El juego como ruta para fortalecer el pensamiento matemático,

en el grado primero "C" de la Institución Educativa Cristo Rey, Sede Américas, Arauca - Arauca.

Presentado Por

Rosa Isella Santos Castro

Código. 100.6453.825

Universidad De Pamplona

Facultad De Ciencias de la Educación

Programa de Licenciatura en Educación Infantil

Pamplona

2023

El juego como ruta para fortalecer el pensamiento matemático, en el grado primero " C" de la Institución Educativa Cristo Rey, Sede Américas, Arauca, Arauca.

Presentado Por

Rosa Isella Santos Castro

Código. 100.6453.825

Trabajo de Práctica Integral, Para Optar al Título de Licenciada en Educación Infantil

Asesor

Esp. Diana Carolina Manrique Caballero

Universidad De Pamplona

Facultad De Ciencias de la Educación

Programa de Licenciatura en Educación Infantil

Pamplona

2023

Índice

1. CAPITULO I: Estudio De Necesidades 12

1.1 Descripción del contexto educativo 12

1.1.1 Dimensión espacial 12

1.1.2 Dimensión pedagógica 13

1.1.3 Dimensión socio económica 15

1.2 Diagnóstico pedagógico 15

1.3 Técnica e instrumento de recolección de datos 16

1.4 Análisis del resultado del diagnóstico 19

2. CAPÍTULO II: Referentes Teóricos 20

2.1 Antecedentes 20

2.1 1 A nivel internacional 20

2.1.2 A nivel internacional 21

2.1.3 A nivel internacional 22

2.1.4 A nivel nacional 23

2.1.5 A nivel local 25

2.2 Base curricular 26

2.1.1 Estándares 27

2.1.2 Derechos básicos de aprendizaje 28

2.2 Base teórico pedagógica 30

2.1.3 Didáctica 30

2.1.4 Pensamiento numérico 31

2.1.5 Didáctica de la matemática. 31

2.1.6 El juego 31

2.1.7 El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza 32

2.1.8 El juego en el periodo de los 6 a los 8 años de edad.....32

2.3 Base legal..... 33

2.1.9 Constitución Política de Colombia, (1991).....33

2.1.10 Ley 115 de 1994 Por la cual se expide la Ley General de Educación 33

2.1.11 Ley 1029 de 2006, por la cual se modifica el artículo 14 de la Ley 115 de 1994…….....34

3. CAPITULO III: Propuesta del Proyecto de Aula..... 34

3.1 Título del proyecto..... 34

3.1.2 Justificación.....34

3.2 Objetivos..... 35

3.2.1 Objetivo general 35

3.2.2 Competencias 36

3.2.3 Contenidos.....36

3.2.4 Estrategias 37

3.2.5 Aprendizaje 37

3.2.6 Materiales 37

3.2.7 Tiempo 38

3.3 Diseño..... 38

3.3.1 Datos generales 38

3.3.2 Fundamentación teórica 38

3.3.3 Problema del proyecto 40
3.3.4 Hilos conductores 40
3.3.5 Estándares 41
3.3.6 Competencias del grado: 42
3.3.7 Metodología 42
3.3.7.1 Enfoque cualitativo. 42
3.4 Ejecución 43
3.4.1 Cronograma 43
3.4.2 Descripción de la propuesta 44
3.5 Evaluación 47
3.5.1 Materialización 48
4. CAPITULO IV Actividades Institucionales e Interinstitucionales 48
4.1 Identificación de las actividades 48
4.2 Descripción de las actividades 48
5. CAPITULO V Evaluación de la práctica integral docente 52
5.1 Evaluación y resultados de la implementación de la propuesta. 52
5.1.1 Diarios de campo 52
5.1.2 Registro fotográfico 55
5.1.3 Percepción del docente facilitador 55
5.2 Autoevaluación del docente en formación 56
5.3 Evaluación del Desempeño del Docente en Formación, a Cargo de los Estudiantes 56
5.4 Evaluación del Desempeño del Docente en Formación, a Cargo de la Docente Titular 56
6. CAPITULO VI Consideraciones Finales 57

6.1 Reflexiones 57

6.2 Recomendaciones..... 58

6.3 Prospectiva 58

Referencias……..... 60

Lista de tablas.

Tabla 1 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos 16

Tabla 2 Proyecto Pedagógico de Aula 38

Tabla 3 Aspectos más relevantes de las teorías expuestas sobre el juego. 38

Tabla 4 Cronograma de actividades..... 43

Tabla 5 Metodología de las Actividades..... 44

Tabla 6 Actividades institucionales e Interinstitucionales 49

Tabla 7 Diarios de Campo de Actividades Específicas. 52

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

EL JUEGO COMO RUTA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN EL GRADO PRIMERO "C" SEDE AMÉRICAS

Pamplona, 10 de noviembre de 2023
Autora:
Santos Castro Rosa Isella
Asesora:
Esp. Diana Carolina Manrique

RESUMEN

El presente trabajo es de modalidad practica integral, presentado para obtener el título de Licenciada en Educación infantil y da a conocer el juego como una estrategia para la enseñanza y explicación de los temas en el área de matemáticas. El objetivo general de la investigación es: Implementar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático del grado primero de la Institución Educativa Cristo Rey, sede Américas. Uno de los objetivos específicos fue: Identificar y Analizar las estrategias implementadas para las explicaciones por el docente en sus clases de matemáticas del grado primero de la I.E. Cristo Rey, sede Américas, 2023. Se realizó un estudio bajo el enfoque cualitativo, con el método de investigación acción. Se utilizó las siguientes técnicas de recolección de datos: Observación participante, análisis de contenido y caracterización pedagógica. Los instrumentos fueron: Lectura de contexto, planeador de actividades y la bitácora. Entre las reflexiones se destacó: que los niños tenían un desinterés por prestar atención a las explicaciones de los temas, así pues se implementó el juego como estrategia para poder lograr aprendizajes significativos Los principales resultados fueron: se permitió alcanzar con los objetivos propuestos enfocados, en implementar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del grado primero y de esta forma aprendieran y salieran de la rutina tradicional de una forma divertida y diferente. Se concluyó que: El juego es fundamental en la etapa de enseñanza – aprendizaje y que los docentes lo pueden implementar para cualquier área.

Palabras clave: Juego, pensamiento numérico y didáctica de las matemáticas.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
F ACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

HE GAME AS A ROUTE TO STRENGTHEN MATHEMATICAL THINKING IN THE FIRST GRADE "C" AMERICAS HEADQUARTERS

Pamplona, 10 de noviembre de 2023
Autora:
Santos Castro Rosa Isella
Asesora:
Esp. Diana Carolina Manrique

ABSTRACT

The present work is of a comprehensive practical modality, presented to obtain the title of Bachelor of Early Childhood Education and makes the game known as a strategy for teaching and explaining the topics in the area of mathematics. The general objective of the research is: Implement the game as a pedagogical strategy to strengthen mathematical logical thinking in the first grade of the Cristo Rey Educational Institution, Americas headquarters. One of the specific objectives was: Identify and Analyze the strategies implemented for the explanations by the teacher in his first grade mathematics classes of the I.E. Cristo Rey, Americas headquarters, 2023. A study was carried out under the qualitative approach, with the action research method. The following data collection techniques were used: participant observation, content analysis and pedagogical characterization. The instruments were: Context reading, activity planner and the log. Among the reflections, it was highlighted: that the children had a lack of interest in paying attention to the explanations of the topics, so the game was implemented as a strategy to be able to achieve significant learning. The main results were: it was possible to achieve the proposed objectives focused, in implement the game as a teaching and learning strategy in the first grade students and in this way they would learn and get out of the traditional routine in a fun and different way. It was concluded that: The game is fundamental in the teaching-learning stage and that teachers can implement it for any area.

Keywords: Game, numerical thinking and didactics of mathematics.

INTRODUCCIÓN

La educación es un derecho primordial, uno de sus principales objetivos es formar niños con valores, seres integrales capaces de reconocer sus habilidades e importancia en la sociedad. A su vez les proporciona conocimientos necesarios para desarrollarse como adultos y además les da herramientas para conocer y ejercer sus otros derechos. Así es un proceso mediante el cual al individuo se le suministran herramientas y conocimientos esenciales para ponerlos en práctica en la vida cotidiana. Es por esto que el juego se suma como herramienta para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

El juego permite que los niños puedan relacionarse con los demás, que puedan desarrollar sus habilidades cognitivas y motoras, el juego proporciona a los niños habilidades, que puedan explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Así el juego puede ser considerado como una estrategia para la enseñanza y aprendizaje de las diferentes áreas, en especial la de matemáticas, ya que existen diferentes tipos de juegos, que a su vez le van a permitir al estudiante a aprender de una manera diferente, a través del juego los estudiantes pueden relacionar la matemática con una situación generadora de diversión y a su vez desarrollar el aspecto de colaboración y trabajo en equipo a través de la interacción entre pares.

El presente trabajo de grado, realizado bajo la modalidad de práctica integral, lleva por título “El Juego Como Ruta Para Fortalecer El Pensamiento Matemático en el grado primero “C” Sede Américas” y tiene como objetivo implementar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático del grado primero de la Institución Educativa Cristo Rey, sede Américas. La práctica, fue realizada en dicho establecimiento educativo, ubicado en el barrio Américas, del municipio de Arauca, Arauca, se contó con la participación de treinta y dos (31) estudiantes matriculados en el grado primero C.

La finalidad de la práctica integral en curso, es implementar el juego para las explicaciones y comprensión de los temas en el área de matemáticas, el poder cambiar las rutinas y que, se creen nuevos espacios para el conocimiento, el poder lograr en los estudiantes aprendizajes significativos por medio del juego, permitiendo así, a través de su ejecución el despertar su interés por aprender, de igual forma que, el estudiante pueda jugar mientras aprende, así mismo a través del juego se pueden crear vínculos afectivos entre pares.

Para realizar el trabajo de grado en mención, se organizó en seis capítulos. En el primer capítulo se ubica lo correspondiente a los estudios de necesidades, dando a conocer el contexto educativo, diagnóstico, técnicas e instrumentos de recolección de datos y resultados del diagnóstico. El segundo capítulo abarca los referentes teóricos, en el cual se relacionan los antecedentes y la base curricular, teórica pedagógica y legal. En el capítulo tres, se hace referencia a la propuesta (PPA), la presentación, planificación, diseño, ejecución y evaluación de la misma. El capítulo cuatro, menciona lo correspondiente a las actividades institucionales e interinstitucionales que se llevaron a cabo en la institución. En el capítulo cinco, se encuentra la evaluación de la práctica integral docente, mencionando los diferentes instrumentos utilizados para el proceso evaluativo. Finalmente, en el capítulo seis, se hace referencia a las reflexiones, recomendaciones y prospectiva del proceso realizado durante la práctica.

1. CAPITULO I: Estudio De Necesidades



Imagen 1 Escudo de la Institución Educativa Cristo Rey

1.1 Descripción del contexto educativo

El colegio, desde un punto de vista educativo y general, se define como una institución social que es específicamente creada para la entrega de los conocimientos, la formación de habilidades y la adquisición de valores. Está ubicada en un espacio físico determinado, con una distribución temporal particular interna y una serie de pautas de comportamiento y normas que la rigen, de acuerdo con Isaza Valencia, et el. (2015)

> El contexto escolar como escenario de socialización, posibilita que los niños, niñas y adolescentes alcancen aprendizajes sociales; los agentes educativos (estudiantes, docentes, directivas, padres de familia y profesionales con el objetivo de una buena educación), los principios, las organizaciones y los valores institucionales generan dinámicas sociales orientadas a la enseñanza de una competencia social. (p. 87)

1.1.1 Dimensión espacial

La Institución educativa Cristo Rey es un establecimiento educativo público perteneciente al municipio de Arauca, nació de la fusión de las instituciones, concentración escolar Cristo Rey y el colegio municipal Rogerio Guaqueta Gallardo a finales del año 2001. Hacia el año 2005 mediante decreto N. 025, se hizo una nueva re estructuración de la Unidad Educativa Cristo Rey,

quedando conformada por la sede central ubicada en la Avenida Rondón entre calle 17 y 18 barrio Cristo Rey, ofreciendo estudios de primaria (de segundo a quinto), básica y media técnica con especialidad técnico en sistemas. La Institución Educativa Cristo Rey, es una Institución Educativa pública, mixta, que promueve los valores Cristianos; actualizados a la luz de los avances de la cultura, la ciencia y la tecnología.

La sede Américas, está ubicada en la carrera 11 entre calles 18 y 19, ofreciendo estudios de transición y primero. Actualmente la Institución está representada por el rector William Arévalo Quintero, la cual cuenta con 5 docentes de transición y 5 de primaria, así también cuentan con docentes para el área de Ingles y Ed. Física, así su planta física está en muy buen estado, tiene 10 aulas habilitadas para los grados de transición y primero, cuenta con batería sanitaria excelente, un espacio para deporte y recreación amplio y cubierto, cuenta con el servicio de restaurante escolar para todos los alumnos prestando el servicio de almuerzos, de igual forma el horario de la sede, es continuo, los estudiantes entran a las 6:10 am y salen a la 1:30 pm, los salones están ambientados para los estudiantes.

Los salones están equipados con aires acondicionados y un televisor, la sede no cuenta con internet, se logró evidenciar que los salones son muy pequeños para la cantidad de estudiantes, ya que aproximadamente cada salón cuenta con 32 estudiantes, de esta forma trabajar en los salones pausas activas o bailes es un poco complejo, la Institución Educativa Cristo Rey, es una organización flexible y democrática, que obra de conformidad con los principios y valores éticos, políticos y sociales que educa integralmente a través de métodos adecuados para, formar estudiantes comprometidos con el desarrollo de los procesos educativos, formar líderes que sirvan a la comunidad en la construcción del bien común, formar la voluntad del estudiante en el buen uso de la libertad.

1.1.2 Dimensión pedagógica

Como misión la institución cuenta, como instrumento del Estado en la prestación del servicio educativo, está comprometida en la formación integral de la persona humana; capaz de

crear espacios democráticos para la sana convivencia, potenciando y estimulando sus aptitudes, habilidades y destrezas de tal manera que con su acción contribuya al desarrollo general de su entorno. Y así mismo su visión, propone ser líder en la formación de hombres y mujeres que se distingan por sus principios y valores; por la capacidad de prodigarse una excelente calidad de vida para sí y su familia y de apropiarse y transformar su entorno, contribuyendo al desarrollo social, económico, político y cultural de su comunidad local, regional y nacional.

En la sede las Américas se trabaja con un modelo constructivista donde las docentes primero explican su tema y en base a lo que los alumnos saben, se van construyendo los conocimientos, así mismo se apoyan de videos educativos, fichas y cartillas. En los grados primeros se trabaja mucho en los cuadernos, sobre todo en matemáticas y castellano, en las demás áreas se trabaja de forma transversal. Cuentan con un modelo de planeación donde, el cual tiene un Inicio, donde se realiza la oración ya que es un colegio católico, seguidamente se canta una canción y luego está la exploración de saberes e introducción al tema, en el desarrollo de la clase, se refuerzan los conocimientos previos con la explicación del tema, para seguidamente trabajar con las fichas, las cartillas o los cuadernos, finalmente se hace una breve retroalimentación o evaluación oral del tema visto.

