

## **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

**La Lúdica como estrategia metodológica en el área de Matemáticas**

**Tutor:**

**DAVID HERNAN HINCAPIE**

**Presentado por:**

**PEDRO NEL ACOSTA VANEGAS Cód. 49491**

**LUCAS DANIEL GALEANO Cód. 49656**

**UNIVERSIDAD DEL QUINDÍO**

**PROGRAMA DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**Lic. EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE**

**Dosquebradas, Mayo de 2003**

**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

**La Lúdica como estrategia metodológica en el área de Matemáticas**

**Tutor:**

**DAVID HERNAN HINCAPIE**

**Presentado por:**

**PEDRO NEL ACOSTA VANEGAS Cód. 49491**

**LUCAS DANIEL GALEANO Cód. 49656**

**UNIVERSIDAD DEL QUINDÍO**

**PROGRAMA DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**Lic. EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE**

**Dosquebradas, Mayo de 2003**

## TABLA DE CONTENIDO

	Pág.	
<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
1.1.	TEMA	2
1.2.	DESCRIPCIÓN Y FORMULCIÓN DEL PROBLEMA	3
1.3	JUSTIFICACIÓN	7
1.4	ALCANCES Y LÍMITES	9
1.5	OBJETIVOS	11
1.5.1	Objetivos Generales	11
1.5.2	Objetivos Específicos	11
<b>2</b>	<b>MARCO GENERAL</b>	<b>12</b>
2.1	MARCO CONTEXTUAL	12
2.2	MARCO TEÓRICO	15
2.2.1	Revisión Bibliográfica	20
2.2.2	Fundamento Conceptual	22
2.2.3	Fundamento Pedagógico	25
<b>3</b>	<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b>	<b>26</b>

3.1	ESPECIFICACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN	26
3.2	POBLACIÓN Y MUESTRA	28
3.3	IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES	30
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	33
3.5	TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN	34
<b>4</b>	<b>PROPUESTA EDUCATIVA</b>	<b>35</b>
4.1	PRESENTACIÓN	35
4.2	JUSTIFICACIÓN	37
4.3	PROPOSITO	39
4.4	OBJETIVO	41
4.4.1	Objetivo General	41
4.4.2	Objetivos específicos	41
4.5	CONTENIDOS	42
4.6	METODOLOGIA	43
4.7	EVALUACION	48
<b>5</b>	<b>REALIZACION DE LA PROPUESTA</b>	<b>50</b>
5.1	PROPUESTA EDUCATIVA	50
5.2	DESCRIPCION DE CADA ACCION MEJORADORA	54
5.2.1	Objetivos	58
5.2.2	Contenido base	59
5.2.3	Lugar y fecha	60

5.2.4	Rutina	61
5.3	RESULTADOS Y ANALISIS	66
5.4	CONCLUSIONES	68
<b>6</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>70</b>
	ANEXOS	
	BIBLIOGRAFÍA	

## 1. INTRODUCCIÓN

El propósito principal de esta investigación es aportar para la educación, algunas estrategias metodológicas que sirvan a los docentes como guía para un mejor desarrollo del área de las matemáticas; utilizando la lúdica y el juego como un medio de enseñanza, el cual le permita a los estudiantes una mejor adaptación comprensión y asimilación de temas de esta área.

Hasta hace algún tiempo juego y aprendizaje parecían antagónicos en la escuela, ya que ésta se había caracterizado por ser un lugar rígido donde se imparten conocimientos, tarea difícil que implica orden, esfuerzo, dificultad y compromiso.

En el Colegio Héctor Angel Arcila del corregimiento de La Florida fue donde realizamos nuestra investigación, ya que observamos la apatía que demuestran los estudiantes frente a esta área, y la falta de conocimiento y de disposición de los docentes para innovar en metodologías sencillas y que están al alcance de nuestras manos como lo es la lúdica y el juego.

## **1.1. TEMA**

¿ Cómo integrar la lúdica en el área de las matemáticas para grado segundo de primaria?

## **1.2. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Esta investigación elaborada atendiendo las necesidades de los niños de grado segundo del colegio Héctor Ángel Arcila del corregimiento de La Florida, colegio mixto con todos los grados, transición hasta grado undécimo.

El problema que hemos notado y por el cual estamos elaborando este estudio es principalmente la dificultad que tiene el alumno en aprender, el maestro en enseñar; y cómo desde la educación física la recreación y el deporte podemos contribuir para una mejor comprensión, más rápida, más amena, y divertida, que perdure y sirva como eje para un desarrollo integral del educando.

El proceso educativo a través de los tiempos ha tenido muchos inconvenientes y ha pasado desde la represión y el castigo hasta la tolerancia absoluta y en donde se han utilizado diferentes métodos de enseñanza para tratar de mejorar día a día este proceso.

Debemos decir que estas dificultades se vienen presentando por la falta de interés de los agentes educativos tales como son: profesores, estudiantes, padres de familia, instituciones educativas y el mismo gobierno central.

Los maestros tratan de actualizarse en métodos de enseñanza un poco complicados y que a la larga nunca ponen en práctica y se nos ha olvidado jugar, que si lo miramos detenidamente es el mejor e infalible método de enseñanza. A causa de estrategias de enseñanza efectivas y de la falta de compromiso del profesor con su que hacer educativo, se vienen presentando la falta de interés por parte del estudiantado donde le toman pereza al estudio y en especial a algunas asignaturas donde es maestro torna las clases difíciles y con poca motivación para el estudiante.

Siempre se ha pensado que las clases deben ser en el salón, y que salir del salón de clases y realizar actividades al aire libre es una pérdida de tiempo; es algo que se le escucha decir a los padres de familia, y algunos directivos docentes de escuelas y colegios en donde a la educación física la recreación, el deporte, los actos culturales y las actividades lúdicas no tienen la importancia que deberían tener en el proceso de formación integral del educando.

A los estudiantes de la escuela básica les resulta más sencillo el aprendizaje de muchos temas "complicados y difíciles" mediante la implementación y/o adaptación de un juego o ronda para facilitar la comprensión del tema que se este trabajando, ahí entra a jugar la capacidad creadora y recursiva del maestro para facilitar el proceso enseñanza aprendizaje.

En nuestra experiencia como docentes hemos podido apreciar que los estudiantes tienen dificultades en la comprensión de muchas asignaturas y la apatía que le van tomando a determinadas áreas.

También he tenido la experiencia de llegar a los estudiantes con algunas actividades de tipo lúdico adaptadas para lo que quiero lograr con la dificultad del estudiante, con unos resultados excelentes y poder ver que en cuestión de poco tiempo el alumno puede ir avanzando con facilidad.

La aplicación del juego, la recreación y el deporte a temas de las diferentes áreas, tiene una efectividad notable en la comprensión que se logra con los estudiantes y la notable disposición que demuestran los estudiantes en el desarrollo de los temas mediante el empleo de actividades lúdicas; además se agiliza y tiene una característica más y es que es un aprendizaje duradero y grato, porque lo que se aprende con el juego, muy difícilmente se olvida.

Una de las causas que pudimos apreciar es que el maestro no ha tenido la orientación necesaria y la otra es la falta de disposición del docente en su que hacer educativo; el maestro no le gusta salir al patio a compartir con los estudiantes, no le gusta que los alumnos se le acerquen, no le gusta salir porque, que pereza; y algo muy grave, se le ha olvidado jugar, y siempre he creído que los niños van a la escuela es a JUGAR. Maestro que juegue con

sus alumnos, es querido por ellos y siempre lo recordaran gratamente, tendrá muchos más amigos, se ganará la confianza de sus estudiantes, agilizará en gran manera los procesos de enseñanza, tendrá estudiantes de grandes valores en todos los sentidos y estudiantes que realmente amen el estudio, la formación y la vida.

También sabemos que este problema nos sólo es de nuestra región o de nuestra escuela, sabemos que es un problema a nivel nacional y tal vez mundial.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

En el transcurso del tiempo se ha tratado de dar solución al problema del aprendizaje de los estudiantes y se han creado numerosos métodos y estrategias de enseñanza, a pesar de estos esfuerzos se siguen presentando grandes dificultades y los podemos apreciar los que trabajamos en el campo educativo. Los métodos de enseñanza son buenos lo que sucede es que debemos incrementarles un toque de entusiasmo y creatividad para obtener mejores logros.

Los docentes han olvidado la motivación en el inicio de las clases y es ahí donde entra el juego y la parte lúdica para que el alumno participe y se interese por el tema, siendo una clase más interesante, además con la adaptación de un juego o ronda en nuestra clase el estudiante estará más motivado, su atención estará en el tema, participará más en las actividades, vivenciará más la clase y tendrá una mejor comprensión.

Si hacemos una revisión histórica podemos concluir muy fácilmente que en la antigüedad Platón y Aristóteles le daban una gran importancia a la educación física y no podían concebir una educación efectiva sin la educación física, era

así como en las diferentes instituciones de esa época era imprescindible y especialmente en las clases de los nobles.

El año de 1378 el pedagogo Victorio Da Feltre ideó un plan de estudios donde plantea lo lúdico y recreativo como base para una educación integral, proponía como primera instancia el juego y el empleo del ejercicio como instrumentos para reafirmar la personalidad. Se trata de una de los primeros planteamientos pedagógicos de la educación física, donde el ejercicio no se concibe como un fin sino como un medio de educación, que hoy por hoy, se ha venido utilizando en algunas partes con unos grandes y efectivos resultados.

