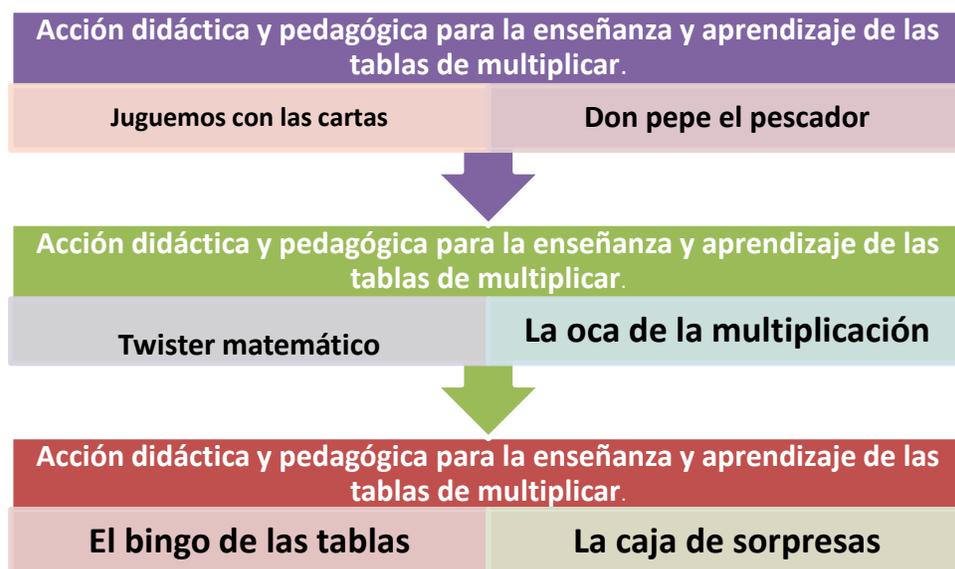
medio de la observación participante realizada en el proceso de investigación formativa (práctica integral).

¿Qué estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego, se deben desarrollar para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar en el grado tercero 01 del colegio Bicentenario del municipio de Cúcuta?

2.7.1 HILOS CONDUCTORES

Juegos como:

Figura 1. Hilos Conductores

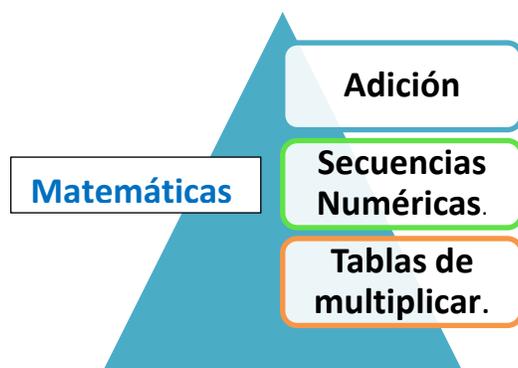


Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

2.8 EJES TEMÁTICOS

Todas las actividades que se aplicaran están enfatizadas al área de matemáticas, basadas en estrategias didácticas y pedagógicas (juegos) para el afianzamiento de las tablas de multiplicar.

Figura 2. Ejes temáticos.



Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

2.9 ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA

Los estándares básicos de competencia son unos criterios que constituyen una guía para precisar los niveles de la educación de los educandos. Los estándares que direccionaron los ejes temáticos de la presente propuesta son los siguientes:

Tabla 1. Estándares.

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA
<ul style="list-style-type: none"> • Describo, comparo y cuantifico situaciones con números, en diferentes contextos y con diversas representaciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Uso diversas estrategias de cálculo (especialmente cálculo mental) y de estimación para resolver problemas en situaciones aditivas y multiplicativas.
<ul style="list-style-type: none"> • Resuelvo y formulo problemas en situaciones de variación proporcional.

Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

2.10 COMPETENCIAS

Competencias (cognitivas, procedimentales y actitudinales):

Tabla 2. Competencias

COMPETENCIAS		
COGNITIVAS	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Conocimiento de las tablas de multiplicar.	Desarrollo de habilidades de cálculo mental.	Sensibilización de los educandos acerca de la importancia del dominio de las tablas de multiplicar.
Conocimiento de estrategias de cálculo mental.	Desarrollo de estrategias para la enseñanza de las tablas de multiplicar.	Sensibilización de los educandos para que practiquen constantemente las tablas de multiplicar.
Conocimiento de la importancia del dominio de las tablas de multiplicar.	Desarrollo de juegos didácticos para el aprendizaje de las tablas de multiplicar.	Sensibilización de los docentes para que diseñen estrategias didácticas para la enseñanza de las tablas de multiplicar.
Conocimiento de la importancia del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.	Desarrollo de habilidades para la asimilación de nuevos conocimientos.	Sensibilización de los docentes para que involucren el juego como estrategia pedagógica para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

2.11 METODOLOGÍA

Esta propuesta está basada en la investigación cualitativa, según (Filstead, 1986.), la investigación cualitativa está vinculada en sus orígenes al estudio de la sociedad, pero no para revelar hipótesis explicativas de validez universal; sino comprometida con las interpretaciones del mundo social según sus propios agentes. El enfoque de esta investigación es la investigación-acción participante (Marshall, 1989), definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado.