La institución Educativa Cristo rey cuenta con algunos eventos como, el festival Luna roja, la feria de la ciencia, la creatividad y el emprendimiento, que son el reflejo del trabajo arduo del grupo de docentes, administrativos estudiantes, padres de familia y directivos de la I.E Técnico Cristo Rey. Por supuesto el desarrollo de valores artísticos, culturales, patrios, sociales, morales y éticos que permiten con toda certeza formar con calidad humana a nuestra comunidad y así legitimar la búsqueda de la excelencia.

La Institución Educativa cuenta con los siguientes valores Institucionales el respeto a los derechos fundamentales de cada persona en todas las etapas de la vida; respeto a sí mismo, a los semejantes, a la naturaleza en general, a las leyes, a las normas sociales y a la patria. La responsabilidad en la actitud que se toma frente a sus deberes y capacidad apropiada en la toma de decisiones. En la solidaridad en compartir con los demás lo que somos y lo que tenemos. En la

determinación firme y perseverante de comprometerse por el bien común. La honestidad es una cualidad de calidad humana que consiste en comportarse y expresarse con coherencia y sinceridad (decir la verdad), de acuerdo con los valores de verdad y justicia. La Tolerancia es entendida como el respeto y la consideración hacia la diferencia, como una disposición a admitir en los demás una manera de ser y de obrar distinta a la propia, o como una actitud de aceptación del legítimo pluralismo.

1.1.3 Dimensión socio económica

La sede Américas está conformada por una comunidad de estratos 1,2, algunos de nacionalidad venezolana y desplazados; el nivel socio cultural de los padres de familia es bajo en su mayoría. En cuanto al aspecto económico de los padres de familia a pesar de su nivel socioeconómico bajo, están atentos y participan de las actividades donde se les pide dinero, igualmente son muy colaborativos y se apoyan entre ellos.

1.2 Diagnóstico pedagógico

El diagnóstico pedagógico puede tener como uno de sus objetivos principales informar sobre el rendimiento o dificultades en el aprendizaje, sea cual sea el área o el estudiante, en si el diagnóstico educativo o pedagógico puede constituir, entre docente y alumnos, un ejercicio fundamental de aproximación que implica el descubrimiento de aspectos cognoscitivos, actitudinales y aptitudinales del grupo y de cada uno de sus integrantes. Una aproximación sobre la que el docente habrá de fundamentar la ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje.

El Diagnóstico Pedagógico se realizó en la institución Educativa Cristo Rey, sede Américas, ubicada en la ubicada en la carrera 11 entre calles 18 y 19, barrio Américas, en el municipio de Arauca. Específicamente en el aula de primero “C”, quien su docente titular es la Licenciada en primaria Reinelda Navarro, el salón es de 31 estudiantes representados por 21 niños y 10 niñas, para así identificar las dificultades.

De acuerdo con (Arias, 2012) “Se entenderá por técnica de investigación, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p.67). Las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener la información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación. Para la recolección de datos se aplicaron las siguientes técnicas; la observación participante, el análisis de contenido, y a su vez la caracterización pedagógica.

Según, (Arias, 2012) “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato en papel o digital, que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información” (p.68). En otras palabas las técnicas e instrumentos de recolección de información, representa la forma en la cual se recolecta información de la población objeto de estudio, siendo aplicadas en un determinado tiempo o momento y en relación directa con el problema de investigación.

A través de los instrumentos se puede obtener información más específica, ya que se tendría en cuenta la lectura del contexto que nos ubica espacialmente, pedagógicamente y socialmente en la institución, luego los diarios de campo que son los que nos permiten describir y sintetizar esa información más importante de la jornada, otros instrumentos aplicados fueron las planeaciones de las clases, ya que nos permite tener un orden cronológico sobre los temas y el horario y por último la bitácora por parte del docente facilitador donde puede escribir cuales son su métodos de la clase y da sugerencias a futuro.

1.3 Técnica e instrumento de recolección de datos

A continuación, se identificarán la técnica y el instrumento utilizado.

Tabla 1

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Técnica	Conceptualización	Instrumento	Conceptualización	Propósito

Observación participante	La observación y fundamentalmente los registros escritos de lo observado se, constituyen en la técnica – e instrumento básico para producir descripciones de calidad. Dichos registros se producen sobre una realidad, desde la cual se define un objeto de estudio. Vale la pena destacar que tanto la observación como el registro se matizan en el terreno, en el que la experiencia y la intencionalidad del investigador imperan sus cuestionamientos. Martínez (2007)	Lectura de contexto	Es una herramienta que permite al docente conocer la habilidad del grupo en relación a las metas del año y por ende su implementación. (Ministerio de Educación Nacional, 2017)	La lectura de contexto es importante para el estudiantado, ya que les permite tener un acercamiento a las realidades que circundan su cotidianidad y actuar profesional, entendiendo a esta como elemento de análisis que permite la aproximación con las personas, familias, grupos y comunidades con el fin de conocer y reconocer las situaciones conflictivas de su entorno.
		Diario de campo	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. Martínez (2007)	Instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente y obteniendo información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende.

Análisis de contenido	Se utiliza para estudiar cualquier tipo de documento en el que esté transcrito algún relato, relativo a cualquier objeto de referencia. Estos documentos pueden ser orales, escritos, icónicos. También es una metodología sistémica y objetivada porque utiliza procedimientos, variables y categorías que responden a diseños de estudio y criterios de análisis definidos y explícitos. (Bernete, 2013)	Planeador de actividades	La planeación de clase es un elemento fundamental e indispensable para el docente en el cumplimiento cabal de sus funciones como mediador y facilitador del proceso educativo. En la práctica docente la planeación de clase se convierte en una actividad de primer orden para los profesionales de la educación con un sentido práctico y utilitario. (Reyes Salvador , 2016)	Se utiliza como una guía para los profesores, ya que en él cuentas los pasos a seguir durante el curso, la secuencia de contenidos que vas a enseñar, la forma en que presentarás cada tema, los métodos y las actividades de evaluación.
Caracterización pedagógica	La caracterización parte de considerar que esta debe contribuir a que el educador pueda tener una información no solo de carácter general, que le permita conocer si el nivel de asimilación de sus estudiantes es alto o bajo, sino que le proporcione datos más precisos que sirvan de base para organizar, orientar y dirigir su trabajo pedagógico. (Surí Leyva, García Peña, y Borrero Pereira, 2019)	La bitácora	Es una forma de comunicación con el estudiante en la que se involucra como parte activa de su propio proceso de formación; su gestión es sencilla, complementa las actividades presenciales, favorece la interacción docente-estudiante y proporciona soporte a las actividades de evaluación (Barrios Castañeda, Ruiz, Gonzalez Guerrero, , 2012)	Permite escribir y poder identificar las características, habilidades, falencias y dificultades que presentan los estudiantes para así empezar a elaborar estrategias pedagógicas con el fin de mejorarlas.

1.4 Análisis del resultado del diagnóstico

Durante este proceso de observación y mediante las técnicas e instrumentos aplicados se pudo llegar a las siguientes conclusiones, por medio del instrumento de la lectura de contexto pudimos conocer los estratos socio económicos de los estudiantes y las desventajas que traen, es que los padres de familia se la pasan ocupados y no comparten con sus hijos y de esta forma cuando llegan a casa realizan las tareas de manera sencilla y tradicional sin poder implementar el juego o la explicación de una forma divertida para poder llegar a un aprendizaje significativo o sencillamente los estudiantes llegan sin las tareas realizadas. (Anexo A)

Por otra parte por medio de los diarios de campo en las clases se pudo observar que los estudiantes pueden entender mejor un tema cuando se implementa el juego o una estrategia, aprenden significativamente cuando son ellos participes en las clases, de esta forma se concluye que el juego es parte fundamental para la enseñanza de las matemáticas, ya que en ocasiones el desarrollo de la clase se torna a ser compleja. Mediante los planeadores se vio reflejado que los juegos y el buen uso de pausas activas durante las explicaciones funcionan, ya que los estudiantes suelen perder la atención con cualquier distractor, así se evidenciaron mejores resultados a la hora de ellos realizar las fichas porque se evidencia mejor comprensión en el tema.

Por último la docente facilitadora diligenció una bitácora donde hace referencia a sus clases y su metodología, donde las clases se apoyan en guías, explicaciones, trabajos individuales, con narraciones, material didáctico y pausas activas, también se elaboran planas con coloreado, recortado, resaltando así el avance de cada niño, sin embargo hay niños que aún no identifican el círculo numérico del 0 al 10, así se hace necesario plantear otras estrategias de juego para ayudar y apoyar el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes que presentan falencias, así mismo propone más motivación con juegos para un mejor aprendizaje de los temas y contenidos correspondientes al grado. (Anexo B)

2. CAPÍTULO II: Referentes Teóricos

2.1 Antecedentes

2.1 1 A nivel internacional

Iza Orozco, (2022), Quito, Ecuador, de la Universidad Técnica Salesiana, en la investigación "El juego en el aprendizaje de las relaciones lógico-matemáticas en Preparatoria" para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, cuyo objetivo fue describir la importancia del juego mediante la observación participativa y la búsqueda de textos relacionados con el tema para comprender las estrategias de aprendizaje de la relación lógico matemático en Preparatoria.

Está enfocada en lograr que los docentes consideraran al juego como una estrategia de aprendizaje al instante de enseñar matemáticas, ya que el niño iba a aprender de una manera lúdica; además que le ayudara a solucionar dificultades que se le muestren en el día a día. Es por esto que el objetivo general fue narrar la importancia del juego mediante la observación participativa y la búsqueda de textos relacionados con el tema para que pudieran comprender las estrategias de aprendizaje de la relación lógico matemático en Preparatoria.

Donde se evidenció que el tema de investigación fue elegido porque en las instituciones que se realizó las practicas preprofesionales, se detectó que la docente no usa la estrategia lúdica para el aprendizaje sino el método tradicional, es decir trabajan en fichas o en el libro, como una evidencia de que los niños realizan actividades dentro del aula. La metodología implementada fue cualitativa puesto que describe el contexto donde se dio el fenómeno, de igual manera tuvo un enfoque explicativo el cual ayudó a identificar las causas de los sucesos, el método aplicado para lograr el fin propuesto fue etnográfico, la técnica empleada para conseguir el objetivo general fue la entrevista, el instrumentó usado para recoger la información fue un cuestionario de la entrevista y la muestra son los niños de preparatoria.

Como resultado a esos instrumentos aplicados son que el juego ayuda a expresar sus sentimientos a socializar con sus compañeros y a comunicar lo que piensa en las situaciones que se le presentan a la hora de jugar. Brinda experiencias significativas porque le ayuda a desarrollar las habilidades sociales, los juegos que se plantean deben estar de acuerdo a las emociones de los estudiantes; porque de esta manera los niños pueden sacar su energía ya sea negativa o positiva además que le va a permitir la transposición del juego al mundo real y viceversa.

Esta investigación resulta importante ya que ve el juego como una estrategia para el aprendizaje significativo del área de matemática y que este no resulte tedioso para los estudiantes, puesto que, están acostumbrados a la matemática tradicional, y ver que por medio de los juegos los estudiantes se salieron de sus rutinas y pudieron expresar sus emociones, que no todos los juegos tengan que ser de patio, sino una canción referente al tema los pueda motivar y como las docentes pueden implementar esta estrategia para sus clases a futuro.

2.1.2 A nivel internacional

Cabezas Quimbiamba, 2020, Ambato, Ecuador, en su trabajo titulado "El juego didáctico de la enseñanza aprendizaje de la matemática en los niños/as de educación general básica elemental de la Unidad Educativa "Alicia Marcuath de Yerovi" de la provincia de Cotopaxi, cantón salcedo, parroquia Cusubamba" para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación tuvo por objeto analizar el juego didáctico en la enseñanza aprendizaje de la Matemática en los niños/as, esto se pudo lograr gracias a la identificación de las estrategias que utilizan las docentes en el aula de clases para impartir su materia.

La investigación propuso un enfoque investigativo cuantitativo porque los datos recopilados se procesaron con el uso de la estadística descriptiva mediante el uso de tablas y gráficos; la modalidad utilizada es la bibliográfica y documental, porque se seleccionó y compiló información a través de la lectura crítica de documentos, además el ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores, entre los niveles

se encuentra el exploratorio, descriptivo y correlacional, ya que se trabaja con técnicas de análisis y descripción, para conocer la relación o grado de asociación entre las variables en estudio.

La población de estudio fue de 13 docentes, aplicando la técnica de la encuesta. Llegando a la conclusión que los juegos no deben ser simples actividades de entretenimiento, sino también una especie de recurso didáctico, pues pretenden convertirse en una herramienta de gran beneficio para los alumnos, para que puedan despertar su interés por aprender en esta área esencial en la vida diaria, igualmente se determinó que el juego didáctico al utilizarlo de forma estructurada, con un propósito y finalidad que sea enfocada a fortalecer las capacidades, habilidades y destrezas del alumno, será de gran aporte para el aprendizaje significativo de la matemática.

Esta investigación presentó un gran aporte significativo ya que, se evidenció que la autora ve el juego como un beneficio y ayuda para las clases siempre y cuando este bien estructurado y cumpla su función de enseñanza en el área de matemáticas, y que de esta forma a través del juego podemos llegar a diferentes tipos de aprendizaje que existen, como lo es conceptual, asociativo, entre otros, así logrando un aprendizaje significativo de manera diferente y divertida y siempre en función del estudiante pueda fortalecer todas sus habilidades.

2.1.3 A nivel internacional

Tigrero Gonzales , (2021) Salinas, Ecuador, en su proyecto investigativo denominado "Las herramientas tecnológicas como estrategias de aprendizaje lúdico para reforzar el aprendizaje de las Matemáticas en los estudiantes de Tercer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI" para la optención del título de Magister En Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, se efectuó con el objetivo principal de determinar cómo las herramientas tecnológicas como estrategia de aprendizaje lúdico contribuyeron al aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes en la Institución Educativa seleccionada.

Para llevar a efecto este proyecto se realizó una investigación documental y descriptiva considerando una muestra de 24 estudiantes entre edades de 7 y 8 años, se procedió a implementar las técnicas cualitativas como la ficha de observación para identificar las estrategias

implementadas por el docente dentro del aula y la encuesta realizada a 8 docentes de la Institución, donde se obtuvieron resultados referentes a la importancia de implementar estrategias tecnológicas lúdicas a través de su experiencia.

En función de identificar los factores que influyen en el proceso de aprendizaje de las matemáticas a través de la encuesta docente y la ficha de observación, se concluyó que aún existe una brecha en la implementación de los recursos tecnológicos en las aulas en relación a la asignatura de matemáticas, sin embargo existe un claro reconocimiento de la importancia de incluir la lúdica y herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas como un recurso necesario en eras digitalizadas, donde aprender a través de estos dos elementos se convierte en una necesidad.

Esta investigación resulta de gran ayuda, ya que se evidencia la importancia de implementar estrategias tecnológicas, así también se pueden crear clases lúdicas y diferentes, puesto que en internet podemos encontrar variedad de juegos educativos, y como los estudiantes se verán beneficiados con estos para, el buen desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales, emocionales, pero también es importante que la institución cuente con recursos tecnológicos para el uso y aplicación de estos juegos.

2.1.4 A nivel nacional

Arevalo Berrio y Carreazo Torres , (2016) Cartagena de Indias, en su trabajo de grado para optención del título de Licenciatura En Pedagogía Infantil en la universidad de Cartagena (CREAD), tuvo como finalidad demostrar la importancia y lo primordial que es el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como estrategia metodológica para lograr un verdadero aprendizaje significativo. Puesto que por medio de este se desarrollan innumerables habilidades y destrezas.