La educación física la recreación y el deporte son una disciplina pedagógica que contribuye significativamente a la estructuración de la personalidad del alumno, su creatividad, su socialización y fortalecimiento de sus aprendizajes escolares, mediante la cualificación de su motricidad natural y el enriquecimiento del repertorio de movimientos naturales no adquiridos.

#### **1.4. ALCANCES Y LIMITES**

Se observa que la aplicación del juego y la lúdica en el área de matemáticas genera un clima de confianza armonía y participación del estudiante en el desarrollo del área perdiendo el miedo hacia la dificultad de la asignatura.

Queremos recopilar las experiencias docentes en este campo para afianzarnos y tener un punto de partida.

Primero que todo queremos con esta investigación concientizar a los docentes que laboran en las escuelas primarias para que lleguen a sus alumnos con este medio y se haga menos tedioso el aprender y el enseñar; además mejorar notablemente el proceso educativo, para minimizar los problemas de aprendizaje y hacer de la educación algo agradable para todos.

Pretendo realizar una serie de recomendaciones para aplicarlas en la escuela, en las diferentes áreas del conocimiento con las cuales los docentes tengan una herramienta eficaz para mejorar los procesos educativos.

Uno de los inconvenientes que podemos apreciar es la falta de preparación del docente y también el poco interés que demuestra por mejorar y su poca

disposición al cambio; seguimos enterrados con los mismos programas y clases de hace 20 y 30 años, nos da miedo acercarnos al estudiante para compartir con ellos y pensamos que de pronto perdemos autoridad y seriedad.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

Detectar la incidencia que tiene la aplicación de la lúdica y la recreación, en la enseñanza del área de matemáticas del grado segundo y concientizar a los docentes, directivos y padres de familia de la importancia de este método.

### **1.5.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Reconocer la importancia de la aplicación de la parte lúdica en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Determinar el grado de influencia que tiene la lúdica, la recreación, la educación física, para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes de grado segundo en el área de matemáticas.
- Identificar la incidencia que tiene la falta de aplicación de estrategias como la lúdica y el juego en el área de las matemáticas.
- Presentar propuestas concretas para la utilización en el área de las matemáticas de grado segundo de primaria.

## **2. MARCO GENERAL**

### **2.1. MARCO CONTEXTUAL**

La presente investigación se esta desarrollando en el colegio Héctor Angel Arcila del corregimiento de La Florida, del núcleo No 10. Este corregimiento está ubicado a unos 10 kilómetros de la ciudad de PEREIRA a orillas del río Otún.

Este corregimiento cuenta con aproximadamente 1500 habitantes donde su estrato es bajo, carecen de recursos económicos ya que en su gran mayoría son campesinos dedicados al monocultivo de la cebolla.

La población estudiantil está entre los 6 y13 años de edad, donde el 60% son hombres y el 40% son niñas.

El colegio Héctor Angel Arcila cuenta con una capacidad de 500 estudiantes de grado primero a grado undécimo, su planta física es buena, tiene 30 docentes, en el grado segundo hay 30 alumnos que están entre los 8 y 10

años de edad, niños con buenas capacidades físicas e intelectuales con poca talla debido a una mala alimentación, ya que como lo anotamos anteriormente son de muy bajos recursos económicos.

Por medio de esta investigación queremos dar a conocer algunas propuestas de tipo curricular, las cuales podrían facilitar enormemente el proceso enseñanza aprendizaje; y solucionar las dificultades que tienen los docentes en la aplicación de métodos inapropiados en el desarrollo del área de matemáticas y también las dificultades de los estudiantes en asimilar los conocimientos dados por el maestro.

Se trata de que la clase se torne en una experiencia divertida y emocionante en donde el estudiante juegue un papel protagónico dentro del proceso y se faciliten mediante el juego, el deporte y la recreación los programas curriculares del área de la matemáticas para el grado segundo.

Otro deseo con esta investigación es rescatar todo ese potencial del docente y su creativa imaginación para poder aplicar los juegos tradicionales, cantos y rondas a diferentes temas correspondientes a esta área; a la vez recopilar las experiencias de todos aquellos docentes inquietos y creativos que utilizan cuanto recurso encuentran en su medio para hacer del proceso educativo algo llamativo e interesante al alumno no solo en el área de las matemáticas sino en las demás áreas del conocimiento.

Esta investigación también es un cuestionamiento hacia los compañeros docentes para que día a día se vuelva a retomar el juego como la base de la educación y no quedar anquilosados en los viejos y trasegados métodos de enseñanza, conocer los problemas en la educación y como solucionarlos, pero no se hace por física pereza y falta de compromiso con los estudiantes. Los maestros han creado una barrera entre él y el estudiante en donde no hay diálogo ni confianza. En algunos casos donde el maestro comparte con los estudiantes y juega con ellos, hay confianza, comienza a ser criticado por sus compañeros y cuestionado por las directivas del plantel donde trabaje. Estamos en la obligación de marcar un nuevo rumbo a la educación y lo podemos hacer desde la aplicación de la educación física la recreación y los deportes como estrategia pedagógica en el desarrollo de las demás áreas del conocimiento y hacer más lúdico e interesante el estudio.

La apatía demostrada por los estudiantes hacia determinada asignatura es la consecuencia de un trabajo mal planteado por el profesor quien la orienta; el docente juega un papel primordial en este sentido y más específicamente en los primeros grados de la escuela básica; es allí donde los estudiantes comienzan a odiar o a querer a un maestro y su área, porque si el alumno quiere a su maestro también va a querer su asignatura y viceversa.

## 2.2. MARCO TEORICO

La dificultad que tienen los profesores en su labor cotidiana se presenta con mayor frecuencia en el área de las matemáticas, estos se capacitan en talleres sobre nuevas metodologías para tratar de dar solución a sus dificultades, obteniendo poco éxito. La lúdica y el juego son la mejor arma y estrategia metodológica para desarrollar cualquier tema en cualquier área, esto si el maestro es recursivo y creativo.

Podemos ver en todas las escuelas y colegios las quejas de los estudiantes y de los padres de familia en la cual expresan que no entienden los temas explicados, que el profesor no sabe exponer los temas, que el profesor los confunde con sus explicaciones; podemos preguntarnos cuál es el problema: el profesor, el alumno o el método. “Quiero hacer referencia a una metáfora la cual nos habla de un can, el cual tenia una enfermedad en su piel; su amo sabe que el aceite de hígado de bacalao es muy bueno y decide darle por cucharadas, pero es muy complicado pues el perro ofrece mucha resistencia y en ultimas resultan untados de aceite por todo lado. Cierta día al amo se le resbala el frasco y este cae y se rompe, el aceite queda regado por el piso, el amo queda perplejo cuando viene el perro y se pone a lamer el aceite que estaba en el piso”; esto mismo pasa en la educación, a los

jóvenes si les puede interesar el estudio y más de lo que pensamos, pero no les gusta la forma como se los estamos proporcionando.

No podemos permitir que esto siga pasando, nuestros estudiantes desde el primer año de estudio le está cogiendo apatía a el estudio y en especial en algún área determinada.

Nos hemos levantado en una sociedad donde se educa para obedecer sin reparos, buenos obreros, sin pensar mucho, cumplidores de horarios, trabajadores en serie.

Esto viene desde sus inicios en el colegio en donde no tuvieron una buena orientación en su desarrollo motriz y este desarrollo debe ir de la mano con el desarrollo cognitivo y es ahí donde estamos fallando.

Para lograr un buen desarrollo intelectual de los educados debemos tener en cuenta un excelente desarrollo motor, para que este lo respalde, es muy difícil que un niño con dificultades motoras tenga igual rendimiento intelectual que un niño normal; esta comprobado que niños que sufren alguna clase de parálisis se demoran más para la lecto-escritura y las operaciones concretas.

Podemos mencionar a Platón y Aristóteles entre otros, para los cuales era primordial la educación física y el deporte como elemento fundamental en un buen desarrollo integral y propusieron en los programas educativos de la época, en donde el 30 o 40% del tiempo en los centros educativos era para el ejercicio físico.

En el año 1378 el pedagogo Italiano Victorio Da Feltre ideó un plan de estudios donde plantea lo lúdico y recreativo como base para la educación integral y proponía como primera instancia el juego y el empleo del ejercicio como un instrumento para reafirmar la personalidad.

Se trata de una de los primeros planteamientos pedagógicos de la educación física, donde el ejercicio no se concibe como un fin sino como un medio de la educación, que hoy por hoy se ha venido utilizando con grandes resultados.

Este autor nos dice que debemos elevar el pensamiento de los alumnos a los niveles adecuados para una real comprensión de lo que se enseña, es un proceso lento y complejo, que va más allá de ofrecer unas cuantas explicaciones y unos cuantos ejercicios que el alumno debe realizar. “Debemos ofrecer a los niños abundantes experiencias de tipo físico donde puedan establecer relaciones lógicas involucradas en el concepto que se quiere enseñar”

En las cartillas de la Alegría de Enseñar, revista para maestros y padres, del Ministerio de Educación Nacional en el volumen 36 nos habla sobre El Juego en la Experiencia Descubro la Matemáticas. En las páginas de 44-50; en donde el autor reafirma mi teoría acerca de la importancia del desarrollo psicomotriz como respaldo para un buen desarrollo integral del estudiante y plantea situaciones Significativas en el juego, en el deporte y en el contacto con su entorno. En esta misma revista La Alegría de Enseñar en los volúmenes del 25 al 33 1996-1998 existen otros apartes que proponen una serie de actividades de tipo pedagógico, para la aplicación de temas específicos.