Esta metodología está basada en la práctica y tiene como referente al ser humano, pues está al servicio del hombre. Se realizaron actividades pedagógicas basadas en el juego para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar las cuales se desarrollaron en los encuentros académicos correspondientes al área de matemáticas en los últimos 20 minutos de cada hora de clase.

1. Acción didáctica y pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Don pepe el pescador. (Anexo A).

2. Acción didáctica y pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Juguemos con las cartas. (Anexo B).

3. Acción didáctica y pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Twister matemático. (Anexo C).

4. Acción didáctica y pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

La oca de la multiplicación. (Anexo D).

5. Acción didáctica y pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

El bingo de las tablas. (Anexo E).

6. Acción didáctica y pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

La caja de sorpresas. (Anexo F).

Los anteriores juegos se realizarán con la finalidad de lograr que los educandos dominen las tablas de multiplicar y de esta manera se les faciliten el desarrollo de las operaciones básicas del área de la matemática.

Una vez ejecutadas las actividades se evaluará el proceso a través de la observación, para la cual se establecerán algunos criterios referentes a los avances de cada uno de los educandos de acuerdo a la acción estratégica y didáctica aplicada, esta evaluación será estipulada en cada uno de las estrategias diseñadas acordes a las edades en que se encuentran los educandos; cuyas edades oscilan entre los 8 y 11 años y adicionalmente se tendrá en cuenta la información recopilada a través de los diarios de campo.

Con la ejecución de cada uno de ellos se obtuvieron resultados positivos en cuanto a la fomentación de estrategias didácticas y pedagógicas en el aula para promover el aprendizaje; adicionalmente se obtuvieron excelentes resultados académicos en el área de matemáticas; adicionalmente se logró determinar que el juego es una herramienta verdaderamente útil y eficiente para cualquier tipo de aprendizajes;

durante el transcurso del desarrollo de la propuesta los educandos se divirtieron, jugaron y participaron activamente de cada una de las actividades propuestas, siendo cada uno de los encuentros pedagógicos experiencias significativas para ellos. Los educandos mostraron resultados positivos en cuanto al rendimiento académico en el área de matemáticas.

2.12 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Participación: En cada uno de los juegos ejecutados se tuvo en cuenta la participación activa de cada uno de los educandos.

Disciplina: La disciplina es un aspecto muy importante, ya que si este aspecto no se cumple el desarrollo de las acciones estratégicas y didácticas diseñadas no se llevarán a cabo satisfactoriamente.

Rendimiento académico: Se tuvieron en cuenta los avances de cada uno de los educandos en cuanto al rendimiento académico en el área de matemáticas en relación al aprendizaje y dominio de las tablas de multiplicar.

Para culminar la propuesta pedagógica se realizara un video, en donde se expondrán las evidencias y las experiencias más significativas: el cual se socializara el día de la sustentación.

Tabla 3. Anexo A. Juego 1. Don pepe el pescador



DON PEPE EL PESCADOR

OBJETIVO: Practicar las tablas de multiplicar para afianzar la capacidad de cálculo, asociaciones de imágenes y memoria visual.

ASIGNATURA: Matemáticas

TEMA: Tablas de multiplicar.

METODOLOGÍA

Para dar inicio a este juego la maestra debe leer a los educandos la siguiente historia.

Don pepe el “el pescador” era un anciano que siempre iba a pescar a un gran lago, donde habian muchos peces de colores, los cuales eran muy difíciles de pescar, pero para evitar que los peces no desaparecieran don pepe debía decir el producto de la multiplicación correctamente, que aparecia en la espalda de cada pez.

Luego de haber leído la historia la maestra pegara en el tablero una serie de peces de colores los cuales tienen al respaldo una multiplicación ejemplo (2x3, 4x5, 6x7, 8x9), luego los educandos se organizaran en cinco equipos; seguidamente un integrante de cada equipo pasara al tablero a pescar un pez y tendrá 30 segundos para dar la respuesta correcta, si lo logra obtendrá el equipo un punto, el equipo que obtenga al final más puntos será el ganador del juego. Cada equipo pasara por turnos.

EVALUACIÓN

A través de la presente actividad los educandos afianzará el aprendizaje de las tablas de multiplicar, la capacidad de cálculo, asociaciones de imágenes y la memoria visual. Adicionalmente se tendrán en cuenta los criterios de evaluación.



Tabla 4. Anexo B. Juego 2. Juguemos con las cartas.



JUGUEMOS CON LAS CARTAS

OBJETIVO: Practicar las tablas de multiplicar para afianzar la capacidad de cálculo, asociaciones y memoria visual.

ASIGNATURA: Matemáticas.

METODOLOGÍA

“Juguemos con las cartas” es una dinámica divertida para repasar las tablas de multiplicar. Para iniciar la temática, la maestra organizara a los educandos en cinco equipos, a cada equipo le entregara una serie de fichas enumeradas del 0 al 9; luego proseguirá a la explicación de las reglas del juego.