Este proyecto se basó en la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permitió al investigador predecir el comportamiento (de los niños), por otro lado porque los métodos de investigación incluyen experimento y encuesta y por último los resultados

son descriptivos y pueden ser generalizados, también se trabajó investigación - acción participación ya que este fue un método de estudio y acción de tipo cualitativo que buscó obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar.

Así este se centró en hacer las preguntas directamente y por escrito para que de esta manera se originaran otras preguntas sobre cómo se sintieron los niños con la implementación de juegos antes y durante las actividades dentro del aula. Como también que percepción tuvieron los padres de familia acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del aula jardín "A" el cual fue escogido como el contexto en el que se desarrolló este proyecto. Este proyecto estuvo enmarcado en las siguientes técnicas e instrumentos, que se convirtieron en 4 etapas, la 1era la fase diagnóstica, la cual se basó en las observaciones, la fase del diseño donde se elaboró el ante proyecto teniendo en cuenta el resultado de las charlas y encuestas, por otra parte está la fase de la intervención donde fueron participes los niños y finalmente la fase de la evaluación donde se analizaron cualitativamente las encuestas.

En conclusión todas las investigaciones, conducen al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido creados los juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Con este proyecto nos podemos dar cuenta de cuan importancia tienen los padres y los docentes en la educación de los niños, que los docentes puedan darse cuenta que hay nuevas estrategias y juegos para la enseñanza de sus áreas y que con estas puedan lograr aprendizajes significativos, pero lo más importante es que los padres se involucren en el proceso y también puedan conocer nuevas alternativas para que sus hijos aprendan de una forma menos tradicional y por medio de los juegos se pueden descubrir cualidades y observar que el alumno que poco participaba porque no entendía, lo está haciendo ahora.

2.1.5 A nivel local

Acevedo Becerra y Duarte Duque, (2019) Pamplona, Norte de Santander en su trabajo de grado como requisito para la obteción del título de Licenciado en Pedagogia Infantil, titulado "El Juego Como Estrategia Didáctica Para La Mediación En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje En Matemáticas" este trabajo tuvo como objeto el fortalecimiento en el área de matemáticas a los estudiantes de grado 5 de básica primaria del colegio técnico la Presentación Pamplona, esta investigación fue de carácter cualitativo apoyada de una investigación acción participante, de tal manera la población involucrada fue de 93 estudiantes del grado 5 de primaria.

Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos en esta investigación fueron los siguientes, la observación, los diarios de campo, análisis de contexto y planeadores, por medio de estos instrumentos aplicados se observó principalmente el objeto de la investigación, así la intención de estos fue medir sus habilidades y conocimientos específicamente en el desconocimiento de las tablas de multiplicar, la desmotivación por el área; por tal motivo se implementaron estrategias didácticas, como el domino matemático, concéntrese entre otros, a raíz de estas se diseñó el

Con la implementación del proyecto de aula se determinó que los estudiantes mejoraron su motivación y por ende su rendimiento académico. Finalmente, los estudiantes se expresaron motivados en la realización de dinámicas y actividades en tormo a las temáticas a tratar en el aula de clase, la metodología que se empleó dio resultado porque a medida que avanzó la propuesta los

estudiantes mejoraron el rendimiento académico, el juego del domino matemático fue fundamental pues las estudiantes lograron comprender las tablas de multiplicar, las guías y otros materiales didácticos que fortalecieron las competencias matemáticas.

Con este trabajo de investigación identificamos que el juego es fundamental no solo en las etapas iniciales, sino que también a lo largo de todas las etapas que el estudiante puede vivenciar en el entorno escolar, puesto que se observó que el uso de diversas estrategias o juegos pudieran despertar el interés por aprender en alumnos de grado 5to y así los estudiantes lograran aprendizajes significativos.

2.2 Base curricular

La siguiente base curricular se tomó desde el Ministerio de Educación Nacional basada en los lineamientos curriculares para el área de matemáticas con el propósito de señalar horizontes deseables que se refieren a aspectos fundamentales y que permiten ampliar la comprensión del papel del área en la formación integral de las personas, revisar las tendencias actuales en la enseñanza aprendizaje y establecer su relación con los logros e indicadores de logros para los diferentes niveles de educación formal.(MEN 2006). También está soportada bajo la malla curricular de la institución Educativa Cristo rey, sede Américas, donde la docente facilitadora compartió el plan de área con los contenidos, estándares, DBA y logros de desempeño. Anexo C)

Son las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el MEN con el apoyo de la comunidad académica educativa para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación en su artículo 23. En las matemáticas se contemplaron los cinco procesos generales que están inscritos en los Lineamientos Curriculares de Matemáticas, estos son: Formular y resolver problemas; modelar procesos y fenómenos de la realidad; comunicar; razonar, y formular comparar y ejercitar procedimientos y algoritmos.

2.1.1 Estándares

Los estándares implementados para el área de matemáticas representados en sus 5 pensamientos, según el MEN (2006) son los siguientes:

Pensamiento numérico:

Comprensión del uso y de los significados de los números y de la numeración; la comprensión del sentido y significado de las operaciones y de las relaciones entre números, y el desarrollo de diferentes técnicas de cálculo y estimación.

-Usar los números en el rango numérico del 0 al 99 para resolver múltiples y variados problemas prácticos que dan cuenta de la cantidad de elementos de una colección o de la medida de una magnitud en longitud, así como realizar composiciones (situaciones de adición) y descomposiciones (situaciones de sustracción)

Pensamiento métrico:

Comprensión general sobre las magnitudes y las cantidades, medición y uso flexible de los sistemas métricos o de medidas en diferentes situaciones, conservación de magnitudes, apreciación del rango de las magnitudes, truncamiento y redondeo, tratamiento del error, valoración de las cifras significativas, expresión de medidas grandes y pequeñas por medio de la notación científica, precisión y exactitud de una medición.

-Comparar longitudes de dos o más objetos de forma directa (p, e, comparar el largo de dos formas cuerdas superponiéndolas) cuando es posible, o usando un elemento que sirva de unidad.

Pensamiento aleatorio:

Toma de decisiones en situaciones de incertidumbre, de azar, de riesgo o de ambigüedad por falta de información confiable, en las que no es posible predecir con seguridad lo que va a pasar.

-Representar e interpretar información en tablas diagramas, pictogramas que hacen referente a experiencias (a escala de uno , en uno)

Pensamiento geométrico:

Utilizar como referencia los tres ejes de su propio cuerpo (arriba- abajo, adelante- atrás, derecha- izquierda) e interpretar enunciados verbales que describen la posición de un objeto.

-Reproducir de forma aproximada una figura bidimensional prestando atención al número de lados a sus longitudes (utilizando patrones no convencionales y de forma intuitiva y aproximada, las direcciones relativas de los lados

Pensamiento variacional :

Reconocimiento, percepción, identificación y caracterización de la variación y el cambio en diferentes contextos, así como con su descripción, modelación y representación en distintos sistemas o registros simbólicos, ya sean verbales, icónicos, gráficos o algebraicos.

-Reconocer patrones sencillos de variación atendiendo un atributo.

2.1.2 Derechos básicos de aprendizaje

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), son una herramienta que permite construir estrategias para la continuación de los procesos que vivencian a través del recorrido que hacen los niños y las niñas, en los grados que están, así al finalizar cada etapa el DBA permite ubicar a ese niño de acuerdo con los contenidos que vio durante su año escolar o sobre aquello que deben aprender o les falto aprender. En conclusión los DBA son el conjunto de aprendizajes y contenidos que los estudiantes deben aprender en cada uno de los grados, desde transición a 11 y en cada una de las áreas fundamentales.

Según el MEN (2016) los DBA se organizan guardando una coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC).

> Su importancia radica en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución de aprendizajes año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos por cada grupo de grados. (p. 6)

Así la practica esta soportada en los siguientes DBA del grado primero en el área de matemáticas según el MEN (2016):

DBA

1.Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros.

Evidencias de aprendizajes

Construye e interpreta representaciones pictóricas y diagramas para representar relaciones entre cantidades que se presentan en situaciones o fenómenos.

Explica cómo y por qué es posible hacer una operación (suma o resta) en relación con los usos de los números y el contexto en el cual se presentan. m Reconoce en sus actuaciones cotidianas posibilidades de uso de los números y las operaciones.

Interpreta y resuelve problemas de juntar, quitar y completar, que involucren la cantidad de elementos de una colección o la medida de magnitudes como longitud, peso, capacidad y duración.

Utiliza las operaciones (suma y resta) para representar el cambio en una cantidad

DBA

10.Clasifica y organiza datos, los representa utilizando tablas de conteo y pictogramas sin escalas, y comunica los resultados obtenidos para responder preguntas sencillas.

Evidencias de aprendizaje

Identifica en fichas u objetos reales los valores de la variable en estudio. Organiza los datos en tablas de conteo y/o en pictogramas sin escala.

Lee la información presentada en tablas de conteo y/o pictogramas sin escala (1 a 1).

Comunica los resultados respondiendo preguntas tales como: ¿cuántos hay en total?, ¿cuántos hay de cada dato?, ¿cuál es el dato que más se repite?, ¿cuál es el dato que menos aparece?

2.2 Base teórico pedagógica

2.1.3 Didáctica

Para Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez (2017), La Didáctica es:

> Es una de las ciencias de la educación en pleno desarrollo. Está estrechamente vinculada con otras ciencias que intervienen en el proceso educativo y el proceso de enseñanza aprendizaje, integrados e institucionalizados, especialmente con la Pedagogía, pero conserva sus particularidades y su esencia propia. (p. 80)

De acuerdo con Augustsson y Boström (2016) tienen el criterio de que la Didáctica

> Orienta a los docentes para las elecciones del contenido y los métodos de enseñanza, que está relacionada con la enseñanza o instrucción sistemática y con la manera de enseñar y comunicar el conocimiento y que conduce inevitablemente a la pregunta ¿cómo los docentes dirigen el aprendizaje de los alumnos? La integración de la enseñanza y al aprendizaje en un proceso único no es un argumento convincente para estos autores, los conciben independientes, aunque relacionados por la lógica de la continuidad. Sus posiciones son contrarias a quienes consideran que la enseñanza y el aprendizaje no son procesos diferentes, sino una unidad dialéctica. (p. 78)

Con el aporte de estos dos autores concluimos que la didáctica es una disciplina fundamental en todas las áreas del conocimientos, que esta le permite al docente poder planear didácticamente y estratégicamente los procesos de enseñanza aprendizaje, para así lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, está también permite observar y analizar si las estrategias implementadas funcionan para el área de conocimiento que se quiere enseñar o si esta debe ser cambiada para lograr un aprendizaje significativo.

2.1.4 Pensamiento numérico

Según Obando Zapata Vásquez Lasprilla, (2008) nos menciona que el desarrollo del pensamiento numérico de los niños empieza antes

De su ingreso a la escuela, cuando hacia los dos o tres años, a través de la interacción con otros adultos (fundamentalmente sus padres) desarrollan no solo las habilidades y competencias relativas al lenguaje materno, sino que, gracias a esas interacciones, también desarrollan una serie de intuiciones sobre lo numérico, las cuales se muestran en competencias relativas al conteo , percepción del cardinal de pequeñas colecciones , incluso, la posibilidad de composiciones y descomposiciones de las mismas.

2.1.5 Didáctica de la matemática.

La pedagogía de las matemáticas concentra la atención en todos los aspectos que forman parte del conocimiento en esta área, como son el proceso de enseñanza y aprendizaje, los métodos y teorías del aprendizaje, el estudio de las dificultades, los recursos y materiales para el aprendizaje, y la enseñanza de los docentes y las herramientas, necesaria para que los profesores enseñen de manera constante, los oriente en su ejercicio profesional, en beneficio del aprendizaj e de sus alumnos. (Arteaga Martínez y Macías Sánchez , 2016)

2.1.6 El juego

Son muchos los autores que nos hablan sobre la importancia que trae este para el desarrollo de los niños y las niñas, los beneficios que este trae consigo y como la implementación del juego

puede servir en la planeación didáctica de las clases para, que los estudiantes aprenden de una manera diferente, ya que por medio del juego los estudiantes pueden expresar sus emociones, explorar su entorno y trabajar en equipo con sus pares ya que, es algo impredecible y que surge de forma natural, sobre todo en los niños.

De a cuerdo con Gallardo López, (2018) define el juego como una

> Actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. (p. 4)

2.1.7 El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) el juego como estrategia en los grados de primaria puede fomentar el dominio de los conceptos académicos por parte de los estudiantes, además de impulsar la motivación por aprender. De manera que el interés y la motivación son dos aspectos muy importantes para potenciar el juego, también es preciso incentivar a los estudiantes en los primeros cursos para, favorecer su aprendizaje.

2.1.8 El juego en el periodo de los 6 a los 8 años de edad

De acuerdo con UNICEF (2018), el juego en el periodo de los 6 a los 8 años el aprendizaje basado en el juego

> Sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje. (p. 6)

2.3 Base legal

Como base para fortalecer nuestro proyecto nos apoyamos en los Artículos y Decretos de la Ley General de la Educación. Como también en los documentos de la Constitución Política Colombiana. Los cuales están soportados bajo la siguiente normativa vigente de Colombia.

2.1.9 Constitución Política de Colombia, (1991)

El artículo 67 de la Constitución Política (1991), establece que la educación

> Es un derecho de la persona y un servicio público con función social, del cual son responsables el Estado, la sociedad y la familia. Así mismo, dispone que la educación busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. (p. 11)

2.1.10 Ley 115 de 1994 Por la cual se expide la Ley General de Educación

Según la ley 115(1994), del MEN nos menciona en el artículo 1o. "La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes." (p. 1)

Y a su vez el MEN nos plantea desde la ley 115 de (1994) el siguiente articulo donde nos hablan de las materias fundamentales. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018)

> **Artículo 23.**- Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes: 1. Ciencias naturales y educación ambiental.; 2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia; 3.Educación artística; 4. Educación ética y en valores humanos; 5. Educación física, recreación y deportes; 6. Educación religiosa; 7. Humanidades,

> lengua castellana e idiomas extranjeros; 8. Matemáticas; y 9. Tecnología e informática. (p. 8)

2.1.11 Ley 1029 de 2006, por la cual se modifica el artículo 14 de la Ley 115 de 1994.

La ley 1029 de 2006 en su artículo 14 nos habla de la enseñanza obligatoria en todos los establecimientos públicos o privados que ofrezcan educación formal en los niveles de educación preescolar, básica primaria y media y que estos deben cumplir con lo siguiente: "a) El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica; y b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo" (p. 1)

3. CAPITULO III: Propuesta del Proyecto de Aula

3.1 Título del proyecto

El juego como ruta para fortalecer el pensamiento matemático.

3.1.2 Justificación

Durante el diagnóstico realizado a los estudiantes del grado 1 c de la institución Educativa Cristo Rey, sede Américas, por medio de la bitácora realizada por la docente facilitadora y los diarios de campo, se evidenció que las clases de matemáticas a pesar de que la docente implementa diversas estrategias para la atención y el proceso de enseñanza aprendizaje, era muy poco para que los estudiantes de 1ro C, lograran prestar atención y comprender los temas, es por estoy y a sugerencia de la docente facilitadora que se implementa el juego para la explicación y comprensión de los temas en las clases de matemáticas.