Vygotski (1979) decía: “en el juego el pequeño aprende a actuar en un terreno cognoscitivo, más que en un mundo externamente visual... el niño ve una cosa pero no actúa prescindiendo de lo que ve. Así, alcanza una condición en la que el niño empieza a actuar independiente de lo que ve. La acción es una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no solo a través de la percepción inmediata del objeto o por la situación que le afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación”. Es éste uno de los elementos que desde el punto de vista cognitivo hace tan potente el juego como herramienta didáctica.

En el libro Didáctica de la Educación Física de Augusto Pila Teleña pag 27-28 nos da una idea general como podemos integrar la educación física con el

programa general escolar, y es así como nos habla sobre el más alto grado de integración. La educación Física puede ser formalmente integrada e incorporada con las demás áreas, si es conducida adecuadamente por el profesor. Y estoy de acuerdo cuando dice que no puede ser una asignatura más y aparte de las otras, porque perdería sus mejores objetivos; tiene que integrarse con el programa general. Y esto se logra en la medida que el joven y el maestro utilice las actividades y los aprendizajes alcanzados en la educación física para resolver sus problemas diarios. Los programas y los mismos alumnos le dan al profesor una clave vital para establecer las posibilidades de integración. Sin abandonar el programa, el profesor puede introducir variantes y modalidades que satisfagan esos intereses.

C. Eric Pearson, señala que “ uno de los papeles permanentes del profesor es el de descubrir y ofrecer posibilidades de integración por medio de las experiencias de aprendizaje”, en el área de la matemáticas ofrece, entre otra, estas sugerencias:

Resultados de pruebas utilizando unidades de tiempo, distancia o intentos validos.

- Resultados de juego
- Tomar medidas antropométricas ( estatura, peso, edad, etc.)

- Calcular promedios de resultados en actividades dentro de la institución.
- Medir, trazar y marcar canchas.
- Interpretar dibujos en escala ( planos de campo de juego, locales de la escuela, etc.)
- Tomar tiempo de pruebas.

En nuestras instituciones podemos adoptar estas y muchas actividades más de este tipo en juegos, rondas y más deportes.

En este mismo libro de la Didáctica de la Educación Física encontramos otro aspecto que he contemplado como fundamental en el tema de investigación; y es La Importancia de la Formación del Profesor de Educación Física pág. 76-77. La falta de preparación de los docentes es un aspecto muy definitivo en los inconvenientes y dificultades de los estudiantes.

### **2.2.1. Revisión Bibliográfica:**

En el transcurso de la investigación no hemos encontrado dentro de nuestro núcleo educativo, ningún docente que haya investigado sobre este tema; a todos les ha parecido magnífica la idea y sorpresiva, pues la propuesta tiene mucha viabilidad para la aplicación y transversalización hacia las matemáticas, no solo de grado tercero si no de toda la primaria.

Algunos maestros han utilizado algunas estrategias de juego para el desarrollo de algunos temas del área de matemáticas, pero muy escasas por la falta de capacitación en el área de la lúdica.

Sabemos que desde la antigüedad le han dado importancia a la actividad lúdica y física como base para el desarrollo de áreas fundamentales como las matemáticas pero no se le ha querido dar el verdadero valor como una estrategia pedagógica.

Sólo se requiere de un poco de ingenio y disposición del maestro para aplicarlas. En nuestro entorno, no conocemos instituciones donde se aplique o docentes que hayan innovado en este campo; todos los docentes saben que puede llegar a ser una gran estrategia y que arrojaría muy buenos resultados pero sólo se quedan en la reflexión.

Tenemos conocimiento que el colegio Champagnat de la ciudad de Bogotá, desde el año 1985, vienen desarrollando el proyecto descubre las matemáticas en donde se desarrollan los temas de esta área en base a la lúdica, el juego y la recreación.

El profesor Jorge Castaño García, profesor del colegio y de la Universidad Javeriana, es el gestor del proyecto.

### **2.2.2 Fundamento Conceptual**

Platón no concibe la educación sin la actividad y es por eso que propone desde su época incluir la educación física como el eje para una buena educación integral.

En el año 1378 El pedagogo Victorio Da Feltre, ideó un plan de estudios donde planteó la edu. Física, lo lúdica y recreativo como base para la educación integral.

Vigotski Dice en el juego el niño aprende a actuar en un terreno cognoscitivo, más que en el mundo externamente visual; y propone el juego como herramienta didáctica.

Augusto Pila Teleña. Didáctica de la Ed. Física. Integración de la educación física en el programa general escolar.

Augusto Pila Teleña. Didáctica de la Edu. Física. Importancia de la formación del profesor de educación física. La mayoría de docentes en sector de primaria le falta más capacitación en el área de la lúdica y la recreación y el deporte.

- R. Singer, (1972) Investigaciones para demostrar la importancia del movimiento en el desarrollo integral del niño, ya que el movimiento da buenas bases para luego una buena adaptación a las operaciones concretas.

Augusto Pila Teleña. Didáctica de la Ed. Física

- Gesell, 1963 con sus estudios e investigación de psicología descriptiva, revela la importancia de la motricidad corporal de la destreza de manos, y de los juegos y pasatiempos, lo cual constituye también un valioso aporte para conocer al niño a lo largo de su proceso evolutivo.
- Kephart, 1971 importancia de los aprendizajes motores y la actividad sensorial del niño frente a los aprendizajes escolares, especialmente en el área de las operaciones concretas como las matemáticas.
- Cratty, 1982 Investigaciones en las relaciones tácitas entre el funcionamiento intelectual y las actividades motrices, pone claramente de manifiesto la importancia del movimiento en la primera infancia y su preocupación por motivar el aprendizaje del niño.

Existe una gran variedad de actividades psicomotrices que contribuyen a que los niños comprendan los conceptos matemáticos básicos. Casi todas ellas se dirigen a formas de agrupamiento y de ordenamiento.

El profesor con capacidad creadora encontrará muchas formas para sacar ventajas de las posibilidades en que las nociones matemáticas pueden ser reforzadas con el movimiento corporal.

Esto resulta ser muy efectivo, además por que los conceptos abstractos de sumar, restar, multiplicar y dividir y los términos concretos de las mediciones pueden, a través del movimiento, ser realmente aprehendidos.

- Defontaine,(1981) La percepción del mundo canalizada por nuestros sentidos y que se condensan en la abstracción de operaciones concretas.
  
- Powel Jones, (1979) Para que aflore el pensamiento creativo es necesario que el niño posea una buena dosis de confianza en su desarrollo
  
- Piaget, (1972) La actividad sensoriomotora, se proyecta y continúa a lo largo de toda la vida, y las operaciones lógicas del adulto no son sino el resultado de su actividad en su infancia

### **2.2.3. Fundamento Pedagógico**

Emplearemos el modelo constructivista y sus exponentes son : María Montessori, Edwin, Decroly y Jean. Piaget.

Esta investigación será orientada a través de la aplicación de la lúdica en los diferentes temas del área de la matemáticas de grado tercero, mediante la recomendación de actividades de tipo recreativo y lúdicas para un buen desarrollo de la clase.

La mayor parte de este trabajo será realizado mediante una observación continua, para mirar los avances, logros y dificultades; lo alumnos serán los mayores exponentes y participantes de un proceso experimental determinadas por su participación dentro del proceso.

Las experiencias y vivencias serán de una vital importancia en este proceso ya que son por intermedio de ellas que determinaremos el éxito en los demás estudiantes. Las experiencias por otros docentes en otros planteles serán tenidas en cuenta y consignadas en este trabajo ya que son un aporte significativo como los aportes de los grandes pedagogos. Las actividades que se plantearán en esta investigación pueden ser ya utilizadas por otros docentes o por los mismos alumnos y otras son actividades que las podemos conocer y no les damos aplicabilidad.

### **3.1. DISEÑO METODOLOGICO**

#### **3.1. ESPECIFICACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN:**

El tipo de investigación de nuestro trabajo es el interpretativo, puesto que nuestra orientación va encaminada al descubrimiento de una nueva fase para un mejor aprendizaje en el área de matemáticas y queremos demostrar que los estudiantes tienen una participación activa dentro del proceso de investigación.

Dentro de nuestra investigación es importante la observación y las estrategias que encaminan a una mejor verificación e identificación de dicho problema.

Nuestras aspiraciones como docentes es, que en el Colegio Héctor Angel Arcila, se den nuevas herramientas metodológicas de aprendizaje más entendibles para los educandos y generar un clima de participación, confianza y creatividad en el desarrollo de los contenidos del Area de matemáticas para el grado primero. Mediante estos métodos se pretende salir del estancamiento en que se encuentra la educación hoy en día por la aplicación de métodos complicados y poco prácticos.

Mediante la aplicación de este método se genera una relación entre profesor y alumno más cercana, con mas participación, confianza, donde el alumno perderá el miedo ala dificultad en el Area de matemáticas para convertirse en algo fácil, creativo y de mucha participación.