Reglas

- Cada equipo debe tener la misma cantidad de fichas.
- La docente será la mediadora del juego.
- La maestra dirá una tabla de multiplicar ejemplo, (4×5) y los educandos deberán dar el producto correcto.
- Los educandos deberán dar la respuesta correcta utilizando las fichas, las cuales estaban enumeradas del 0 al 9.
- El equipo que logre dar el resultado más rápido obtiene un punto.
- El equipo que más puntos obtenga será el ganador del juego.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará en base a los criterios de evaluación planteados y adicionalmente se tendrán en cuenta las eventualidades surgidas por medio de la observación realizada por la maestra en formación.



Tabla 5. Anexo C. Juego 3. Twister matemático.



TWISTER MATMÁTICO

OBJETIVO: Practicar las tablas de multiplicar para afianzar la capacidad de cálculo, asociaciones y memoria visual.

ASIGNATURA: Matemáticas.

METODOLOGÍA

Para empezar este juego se debe tender en el piso el tapete de círculos de colores y luego los educandos deberán quitarse los zapatos. La maestra gira la ruleta y dice en voz alta el movimiento que se debe realizar, cada momento va acompañado por una tabla de multiplicar, es decir, el educando para poder realizar el movimiento debe dar el producto correcto de la multiplicación y de esta manera se desarrolla el juego. El educando que no logre dar la respuesta correcta perderá su turno y continuara otro educando.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará en base a los criterios de evaluación planteados y adicionalmente se tendrán en cuenta las eventualidades surgidas por medio de la observación realizada por la maestra en formación.



Tabla 6. Anexo D. Juego 4. La Oca de las tablas de multiplicar.



LA OCA DE LA MULTIPLICACIÓN

OBJETIVO: Practicar las tablas de multiplicar para afianzar la capacidad de cálculo, asociaciones y memoria visual.

ASIGNATURA: Matemáticas.

METODOLOGÍA

Se necesita un dado y fichas del juego de la Oca. Se debe fotocopiar la hoja ampliándola y después colorear para que se quede más creativa.

Cuando se cae en una casilla el niño o la niña tiene que acertar el resultado de la multiplicación. Si lo acierta no ocurre nada, toma el turno el siguiente jugador. Si no lo acierta, le decimos el resultado (para que lo vaya aprendiendo) y tiene que retroceder a la casilla “**TALLER**” más cercana. Cuando vuelva a tocarle su turno comienza desde ahí. Si cae en una casilla de “Oca”, dice “dice oca a oca...” y vuelve a tirar de nuevo.

El que llegue justo a la casilla 49 gana.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará en base a los criterios de evaluación planteados y adicionalmente se tendrán en cuenta las eventualidades surgidas por medio de la observación realizada por la maestra en formación.



Tabla 7. Anexo E. Juego 5. El bingo de las tablas.



BINGO DE LAS TABLAS

OBJETIVO: Practicar las tablas de multiplicar para afianzar la capacidad de cálculo, asociaciones y memoria visual.

ASIGNATURA: Matemáticas.

METODOLOGÍA

Este juego consiste en lograr que los educandos rasparen las tablas de multiplicar de una forma divertida y diferente.

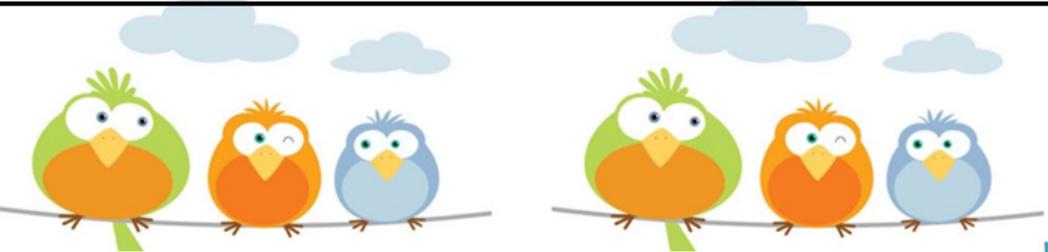
El líder del juego le entregará a diez estudiantes un cartón, el cual corresponde a una tabla de multiplicar; luego el líder revolverá todas las fichas correspondientes a el producto de cada tabla de multiplicar y posteriormente empezará a mencionar la multiplicación que corresponde a la ficha que selecciono y el estudiante que le correspondió dicha ficha deberá decir el resultado correcto, si logra dar la respuesta correcta al estudiante se le dará la ficha para que la ubique en su cartón, si no lo hace, el líder no se le entregará la ficha y así sucesivamente se desarrollará el juego hasta que haya ganador.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará en base a los criterios de evaluación planteados y adicionalmente se tendrán en cuenta las eventualidades surgidas por medio de la observación realizada por la maestra en formación.



Tabla 8. Anexo F. Juego 6. La caja de sorpresas.



LA CAJA DE SORPRESAS

OBJETIVO: Practicar las tablas de multiplicar para afianzar la capacidad de cálculo, asociaciones y memoria visual.