El juego es un aspecto fundamental en el desarrollo de los niños y las niñas y que mejor manera utilizarlo para lograr aprendizajes significativos en su proceso de enseñanza y aprendizaje del área de matemáticas, la idea con este proyecto es que los estudiantes cada vez que escuchen matemáticas, se sientan motivados porque saben que van a aprender jugando y de esta misma

forma puedan comprender los temas, puesto que en la área de matemáticas cada tema tiene su complejidad, porque los estudiantes tienen que identificar bien los signos, símbolos y los números.

El juego a su vez permite que los niños puedan desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales, que les permita expresarse y compartir con sus pares, igualmente el uso de las pausas activas mejora la concentración en los estudiantes, ya que son niños de primero y se están adaptando a un cambio drástico porque, venían de un preescolar donde se trabaja por dimensiones y allí lo más importante es que el niño jugara, aprendiera de su medio, se relacionara, es por esto que se cansan muy rápido o se distraen y no están dispuestos a aprender, ya que es una etapa donde solo quieren jugar, es por esto que también se quiso trabajar con el juego, para permitirle al niño en esos momentos poder expresarse.

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo general

Implementar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático del grado primero de la Institución Educativa Cristo Rey, sede Américas.

3.2.1.1 Objetivos específicos

-Identificar y Analizar las estrategias implementadas para las explicaciones por el docente en sus clases de matemáticas del grado primero de la I.E. Cristo Rey, sede Américas, 2023.

-Diseñar actividades didácticas apoyadas en el uso del juego como estrategia para la explicación de los temas.

-Aplicar la estrategia de los juegos matemáticos en el aprendizaje y explicación de los temas de la Matemática en los estudiantes de primero de la I.E. Cristo Rey, sede Américas, 2023.

-Evaluar el alcance del juego como estrategia pedagógica para la explicación y comprensión de los temas, del grado primero de la I.E. Cristo Rey, sede Américas, 2023.

3.2.2 Competencias

Como afirma Gomez Chacón , (2010), “Las competencias matemáticas incluyen muchos aspectos tales como pensar matemáticamente, plantear y resolver problemas matemáticos, analizar y diseñar modelos, razonar y representar objetos y situaciones matemáticas, comunicar sobre matemáticas y comunicarse con las matemáticas” (p. 6) Así concluimos que una competencia matemática tiene la capacidad para lograr utilizar las diferentes formas del pensamiento matemático.

3.2.3 Contenidos

Los contenidos son aquellos establecidos según los estándares, el grado y la malla curricular de la institución, que el estudiante debe ver en el trascurso del año escolar, para el grado primero C, de la institución educativa Cristo Rey, sede Américas, estos son alguno temas según su malla curricular para el 1mer y 2do periodo son:

-Signos, mayor, menor e igual que

-Símbolos de pertenece y no pertenece

-Familia del 20

-Descomposición de números con el número 20

-Resolución de problemas de suma y resta de cifras con la familia del 20

-Familia del 30

-Resolución de problemas de suma y resta de 2 cifras con la familia del 30

-Familia del 40

-Resolución de problemas de suma y resta de 2 cifras con la familia del 30

-Números hasta el 50

-Comparación de cantidades hasta el 50

-La adición y la sustracción

3.2.4 Estrategias

Las estrategias van a favorecer una mayor implicación por parte del docente y los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la explicación de temas nuevos, así la estrategia permite que los estudiantes estén más atentos y concentrados a la hora de la explicación de un nuevo tema. El desarrollo de este proyecto está encaminado en utilizar el juego como ruta de aprendizaje para la enseñanza del aprendizaje lógico matemático en los niños del grado 1mero.

3.2.5 Aprendizaje

El aprendizaje es la adquisición de conocimientos por diferentes medios , donde los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades y destrezas , su conducta, propiciar sus valores y aprender sobre nuevos conocimientos, y así crear aprendizajes significativos, para este proyecto se tuvo en cuenta el juego, como estrategia, para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, que por medio del juego, puedan experimentar, explorar su medio, manipular objetos, para reforzar esos conocimientos previos.

3.2.6 Materiales

Para la ejecución del proyecto de aula, el juego como ruta para fortalecer el pensamiento matemático se tuvieron en cuenta los siguientes materiales para las diversas actividades:

- Cajas reciclables
- Medios audio visuales
- Lápices
- Cartón de huevos
- Colores
- Dados
- Aros
- Sumario
- Pintura
- Fomi
- Silicona

- Pelotas
- Impresiones
- Tijeras

3.2.7 Tiempo

El tiempo empleado para elaborar, planear y ejecutar el proyecto de aula "El juego como ruta para fortalecer el pensamiento matemático" fue de dos meses, dando inicio a las 3 semanas de observación, para así identificar la necesidad de trabajo, así la institución cuenta con una jornada continua, donde las clases iniciaban a las 6:10 am y terminaban a las 1:30pm con la hora de almuerzo para los estudiantes de lunes a viernes. Así durante este tiempo fueron surgiendo las actividades, que tocaba diseñarlas, planearlas y ejecutarlas.

3.3 Diseño

3.3.1 Datos generales

Tabla 2 Proyecto Pedagógico de Aula

Institución Educativa: Cristo Rey, Sede Américas	
Maestra facilitadora: Reinelda Navarro	
Grado: 1 C	**No de estudiantes:** 10 niñas y 21 niños
Título del proyecto en ejecución: El juego como ruta para fortalecer el pensamiento matemático	
Duración: 14 semanas	
Año: 2023 - 1	

3.3.2 Fundamentación teórica

Gallardo López, (2018) nos presenta los aspectos más importantes de las siete teorías sobre el juego.

Tabla 3 Aspectos más relevantes de las teorías expuestas sobre el juego.

Teoría	Autor	Aspectos relevantes
Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.
Teoría del pre ejercicio	Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino pre ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	El desarrollo del individuo repite en muchos aspectos el desarrollo de la especie. La ontogenia es una recapitulación de la filogenia. El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.
Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

Thió de Pol, et el. (2007) afirman que el juego es:

"Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego". (p. 128) Esto nos quiere decir que es el niño quien juega por placer y ellos mismos establecen las normas o reglas.

Según UNICEF (2018) Un aspecto importante del juego es

> La capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego8 . En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. (p. 7)

3.3.3 Problema del proyecto

¿Qué estrategias se pueden implementar en las clases de matemáticas para la compresión de los temas?

3.3.4 Hilos conductores

-¿Qué actividades lúdicas puedo implementar para la explicación de los temas?

-¿Cómo aplicar la estrategia de los juegos matemáticos en el aprendizaje y explicación de los temas?

-¿Cómo evaluar el alcance del juego como estrategia pedagógica para la explicación y comprensión de los temas?

Los ejes temáticos que se desarrollaron durante el proyecto de aula son los siguientes:

-Mayor que, menor e igual que

- Antes y después
- La Familia del 20
-La familia del 30
- Sumario, para aprender sumas llevando
-Familia del 40
-La familia del 50
-La familia del 60
-La familia del 70
-Bingo para repasar las familias

3.3.5 Estándares

3.3.5.1 Pensamiento numérico

Usar los números en el rango numérico del 0 al 99 para resolver múltiples y variados problemas prácticos que dan cuenta de la cantidad de elementos de una colección o de la medida de una magnitud en longitud, así como realizar composiciones (situaciones de adición) y descomposiciones (situaciones de sustracción)

3.3.5.2 Pensamiento aleatorio

Representar e interpretar información en tablas diagramas, pictogramas que hacen referente a experiencias (a escala de uno , en uno)

Pensamiento variacional.

Reconocer patrones sencillos de variación atendiendo un atributo. Competencias disciplinar.

3.3.5.3 Comunicación, representación y modelación:

Expreso y describo relaciones matemáticas, utilizando el lenguaje escrito, concreto, pictórico y abstracto.

3.3.5.4 Razonamiento y argumentación:

Formulo hipótesis, hago conjeturas, exploro ejemplos y contraejemplos, pruebo y estructuro argumentos, identifico patrones y los expreso matemáticamente.

3.3.5.5 Resolución de problemas:

Resuelvo problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias, justificando la elección del método utilizado.

3.3.6 Competencias del grado:

-Ordena ideas en la mente del cómo y del por qué para llegar una conclusión.

-Ejecuta tareas matemáticas que suponen el dominio de los procedimientos con rutinas secuenciadas.

-Estructura y organiza el conocimiento y habilidades adquiridas para descubrir regularidades y relaciones.

-Establecer vínculos entre las nociones intuitivas y el lenguaje simbólico de las matemáticas.

-Resolver problemas que requieren confianza en el uso de las matemáticas y aumentar su capacidad de comunicación con este lenguaje.

3.3.7 Metodología

3.3.7.1 Enfoque cualitativo.

La propuesta planteada es de enfoque cualitativo, este enfoque se caracteriza por ser descriptivo, inductivo, holístico, fenomenológico, estructural-sistémico y ante todo flexible, destaca más la validez que la replicabilidad, trata ante todo de identificar la naturaleza profunda de las realidades y su estructura dinámica, así este permite conocer la realidad del contexto e

identificar la problemática por medio de los instrumentos como la observación participante, el análisis de contenido, la lectura de contexto, los diarios de campo, las planeaciones de las clases.

Por enfoque cualitativo se entiende al "procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos dibujos, gráficos e imágenes la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por este" (Mejía, como se citó en Katayama, 2014, p. 43).

3.4 Ejecución

3.4.1 Cronograma

Para poder llevar la practica integral , fue preciso realizar un cronograma de actividades, donde se pudiera planear, diseñar y ejecutar el proyecto de aula.

Tabla 4

Cronograma de actividades

Etapas de la práctica integral docente	**Marzo**				**Abril**				**Mayo**				**Junio**			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observación y acompañamiento																
Diagnóstico																
Diseño de la propuesta																
Ejecución y evaluación de la propuesta pedagógica																
Actividades interinstitucionales																
Actividades finales en la institución																
Materialización																
Entrega informe final																
Sustentación práctica integral																

3.4.2 Descripción de la propuesta

Tabla 5

Metodología de las Actividades

¿QUÉ? EJE TEMÁTICO	DBA	¿CÓMO? (FASE, PROCESO, ACTIVIDADES)	¿CON QUÉ? RECURSOS	PRODUCCIÓN
Signos mayor, menor e igual qué *(Anexo D)*	Utiliza las características posicionales del Sistema de Numeración Decimal (SND) para establecer relaciones entre.	Juego para la identificación de los signos mayor, menor e igual que. La Actividad consiste en explicarles primeramente el tema a los estudiantes, para ello el tema se les explicará con ayuda de un cocodrilo realizado con material reciclable, así explicándoles a los estudiantes que el cocodrilo come mucho y siempre va a tener la boca abierta hacía el número mayor. Seguidamente ellos consignaran en sus cuadernos lo siguiente, fichas para identificación de los signos y ejercicios, para realizar los ejercicios, se hacen ejemplos con ellos, lo estudiantes se ubican en la cancha donde van a estar por grupos, primero se pasan dos grupos de estudiantes de diferentes cantidades, el cocodrilo se pone en el centro y se les pregunta, que el grupo que esta de primero,	Cartón de huevos Pintura Silicona Tijeras Fomi Recurso humano	En esta actividad se busca que el estudiante pueda identificar a través del juego el signo mayor que, menor que e igual que y de esta forma crear en ellos un aprendizaje significativo, donde ellos por si solos puedan realizar los ejercicios en clase.

¿QUÉ? EJE TEMATICO	DBA	¿CÓMO? (FASE, PROCESO, ACTIVIDADES)	¿CON QUÉ? RECURSOS	PRODUCCIÓN
		ósea en la izquierda es mayor o menor, a lo que ellos respondan, el cocodrilo sale persiguiendo al grupo mayor porque come mucho, así sucesivamente hasta pasar todos.		
Antes y después. *(Anexo E)*	Opera sobre secuencias numéricas para encontrar números u operaciones faltantes y utiliza las propiedades de las operaciones en contextos escolares o extraescolares.	Juego de saltos para identificar los números de antes y después, primeramente los números estarán escritos en el tablero para ello los estudiantes desde el puesto deberán saltar hacía la izquierda o derecha según las indicaciones, por ejemplo, nos vamos a parar en el número 6, (La maestra en formación lo hará con los números del tablero) y les preguntará a los estudiantes si quiero conocer el número que esta delante de mí, salto hacia la izquierda o derecha, a lo que ellos saltarán también.	Voz Recurso humano Marcador Tablero	La idea principal con este juego, es que los estudiantes1ro, puedan identificar los números, 2do que puedan relacionar los conceptos antes y después y 3ro que identifiquen izquierda, derecha.
La familia del 20 *(Anexo F)*	Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros.	El juego para la identificación de la familia del 20 consiste en lo siguiente: En el patio (Al frente del salón, donde se encuentran las zonas verdes) va a estar 10 aros, dentro de los aros van a estar los números de 20 al 19, 1ro, se saltarán en orden, uno por uno y pronunciando el número, 2do los aros estarán en desorden, se harán grupos de	Aros Carteles de los números Recursos humanos	Con Esta actividad se quiere que los estudiantes logren reconocer e identificar la familia del 20 a través del juego, donde lo hagan de forma divertida y salirse del método tradicional que son las fichas. Se busca que el estudiante cuando vaya a realizar las fichas ya tenga un conocimiento previo de

¿QUÉ? EJE TEMATICO	DBA	¿CÓMO? (FASE, PROCESO, ACTIVIDADES)	¿CON QUÉ? RECURSOS	PRODUCCIÓN
		6 estudiantes y a cada uno se le dará la indicación a que número saltar, ellos deberán saltar al número correspondiente, así hasta pasar todos.		este tema y lo pueda reforzar mediante la escritura y realización de fichas y planas.
La Familia del 30 *(Anexo G)*	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo.	El juego de pelotas, la idea es que en una caja haya 10 pelotas y en cada una este escrito un número del 30 al 39, se pasarán por los puestos y se le pedirá al estudiante que saque una pelota sin ver, este deberá decir que número es y con cuantas decenas y unidades está formado ese número, de tal manera se los presente a sus compañeros así; este es el número 33 y está formado por 3 decenas y 3 unidades, puesto que ya identifican las decenas y las unidades.	Caja Pelotas Marcador	Esta actividad sirve para cambiar un poco la metodología de cómo se van a ver las familias de los números además de las fichas consignadas en el cuaderno, este juego nos permite identificar los números de la familia del 30, a su vez identificar cuáles son esos niños que necesitan mayor refuerzo para aprenderse los números.
Sumario, para aprender sumas llevando *(Anexo H)*	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo.	Juego didáctico para aprender a hacer sumas llevando, la actividad consiste en que los estudiantes en casa con ayuda de los papás van a realizar el sumario, para traerlo a clases y conocer e identificar las etapas para realizar una suma llevando.	Cartón Tijeras Cartulina Colbón Marcador	El sumario es una herramienta que sirve para que el estudiante se afiance del proceso de la suma llevando, que pueda identificar los pasos, el proceso, además que es una manera diferente de aprender sumas.