En el área, en la cual aplicaremos este método predomina la práctica; para nosotros es un elemento importante e indispensable, para la orientación del proceso investigativo que queremos dar a conocer además el juego y la recreación serán la base para el desarrollo del programa.

### **3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA**

El colegio Héctor Angel Arcila se encuentra ubicada en el corregimiento de Florida a orillas del río Otún, a unos 10 kilómetros de Pereira en su gran mayoría, los niños viven dentro del corregimiento o cerca de él. El extracto social es bajo, hijos de campesinos y de trabajadores de algunas granjas que funcionan en la región existe muy poca demanda de obra lo cual hace que sus padres trabajen en otros sitios o en el exterior.

Siendo muy buenas tierras, solo se cultiva la cebolla y su economía depende de esta. En su gran mayoría los campesinos no son dueños de la tierra, en esta región la gente no recibe ayuda del gobierno en aspectos de salud seguridad social entre otros.

La institución cuenta con cinco profesores normalistas con muy buena experiencia educativa se cuenta con una planta física en buenas condiciones para prestar el servicio en estos momentos hay una población estudiantil de 140 niños que se encuentran entre los 6 y 12 años.

Nuestro proceso investigativo va orientado hacia el grado tercero de primaria específicamente; este grupo cuenta con 26 alumnos que se encuentran

entre los 8 y los 10 años de edad, de los cuales 9 son niñas y 17 varones, todos con aptitudes y desarrollo normal con algunas dificultades en el área de matemáticas. Según nuestras observaciones e investigaciones a estos estudiantes se le ha venido haciendo seguimiento desde el grado segundo para ir detectando en cada uno de ellos la dificultad que manifiesta.

Dentro de nuestra observación también llega a la conclusión de que la mayoría son niños mal nutridos, con pocos hábitos de higiene y hasta desamparados por sus padres, algo que los caracteriza es su buen desarrollo motriz ya que han sido criados en campo abierto y excelente condiciones ambientales son niños educados con buenos valores, respetuosos y acatadores de las normas establecidas.

### 3.3. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES

Categoría del primer objetivo específico; es la aplicación de la lúdica en los procesos de enseñanza especialmente en el área de las matemáticas.

- ¿Mediante el juego y la recreación es posible enseñar temas de la matemática?
- ¿Los estudiantes podrán asimilar en mejor forma los temas expuestos?
- ¿La lúdica en la matemáticas podrá motivar más a los estudiantes?
- Por medio de la lúdica es posible llegar a una mejor relación estudiante profesor

Estrategias en los temas del área de las matemáticas.

- ¿Es fácil adaptar juegos y rondas para el desarrollo de temas de matemáticas?
- ¿El docente de este grado esta preparado con herramientas metodológicas para hacer estas adaptaciones?
- ¿Los temas de matemáticas en este grado escolar son de fácil adaptación a la parte lúdica?
- ¿El docente estará abierto a estas estrategias metodológicas?

Actitudes que favorezcan el desarrollo integral del educando.

- El docente estará dispuesto a innovar en sus métodos
- ¿El maestro estará dispuesto a asistir a talleres y cursos de capacitación?
- ¿Las directivas institucionales facilitaran el proceso?
- ¿Los padres de familia estarán dispuestos a enfrentar este nuevo cambio?

Presentar propuestas concretas

- ¿Los docentes estarán dispuestos a la investigación?
- ¿La lúdica y la recreación serán suficientemente amplias para cubrir todos los temas de matemáticas?
- Las instituciones poseen materiales de ayuda para la aplicación del juego y la lúdica en la matemática.

Durante el transcurso de nuestra investigación hemos podido detectar que los alumnos desde la casa ya traen una concepción fundada de que la matemáticas son difíciles complicadas y aburridas, concepto que se ha venido pasando de generación en generación por tal motivo el estudiante ya llega con una apatía hacia la asignatura; es aquí donde se inicia los inconvenientes en este proceso educativo además de esto el niño llega a la escuela sin hacer el grado cero el cual es fundamental para la complementación de su posterior desarrollo en operaciones concretas.

También detectamos unos problemas motrices como lateralidad, ubicación temporo-espacial entre otros, esto se debe a la falta de un educador físico que se haya preocupado por el desarrollo del niño ya que es importante e indiscutible para una buena educación integral de cada ser.

Una de las dificultades que podemos encontrar en el transcurso de nuestra propuesta es indudablemente la poca capacitación de los docentes, a demás el poco interés del maestro de innovar o crear métodos aplicables para un buen desempeño y facilidad de comprensión por parte del estudiante. Otro aspecto negativo es la concepción de algunos padres y directivos los cuales no le dan la importancia que debe tener la educación física en el desarrollo de las demás áreas y en especial en matemáticas.

Dentro de los aspectos positivos encontramos que aplicando la educación física la recreación y el deporte en el área de matemáticas no solo logra la participación de todos los estudiantes sino el interés para aprender y una mejor asimilación del conocimiento; también notamos que se va perdiendo el miedo a lo difícil o complicado.

Se crea una mejor relación entre profesor y estudiante, así como una mejor disposición por parte del estudiante hacia las demás áreas tratando de aplicar diferentes juegos y actividades en el desarrollo de estas.

### **3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN**

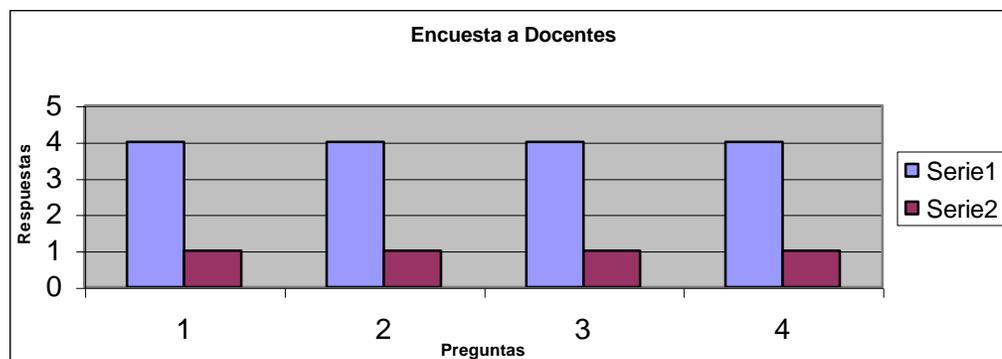
El medio por el cual hemos tomado la recolección de datos de nuestra investigación en la escuela y en el núcleo educativo ha sido la entrevista informal, ya que se nos facilita para nuestra investigación y le da oportunidad al entrevistado para expresar libremente sus experiencias y puntos de vista referentes al tema, mediante este tipo de entrevista el entrevistado no se sentirá encasillado a responder preguntas rígidas, sino se trata de compartir experiencias pedagógicas en el aula de clase.

En nuestra entrevista pretendemos que los entrevistados sean quienes nos proporcionen los datos relativos sus conductas, experiencias, opiniones, deseos, actitudes, expectativas etc. Cosas que por su misma naturaleza es casi imposible observar desde afuera. Nadie mejor que la misma persona involucrada para hablarnos acerca de todo aquello que piensa y siente, de lo que ha experimentado para que una entrevista obtenga éxito es preciso prestar atención a una serie de factores que aparentemente menores, pero que en la práctica son decisivas para un correcto desarrollo del trabajo. Así, es importante que toda apariencia exterior del entrevistado resulte adecuada al medio social, donde habrá de formular sus preguntas evitando

innecesarias reacciones detenemos agresividad etc. El entrevistado, a parte de este aspecto, deberá ser una persona de por lo menos de una cultura media que comprenda el valor y la importancia de cada dato recogido, y la función que su trabajo desempeña en el conjunto de la investigación.

### 3.5 TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

PREGUNTAS		si	no
La lúdica y el juego son estrategias valiosas para el desarrollo de temas de matemática		4	1
Aplica la lúdica y la recreación en temas de matemáticas?		4	1
El alumno cambiará de actitud frente al área si se aplica esta propuesta?		4	1
Al aplicar este método mejoraría el nivel académico?		4	1



Interpretación: Los resultados arrojados por la entrevista son la fiel manifestación de la necesidad de innovar en la metodología lúdica en el área de matemáticas para llegar con más facilidad a los estudiantes, procurando así generar un ambiente más agradable y participativo en donde el estudiante pase a ser parte activa en el desarrollo de la clase; y así alcanzar los logros propuestos.

## **4. PROPUESTA EDUCATIVA**

### **4.1 PRESENTACION:**

La matemática aparece con mucha frecuencia como el área de mayor dificultad para niños y jóvenes ya desde hace mucho tiempo se le a dado el carácter de asignatura seria indispensable y difícil donde los docentes no han implementado normas metodológicas para una mejor facilitación y comprensión de dicha área, y por mas fácil que sea el tema la hacen difícil. Por eso observamos hoy en ida la gran apatía que tienen la mayoría de estudiantes y el desinterés por esta área .

Estamos convencidos que debemos cambiar la metodología para enseñar la matemáticas, en el ámbito educativo lo constituye la relación lúdica y aprendizaje, una relación que lo largo del tiempo ha estado caracterizado por posturas ambiguas y a menudo excluyentes sobre la pertinencia la parte lúdica para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje especialmente en el área de matemáticas.