ASIGNATURA: Matemáticas.

METODOLOGÍA

La maestra organizara a los educandos en cinco equipos. Luego la maestra escribirá en el tablero las tablas de multiplicación como lo representa la siguiente imagen.

$\times 1 =$	$\times 5 =$	$\times 9 =$
$\times 2 =$	$\times 6 =$	$\times 10 =$
$\times 3 =$	$\times 7 =$	$\times 11 =$
$\times 4 =$	$\times 8 =$	$\times 12 =$

Luego la maestra en una caja tendrá unas fichas con los números del 2 al 9. Cada integrante de cada equipo participara por turnos. El estudiante que pase deberá sacar de la caja una ficha al azar y luego mostrara la ficha a todos los compañeros de clase y seguidamente deberá dar el producto correcto de la multiplicación relacionando la ficha seleccionada con todas las escritas en el tablero. Si el estudiante logra dar la respuesta correcta de todas las multiplicaciones su equipo tendrá un punto, el equipo que más puntos tenga gana el juego.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará en base a los criterios de evaluación planteados y adicionalmente se tendrán en cuenta las eventualidades surgidas por medio de la observación realizada por la maestra en formación.



Figura 3. Plan de trabajo cronograma de actividades.



Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

Tabla 9. Cronograma de actividades.

FECHA	ACTIVIDADES DEL MES DE SEPTIEMBRE
12 de Septiembre de 2016	Juego: “Don Pepe el pescador”.
19 de Septiembre de 2016	Juego: “Juguemos con las cartas”.
26 de Septiembre de 2016	Juego: “Twister Matemático”.
FECHA	ACTIVIDADES DEL MES DE SEPTIEMBRE
04 de octubre de 2016	Juego: “La Oca de la multiplicación”.
18 de octubre de 2016	Juego: “El Bingo de las tablas de multiplicación”
24 de octubre de 2016	Juego: “La caja de sorpresas”.

Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

CAPITULO III
INFORME DE LOS PROCESOS CURRÍCULARES:
DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN.

Todo el proceso de práctica integral se realizó mediante las orientaciones de la investigación cualitativa, (Taylor, 1987), citados por Blasco y Pérez (2007:25-27) al referirse a la metodología cualitativa como un modo encarar el mundo empírico, señalan que en su más amplio sentido es la investigación que produce datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable.

Adicionalmente el diseño de esta investigación se basó e en el enfoque de la investigación acción, debido a que este método resulta idóneo para el desarrollo de la investigación que permite la planificación de las estrategias didácticas que respondan a las necesidades del educando frente al proceso de aprendizaje.

En el acto investigativo se tuvieron en cuenta las fases de la parte de la investigación acción, como lo describe Lewin (1946) “la investigación-acción como ciclos de acción reflexiva. Cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación de la acción”.

Fase de planificación:

Esta fase inicio con la realización del diagnóstico, en el cual se determinaron varias falencias con respecto al área de matemáticas, en relación al procesos de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar en el grado tercero 01; conformado por treinta y siete educandos, cuyas edades oscilan entre los 8 y 11 años, siendo esta la población de estudio.

Durante esta fase la docente empieza la búsqueda de información idónea para contribuir al mejoramiento de las necesidades evidenciadas en el

diagnóstico, de igual manera investigara la fundamentación teórica y antecedentes importantes que respalden la investigación. Esto con el objetivo de planear las estrategias didácticas pertinentes para dar solución a la problemática.

Y de esta búsqueda investigativa surge el proyecto:

Estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar, en el grado tercero 01 del colegio bicentenario de Cúcuta “**jugando con la matemática**”; siendo esta una alternativa de solución diseñada por la maestra de formación.

Fase de Ejecución:

Durante esta fase la maestra en formación llevara a la práctica lo explicado en la fase de planificación, es decir, se organiza lo que son las fechas y los horarios con la ayuda de la maestra facilitadora para poder llevar a cabo las actividades didácticas y pedagógicas del proyecto de aula ya mencionadas anteriormente.

Una vez estructurado el plan de trabajo o cronograma de actividades se inicia la ejecución de cada una de las acciones estrategias didácticas en las jornadas académicas acordadas. Para esto se tendrán en cuenta los ejes temáticos y los hilos conductores que son las mismas estrategias.

Para evidenciar la aplicación de estas actividades la maestra en formación realiza el siguiente registro fotográfico:

Figura 4. Registro fotográfico de actividades.

<p>Actividad DON PEPE EL PESCADOR</p>	<p>Actividad JUGUEMOS CON LAS CARTAS</p>	<p>Actividad TWISTER MATEMÁTICO</p>
  	 	  

Figura 5. Registro fotográfico de actividades.

**Actividad
EL BINGO DE LAS TABLAS**



**Actividad
LA CAJA DE SORPRESAS**



**Actividad
LA OCA DE LA
MULTIPLICACIÓN.**



Fase de evaluación:

La evaluación se realizó a través de la observación realizada en cada uno de los encuentros pedagógicos en base a la ejecución de cada acción estratégica didáctica diseñadas en el proyecto de aula, direccionados bajo los criterios de evaluación mencionados en la metodología; los cuales permitían determinar los avances significativos alcanzados, con respecto a la dificultad de aprendizaje.