¿QUÉ? EJE TEMATICO	DBA	¿CÓMO? (FASE, PROCESO, ACTIVIDADES)	¿CON QUÉ? RECURSOS	PRODUCCIÓN
Familia del 60 y Familia del 70 *(Anexo I)*	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo	Juego de la golosa con tizas para identificar los números de la familia del 60 y usando unas sillas para identificar los números del 70, tendrán que sacar una ficha la buscan y se sientan ahí, así van pasando todos.	Tiza Cartulina Marcador Sillas Recurso humano	Jugar golosa con más personas trae ventajas como la integración, el colectivismo, la autovaloración, la aceptación la solidaridad y el respeto. Jugar golosa mejora tu coordinación mental, precisión y equilibrio.
Bingo para repasar las familias *(Anexo J)*	Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo	Bingo, para repasar las familias que llevamos, se organizarán de a dos estudiantes y la maestra en formación dictará los números y ellos tendrán que buscarlo en el cartón de bingo.	Cartones de bingo	Promueve la coordinación de las manos y de la vista, mejora la atención, la concentración y el tiempo de reacción. Además, el bingo también ayuda a repasar el lenguaje matemático, reteniendo los diferentes números que se van cantando.

3.5 Evaluación

Para identificar los aprendizajes de los estudiantes luego de los juegos realizados para la explicación y compresión de los temas se tuvo en cuenta, que ellos pudieran realizar las actividades y los ejercicios por si solos, con esto se evidenciaba si el juego habría funcionado, también se evaluaba la participación de los estudiantes a la hora de realizar un juego, y al final del cada juego se les preguntaba si les habría gustado o que les gustaría para el próximo. Así mismo la docente en formación con el fin de realizar seguimiento de los aprendizajes del PPA, utilizarán los siguientes instrumentos, tales como el diario de campo, los registros fotográficos o de las percepciones de la docente facilitadora.

3.5.1 Materialización

Para la realizar la materialización con los estudiantes de primero C, ellos podrán llevar un loco y divertido peinado, así mismo habrán varios momentos, 1ro se les proyectará una película y se les repartirán crispeta, "El dragón de la tetera", en un segundo momento será la hora loca (bailes, escuchar música), para un tercer momento se le hará un reconocimiento a cada niño por su participación y colaboración durante las clases, por su perseverancia y a la maestra facilitadora por su apoyo incondicional, finalmente la maestra en formación les hará un pequeño compartir. *(Anexo K)*

4. CAPITULO IV Actividades Institucionales e Interinstitucionales

4.1 Identificación de las actividades

Las actividades institucionales e interinstitucionales son los eventos que realizan las instituciones con el fin de conmemorar una fecha o acto especial que se realizan dentro del horario académico que establece la institución. Las actividades interinstitucionales son procesos que coordinan, organizan y planean las diferentes gestiones, o los diferentes docentes según el área del que estén encargados, dentro de estas actividades se destacan actividades religiosas, deportivas donde asisten y hacen participes los estudiantes, los padres de familia y la comunidad educativa.

La Institución Educativa Cristo Rey contó con las siguientes actividades interinstitucionales así contribuyendo al desarrollo integral de los niños, día de la mujer, día del hombre, el día del niño, la semana literaria, Izada de bandera a cargo de la docente de 1ro A Blanca Pico, entrega de boletines, izada de bandera a cargo de la docente Frecia, el día del estudiante y los juegos Inter cursos

4.2 Descripción de las actividades

A continuación se presenta la tabla número 7, en la cual se realiza la descripción de las actividades institucionales e interinstitucionales realizadas en la institución Educativa Cristo

Rey, sede Américas, en el tiempo correspondiente a practica integral, donde se brindó el acompañamiento en la organización y participación de estas.

Tabla 6 Actividades institucionales e Interinstitucionales

Identificación de la actividad	Finalidad	Descripción	Resultados
Día de la mujer *(Anexo L)*	El Día Internacional de la Mujer es un día que se conmemora alrededor del mundo para hacer consciencia sobre la importancia de empoderar a las mujeres en todos los entornos, proteger sus derechos y garantizar que éstas puedan alcanzar todo su potencial.	La institución dio un espacio para la celebración del día de la mujer, primeramente los niños le hicieron calle de honor a las niñas, así dándoles una pequeña rosa con un dulce, luego entonaron una canción para ellas. Escucharon música bailaron, se les explico porque se celebra el día de la mujer y se les dio un compartir a los estudiantes, igualmente cada niño realizo un detalle para la mamá, así a la salida cada niño estregaba su detalle y un dulce a su mamita y le decía feliz día de la mujer mamá.	Reforzar el valor del respeto y amor por las mujeres, de cuan importancia tienen las mujeres y que las debemos respetar, que se dieran cuenta porque se celebra el día de la mujer.
Día del hombre *(Anexo M)*	Se celebra	Al finalizar la jornada se les hizo un pequeño homenaje a los caballeros, las niñas le hicieron entrega de una corbata, se les explico igualmente porque se celebra el día del hombre y se realizó un pequeño compartir.	Se evidencio el interés por las niñas de celebrarles el día del hombre a los niños, por otra parte los niños mostraron su felicidad y contento al ver que ellos también eran importantes.

Entrega de boletines 1er periodo. *(Anexo N)*	El boletín escolar es considerado como dispositivo de acreditación, responde a la función de dar crédito o seguridad al resto de la sociedad que el alumno alcanzó el conocimiento requerido para un periodo de tiempo determinado.	Se citaron a los padres el día 18 de abril a las 06:00 am y los estudiantes entraban a las 08:00 am. Así tocando varios aspectos, se les mostro la planilla de notas, para explicarles de donde salía la nota final, igualmente se les mostro un boletín para explicarles los desempeños, se les dijo los avances que han tenido los estudiantes a lo largo del ciclo escolar, se habló de unos temas pendientes como la inauguración de los juegos, el valor del uniforme, como también del área comportamental.	Que los padres de familia puedan observas las debilidades y fortalezas a lo largo del 1er periodo académico.
Izada de bandera por parte de la Docente Blanca Pico del grado primero *(Anexo Ñ)*	Resaltar a los estudiantes destacados en el 1er periodo académico por su compromiso y dedicación para ser los mejores y resaltar el día de la tierra.	Para esta jornada la docente a cargo realizo los actos protocolarios, los himnos, la imposición de insignias a los estudiantes destacados, la profesora tenía un punto donde se realizó un show de títeres y finalmente recomendaciones.	Incentivar a los estudiantes por sus esfuerzos y dedicaciones, y de la misma forma que aquellos estudiantes que no pasaron se animen a ser los mejores y estén dispuestos por aprender.
Semana literaria *(Anexo O)*	Con la finalidad de hacer un homenaje al exponente por excelencia del castellano que es Miguel de Cervantes Saavedra, autor de "El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha", obra ilustre del idioma español.	El juego para la identificación de la familia del 20 consiste en lo siguiente: En el patio (Al frente del salón, donde se encuentran las zonas verdes) va a estar 10 aros, dentro de los aros van a estar los números de 20 al 19, 1ro, se saltarán en orden, uno por uno y pronunciando el número, 2do los aros estarán en desorden, se harán grupos de 6 estudiantes y	Aros Carteles de los números Recursos humanos

		a cada uno se le dará la indicación a que número saltar, ellos deberán saltar al número correspondiente, así hasta pasar todos.	
Dia del niño 28 de abril *(Anexo P)*	una fecha en la que se resalta el papel de la primera infancia en la sociedad, promoviendo sus derechos y desarrollando actividades para su disfrute y bienestar. Esta celebración se ha tenido en cuenta desde el año 2001 luego de que el Congreso de la República institucionalizara la fecha con el propósito de garantizar el desarrollo armónico e integral de los menores de edad.	Este día estuvo organizado de la siguiente manera: Entrada de los estudiantes a las 7, seguidamente la oración y proyección de la película, " El corcel indomable", luego cada salón tenía preparado un juego, así logrando hacer un circuito, por último entrega de detalles, refrigerio y despedida.	Los estudiantes se sintieron muy emocionados y felices con cada actividad, tanto que se disfrutaron y decían que era una gran fiesta.
Izada de bandera a cargo del grado transición A con la docente Frecia *(Anexo Q)*	La responsabilidad es una virtud muy importante que debe enseñarse a los niños desde que están pequeños. Esto los ayudará a ser más independientes, a hacer mejor sus tareas, a tomar mejores decisiones y a cumplir sus metas y obligaciones.	Para esta izada de bandera se resaltó el valor de la responsabilidad en cuanto a actividades, uniforme, asistencia a clase. Igualmente se hizo homenaje a los profesores por ser su día.	Resaltar los buenos valores de los estudiantes y que ellos puedan dar ejemplo y motiven a sus compañeros de que ellos también son capaces de lograr muy buenas cosas.

Día de la afrocolombianidad *(Anexo R)*	Promover e implementar el desarrollo de actividades de comprensión y respeto a la diversidad étnica y cultural existentes en la institución educativa mediante la vivencia de espacios de reconocimiento como la gastronomía, vestimenta, creencias y costumbres.	Al grado primero C le correspondió la gastronomía de los platos típicos de comida de sal, su elaboración y muestra y una pequeña exposición sobre estos.	Se evidenció la participación de los padres de familia, igualmente que los niños pudieran conocer más de esta comunidad con la participación de todos los grados, y finamente que se sintieran felices con la degustación.

5. CAPITULO V Evaluación de la práctica integral docente

5.1 Evaluación y resultados de la implementación de la propuesta.

Para identificar los resultados de la implementación y ejecución del proyecto pedagógico de aula se utilizaron los siguientes instrumentos.

5.1.1 Diarios de campo

Por medio de los diarios de campo se logró identificar el desarrollo de cada una de las actividades, los aspectos más importantes

Tabla 7

Diarios de Campo de Actividades Específicas.

Actividad	Interpretación	Reflexión

Signos mayor, menor e igual qué	En esta actividad se busca que el estudiante pueda identificar a través del juego el signo mayor que, menor que e igual que y de esta forma crear en ellos un aprendizaje significativo, donde ellos por si solos puedan realizar los ejercicios en clase. Para ello se utilizará un cocodrilo para la identificación de los signos.	(Concepción Calderón , 2006)Cita a Froebel nos dice: El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos.
Antes y después.	La idea principal con este juego, es que los estudiantes1ro, puedan identificar los números, 2do que puedan relacionar los conceptos antes y después y 3ro que identifiquen izquierda, derecha.	(Piaget, 1972) define al número como "Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de cualidades; pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden".
La familia del 20	Con Esta actividad se quiere que los estudiantes logren reconocer e identificar la familia del 20 a través del juego, donde lo hagan de forma divertida y salirse del método tradicional que son las fichas. Se busca que el estudiante cuando vaya a realizar las fichas ya tenga un conocimiento previo de este tema y lo pueda reforzar mediante la escritura y realización de fichas y planas. Ya que aquí podrán saltar y hacer repeticiones de esta familia.	La fuerza, el equilibrio y la coordinación son los aspectos motrices fundamentales para lograr realizar con éxito esta habilidad. La capacidad de decisión, la seguridad en sí mismo y el afán de superación son otros factores importantes en el desarrollo del salto. (Padilla San Martin, 2013)

Pertenece, no pertenece	La identificación de signos es muy importante para que el estudiante pueda realizar bien los ejercicios, para ellos es importante que se busquen estrategias para crear y afianzar sus conocimientos de forma significativa, es por esto que esta actividad resulta de interés para ellos ya que los cuetos llaman y captan su atención	Vygotsky (1973), la lectura es un aprendizaje cultural que requiere de una mediación, de un compañero más experto que ayude al aprendiz a transitar desde su mirada y su conocimiento a nuevos horizontes. Es gracias a la interacción social con este mediador que el niño logra adquirir conocimiento compartido de una cultura. Además, el andamiaje proporcionado por el mediador en la "zona de desarrollo próximo".
La Familia del 30	Esta actividad sirve para cambiar un poco la metodología de cómo se van a ver las familias de los números además de las fichas consignadas en el cuaderno, este juego nos permite identificar los números de la familia del 30, a su vez identificar cuáles son esos niños que necesitan mayor refuerzo para aprenderse los números.	Ortega (1991) afirma que el juego es considerado en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad.
Sumario, para aprender sumas llevando	El sumario es una herramienta que sirve para que el estudiante se afiance del proceso de la suma llevando, que pueda identificar los pasos, el proceso, además que es una manera diferente de aprender sumas.	Los recursos, medios o materiales didácticos son "el conjunto de elementos auditivos, visuales, Figura s, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo" (Chancusig, et al., 2017, p.115).
Familia del 60 y 70	Para esta jornada se realizaron 2 juegos uno para la familia del 60 y otro para la del 70, Se observo que los estudiantes estuvieron motivados y participando de las actividades, primeramente se vio el juego del 60, consistía en que los estudiantes sacaban un papelito, ese representaba el numero en decenas y unidades y debían contar y buscar la silla con ese número. Para la familia del 70 se jugó a la golosa, este les gustó mucho	Jugar golosa con más personas trae ventajas como la integración, el colectivismo, la autovaloración, la aceptación la solidaridad y el respeto. Jugar golosa mejora tu coordinación mental, precisión y equilibrio.

Bingo	Para esta jornada se jugó con el bingo, se aprovechó para observar el trabajo en equipo, a medida que la maestra facilitadora decía los números los estudiantes entre ellos mismo buscaban el numero con ayuda mutua y buen trabajo en equipo.	Promueve la coordinación de las manos y de la vista, mejora la atención, la concentración y el tiempo de reacción. Además, el bingo también ayuda a repasar el lenguaje matemático, reteniendo los diferentes números que se van cantando.

5.1.2 Registro fotográfico

Para el desarrollo de las actividades aplicada del proyecto de aula y durante estas, se han recopilado fotografías muy importantes, puesto que quedan capturados esos momentos y a su vez observamos la participación y colaboración de los estudiantes. Estas imágenes se convierten en testimonios visuales y evidencias de la practica realizada, así mismo por medio de estas se puede evidenciar si les gusta o no las actividades, cada fotografía es importante ya que nos puede mostrar al compromiso que tienen los estudiantes, como trabajan en equipo y como resuelven problemas.

5.1.3 Percepción del docente facilitador

Para conocer la percepción del docente facilitador referente a las actividades que se han realizado en el proyecto de aula, se realizará entrega de un formato, donde podrá evaluar los siguientes aspectos como; responsabilidad, cumplimiento de las actividades extracurriculares y curriculares, liderazgo, integración con la comunidad educativa, realización de las actividades por parte de los estudiantes, y por último el impacto de las actividades realizada y las recomendaciones, manejo del grupo. *(Anexo S)*

Así la docente facilitadora contribuyo con los siguientes apartados; Para el grado primero C este proyecto resulto para despertar en los estudiantes mayor interés por aprender a través de diferentes estrategias que los motivara a aprender y a superar las dificultades. Igualmente les ayuda a razonar de forma adecuada, les invita a preparar sus pensamientos antes de participar, este proyecto les ha aportado a ser más lógicos y críticos. Finalmente concluye la docente facilitadora en que el proyecto funcionó bien para el grupo.

5.2 Autoevaluación del docente en formación

La autoevaluación es un proceso que puede ayudar a reconocer el progreso, la fortalezas y debilidades, los logros y las dificultades. Es útil, además, para analizar sus ejecutorias individuales y grupales, y así desarrollar una actitud crítica y reflexiva. *(Anexo T)*

Para identificar lo mencionado anteriormente la autoevaluación del desempeño por parte de la docente en formación, se realizó el diligenciamiento por semanas del formato propuesto para valorar las jornadas académicas, en el cual se tuvieron en cuenta aspectos como: fecha, semana, avances y resultados demostrados en el proceso por el educador en formación, aspectos por mejorar y/o dificultades y los documentos tenidos en cuenta en la valoración (planeador, diario de campo, valoración).