Reconocemos que en la lúdica encontraremos una estrategia única para enriquecer los procesos de aprendizajes que se desarrollan en el aula.

En la ejecución de esta propuesta se eleva el pensamiento de los alumnos, busca una real comprensión de lo que se enseñaba en un proceso lento y complejo, que va mas halla de ofrecer unas cuantas explicaciones y unos cuantos ejercicios que el estudiantes debe desarrollar ofreciendo abundantes y variadas experiencias en la que los niños y niñas realicen acciones físicas y mentales que le van a posibilitar establecer relaciones lógicas involucradas en conceptos que se esta interesado en saberes, a la vez promuevan reflexionar sobre estas acciones y sus resultados.

Se procura que estas experiencias sean vividas al interior de situaciones significativas. Una citación significativa es una situación real o imaginaria en el cual el maestro y el alumno dan sentido a la acción.

La propuesta va encaminada a desarrollar el área de matemáticas de grado segundo de primaria, de colegio Héctor Ángel Arcila del corregimiento de la Florida, mediante la aplicación de la lúdica para que su aprendizaje se haga agradable y entendible por parte del estudiantado. Vemos que la lúdica es una arma pedagógica que nos acerca al estudiante y que bien dirigida dará resultados favorables para la asimilación de conceptos de dicha área. Ya que su carácter será una acción participativa.

## 4.2 JUSTIFICACION

En la institución donde estamos realizando nuestra investigación podemos observar con gran preocupación como los estudiantes tienen una gran apatía y rechazo por el área matemáticas; como educadores físicos vemos en el movimiento una gran posibilidad de aplicar en esta área para su mejor comprensión, facilitación y motivación.

Cuando pensamos en la infancia inmediatamente la asociamos con la lúdica, a través de esta el niño aprende, conoce, descubre el mundo, lo representa, lo imagina, lo verbaliza, se apropia de La lúdica crea disciplina, hace que se interioricen reglas, se compartan con otros, se elaboren hechos y situaciones, se profundicen conocimientos y se desarrolle un pensamiento de operaciones concretas. Sin embargo podemos ver aun que el aprendizaje y la lúdica parecen antagónicos en la escuela, ya que esta se ha caracterizado por ser un lugar rígido donde se imparten conocimientos, tarea difícil que implica orden, esfuerzo, dificultad y compromiso. La lúdica era la actividad del descanso y del tiempo libre, tarea exclusiva del mundo infantil.

Con esta propuesta queremos que la lúdica sea un instrumento de gran riqueza pedagógica que permita que el niño deje de ser objeto de enseñanza

o “ tabula raza” para ser llenado de información y pase a ser un sujeto de aprendizaje y conocimiento, con interese, gustos, capacidades y potencialidades para comprender el mundo, de esta manera nos surge la preocupación de hacer de la escuela un lugar agradable donde se produzcan diversidad de encuentros y diálogos descubrimientos y construcciones lógicas, es decir, múltiples formas de acceder al conocimiento.

### 4.3 PROPOSITO

Pretendemos con esta propuesta recomendar la aplicación de metodológicas lúdicas aplicadas a la matemáticas para generar cambios favorables de disposición del estudiantado, llevándolo a una mejor comprensión y cambio de actitud hacia el área, favoreciendo así al docente en el sentido de tener una clase mas agradable motivada y de mucha participación por parte del estudiante; dando una disposición individual y grupal para movilizar el deseo y la voluntad de los alumnos se fijan las metas propuesta por el y enriquecer las relaciones entre docentes y alumnos.

Igualmente pretendemos elevar el pensamiento al nivel requerido para que él pueda hacer las interpretaciones que le permitan una adecuada comprensión de lo que se le enseñaba, en lugar de reducirse a presentar informaciones que el debe memorizar.

Ofrecer abundantes y variadas experiencias en las que los niños y niñas realicen acciones físicas y mentales que le van a posibilitar establecer las relaciones lógicas involucradas en lo que se les quiere enseñar y en situaciones de lo que se les quiere enseñar y en situaciones de la vida real.

Mediante esta metodología pretendemos que el niño realice construcciones cognitivas en situaciones plena de significado codician esta que es necesaria en las etapas iniciales de la construcción de un concepto.

En la lúdica el maestro encuentra situaciones favorables, para hacer interpelaciones a los niños ya que resulta más comprensibles a los alumnos.

## **4.4 OBJETIVO**

### **4.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Despertar en el estudiante interés frente al área de las matemáticas mediante la aplicación del juego y la lúdica para una mejor comprensión por parte del alumno y generar mejores relaciones entre alumno maestro.

### **4.4.2 OBJETIVOS EPECIFICOS**

1. Despertar en el alumno un mayor interés y una participación activa mediante la aplicación de la lúdica.
2. Lograr una mejor comprensión en los estudiantes de los temas pertinentes del grado segundo en el área de matemática.
3. Reconocer en la lúdica un método pedagógico, eficaz para hacer de las matemáticas un área más agradable.
4. Lograr un reconocimiento positivo y una aceptación por parte de los docentes para la aplicación de estas nuevas metodológicas en el área de las matemáticas.

## 4.5 CONTENIDOS

### Primera Unidad

Los números del 1 al 100

La decena

La centena

El ábaco

Sumo llevando decena y centena

Cuento y sumo

Números hasta 500

Números pares e impares

Aprendo a restar

Planteo y resuelvo problemas que requieren suma y resta

Mayor que y menor que

### Segunda unidad

La multiplicación

Sumando de 2 en 2

La tabla del 2

Sumando de 3 en 3

La tabla del 3

Sumando de 4 en 4

La tabla del 4

Sumando de 5 en 5

La tabla del 5

Multiplicaciones como sumas

Multiplico unidades y decenas

Multiplicaciones por 2 dígitos

## 4.6 LA METODOLOGIA

Para el desarrollo de la primera y segunda unidad implementaremos juegos didácticos como :

Tema : La decena.

Juego : El avión , Enumerados hasta el número 10 donde el niño podrá jugar con varios compañeros, saltando de número en número para familiarizarse con la decena.

Tema : La Centena.

Juego : El Caracol

Se dibujara en el patio en forma circular enumerando cada cuadro del caracol de 10 en 10 hasta llegar a la centena.

Tema : El Abaco.

En primer lugar realizaremos una presentación de el ábaco y sus funciones y luego realizaremos una complementación a la decena y de ahí a la centena con algunos juegos con este elemento.

Tema: Sumo llevando decena y centena.

Juego: Voy a la tienda

Este juego tiene un tendero y varios clientes compradores en donde se realizaran compras que no superen las centenas y puedan jugar con estas cantidades.

Tema: Números hasta trescientos

Juego: Competencia de trescientos pasos de distancia.

Con los estudiantes saldremos a la cancha donde caminaremos 300 pasos en línea recta y realizaremos competencias de atletismo de esta distancia.

Tema :Sumo llevando centenas

Se trabajara mediante la utilización del ábaco

Tema: Sumo de trescientos a quinientos

Juego: El circulo de los números

Con los estudiantes saldremos a la cancha, luego se formaran en fila y el primero será el trescientos, luego el ultimo pasara de primero y este se convertirá en trescientos y uno donde gritara yo soy el trescientos uno y así sucesivamente hasta llegar quinientos formando un circulo.

: Números pares e impares

Juego: salto de caballete

Se formara una fila y se enumera del 1 al 40 en donde los números impares harán de caballete y los números pares harán de puente el estudiante que inicie saltara por encima del y pasara por debajo del puente

Tema Aprendo a restar

Juego: Caimanes y cocodrilo

Se conforman dos filas; una frente a la otra, en una cancha delimitada, unos serán los caimanes y otros los cocodrilos, el profesor caimanes a cocodrilos, inmediatamente los caimanes tratarán de coger a los cocodrilos, los que sean apresados pasarán a pertenecer al equipo contrario. Mientras uno disminuye el otro puede aumentar.

Tema: Repaso suma y Resta.

Juego: Recomendamos el Juego Cogidas Colectivas.

En una cancha demarcada los alumnos se dispersarán y el profesor iniciará el juego cogiendo; quien sea cogido, quedará tomado de la mano del profesor y seguirán cogiendo, cogiendo uno por uno hasta que todos sean cogidos. No deben salirse de la cancha y los que cogen no deben soltarse de las manos mientras cogen.

Otros juegos recomendados: Parqués, dominó, escalera, la tienda de don Juan.

Tema: Mayor y menor

Juego: Se puede para este tema recomendar en juego anterior y otros como: juegos con dados para sacar mayor o menor número; también el juego del dardo que es lanzado a una tabla debidamente enumerada donde se puede jugar quien saca mayor puntaje en 5 tiros desde una distancia de tres metros.

Otros juegos recomendados: Podemos jugar con las medidas de cuanto pesas tu y cuanto peso yo, cuanto mides tu y cuanto mido yo, y cuantos años tienes tu y cuantos años tengo yo.

## **SEGUNDA UNIDAD**

### **La Multiplicación**

Tema: Sumando de dos en dos:

Juego: El salto del conejo

En un sitio bien amplio se colocarán 10 aros a más de un metro de distancia y en el centro marcados con los números de dos en dos hasta el número 20.

Los estudiantes deberán saltar de círculo en círculo enunciando el número donde van sin caer por fuera del aro. Quien caiga por fuera de los aros o enuncie el número equivocado deberá regresar a la fila.