Las actividades implementadas en este presente proyecto resultaron idóneas y satisfactorias, los educandos participaron activamente en cada acción estratégica didáctica diseñada, los educandos se esmeraron por aprender las tablas de multiplicar, motivados por el sentido de competitividad de cada uno de los juegos, todos deseaban ganar y esto fue muy gratificante, los resultados académicos en el área de matemáticas mejoro significativamente.

En conclusión se puede deducir que la estrategia fue realmente positiva y tuvo impacto en cuanto al rendimiento académico en el área de matemáticas y sobre todo los educandos en su gran mayoría lograron dominar las tablas de multiplicar lo hizo factible el desarrollo de operaciones matemáticas de forma más eficiente y productiva, dando respuesta a los objetivos propuestos.

Para la recolección de información de este proceso pedagógico se aplicaron los siguientes instrumentos:

Observación Participante:

(ROSSMAN, 1989) Definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado".

Diarios de Campo:

(R, 2007) El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas,

enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”. El diario de campo permite enriquecer la relación teoría-práctica. La observación es una técnica de investigación de fuentes primarias, que como ya vimos necesita de una planeación para abordar un objeto de estudio o una comunidad a través de un trabajo de campo (práctica), la teoría como fuente de información secundaria debe proveer de elementos conceptuales dicho trabajo de campo para que la información no se quede simplemente en la descripción sino que vaya más allá en su análisis; de esta manera tanto la práctica como la teoría se retroalimentan y hacen que los diarios adquieran cada vez mayor profundidad en el discurso porque, en la investigación existe una relación recíproca entre práctica y teoría. Por una parte la práctica es la fuente y la raíz del conocimiento, de la teoría, pero, a su vez, la teoría se orienta y sirve a la práctica, para que esta sea más eficaz. La práctica es pues, la fuente, el fin y el criterio de verificación y comprobación de la veracidad de la teoría. De acuerdo con lo anterior, a continuación, diseñaremos un diario de campo que permita no sólo recopilar la información sino acceder a la elaboración de un informe con tres aspectos fundamentales: La descripción, argumentación e interpretación.

CAPITULO IV

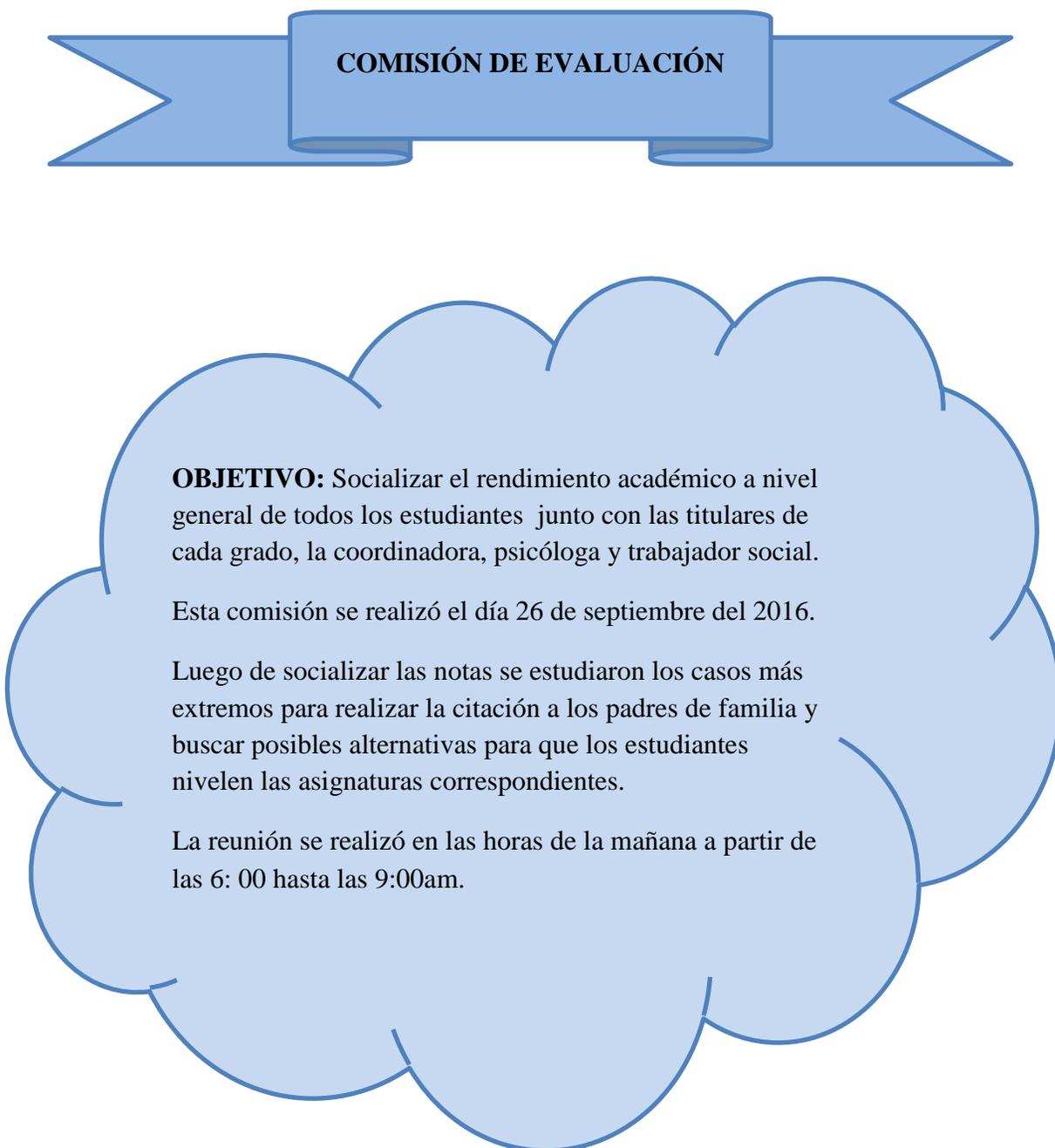
INFORME DE ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES

Las actividades intra institucionales que se desarrollaron durante el proceso de práctica modalidad práctica integral fueron las siguientes:

- Comisión de evaluación.
- Entrega de boletines del tercer período académico.
- Presentación de pruebas saber.
- Celebración del día del amor y la amistad.
- Izada de bandera del día de la raza.
- Celebración del día del niño.

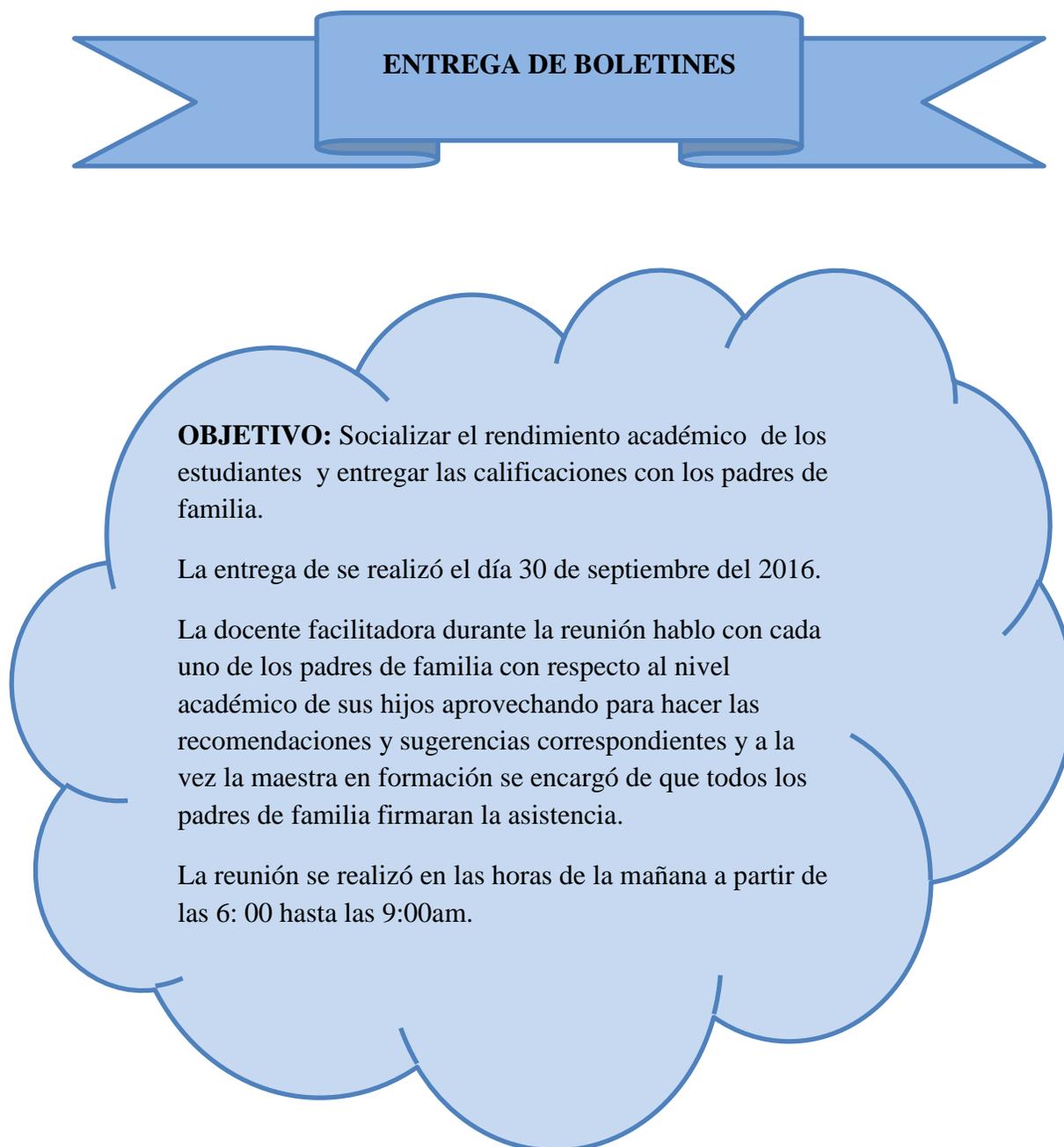
Las actividades se describirán a continuación:

Figura 6. Comisión de Evaluación.



Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

Figura 7. Entrega de boletines del tercer periodo.



Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

CAPÍTULO V

INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

5.1 AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

El proceso de práctica integral consiste en llevar a la maestra en formación al campo laboral desde una perspectiva real, logrando explorar su potencial y a la vez fortalecer su profesión.

Durante este proceso se evidenciaron tanto fortalezas como debilidades, las cuales se fueron mejorando con el transcurrir del proceso del desarrollo de cada una de las jornadas académicas.

Algunas fortalezas y dificultades visibles durante el proceso de práctica integral fueron:

Tabla 10. Fortalezas y dificultades.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Responsabilidad en el momento de tener el planeador y el protocolo al día.	Dominio de grupo en actividades grupales.
Creatividad para el diseño de las jornadas académicas.	Manejo de la disciplina.
Domino de las diferentes temáticas.	Tono de la voz.
Facilidad para transmitir los nuevos conocimientos a los educandos.	

Fuente: Laury Dayana García Pérez, 2016.

La práctica integral fue una experiencia satisfactoria tanto en el aspecto personal como profesional, generando cambios positivos en los aspectos mencionados anteriormente. Este proceso hizo más evidente la vocación, siendo motivo de orgullo por pertenecer a la facultad de educación.

5.1.1 Coevaluación de la práctica docente.

La coevaluación permite identificar los aspectos positivos y negativos tanto a nivel personal como grupal, siendo un proceso evaluativo mutuo en donde el educando tiene la posibilidad de contribuir al esclarecimiento de los objetivos de aprendizaje, manifestando sus gustos a la hora de la instrucción del conocimiento en base a los estilos de aprendizaje de cada uno de ellos. Durante el proceso se evidencio por parte de los educandos gran preferencia por las actividades visuales y kinestésicas, es decir, actividades como laminas, imágenes, carteleras, videos y manualidades.

Este tipo de preferencia fue aprovechado por la maestra en formación para la ejecución de cada una de las jornadas académicas, logrando que estas actividades resultasen verdaderamente significativas.

5.1.2 Evaluación de la supervisión de la Práctica Integral docente.

El proceso de supervisión fue direccionado por la Esp. Leydi Lorena Vásquez, la cual se encargó de orientar el proceso de práctica integral de forma profesional, a través de cada uno de los encuentros pedagógicos en donde se realizó el asesoramiento de acuerdo al desempeño de cada maestra en formación en nivel académico dentro del aula de clase y el desarrollo, diseño del proyecto de aula y redacción del informe final, aportando sugerencias acordes al proceso; estas sugerencias y aportes se hicieron evidentes a través del formato de asesorías el cual era firmado y por la tutora y maestra en formación en cada uno de los encuentros. El papel desempeñado por la tutora fue de gran importancia para el desarrollo satisfactorio de dicho proceso, siendo un gran apoyo y sobre todo convirtiéndose en una persona de confianza e incondicional.

Por otra parte las maestras facilitadoras fueron unos entes importantes en este proceso ya que de manera flexible ofrecieron sus conocimientos y experiencia como docente para el fortalecimiento de la labor docente de las maestras en formación, adicionalmente cedieron gran parte de las horas académicas para la intervención de las maestras en formación. Las maestras facilitadoras se encargaban de calificar cuantitativamente de una escala de 0.0 a 5.0, cada una de las intervenciones pedagógicas de las maestras en formación basándose en los indicadores de logro establecidos por la universidad.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

A nivel general con respecto al proceso de práctica integral se llega a la conclusión que es una experiencia enriquecedora en el sentido amplio de la palabra, que permite fortalecer la experiencia en la labor docente a través de situaciones reales en el campo aplicado, observando las diferentes estrategias metodológicas aplicadas por las docentes facilitadoras y sobre todo la posibilidad de contacto permanente con los educandos del grado asignado.

Con la realización del diagnóstico se llegó a la conclusión de que las maestras facilitadoras no utilizan estrategias que capten la atención de los educandos, lo que hace de la clase un encuentro monótono, en donde se dificulta al educando asimilar los conocimientos transmitidos por la docente. Los educandos reflejaron ciertas falencias en cuanto al aprendizaje de las tablas de multiplicar lo que repercutía en el rendimiento académico con respecto al área de matemáticas.