5.3 Evaluación del Desempeño del Docente en Formación, a Cargo de los Estudiantes

Para conocer la valoración y percepción que tuvieron los estudiantes del grado primero referente a las actividades del proyecto de aula pedagógico, realizadas durante la practica integral, se le realizará a cada estudiante una encuesta de 3 preguntas, donde tendrán que colorear una carita, la encuesta llevará los siguientes ítems: ¿La forma en que enseña la docente te gusta?, ¿ Te gustaron los juegos aplicados por la docente?, Dibuja lo que más te gusto y lo que cambiarias de la metodología de la profe. *(Anexo U)*

A modo general y oral los niños contestaron que si les gustaba la clase de matemáticas, que ya no era tan aburrida, igualmente por medio de la encuesta se evidenció que si les gusta la clase de matemáticas y que el juego que más les gustó fue la golosa, por lo que pidieron que ojalá el colegio hiciera golosas. Cuando se les pregunta que fue lo que más les gusto, se evidencio por medio de los dibujos, que fue su profesora en formación ya que se dibujaron ellos junto a su maestra en formación.

5.4 Evaluación del Desempeño del Docente en Formación, a Cargo de la Docente Titular

Al finalizar el proceso de práctica integral, la docente facilitadora realizará la valoración final de las jornadas y el proceso, este lo hará a través del formato dado por la universidad y que se encuentra en el protocolo, allí se da a conocer la valoración cuantitativa de las jornadas de observación, institucionales, académicas e implementación del proyecto pedagógico de aula, así mismo, se realiza la valoración cualitativa teniendo en cuenta las fortalezas, dificultades y avances en el proceso. *(Anexo V)*

De esta forma la docente facilitadora concluyo que, la docente en formación promueve la participación de los estudiantes, es capaz de innovar, es empática, tiene carisma, es muy observadora y creativa, se preocupa por conocer las problemáticas de los estudiantes y ayudarlos a solucionarlas, motiva y baja al nivel de los estudiantes sin olvidar que es la autoridad, en cuanto a las dificultades se recomienda que se apropie un poco más de los temas y como transmitirlos. Y sus avances es que invita al estudiante a la superación de las dificultades, es una guía para el estudiante en la construcción del conocimiento.

6. CAPITULO VI Consideraciones Finales

6.1 Reflexiones

La universidad de Pamplona cuenta con el programa de Lic. En Educación Infantil, en esta se forman maestros íntegros, responsables de básica primaria, para finalizar y obtener el título de Licenciada en Educación infantil, se debe escoger una modalidad de grado, para esta ocasión se optó por practica integral y esta nos permite la interacción directa con los estudiantes, siendo partícipes de un cien por ciento del proceso de enseñanza-aprendizaje, de la adquisición de nuevos saberes, ya que se interactúa con ellos toda la semana, también hay una enseñanza del proceso formativo tanto personal como escolar, reforzando la capacidades del maestro en formación, tanto de los estudiantes e identificando las posibles necesidades o problemáticas que puedan presentar frente al contexto educativo.

A través de la observación institucional, se identificó que los niños tenían un desinterés por prestar atención en cuanto a las explicaciones de los temas, así pues se implementó el juego como

estrategia para poder lograr aprendizajes significativos y así las matemáticas no se tornaran aburridas para ellos, que pudieran darse cuenta, cuan interesante puede ser un tema y más aprenderlo, y entenderlo haciendo algo diferente. Igualmente durante la práctica se evidenció que las pausas activas son una estrategia fundamental para evitar el cansancio, la distracción y obtener la atención para la explicación de los temas.

6.2 Recomendaciones

En la Institución Educativa Cristo Rey, sede Américas, se resalta el buen trabajo de la docente y a su vez su colaboración, se sugiere que, en su proceso, la profesora siga articulando e implementando el juego para fortalecer el pensamiento matemático de los estudiantes, así pueda implementarlo al final de las clases como retroalimentación. Por su parte se invita a la docente que pueda compartir los juegos e ideas para los demás salones y docentes, ya que sería bueno para los estudiantes para que puedan cambiar de ambiente y aprender significativamente.

Por otra parte se hace necesario que la institución cuente con juegos de patio, ya que se evidenció que les gustó mucho la golosa realizada afuera del salón y que no solo el grado primero C jugó en ella, sino los demás niños en la hora del descanso y a la hora de la salía jugaban ahí a pesar de que esta, ya casi ni se viera porque, se ha borrado por las lluvias, que también se puede mejorar los ambientes, para colocar música para que canten y bailen en descanso, así evitando que corran o se golpeen entre ellos.

6.3 Prospectiva

El proyecto pedagógico de aula, titulado; “El juego como ruta para fortalecer el pensamiento matemático” permitió a través de la ejecución y evaluación de los juegos propuestos para la explicación de los temas, un aprendizaje significativo, así mismo motivar e incentivar a la docente facilitadora para, seguir implementado el juego en las diferente áreas, por otra parte, se observó que las clases fueron mejorando a medida que se implementaban los juegos y las pausas activas, que se mantuvo el dominio y control del grupo.

De igual forma, a través de la implementación del proyecto mencionado anteriormente, se permitió alcanzar con los objetivos propuestos enfocados, en implementar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del grado primero y de esta forma aprendieran y salieran de la rutina tradicional de una forma divertida y diferente. Así este trabajo a futuro está encaminado a seguir motivando y mostrándoles a los docentes que hay diferentes formas de enseñar, que no solo se basen en un método tradicional, que por medio del juego se puede aprender significativamente. Si alguien quisiera continuar con este proyecto, se recomienda que a futuro realice más juegos de patio y los adapte al tema, y que a su vez no solo lo utilicen en el área de matemáticas, sino que lo utilicen para todas las áreas.

Referencias

Abreu, O., M. Gallegos, J. Jácome y R. Martínez, (2017) La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas, Ecuador. Formación Universitaria Vol. 10 N.º 3

Augustsson, G. y L. Boström, (2016) Teachers' Leadership in the Didactic Room: A Systematic Literature Review of International Research, DOI: org/10.5617/adno.2907, Acta Didáctica Norge, 10 (3) 1-19

Arevalo Berrio, M., y Carreazo Torres , Y. (2016). El juego como estrategía pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. Catagena de Indias. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1

Arteaga Martínez , B., y Macías Sánchez , J. (2016). Didáctica de las matemáticas en la Educación Inicial. España: Printed in Spain. Obtenido de https://www.unir.net/wp-content/uploads/2016/04/Didactica_matematicas_cap_1.pdf

Cabezas Quimbiamba, A. A. (2020). El juego didactico de la enseñanza aprendizajede la matemática en los niño/as de la educaciónn general básica elemental de la Unidad Educaticva " Alicia Marcuath de Yerovi" de la Provincia de Cotopaxi, Caltón Salced, parroquia Cusubamb*a*. AMBATO , ECUADOR.

Obando Zapata, G., y Vásquez Lasprilla, N. (s.f.). Pensamiento numérico del preescolar a educación básica. En *Encuentro Colombiano de Matemáticas Educativa*.

Acevedo Becerra, M. D., y Duarte Duque , W. (2019). El juego como estrategia didáctica para la mediación en el proceso de enseñanaza y aprendizaje en matemáticas. Pamplona, Norte de Santander. Obtenido de

http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6394/1/Acevedo_Duarte_2019_TG.pdf

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación* (Sexta ed.). Caracas, Republica Bolivariana de Venezuela: Editorial Episteme, C.A. Obtenido de https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf

Arteaga, G. (2022). *Qué es el análisis de contenido.* Obtenido de Testsiteforme: https://www.testsiteforme.com/que-es-el-analisis-de-contenido/

Barrios Castañeda, P., Ruiz, L. A., y Gonzalez Guerrero, K. (2012). *La Bitácora Como Instrumento De Seguimiento Y Evaluación - Formación De Residentes En El Programa De Oftalmología* (Vol. 14). Pereira: Investigación Andina. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-81462012000100004#:~:text=La%20bit%C3%A1cora%20es%20una%20forma,de%20evaluaci%C3%B3n%20y%20retroalimentaci%C3%B3n%20(5

Bernete, F. (2013). *Conocer lo Social: Estrategias, técnicas de construcción y análisis de datos.* Madrid. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5JsWBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA193&dq=an%C3%A1lisis+de+contenido&ots=u0sTcal56s&sig=P29Z5wOoOsCJR3zzlfwiC5xtrJ0#v=onepage&q=an%C3%A1lisis%20de%20contenido&f=false

Concepción Calderón , M. (2006). Orientaciones metodológicas para el uso del material didáctico en el nivel inicial. Obtenido de file:///C:/Users/Isell/Downloads/direccion-general-de-educacion-inicial-orientaciones-metodologicas-para-el-uso-del-material-didactico-en-el-nivel-inicial.pdf

Constitución Política de Colombia. (1991 7 de julio). *Articulo 67.* Colombia. Obtenido de https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125

Educar uno a uno. (2017). *Planeación con los Cinco Momentos.* Obtenido de Educar uno a uno : https://educarunoauno.wixsite.com/recursos/planeador

Chancusig, C. J., Flores, L. G., Venegas, A. G., Cadena, M. J., Guaypatin, P. O., y Izurieta, C. E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC´s en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Matemática. Boletín REDIPE, 6(4),112-134.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego. New York. Obtenido de https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Gallardo López, J. A. (2018). Teoría del juego como recurso educativo,. En *INNOVAGOGÍA IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis.* España. Obtenido de https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Giraldo Gil, E. (2016). *Documento de Apoyo de la lectura de contexto* . Obtenido de Ministerio de Educacion Nacional : https://www.calameo.com/read/006047896abb445d7e6c3

Gomez Chacón , I. M. (2010). Competencias matemáticas. Instrumentos para las Ciencias Sociales y Naturales. España: Fareso, S. A.

Isaza Valencia, L., Gaviria Zapata, D. J., Mahecha Restrepo, N. A., y Gonzales Zapata, T. (2015). Contexto Escolar: Escenario de Adaptación Escolar y Desarrollode Habilidades Sociales. *Revista de psicologia GEPU, 6*(2). Obtenido de https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/19836/Contexto%20Escolar.pdf?sequence=1

Iza Orozco, N. A. (2022). *El juego en el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas en preparatoria.* Quito, Ecuador . Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22047/1/TTQ640.pdf

Katayama, R. J. (2014). Introducción a la investigación cualitativa. Lima: Fondo Editorial de la UIGV.

Martinez, L. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de Investigación. *Perfiles Libertadores Nº 4.*, pág. 77. Obtenido de https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf

MEN. (1994). *Ley 115.* Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

MEN. (2006). Ministerio de Educación Nacional. *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Ministerio de Educación*.

Ministerio de Educación Nacional . (2016). Derechos básicos de competencia de matematicas. (M. d. Nacional, Ed.) Colombia: Ministerio de Educación Nacional. Obtenido de https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Matematicas-min.pdf

Ministerio de Educacion Nacional . (2017). *Reflexiones sobre la lectura de contexto y su articulación con el plan de aula.* Obtenido de Ministerio de Educacion Nacional : https://pumarejopta.files.wordpress.com/2017/01/anexo-8-lectura-contexto-y-articulacic3b3n-plan-de-aula-pr-prev-i-12-evaluacic3b3n-formativa-20170502.pdf

Ministerio de Educación Nacional, Ley 1029. (2006). *Por la cual se modifica el artículo 14 de la Ley 115 de 1994.* Obtenido de https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=20465#1029

Obando Zapata, G., y Vásquez Lasprilla, N. (s.f.). Pensamiento numérico del preescolar a educación básica. En Encuentro Colombiano de Matemáticas Educativa

Padilla San Martin, C. (2013). Del salto en el 2° ciclo en educación primaria de educación fisica. España. Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4815/TFG-L389.pdf?sequence=1

Piaget, J. (1972). Psicología de la inteligencia. Buenos Aires: Editorial Psique. Obtenido de https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/3-Psicologia-De-La-Inteligencia.pdf

Reyes Salvador , J. (2016). La planeación de clase; una tarea fundamental en el trabajo docente. *Revistra electrónica para maestros y profesore*, 87-96. Obtenido de https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/10/DOC1-planeacion-tarea-fundamental.pdf

Surí-Leyva, G. M., García Peña, A., y Borrero Pereira, R. M. (2017). El proceso de caracterización psicopedagógica en la formación inicial de docentes universitarios. *Luz educar desde la ciencia, 18*(2). Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/5891/589164245007/589164245007.pdf

Tigrero Gonzales , M. D. (2021). *La lúdica y las herramientas tecnologicas para el aprendizaje de la matemática de la Unidad Educativa "Salinas siglo XXI"*. Salinas, Ecuador . Obtenido de https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/6751/UPSE-MET-2022-0012.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Thió De Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. Y Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Barcelona: Graó

ANEXOS

Anexo A: Lectura de Contexto

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
TRABAJO DE GRADO: PRÁCTICA INTEGRAL

LECTURA DE CONTEXTO

	INDICADORES	DESCRIPCIÓN
INSTITUCIONALES	ELEMENTOS TELEOLÓGICOS (MISIÓN, VISIÓN y OBJETIVOS INSTITUCIONALES)	La Institución educativa Cristo Rey es un establecimiento educativo público perteneciente al municipio de Arauca, La institución cuenta con una misión como instrumento del Estado en la prestación del servicio educativo, está comprometida en la formación integral de la persona humana; capaz de crear espacios democráticos para la sana convivencia, potenciando y estimulando sus aptitudes, habilidades y destrezas de tal manera que con su acción contribuya al desarrollo general de su entorno. Y así mismo su visión, se propone ser líder en la formación de hombres y mujeres que se distingan por sus principios y valores; por la capacidad de prodigarse una excelente calidad de vida para sí y su familia y de apropiarse y transformar su entorno, contribuyendo al desarrollo social, económico, político y cultural de su comunidad local, regional y nacional. Es una organización flexible y democrática, que obra de conformidad con los principios y valores éticos, políticos y sociales que educa integralmente a través de métodos adecuados para: Formar estudiantes comprometidos con el desarrollo de los procesos educativos Formar líderes que sirvan a la comunidad en la construcción del bien común. Formar la voluntad del estudiante en el buen uso de la libertad.
	PERFIL DEL ESTUDIANTE	La Institución Educativa Técnica Cristo Rey se propone formar un estudiante competente para ayudar a construir una sociedad más justa y equitativa, con los siguientes aspectos: a. Obrar de conformidad con los principios y valores cristianos, éticos y morales. b. Ser líder, para servir a la comunidad, buscando la construcción del bien común. c. Que desarrolle capacidad de buen gusto por la estética, el cuidado y conservación del medio ambiente En consecuencia, será constructor de su propio conocimiento, con alto grado de autoestima, con independencia intelectual y socio afectiva, investigador, capaz de integrar la teoría y la práctica, con pensamiento lógico para interactuar en los diversos entornos de manera activa, consciente, participativa y productiva: que sea competente para tener éxito en el mundo globalizado de hoy y que haga del concepto de democracia un sinónimo de respeto por la diferencia; capaz de promover los principios de la sana convivencia.
	DISEÑO CURRICULAR	El diseño curricular gira alrededor de • Los estándares • Competencias • D.B.A • Ejes temáticos: Ser, Saber, Saber hacer