Tema: Tabla del 2.

Juego: Podemos utilizar el juego del caracol expuesto anteriormente, también podemos recomendar el juego anterior, podemos utilizar el juego del avión enumerándolo de dos en dos, el ábaco entre otros.

Tema: Tabla del número 3,4,5,6,7,8,9 y 10 Podemos adecuar los juegos anteriores y adicional mente el juego Agua de limón; que consiste en cantar agua de limón vamos a jugar y el que quede sólo quedará hey, y se da la orden grupos de a ( 4,3,8,5,9 etc.)

Tema : Multiplicaciones como sumas

Juego: Se le dará a cada estudiante una hoja con un juego en el cual aparecerán los números del 500 al 750; el alumno deberá seguir la secuencia de los números y descubrir la figura secreta.

Tema: Multiplico unidades centenas.

Juego: Recomendamos el juego con el ábaco, la tienda de don Juan.

## 4.7 EVALUACIÓN

Luego de cada tema y su actividad o actividades recomendadas, se realizará una socialización con los estudiantes en la cual el alumno podrá expresar mediante ejemplos de la cotidianidad la aplicación del tema visto.

El alumno se evaluará en su participación y asimilación del juego como tal y la aplicación acertada que le de al concepto trabajado.

Para tener mayor información que nos oriente en este proceso, adoptaremos una encuesta a los padres de familia y acudientes, docentes y directivos del plantel; en donde se puedan expresar los avances alcanzados por los estudiantes, partes a mejorar y recomendaciones si son necesarias para el caso.

Mediante una exposición de la propuesta ilustraremos a los padres de familia docentes y directivos de lo que queremos lograr mediante la adopción de esta pedagogía en la escuela y donde daremos a conocer los métodos, estrategias y con los alcances logrados hasta el momento.

**LOGROS:**

- Dar a conocer a estudiantes de grado segundo de básica primaria los números de 1 a 100 con sus diferentes relaciones y propiedades.
- Aplicar los números naturales en operaciones sencillas, utilizando la suma y resta.
- Utilizar las tablas de multiplicar para resolver multiplicaciones por un dígito.

**INDICADORES DE LOGROS:**

- Identifica los números del 1 al 100 utilizando juegos con fichas.
- Reconoce y ubica las unidades, decenas y centenas en juegos y competencias
- Realiza operaciones con sumas y restas utilizando materiales didácticos como el ábaco.
- Utiliza adecuadamente la multiplicación para resolver operaciones que la requieran.
- Participa y propone actividades tendientes a la realización de operaciones sencillas, utilizando juegos y rondas.
- Clasifica y ordena materiales de acuerdo al tema.
- Da uso correcto a cada material didáctico.

## **5. REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **5.1 PROPUESTA EDUCATIVA**

La situación o problema que pudimos observar en los estudiantes de grado segundo, específicamente en el área de las matemáticas; es su falta de interés y disposición frente al área en sí, podemos deducir que de ahí, parte o inicia la apatía que demuestran los estudiantes de grados superiores y por ende las grandes dificultades que podemos observar en las instituciones educativas en esta asignatura.

Otra dificultad que pudimos observar, es la falta de disposición y preparación por parte del docente, hasta hace algún tiempo juego y aprendizaje parecían antagónicos en la escuela, ya que ésta se había caracterizado por ser un lugar rígido donde se imparten conocimientos, tarea difícil que implica orden, esfuerzo, dificultad y compromiso. El juego era la actividad del descanso, del tiempo libre, tarea exclusiva del mundo infantil, en donde ya no se utilizan

estrategias pedagógicas tan efectivas como en juego, la recreación y la lúdica por considerarlas una pérdida de tiempo.

Cuando pensamos en la infancia, inmediatamente la asociamos con el juego. A través de éste el niño aprende, conoce, descubre el mundo, lo representa, la imagina, lo verbaliza, se apropia de él. El juego crea disciplina, hace que se interioricen reglas, se comparta con otros, se elaboren hechos y situaciones, se profundicen conocimientos, se vaya construyendo el mundo adulto.

Para iniciar esta propuesta determinamos que debíamos partir por concientizar a los docentes y padres de familia de los niños de esta institución; fue así que por medio de una conferencia y algunos talleres se les ilustro a directivas, profesores y padres de familia lo que se quería lograr con los estudiantes de grado segundo y una opción para ir integrandolo en los diferentes grados del colegio. Igualmente fomentar en la comunidad educativa la importancia de la lúdica, el juego y la recreación en los procesos de enseñanza y en la gran estrategia pedagógica que es para mejorar y propiciar los niveles de aceptación, comprensión, reflexión y motivación en el área de matemáticas.

Pretendemos llevar al maestro a una acción reflexiva sobre sus conceptos, creencias y convicciones a cerca del juego, la lúdica y el conocimiento,

pueden dar lugar a la creación de nuevas hipótesis sobre la manera de enseñar. Descubrir el mundo interno del niño desde esas etapas tempranas en las que el juego es el ejercicio por el goce y el placer, desentrañar los códigos de sus primeras simbolizaciones a través de los juegos de imitación y representación, vivir de cerca y observar la evolución cultural del niño a medida que se integra a los grupos para descubrirse él mismo y él con los otros, puede resultar la fuente inagotable de la reflexión pedagógica. Con seguridad ocurrirán transformaciones en los procedimientos, en los medios y en los materiales que apoyan la práctica en el aula.

Mediante la aplicación y el desarrollo de actividades lúdicas como: rondas, juegos, loterías, Domino, parques, ábacos, bloques de construcción, ficheros, tangram, multicubos. Etc., estos objetos y materiales educativos generan un interés espacial en el aula y en el desarrollo de las actividades pues trascienden la autoridad y en cierto sentido, la rigidez del docente y paralelamente catalizan la necesidad incansable del niño de explorar, expresar, encontrar respuestas a sus interminables pregunta. Estos materiales educativos son objetos, como lo es el cuaderno, el lápiz o el libro de texto; pero objetos con nuevas vidas pues al igual que los juguetes tienen diferentes formas, texturas, tamaños, usos.

En nuestra propuesta pedagógica intentamos acercarnos a la reflexión sobre la triada juego, conocimiento y materiales, a través de artículos que

presentan experiencias e interesantes reflexiones sobre su articulación. Sin embargo los materiales no hablan por sí solos; cobran vida, cuando se hacen propuestas de posibles usos y tienen una intencionalidad pedagógica. No es lo mismo el caballito de palo detrás de la puerta, que el niño imaginando ser un jinete que corre por el valle inmenso; ni el ábaco multicolor en la alta estantería del aula, y su uso para aprender las operaciones básicas de manera lúdica.

Pretendemos que mediante la aplicación de juegos, rondas y materiales expuestos anteriormente a temas específicos de la asignatura de matemáticas, los estudiantes vivencien el aprendizaje. Las conexiones entre conocimiento, juego y materiales educativos, ocurren de manera natural y no hay necesidad de forzarlas, siempre y cuando los maestros descubran los nexos que existen entre ellos. Construir conocimientos llega a ser para los niños y niñas tan entretenido como lo son sus juegos; las prácticas lúdicas se van interiorizando hasta conformar esquemas de percepción y acción con los cuales elaboran nuevos significados.

El paso del juego a la actividad productiva de aprendizaje no es traumático ni le exige al niño renunciar a su imaginación, a su fantasía, a su movimiento y los materiales educativos operan como instrumento que faciliten esos procesos.

## 5.2 DESCRIPCIÓN DE CADA ACCIÓN MEJORADORA

Tema: **Cambio de Actitud:**

### Taller para directivos y profesores

*“Insistir con sabiduría es perseverancia, insistir con orgullo es terquedad”*

#### CONFERENCIA

El mejor método de enseñanza es la lúdica y el juego

**Presentación:** Se pretende con este taller sensibilizar y concientizar a los docentes y directivos del plantel educativo la importancia de la implementación de la lúdica y el juego en el aprendizaje en el área de las matemáticas.

**Objetivo:** Invitar a directivos y a profesores para que abandonen ese pensamiento erróneo sobre la lúdica y el juego, y adopten estas nuevas estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la calidad educativa.

**Contenido:** Enseñanza de la matemáticas a través de la Lúdica.

Arnold Gesell, pionero en el desarrollo infantil. Hacia énfasis en que “La mente se manifiesta en todo lo que hace el cuerpo” Jean Piaget reforzó esta noción al indicar que las formas más altas de inteligencias lógicas tienen su origen en el cuerpo.

Hay muchas maneras prácticas de enseñar temas académicos a través de la actividad física, por lo tanto el cuerpo debe ser recuperado como herramienta de aprendizaje para los niños.

Planteamos una manera excelente de aprender conceptos matemáticos de forma cinética es a través de materiales concretos que se pueden manipular, como cubos, cilindros, dados, y fichas que a los niños les encanta tocar, mover, apilar y maniobrar para explorar las relaciones que subyacen a las operaciones básicas de matemáticas llevando a los niños a experimentar primero el principio con las manos y luego con la mente.

**Actividades:** Se iniciará con una motivación a directivos y docentes, diciéndoles lo importante que es enseñar matemáticas a través de la lúdica.

Se dará a conocer algunos materiales didácticos elaborados y otros ya conocidos con las diferentes aplicaciones en los diferentes temas de la asignatura.