De acuerdo a los resultados reflejados en el diagnóstico se llegó a la conclusión de la importancia de diseñar una propuesta pedagógica y didáctica que permitiera contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar. Esta propuesta se basó en la modificación de juegos tradicionales como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Al haber ejecutado los diversos juegos como estrategias didácticas y pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar se llegó a la conclusión de que las estrategias implementadas resultaron idóneas, favoreciendo la motivación del educando y a la vez contribuyendo al mejoramiento en cuanto al rendimiento académico en el área de matemáticas.

Otra conclusión con respecto al proyecto de aula desarrollado es que el docente debe hacer un análisis con respecto a los diferentes estilos de aprendizaje predominantes por los educandos para utilizarlos como una herramienta para la instrucción

de los nuevos conocimientos y de esta captar la atención de los educandos. En este caso de acuerdo al diagnóstico realizado se identificó que los educandos en su mayoría eran visuales y kinestésicos y por lo tanto la estrategia pedagógica y significativa en este caso el “juego” resulto idónea para generar respuestas positivas en cuanto a la falencia reflejada por los educandos en el área de matemáticas en cuanto al aprendizaje de las tablas de multiplicar, logrando con la aplicación de la propuesta un mejor rendimiento académico en el área ya mencionada.

CAPITULO VII

RECOMENDACIONES

Es recomendable que en el proceso de practica integral se le dé la oportunidad a las maestras en formación la libertad para escoger o seleccionar la institución educativa de acuerdo a sus necesidades y prioridades, de manera que estas puedan realizar la solicitud de convenio entre la universidad y la institución educativa con anterioridad, para evitar contratiempos al inicio del semestre en relación al tiempo correspondientes de práctica y que por lo contrario no sea la universidad la encargada de este proceso de selección ya que la mayoría de veces la asignación de las instituciones retrasan el inicio del proceso de practica obligando a la modificación del calendario académico establecido en el protocolo, como ocurrió en el presente proceso que solo se llevaron dos semanas de observación cuando el protocolo establecía que debían ser tres semanas.

BIBLIOGRAFÍA

- Adrián, A. R. (1996). Algunas consideraciones para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar . 13, 14, 15.
- Asamblea de la ONU, P. 7. (1959.). Declaración de los derechos del niño.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. 2-6.
- Cañal, J. J. (1995). ¿Cómo enseñar? Hacia una definición de las estrategias de enseñanza por investigación. 6,7.
- Escudero. (1980). Didáctica: concepto, objeto y finalidad. . 117.
- Fernández, B. J. (2007). La enseñanza de Multiplicación Aritmética: "Una Barrera Epistemológica". *Revista Iberoamericana De Educación*, 119-130.
- Filstead. (1986.). Métodos cualitativos: una perspectiva necesaria en la investigación evaluativa. *ENFERMERÍA CLÍNICA. VOL. 6. NÚM. 5.*
- Gagné, R. M. (1965). LAS CONDICIONES DEL APRENDIZAJE.
- Gómez, P. (1988). TEORIAS DEL APRENDIZAJE.
- Hilgard. (1979). ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE?
- José Gimeno Sacristán, A. P. (1989). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. AKRAL.
- LOTERO BOTERO, L. &. (2010). "La Crisis de la Multiplicación: Una propuesta para la Estructuración Conceptual". *VOCES Y SILENCIOS: REVISTA LATINOAMERICANA DE EDUCACIÓN, NÚMERO ESPECIAL, DICIEMBRE 2011*, 32.
- Marshall, C. &. (1989). *Designing qualitative research*. Newbury Park, CA:Sage.
- Muñoz.C. (2010). *Tesis de posgrado, Estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje significativo de las ablas de multiplicar en los niños de grado 3-b de la Institución Educativa Jose Holguin Garces- Sede Ana Maria De Lloreda.*
- Olfos., M. I. (2009). *El estudio de clases y las demandas curriculares "La Enseñanza de la Multiplicación"*.
- Orduz., M. E. (2014). *Tesis de posgrado, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIAZAJE DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN LOS ESTUDIANTES DEL 3er GRADO DEL SUBSISTEMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA E. B. "RAMÓN BUENAHORA" DEL MUNICIPIO SAN CRISTÓBAL DEL ESTADO TÁCHIRA. SAN CRISTÓBAL DEL ESTADO DE TÁCHIRA.*

- ORTIZ., C. L. (2010). *Tesis, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN NIÑOS DEL GRADO3-B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE HOLGIIN GARCES-SEDE ANA MARÍA DE LLOREDA*. CHIA, CUNDINAMARCA, COLOMBIA.
- Palamidessi, G. y. (1998). ¿Qué es la enseñanza?
- Pugmire-Stoy. (1996). *El Juego espontaneo en la primera infancia*. NARCEA.
- R, L. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de investigación. . 77.
- ROSSMAN, M. y. (1989). La observación participante como método de recolección de datos. 79.
- Ruiz., J. L. (2011). *Tesis, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN EN ALUMNOS DE PROMER AÑO*. . Trujillo.
- SERRANO., J. R. (2013). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICO-PEDAGÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA MULTIPLICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA DEL COLEGIO GENERAL NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO*. VILLACARO.
- Taylor, B. (1987). Enfoque Cualitativo. 25.