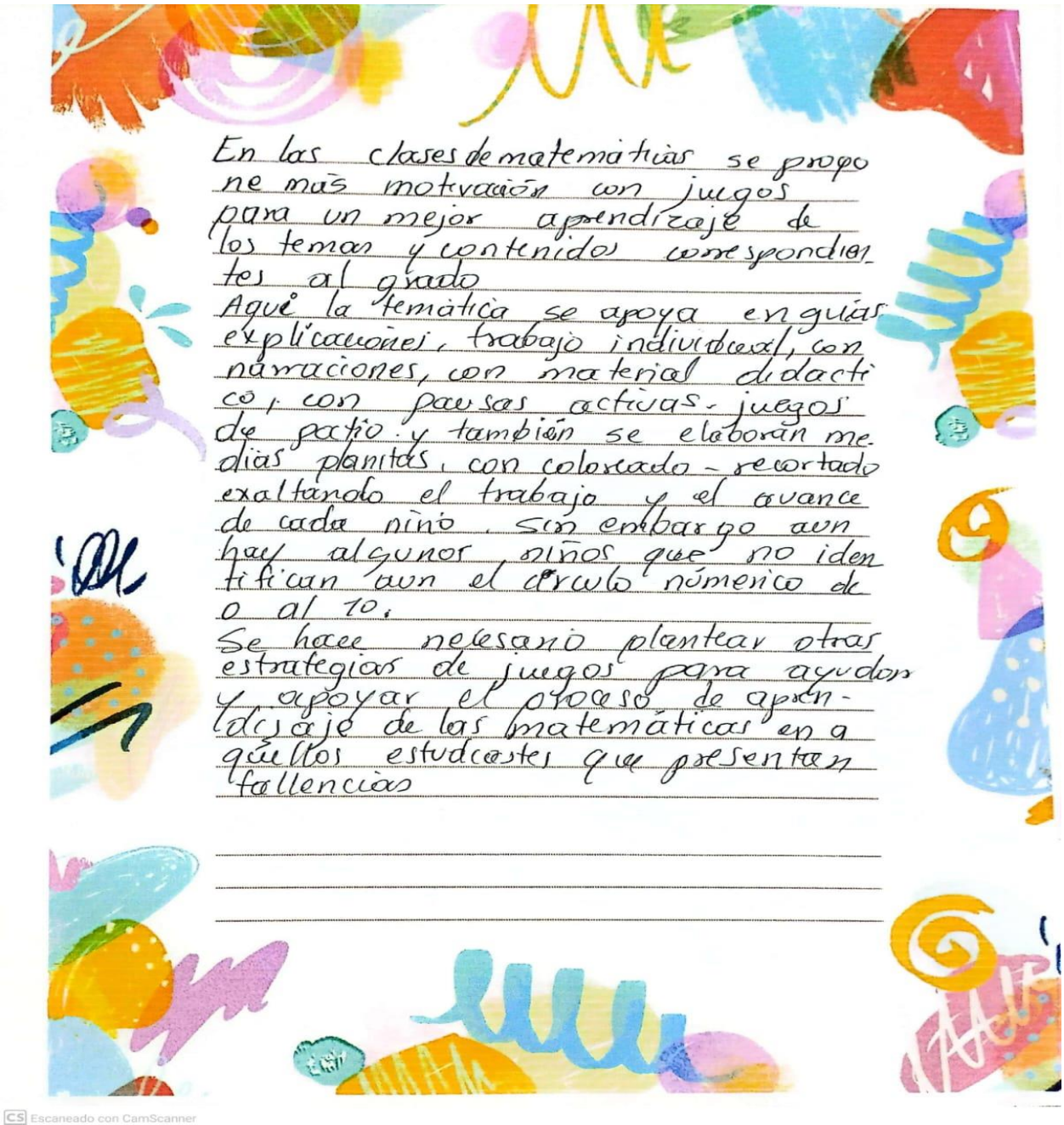


GRUPALES		• Metodología: Participativa, integradora, colaborativa, dinámica y activa. • Recursos de aprendizaje • Tiempo • Evaluación
	PROYECTOS TRANSVERSALES	La institución cuenta con proyectos transversales en el área de ciencias Naturales, de ética, pero no se ve con frecuencia que los ejecuten.
	INTEGRACIÓN FAMILIA – ESCUELA- COMUNIDAD	• La integración con los padres de familia es Comprometida y responsable en la educación y formación de sus hijos, educador en los principios éticos y morales, que inculca la práctica de los valores, comprometido con la vivencia de la filosofía de la institución. Educa con el ejemplo, para que aprenda el convivir con otros. • Los padres de familia están organizados con su representación y participación a través de dos entes el Consejo de Padres y la Asociación de Padres de familia, el cual está legalmente constituido. • Cuentan con representación ante el Consejo Directivo, Comisiones de Evaluación, Comité de Convivencia, Comité del PAE y poseen un alto grado de vinculación y gestión de servicio a la Comunidad Educativa.
	INFRAESTRUCTURA	La sede Américas, está ubicada en la carrera 11 entre calles 18 y 19, su planta física está en muy buen estado, tiene 10 aulas habilitadas para los grados de transición y primero, cuenta con batería sanitaria excelente, un espacio para deporte y recreación amplio y cubierto, así mismo cuenta con un comedor, donde los estudiantes almuerzan.
	CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO MULTIDIMENSIONAL DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS	Se puede evidenciar en los estudiantes del grado primero que cuentan con: • Tienen una edad promedio entre 5 y 7 años de edad. • Su desarrollo emocional es inmaduro • Un desarrollo cognitivo bueno • Necesitan de una buena metodología para aprender y relacionar su conocimiento previo visto en clase para lograr un mayor aprendizaje significativo, ya que se puede observar que no tienen buena retentiva. • Su desarrollo social y emocional se ve reflejado en las conductas que tienen consigo mismo y con los demás. En cuanto al desarrollo del habla, se comunican asertivamente, pero les falta más participación oral y están desarrollando sus habilidades motoras
	OBSERVACION DEL CONTEXTO SOCIO-FAMILIAR DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS	• Los padres de familia de los niños del grado primero son conscientes de las dificultades y algunos se muestran atentos e interesados por los avances de sus hijos. Son responsables, solidarios y comprensivos. Los estudiantes cuentan con que los padres los llevan y los recogen en el colegio, ya que por su edad lo exige que los lleven al salón y allí mismo los recojan.



	INTERACCIÓN ENTRE PARES	En la institución educativa Cristo Rey, sede Américas se pudo observar que la relación entre pares es: • Amigable • Compañeritas • Respetuosos • Sociables Tienen una buena relación y manifestación de sus actos.
	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	El modelo pedagógico adoptado por la Institución Educativa Cristo Rey que orienta el que hacer educativo es el constructivista. El constructivismo, en su dimensión pedagógica, concibe el aprendizaje como resultado de un proceso de construcción personal-colectiva de los nuevos conocimientos, actitudes y vida, a partir de los ya existentes y en cooperación con los compañeros y el facilitador.
	FORMACIÓN Y VIVENCIA DE HÁBITOS	Los estudiantes del grado primero pueden tener unos hábitos de convivencia y formación, pero, pueden variar en cada uno de los niños según la atención de sus padres. • Los padres de familia buscan desarrollar estrategias de acompañamiento a los estudiantes para facilitar el afianzamiento de los aprendizajes, fomentar la práctica de hábitos de estudio extraescolares, mejorar la autoestima y el ambiente de convivencia y especialmente aquellas destinadas a promover los derechos del niño • En la institución se evidencia la rutina diaria, la cual empieza con el ingreso de los estudiantes, iniciación de las clases con un saludo y una oración y seguidamente empiezan con la materia según el horario, también tienen un horario para salir a sus descansos y a almorzar, para que finalmente sus padres los recojan.
	MEDIACIONES PEDAGÓGICAS	La docente facilitadora utiliza diversas estrategias para la comprensión y la atención de los temas, ya que los estudiantes pierden mucho el hilo y el interés por las cosas, se manejan mucho las pausas activas.
	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	La evaluación de los estudiantes en la I. E. C. R es integral, no solo se valora el conocimiento, sino que tiene en cuenta las habilidades, actitudes y valores; es continua, formativa.
	APOYOS TÉCNICOS, TECNOLÓGICOS Y PROFESIONALES	Los salones están equipados con aires acondicionados y un televisor, la sede no cuenta con internet, se logró evidenciar que los salones son muy pequeños para la cantidad de estudiantes, ya que aproximadamente cada salón cuenta con 32 estudiantes,
	ADAPTACIONES CURRICULARES	• Las Adaptaciones se realizan teniendo en cuenta los elementos básicos del currículo como: las competencias, los contenidos, las actividades, los métodos,la evaluación, los recursos, el lugar de la intervención pedagógica y así mismo la caracterización reportada desde la oficinade orientación y el diagnóstico clínico de los estudiantes de Inclusión Aparentemente la institución no cuenta con adaptaciones curriculares en cuanto a infraestructura.

Anexo B: Bitácora docente facilitadora



En las clases de matemáticas se propone más motivación con juegos para un mejor aprendizaje de los temas y contenidos correspondientes al grado
Aquí la temática se apoya en guías explicaciones, trabajo individual, con narraciones, con material didáctico, con pausas activas. juegos de patio. y también se elaboran medias planitas, con coloreado - recortado exaltando el trabajo y el avance de cada niño. Sin embargo aun hay algunos niños que no identifican aun el dígito numérico de 0 al 10.
Se hace necesario plantear otras estrategias de juegos para ayudar y apoyar el proceso de aprendizaje de las matemáticas en aquellos estudiantes que presentan fallencias