Comentario de experiencias por parte de los docentes y directivos referentes a utilización de la lúdica y el deporte a temas de matemáticas.

**Metodología:** Para cumplir con el propósito requerido en esta conferencia se aplicarán estrategias de las técnicas grupales, subgrupales, utilizando exposiciones, comentario de experiencias y dinámicas.

**Recursos:** Fotocopias, marcadores, tijeras, cartulina, juegos tradicionales, cubos, dados, humanos, fichas y otros.

### **Taller para Estudiantes**

*El niño que no juega es por que tiene una espina en su pie... o una en el corazón.*

**Presentación:** Se pretende que los niños se den cuenta que a través del juego y la lúdica se puede aprender de una forma alegre llegando así más fácil al conocimiento de operaciones concretas.

### **Objetivo.**

Fomentar el juego y la lúdica para el desarrollo del área de matemáticas para el grado segundo.

## **Contenido**

Mediante uso de dados, fichas, ábacos, parques, domino, loterías, juego del avión, el caracol, y otros, desarrollaremos temas de la asignatura de matemáticas como la decena, números de uno a cien, la centena.

## **Actividades**

Se le dará una inducción a los estudiantes sobre las diferentes normas de los juegos, se repartirán juegos de a cinco estudiantes para realizar los diferentes juegos, dinámicas, luego los estudiantes formularan preguntas.

Realizaremos carreras atléticas de 10, 50, y 100 metros planos.

Concurso de salto a la cuerda

Competencia de salto alto.

Competencia de salto largo.

Lanzamiento de pelota.

## **Recursos:**

- |                   |            |         |
|-------------------|------------|---------|
| - Cancha múltiple | - Humanos  | - Dados |
| - Campo abierto   | - Dominó   | - Lazos |
| - Cronómetro      | - Bastones |         |
| - Pito            | - Fichas   |         |

**Evaluación:**

Se realizará una evaluación participativa en la cual el estudiante demuestre mucho interés en las actividades a realizar y por último se les preguntará como se sintieron respecto a la actividad y que enseñanza les dejó.

**5.2.1 OBJETIVOS**

- 1- Invitar a directivos y docentes para que abandonen ese pensamiento erróneo sobre la lúdica y el juego y adopten unas nuevas estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la calidad educativa.
- 2- Fomentar en los estudiantes el juego y la lúdica para el desarrollo del área de las matemáticas para el grado segundo.
- 3- Dar a conocer nuevas estrategias metodológicas para el desarrollo de temas de matemáticas de grado segundo.

**5.2.2 CONTENIDO BASE**

## **Lúdica**

Se constituye en un instrumento de gran riqueza pedagógica pues permite que el niño deje de ser objeto de enseñanza o “tabula rasa” para ser llenados de información y pase a ser un sujeto de aprendizaje y conocimiento, con intereses, gustos, capacidades y potencialidades para comprender e interpretar el mundo. De esta manera, surge la preocupación por hacer de la escuela un lugar agradable donde se produzcan diversidad de encuentros y diálogos, descubrimientos y construcciones lógicas, es decir, múltiples formas de acceder al conocimiento.

Para jugar se requieren juguetes, además de todo el bagaje creativo y expresivo de los actores que intervienen en él. Sin embargo, cuando se busca introducir el elemento lúdica en los procesos educativos para contribuir con el reto de construir una escuela de calidad, aparece un nuevo componente que podríamos decir, ha servido de mediador entre enseñanza y aprendizaje, entre mundo adulto y universo infantil.

Los materiales educativos son objetos que generan un interés en el aula pues trascienden la autoridad y en cierto sentido, la rigidez del docente y paralelamente catalizan las necesidades incansables del niño de explorar, expresar, encontrar respuestas a sus interminables preguntas.

Sin embargo los materiales no hablan por si solos cobran vida, cuando se hacen propuestas de posibles usos y tienen una intencionalidad pedagógica.

La construcción del conocimiento es un proceso activo que realizan las niñas y los niños en constante interacción con el contexto. Esta construcción les permite establecer relaciones y elaborar significados amplios y diversificados, reelaborando conceptos y nociones que ya poseen como fruto de sus experiencias anteriores.

Tomando en consideración que la experiencia dominante en los niños y las niñas antes de iniciar la escolaridad es el juego, se podría suponer que muchos de sus preconceptos y nociones surgen de éste e igualmente se podría suponer que su utilización como estrategia pedagógica o como herramienta didáctica es válida.

### **5.2.3 LUGAR Y FECHA**

Colegio oficial HÉCTOR ANGEL ARCILA (Corregimiento de La Florida) .  
Colegio con educación básica primaria y básica secundaria. Con énfasis en agroturismo.

Grado 2 de básica primaria .

Fechas: Marzo ny abril de 2003

## 5.2.4 RUTINA

### CLASE UNO

**Tema:** Números del 1 al 100.

**Logro:** Dar a conocer a estudiantes de grado segundo de básica primaria los números de uno al 100 con sus diferentes relaciones y propiedades.

**Indicador de Logro:** Establece relaciones de orden ascendente y descendente.

#### **Fase Inicial:**

Se llevará al estudiante a un campo abierto donde se realizarán las siguientes actividades:

- Medición de 100 metros planos con la ayuda del profesor.
- Medición de los 100 metros con pasos de cada estudiante.
- Competencia de los 100 metros planos.

#### **Fase Central:**

- Realizaremos concursos de cuerda individual y colectivamente en donde premiaremos los niños que sean capaces de realizar los 100 saltos.
- Utilizando un balón y un campo delimitado, en dos equipos realizaremos el juego de los 100 pases con manos y luego con los pies.
- Daremos a conocer por medio de fichas la numeración del 1 al 100.
- Realizaremos juegos de lotería donde los alumnos identifiquen los números del 1 al 100.

**Fase Final:**

Realizaremos un juego con ficha donde se encontrarán los números del 1 hasta el 100, los alumnos saldrán y tomarán una ficha y deberán decir los números que están delante y atrás.

**CLASE DOS**

**Tema 2:** Identificar el valor posicional de números hasta de tres dígitos.

**Indicador de Logro:** Reconocer e identificar el valor posicional en cifras hasta de tres dígitos, por medio de la lúdica y la recreación para los niños de grado segundo.

**Fase Inicial:** Retomaremos de nuevo la medición de los 100 metros planos, se le pedirá a unos alumnos que corran 30 metros, a otros 67 metros, a otros 54 metros, otros 41 metros, otros 77 m, otros 90 m y otros 100 metros.

**Fase Central:** Repartiremos ficha de diferentes numeraciones y se deberán ubicar en la distancia de los 100 metros en el lugar que le corresponda; el número 1, deberá correr hasta el número de enseguida que puede ser el 23 y este hasta el próximo, y así hasta el 100.

Los alumnos tomarán carteles de la caja de sorpresas y de acuerdo con el número que le salga deberá enunciarlo, también diciendo el número anterior y el número posterior.

Con materiales como lentejas, maíz y frijoles; los estudiantes realizarán varios montones con diferentes cantidades de objetos para que los demás puedan deducir si hay más elementos en un grupo que en otro.

**Fase Final:**

Los estudiantes organizarán en forma correcta los números del 1 al 100; un grupo iniciará del 100 en orden descendente hasta 50 y el otro de 50 hasta 1 igualmente en orden descendente.

CLASE TRES

**Tema: Decenas y Centena.**

**Indicador de Logro:** Reconocer los conceptos y magnitudes de la decena y la centena.

**Fase Inicial:**

Saliendo a campo abierto donde tenemos demarcados los 100 metros, iniciaremos una actividad en donde volveremos a recordar y a demarcar los 100 metros, de 10 en 10 hasta llegar a 100. Les pediremos a los estudiantes que caminen 10 metros, luego corran 10; hasta llegar a los 100.

**Fase Central:**

Repartiremos palos de helados a los estudiantes para que formen grupos de 10 hasta completar 10 montones de 10 palos cada uno y lleguen a tener conciencia que los 10 elementos que se le llaman unidades conforman una decena y que estas diez decenas a su vez conforman lo que llamamos la centena.

Reuniremos a los estudiantes en grupos de 3 y cada tendrá un ábaco, e iniciaremos a colocar unidad por unidad hasta completar una decena, luego pasaremos a la siguiente para realizar lo mismo y luego completar la centena.

**Fase Final:**

Utilizando el ábaco, el maestro dará diferentes cantidades y los estudiantes deberán organizarlas en el ábaco teniendo en cuenta las unidades y la centena.

### **5.3 RESULTADOS Y ANÁLISIS**

Los resultados que pudimos observar, se vieron reflejados de inmediato por el cambio de actitud de los estudiantes ante las nuevas propuestas de actividades ( juegos, rondas, competencias, concurso, uso de material lúdico-pedagógico) las cuales capturaron su interés desde el inicio y promovieron reflexionar sobre estas actividades, llevándoles a utilizarlas en experiencias de la vida cotidiana. Los niños no se limitan a registrar las explicaciones que se les proporcionan (las que da el profesor o las que encuentran en los libros), si no mediante este método de enseñanza; ellos, necesariamente las interpretan, y esto lo hacen según las posibilidades que le ofrece su pensamiento.

De ahí que, desde esta perspectiva sea necesario que la acción pedagógica se oriente a ayudar a elevar el pensamiento del alumno al nivel requerido para que él pueda hacer las interpretaciones que le permitan una adecuada comprensión de lo que se le enseña, en lugar de reducirse a presentar informaciones que el debe memorizar.

Por medio de esta propuesta se logró disponer en el estudiante toda su atención y voluntad individual y grupal para satisfacer las dificultades encontradas desde el principio.

Mediante la lúdica y el juego logramos en los estudiantes no solo su interés, si n o también su agilidad y fácil comprensión de cada tema expuesto en esta área y un cambio total de actitud frente al gusto que el estudiante manifestaba frente al área.

Cuando el maestro se decide introducir el juego al aula de clase, ese juego verdadero caracterizado por los elementos que se van presentando, lo primero que se observó fue un cambio radical en la organización de su aula. El silencio y el “orden” del aula tradicional se rompen, los niños hablan con entusiasmo, a veces ríen o lloran, expresan con libertad sus emociones.

Se logró en los docentes y directivas un pensamiento diferente a cerca de la lúdica y del juego, pues por medio de estos demostramos la facilidad de enseñar las matemáticas con un nuevo método que ha estado disponible en todo momento, solo faltaba un cambio de actitud en maestro y directivos.

## 5.4 CONCLUSIONES

Es indudable que la lúdica y el juego son una estrategia eficaz para mejorar la comprensión y la disposición en el área de las matemáticas o en el área que se quiera utilizar, solo falta romper con los esquemas rígidos y serios en donde al maestro se le olvido jugar y se ha perdido la magia de educar.

Se ha podido concientizar a los docentes y directivos en la importancia que es el juego como medio de enseñanza.

Se obtuvo un mejoramiento en el rendimiento académico en los estudiantes y por ende una satisfacción en los padres de familia.

Los materiales didácticos son fundamentales para este proceso y están a nuestro alcance, solo es que el maestro deje volar su imaginación y Los maestros pudieron deducir que esta metodología se puede utilizar en las demás áreas del conocimiento con gran efectividad.

Pudimos deducir que los estudiantes que presentan grado de dificultad a nivel motriz, lo reflejan en las dificultades de las áreas del conocimiento; por eso es primordial que se trabaje la recreación el juego y la educación física

desde los primeros años de la infancia y se le de un lugar importante en el desarrollo integral de cada individuo.

## 6. CONCLUSIONES

Se concluye que es necesario buscar nuevos métodos de enseñanza para el aprendizaje del área de matemáticas, ya se observa una apatía general frente a esta área. En la lúdica y el juego se encuentra una estrategia facilitadora que conlleva a una mejor comprensión y disposición por parte del estudiantado.

Mediante la aplicación de la lúdica y el juego en el área de las matemáticas, se pretende que el estudiante cambie su actitud frente al área y llegue a una mejor asimilación de los temas para grado segundo.

Es fundamental el concepto de los docentes y directivos para llevar a cabo nuestra propuesta, teniendo en cuenta las dificultades presentadas por los estudiantes de esta institución educativa; en donde se brindó apoyo en todas las actividades realizadas.

Los contenidos del área de matemáticas de grado segundo se facilitan para desarrollarlos por medio de la lúdica y la recreación, creando algunas

propuestas de material didáctico para su fácil asimilación en donde juega un papel muy importante la creatividad del maestro más que una capacitación.

Al aplicar la propuesta se obtienen los resultados esperados, en donde el estudiante muestra una buena disposición hacia el desarrollo de las actividades facilitando así una mejor comprensión, entendimiento y asimilación de los temas expuestos del área de las matemáticas.

## BIBLIOGRAFIA

PILA T, Augusto: *Didáctica de la Educación Física*, Editorial Barcelona, Barcelona España.1981

MIISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL: *Alegría de enseñar No. 28, 29, 30*. Cali Colombia. 1998

MIISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL: *Alegría de enseñar No. 36*. Cali Colombia. 1998

MIISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL: *Decreto 2343 Logros e indicadores de logro*.

LE BOULCH, J: *Psicología del desarrollo*.

LORA R, Josefa: *La educación corporal*

LE BOULCH, J: *Desarrollo Psicomotor*

KURT, Meinel: *Didáctica del movimiento*

CRATTY, Y BRYANT: *Desarrollo Perceptual y Motor*

GATES, A. Y OTROS: *Didácticas Especiales de la escuela Primaria*.

MILLAR S: *Psicología del Juego Infantil*

CAMPO, Gloria Helena: *Juegos didácticos*.

## **ANEXOS**

### **ENTREVISTAS (ANEXO 1)**

#### **ENTREVISTA 1**

TEMA: Aplicación de la educación física en el área de la matemáticas para grado segundo de primaria.

Profesora: Gladys Toro

1- La lúdica y el juego pueden ser una estrategia valioso para el desarrollo de temas de matemáticas?

Estoy de acuerdo siempre y cuando se implementara adecuadamente y hubiera un poco de capacitación a los docentes de primaria.

2- Ha aplicado usted la lúdica y la recreación en temas de matemáticas?

Casi nunca, pues tengo poco conocimiento sobre juegos o rondas que me puedan servir, para el desarrollo de temas en matemáticas.

- 3- Si aplicamos esta propuesta el alumno cambiará de actitud frente a esta área?

Yo creo que si, pues es lo que les gusta a ellos, el juego y la diversión. Para ello se necesitan profesores capacitados.

- 4- Cree usted que al aplicar este método mejoraría el nivel académico?  
Por qué?

Siempre y cuando este método sea aplicado con mucha responsabilidad y alegría, y que se le de la importancia que merece, ya que hoy día los niños exigen mucho más.

## **ENTREVISTA 2**

TEMA: Aplicación de la educación física en el área de las matemáticas par grado segundo primaria.

Profesora: GILMA ZAPATA

- 1- La lúdica y el juego pueden ser una estrategia valiosa para el desarrollo de temas de matemáticas?

Si es posible, me parece que es muy interesante y con gran aplicabilidad

especialmente en el área de matemáticas.

2- Ha aplicado usted, la lúdica y la recreación en temas de las matemáticas?

Si, en algunas ocasiones y en algunos temas que yo manejo y que conozco algunos juegos.

3- Si aplicamos esta propuesta el alumno cambiará de actitud frente a esta área?

Si, porque el juego es la vida misma del niño.

4- Cree usted que al aplicar este método mejoraría el nivel académico?

Si, porque su aprendizaje va a realizarse en forma creativa y dinámica.

### **ENTREVISTA 3**

TEMA: Aplicación de la educación Física en el área de las matemáticas para grado segundo primaria.

Profesora: GLORIA LUISA CARDONA

1- La lúdica y el juego pueden ser una estrategia valiosa para el desarrollo de temas de matemáticas?

Puede aplicarse pues me parece una propuesta novedosa, que aún no se ha investigado lo suficiente.

2- Ha aplicado usted la lúdica y la recreación en temas de matemáticas?

He manejado la matemáticas mediante juegos , crucigramas, sopa de letras, pasatiempos y me han dado algunos resultados positivos.

3- Si aplicamos esta propuesta, el alumno cambiará de actitud frente a esta área?

Si se manejara la transversalidad y lograra vincularse las dos áreas sería fabuloso.

4- Cree usted que al aplicar esta método mejoraría el nivel académico?

Podría pensarse que si, siempre y cuando se aplique una buena metodología.

#### **ENTREVISTA 4**

TEMA: Aplicación de la educación física en el área de la matemáticas para grado segundo de primaria.

Profesora Adiela Gutiérrez.

1- La lúdica y el juego pueden ser una estrategia valiosa para el desarrollo de temas de matemáticas.

Si la veo viable ya que el alumno aprende con mas rapidez jugando y seria muy importante integrar todas las áreas.

2- Ha aplicado usted la lúdica y la recreación en temas de matemáticas  
He empleado algunos juego y utilizado algunos materiales como ábacos y fichas, pero con poca seguridad de saber lo que realmente se quiere lograr.

3- Si aplicamos esta propuesta el alumno cambiará de actitud frente a esta área?

Considero que si. Ya que lo que más le gusta el alumno es la lúdica y el juego pero, no se le ha dado la importancia que merece.

4- Cree usted que al aplicar este método mejoraría el nivel académico?

Creo que si mejoraría el nivel académico ya que la mejor forma de aprender es haciendo lo que más nos gusta, y el niño de hoy es muy activo y creativo.

## ENTREVISTA 5

TEMA: Aplicación de la educación física en el área de las matemáticas para grado segundo primaria.

Profesor: ALBERTO EUGENIO DIAZ

1- La lúdica y el juego pueden ser una estrategia valiosa para el desarrollo de temas de matemáticas?

No me parece viable la propuesta, la matemáticas es un área muy concreta y requiere de un trabajo ella sola.

2- Ha aplicado usted la lúdica y la recreación en temas de matemáticas?

No, no la he aplicado ya que no conozco o no manejo aspectos de la lúdica.

3- Si aplicamos esta propuesta, el alumno cambiará de actitud frente esta área?

Posiblemente pero puede suceder que se torne una clase de indisciplina.

4- Cree usted que al aplicar este método mejoraría el nivel académico?

Francamente yo no lo creo, pero los reto a que me comprueben lo contrario con su propuesta .

**FOTOGRAFIAS (anexo 2)**