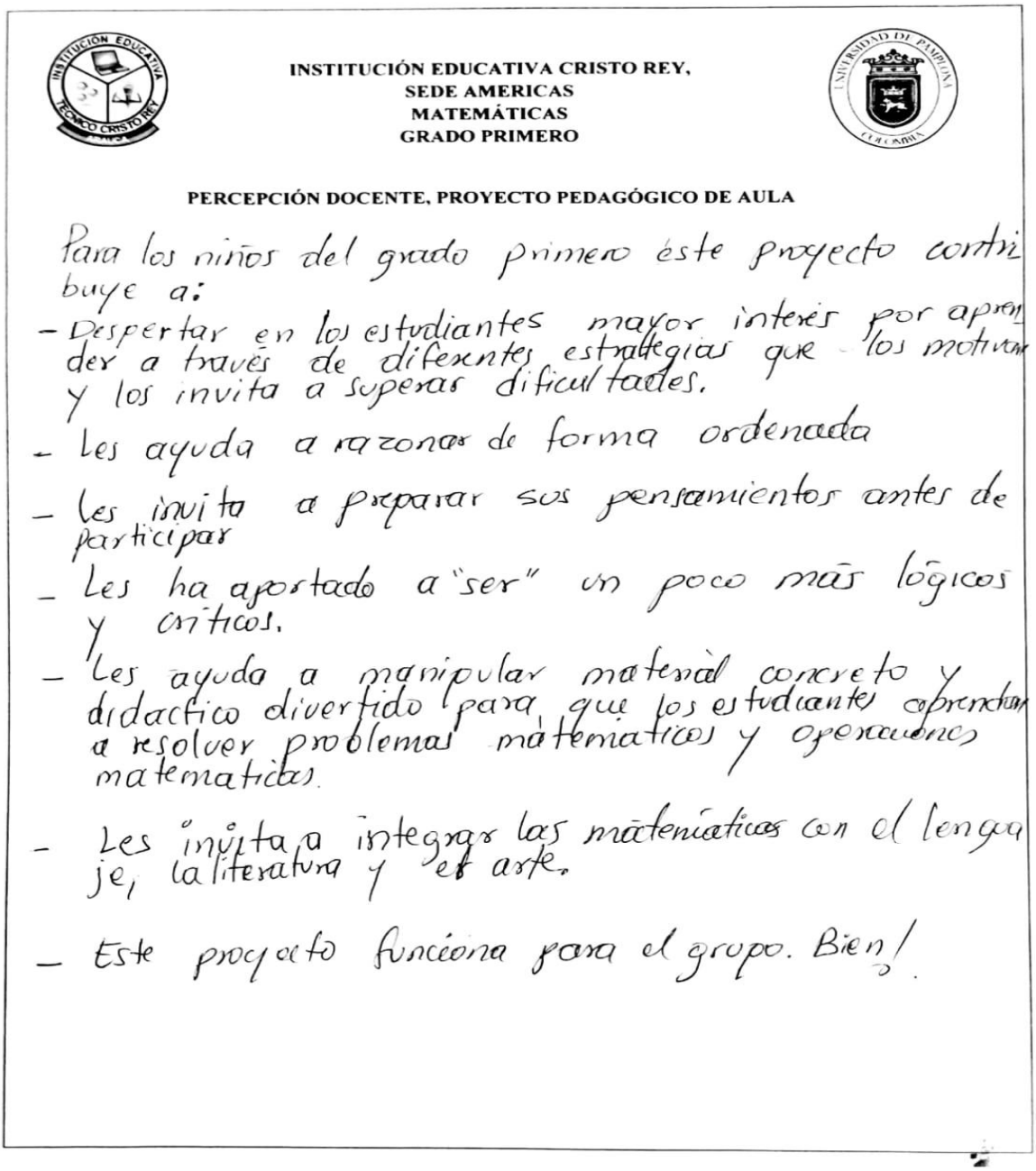
CS Escaneado con CamScanner

GRADO: PRIMERO | **PERIODO** | **SEGUNDO**

ESTANDAR	DBA	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIAS TRANVERSALES	CONTENIDOS	NIVEL DE DESEMPEÑO E INDICADOR	AYUDAS PEDAGOGICAS(RECURSOS)	PROCESO DE EVALUACION
PENSAMIENTO NUMÉRICO: Usar los números en el rango numérico del 0 al 99 para resolver múltiples y variados problemas prácticos que dan cuenta de la cantidad de elementos de una colección o de la medida de una magnitud en longitud, así como realizar composiciones (situaciones de adición) y descomposiciones (situaciones de sustracción) PENSAMIENTO METRICCO: Comparar longitudes de dos o más objetos de forma directa (p; e, comparar el largo de dos formas cuerdas superponiéndolas) cuando es posible, o usando un elemento que sirva de unidad. PENSAMIENTO ALEATORIO: Representar e interpretar información en tablas diagramas, pictogramas que hacen referente a experiencias (a escala de uno , en uno) PENSAMIENOTO GEOMETRICO: Utilizar como referencia los tres ejes de su propio cuerpo (arriba- abajo, adelante- atrás, derecha- izquierda) e interpretar enunciados verbales que describen la posición de un objeto. Reproducir de forma aproximada una figura bidimensional prestando atención al número de lados a sus longitudes (utilizando patrones no convencionales y de forma intuitiva y aproximada, las direcciones relativas de los lados PENSAMIENTO VARIACIONAL : Reconocer patrones sencillos de variación atendiendo un atributo	PENSAMIENTO NUMERICO VERSIÓN 1 DBA 1: Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros. DBA 2: Puede determinar cuántos elementos hay en una colección de menos de 100 elementos. PENSAMIENTO METRICO DBA 4: Reconoce y compara atributos que pueden ser medidos en objetos y eventos (longitud, duración, rapidez, masa, peso, capacidad, cantidad de elementos de una colección, entre otros). DBA 5: reconoce características en objeto. DBA 6: Compara objetos del entorno y establece semejanzas y diferencias empleando características geométricas de las formas bidimensionales y tridimensionales (curvo o recto, abierto o cerrado, plano o sólido, número de lados, número de caras, entre otros. DBA 7: Utiliza los meses del año y los días de la semana para especificar momentos en el tiempo.	COMUNICACIÓN, REPRESENTACIÓN Y MODELACIÓN: Expreso y describo relaciones matemáticas, utilizando el lenguaje escrito, concreto, pictórico y abstracto RAZONAMIENTO Y ARGUMENTACIÓN: Formulo hipótesis, hago conjeturas, exploro ejemplos y contraejemplos, pruebo y estructuro argumentos, identifico patrones y los expreso matemáticamente RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: Resuelvo problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias, justificando la elección del método utilizado DEL GRADO: -Ordena ideas en la mente del cómo y del porqué para llegar una conclusión. -Ejecuta tareas matemáticas que suponen el dominio de los procedimientos con rutinas secuenciadas. -Estructura y organiza el conocimiento y habilidades adquiridas para descubrir regularidades y relaciones.	**EDUCACION AMBIENTAL** El cuidado y protección de los seres vivos. **ESTILOS DE VIDA SALUDABLE** Reconoce la importancia que tienen los alimentos en el entorno. Ubica su cuerpo en el espacio y en relación con objetos. Asume una posición crítica frente al deterioro del medio ambiente y participa en su protección. **ED. PARA LA SEXUALIDAD Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA.** Quien soy yo?: Exploro mis emociones y la de los demás. **COMPETENCIAS CIUDADANAS** *Participo en mi contexto cercano, en la construcción de aspectos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumplo **PESCC - Hilo conductor:** Proyecto de vida **COMPETENCIAS LABORALES:** Identifico las situaciones cercanas a mi entorno (en mi casa, mi barrio, mi	Números hasta el 50 Comparación de cantidades hasta el 50 La adición y la sustracción Términos de la adición y sustracción Adición y sustracción con números hasta el 50 Resolución de operaciones de adiciones y sustracciones Resolución de problemas con sustracción y adición Relaciones espaciales Derecha – izquierda Figuras geométricas planas Sistemas de información y recolección de datos Secuencia de tiempo y secuencia numérica (dos en dos y tres en tres)	PENSAMIENTO NUMERICO **SUPERIOR** Reconozco significados del número en diferentes contextos (medición, conteo, comparación, codificación, localización, entre otros) **ALTO** Determina significados del número en diferentes contextos (medición, conteo, comparación, codificación, localización, entre otros) BASICO Identifica significados del número en diferentes contextos (medición, conteo, comparación, codificación, localización, entre otros) PENSAMIENTO GEOMETRICO SUPERIOR Desarrollo habilidades para relacionar dirección, distancia, y posición en el espacio. . ALTO Utilizo habilidades para relacionar dirección, distancia, y posición en el espacio . BASICO Adquiero habilidades para relacionar dirección, distancia, y posición en el espacio. . SUPERIOR Diferencio atributos y propiedades de los objetos tridimensionales. ALTO Conozco atributos y propiedades de los objetos tridimensionales. BASICO Identifico atributos y propiedades de los objetos tridimensionales. PENSAMIENTO METRICO SUPERIOR	El PIDE MATEMATICAS ENLACE 3 MATEMATICAS PROYECTO SE 3. Medios audiovisuales Textos Fichas de trabajo Nivelaciones método Singapur.	La evaluación se desarrollará en un proceso continuo y con evidencias teniendo en cuenta el aprendizaje de cada uno de los estudiantes, la relación de este con su propio contexto, el desarrollo de cada una de las competencias, las relaciones interpersonales, el interés y compromiso ante el área y su adecuado cumplimiento con sus deberes académicos. Evaluación Bimestral se realizará teniendo en cuenta el diseño al estilo prueba saber de selección múltiple y completar sobre los temas: Solución de adición y sustracción, comparación de cantidades con los números hasta 9. Se tendrá en cuenta el seguimiento y refuerzo de los desempeños de los estudiantes para promover las diferentes formas de evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
	PENSAMIENTO NUMERICO VERSIÓN 2 DBA 1: Identifica los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contextos de juego, familiares, económicos, entre otros. DBA 2: Utiliza diferentes estrategias para contar, realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos. DBA 3: Utiliza las características posicionales del Sistema de Numeración Decimal (SND) para establecer relaciones entre DBA 4: Reconoce y compara atributos que pueden ser medidos en objetos y eventos (longitud, duración, rapidez, masa, peso, capacidad, cantidad de elementos de una colección, entre otros). PENSAMIENTO METRICO ALEATORIO DBA 5: Realiza medición de longitudes, capacidades, peso masa, entre otros, para ello utiliza instrumentos y unidades no estandarizadas y estandarizadas. DBA 6: Compara objetos del entorno y establece semejanzas y diferencias empleando características geométricas de las formas bidimensionales y tridimensionales (curvo o recto, abierto o cerrado, plano o sólido, número de lados, número de caras, entre otros. PENSAMIENTO GEOMETRICO DBA 7: describe desplazamientos y referencia la posición de un objeto mediante nociones de horizontalidad, verticalidad, paralelismo perpendicularidad en la solución de problemas	-Establecer vínculos entre las nociones intuitivas y el lenguaje simbólico de las matemáticas. -Resolver problemas que requieren confianza en el uso de las matemáticas y aumentar su capacidad de comunicación con este lenguaje.	colegio) que tienen diferentes modos de resolverse. C21 Permito a los otros dar sus aportes e ideas.		Reconozco en los objetos propiedades o atributos que se puedan medir (longitud, área, volumen, capacidad, peso y masa) y en los eventos, su duración. ALTO Comparo en los objetos propiedades o atributos que se puedan medir (longitud, área, volumen, capacidad, peso y masa) y en los eventos, su duración. BASICO Identifico en los objetos propiedades o atributos que se puedan medir (longitud, área, volumen, capacidad, peso y masa) y en los eventos, su duración. PENSAMIENTO ALEATORIO SUPERIOR Interpreto cualitativamente datos referentes a situaciones del entorno escolar. DBA 5 V1 – DBA 10 V2. BÁSICO ALTO Organizo cualitativamente datos referentes a situaciones del entorno escolar. DBA 5 V1 – DBA 10 V2. BASICO Describo cualitativamente datos referentes a situaciones del entorno escolar. DBA 5 V1 – DBA 10 V2. PENSAMIENTO VARIACIONAL SUPERIOR Reconozco y describo regularidades y patrones en distintos contextos (numéricos, musical, entre otros). DBA 3, 10 V1 – DBA 8 V2. ALTO Comparo y describo regularidades y patrones en distintos contextos (numéricos, musical, entre otros). DBA 3, 10 V1 – DBA 8 V2. BASICO Identifico y describo regularidades y patrones en distintos contextos (numéricos, musical, entre otros). DBA 3, 10 V1 – DBA 8 V2.		
	DBA 8: Describe cualitativamente situaciones para identificar el cambio y variación usando gestos, dibujos, diagramas, medios gráficos y simbólicos. DBA 9: Reconoce el signo igual como una equivalencia entre expresiones con sumas y restas.						

EVALUACIONES

Anexo S: Percepción del docente facilitador



INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRISTO REY,
SEDE AMERICAS
MATEMÁTICAS
GRADO PRIMERO

PERCEPCIÓN DOCENTE, PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA

Para los niños del grado primero éste proyecto contribuye a:

- Despertar en los estudiantes mayor interés por aprender a través de diferentes estrategias que los motiven y los invita a superar dificultades.
- Les ayuda a razonar de forma ordenada
- Les invita a preparar sus pensamientos antes de participar
- Les ha aportado a "ser" un poco más lógicos y críticos.
- Les ayuda a manipular material concreto y didactico diverfido para que los estudiantes aprendan a resolver problemas matematicos y operaciones matematicas.
- Les invita a integrar las matemáticas con el lenguaje, la literatura y el arte.
- Este proyecto funciona para el grupo. Bien!

CS Escaneado con CamScanner

Anexo T: Autoevaluación del docente en formación

Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil
TRABAJO DE GRADO: MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL

SISTEMATIZACIÓN: AUTOVALORACIÓN DESEMPEÑO

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN: Rosa Isella Santos Castro

SEDE EDUCATIVA: Américas **GRADO:** Primero

VALORACIÓN	AVANCES Y RESULTADOS DEMOSTRADOS EN EL PROCESO POR EL EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN	ASPECTOS POR MEJORAR Y/O DIFICULTADES
FECHA Del 20 al 24 de marzo SEMANA 1 FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION *Isella Santos*	Para esta jornada se da inicio a la implementación de los planeadores y del proyecto pedagógico por lo que hubo resultados en una Buena comunicación con la docente y orientación sobre las planeaciones y los temas, así mismo buena aceptación por parte de los estudiantes y padres de familia.	Manejo del grupo, buscar métodos para captar su atención y mejorar el tono de voz, así mismo y adaptándose a los horarios para poder cumplirlos
FECHA Del 27 al 32 de marzo SEMANA 2 FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION *Isella Santos*	Compromiso con la docente facilitadora a la hora de entregar planeaciones, así mismo la creatividad para la elaboración de las fichas.	Mejorar en la búsqueda de recursos para la próxima jornada y la recursividad cuando los estudiantes se sientan cansados, implementar más pausas activas.
FECHA 10 al 15 de abril SEMANA 3 FIRMA EDUCADOR(A) ENFORMACION *Isella santos*	Avances de las estrategias implementadas para el desarrollo multidimensional de los niños. Descubrimiento de nuevas técnicas y recursos para implementar y así ayuden para un buen aprendizaje significativo.	Seguir avanzando en cuanto a la mejora de la interdisciplinariedad de la clase con responsabilidad y compromiso.

INDICADORES DE DESEMPEÑO: RESPONSABILIDAD, COMPROMISO, INTERDISCIPLINARIEDAD, CREATIVIDAD, CALIDAD, IDONEIDAD PEDAGOGICA, RECURSIVIDAD, ENFOQUE INVESTIGATIVO, PROMOCIÓN MULTIDIMENSIONAL EN LOS NIÑOS(AS), CONTEXTUALIZACIÓN, DESARROLLO DE COMPETENCIAS BASICAS Y FUNDAMENTALES DEL DOCENTE.
INSTRUMENTOS DE REGISTRO PARA LA AUTOVALORACION: PLANEADOR, DIARIO DE CAMPO, VALORACION

Isella Santos
Firma Educador(a) en formación

SISTEMATIZACIÓN: AUTOVALORACIÓN DESEMPEÑO

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN: Rosa Isella Santos Castro

SEDE EDUCATIVA: Américas **GRADO:** Primero

VALORACIÓN	AVANCES Y RESULTADOS DEMOSTRADOS EN EL PROCESO POR EL EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN	ASPECTOS POR MEJORAR Y/O DIFICULTADES
FECHA Del 17 al 21 de abril — SEMANA 4 FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION *Isella Santos*	La maestra en formación es recursiva y busca estrategias llamativas para los estudiantes, demuestra por su parte el compromiso y la responsabilidad para desarrollar la clase.	Para esta jornada se vio necesario seguir con la búsqueda de estrategias par captar la atención de los estudiantes a la hora de explicar los temas, ya que no prestaban atención incluso aplicando diversas estrategias .
FECHA 24 al 28 de abril — SEMANA 5 FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION *Isella Santos*	Para esta jornada se avanzó en cuanto la participación y colaboración por parte de los estudiantes y se despertó ese interés por querer aprender, ya que se sienten motivados cuando van a jugar o salir al patio.	Mejorar la comunicación con la docente, para la hora de entrega y los espacios que está dando para este, para tener una mejor calidad de las planeaciones y a su vez se logre con el objetivo de un aprendizaje significativo.
FECHA 01 al 5 de Mayo — SEMANA 6 FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION *Isella Santos*	Para esta semana se observaron avances significativos, en cuanto a la aplicación del proyecto pedagógico de aula, ya que los estudiantes se mostraban más interesados y motivados por aprender de una manera diferente, por ello se observa el compromiso y la idoneidad por parte de la maestra en formación.	Mejorar la comunicación con los padres de familia, evitar dar quejas y buscar soluciones dentro del aula, solo hablar con ellos si el caso es grave. Igualmente hablar con los estudiantes implicados y hacerles ver el error que cometieron.

INDICADORES DE DESEMPEÑO: RESPONSABILIDAD, COMPROMISO, INTERDISCIPLINARIEDAD, CREATIVIDAD, CALIDAD, IDONEIDAD PEDAGOGICA, RECURSIVIDAD, ENFOQUE INVESTIGATIVO, PROMOCIÓN MULTIDIMENSIONAL EN LOS NIÑOS(AS), CONTEXTUALIZACIÓN, DESARROLLO DE COMPETENCIAS BASICAS Y FUNDAMENTALES DEL DOCENTE.
INSTRUMENTOS DE REGISTRO PARA LA AUTOVALORACION: PLANEADOR, DIARIO DE CAMPO, VALORACION

Isella Santos
Firma Educador(a) en formación

SISTEMATIZACIÓN: AUTOVALORACIÓN DESEMPEÑO

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN: Rosa Isella Santos Castro

SEDE EDUCATIVA: Américas **GRADO:** Primero

VALORACIÓN	AVANCES Y RESULTADOS DEMOSTRADOS EN EL PROCESO POR EL EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN	ASPECTOS POR MEJORAR Y/O DIFICULTADES
FECHA 08 al 12 de mayo **SEMANA7** **FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION** *Isella Santos*	Para esta semana se evidenció en la maestra en formación la creatividad, su ingenio por buscar la promocion multidimensional de los niños a través de la aplicación del proyecto pedagógico de aula.	Ser un poco mas paciente y explicita a la hora de dar instrucciones, así primeramente captar la atención de ellos para luego indicarles
FECHA 15 al 19 de mayo **SEMANA8** **FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION** *Isella Santos*	Para esta jornada no hubo avances en cuanto a la responsabilidad y el desarrollo de las competencias del docente, puesto que se evidencio disgustos por parte de la docente con la entrega de los planeadores. Por parte de los estudiantes se sigue evidenciando ese interés por querer aprender y superar las dificultades que se han ido presentando.	Para esta jornada mejorar con el cumplimiento de las actividades, así siguiendo las recomendaciones de la docente facilitadora, para la entrega y cumplimiento de las actividades interistitucionales
FECHA 22 al 26 de mayo **SEMANA9** **FIRMA EDUCADOR(A) EN FORMACION** *Isella Santos*	Seguir mejorando en cuanto al compromiso y la recursividad para, el beneficio de los estudiantes, para así lograr aprendizajes significativos. Se avanzó en la búsqueda de soluciones a los problemas que se iban efectuando en las clases.	Para esta jornada se vio como aspecto para mejorar, la apropiación de los temas, para ser entendida por parte de los estudiantes.

INDICADORES DE DESEMPEÑO: RESPONSABILIDAD, COMPROMISO, INTERDISCIPLINARIEDAD, CREATIVIDAD, CALIDAD, IDONEIDAD PEDAGOGICA, RECURSIVIDAD, ENFOQUE INVESTIGATIVO, PROMOCIÓN MULTIDIMENSIONAL EN LOS NIÑOS(AS), CONTEXTUALIZACIÓN, DESARROLLO DE COMPETENCIAS BASICAS Y FUNDAMENTALES DEL DOCENTE.
INSTRUMENTOS DE REGISTRO PARA LA AUTOVALORACION: PLANEADOR, DIARIO DE CAMPO, VALORACION

Isella Santos
Firma Educador(a) en formación