

Diseño de propuesta pedagógica con enfoque lúdico para mejorar el rendimiento académico de
estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes

Presentado por:

Gladys Elena Velásquez

21189750

Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA)

Asesor:

Yenni Alexandra Basto

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – ECEDU

ESPECIALIZACIONES-ECEDU

Cumaral-Meta, marzo 18 de 2020

Resumen analítico especializado (RAE)	
Título	Diseño de propuesta pedagógica con enfoque lúdico para mejorar el rendimiento académico de estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes del municipio de Cumaral, Meta
Modalidad de Trabajo de grado	Proyecto de investigación.
Línea de investigación	<p>El trabajo de grado pertenece a la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) sigue la Línea transversal pedagogía, didáctica y currículo.</p> <p>Esta línea busca visibilizar nuevos escenarios de aprendizaje autónomo, en la cual se transforman los escenarios tradicionales a través de la incorporación de ambientes virtuales de aprendizaje, la reflexión de las nuevas prácticas pedagógicas. Adicionalmente, se intenta establecer como referente el uso de redes de aprendizaje, redes de construcción de conocimiento académico y el uso de los medios (y las mediaciones) diseñados por la UNAD y el modelo de educación a distancia. Se busca comprender el desarrollo de las competencias en ambientes educativos, para este proyecto se buscó diseñar una propuesta lúdica, que sirva para mejorar el rendimiento académico, de forma que se genere un entorno de aprendizaje autónomo y significativo, que permita minimizar el bajo rendimiento académico, en estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes del Municipio de Cumaral- Meta.</p>
Autores	Gladys Elena Velásquez – 21189750
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	16 de marzo de 2020
Palabras claves	Lúdica, rendimiento académico, derechos básicos de aprendizaje (DBA), aprendizaje significativo.
Descripción	<p>La propuesta busca brindar herramientas de intervención para mejorar el rendimiento académico, con el fin de reducir la deserción y mortalidad escolar, en estudiantes del grado segundo de la institución, con el diseño de una propuesta lúdica, que incorpora el uso de herramientas tecnológicas.</p> <p>El objetivo es mejorar el rendimiento académico en las áreas de lenguaje (comprensión lectora) y matemáticas (operaciones de suma, resta, multiplicación), ya que en estas dos áreas son en las que se evidencia mayor grado de dificultad para el estudiante, aspecto que se ha visto reflejado en los resultados del Informe final de valoración académica (Anexo). El proyecto corresponde a una investigación descriptiva, de enfoque cualitativo, utilizando como técnicas de investigación, la observación y la aplicación de encuestas. Los talleres diseñados, se proponen como insumo para la institución educativa, con el fin de que sean incorporadas al currículo como una herramienta para mejorar el aprendizaje.</p>

<p style="text-align: center;">Fuentes</p>	<p>Referencias Bibliográficas</p> <p>Benavides, C.F. y Tovar, N.E. (2017). <i>Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto</i>. [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional Facultad de Educación. Disponible en: https://repository.usta.edu.co/handle/11634/9533</p> <p>González, C. A. (2017). Procesos motivacionales y su relación con el aprendizaje de la lectoescritura en niños con discapacidad intelectual. <i>Ciencia y futuro</i>, 7(3), 84-104. Disponible en: http://revista.ismm.edu.cu/index.php/revista_estudiantil/article/view/1432/816</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2006). <i>Estándares Básicos de Competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas</i>. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf</p> <p>Orozco, I.T. (2017). <i>La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de capacidades cognitivas y artísticas en niños y niñas entre 9 y 12 años de edad</i>. [Tesis de especialización, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Digital. Disponible en: https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12376/22790628.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Rosas, M. C. y Ordoñez, C. Y. (2016). <i>Estrategia didáctica para implementar actividades mediadas por TIC en competencias de lectoescritura para estudiantes del grado tercero de básica primaria en la Institución Educativa 4 Esquinas Sede Porvenir del municipio del Tambo – Cauca</i>. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional. Disponible en: https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/868</p>
<p style="text-align: center;">Contenidos</p>	<p>RAE Resumen analítico del escrito Índice general Índice de tablas y figuras Introducción Justificación Definición del problema Objetivos Marco teórico y conceptual Aspectos metodológicos Resultados Discusión Conclusiones y recomendaciones Referencias Anexos</p>

<p style="text-align: center;">Metodología</p>	<p>El proyecto se enmarca en el enfoque mixto debido a que se está analizando información de tipo cuantitativo y cualitativo. Si bien la observación y las encuestas, según el análisis realizado, tienen un componente cualitativo, se realiza un proceso descriptivo mediante la tabulación de la información obtenida a partir de las encuestas.</p> <p>El método de investigación utilizado fue la investigación- acción, la cual según Hernández et al. (2014), corresponde a un proceso que se realiza de manera flexible, dentro del contexto, en un continuo, que facilita al investigador observar un fenómeno, y a su vez, transformar la práctica educativa, logrando una visión amplia y una noción de complejidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de introducir prácticas que mejoren los procesos educativos.</p> <p>La primera fase de la investigación se desarrolló a partir de la identificación de tres casos de repitencia del grado segundo (Informe de valoración académica), por lo cual se evidenció la necesidad de elaborar una propuesta de refuerzo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.</p> <p>La segunda fase, consistió en el diseño de los talleres, los cuales se enfocan en las áreas de lenguaje y matemáticas, ya que se considera que las habilidades relacionadas con el razonamiento matemático, así como la comprensión lectora, son una base fundamental para el desempeño académico en las demás áreas, según lo propuesto por autores como Arias (2012) y Santamaría (2012), dado que se manejan procesos básicos, fundamentales para el pensamiento complejo, por ello, su fortalecimiento permitirá el mejoramiento en el desempeño en otras asignaturas.</p> <p>La tercera fase de investigación consistió en la observación participante con los estudiantes durante el desarrollo de los talleres y la aplicación de las encuestas. La cuarta fase de la investigación consistió en el análisis de información de las técnicas empleadas, con base en lo cual se plantearon las conclusiones y recomendaciones del trabajo.</p> <p>Las encuestas se aplicaron en total a tres (3) estudiantes, repitentes del segundo grados, y a tres (3) docentes directores de los grados segundo, así como a los padres de familia de los niños en mención, es decir tres (3) en total.</p>
<p style="text-align: center;">Conclusiones</p>	<p>A partir del proceso realizado, se logra cumplir el objetivo frente al diseño de una propuesta pedagógica, basada en la lúdica como estrategia de refuerzo académico. La implementación de estrategias lúdicas facilitará mejores resultados en la construcción de conocimiento para que los estudiantes logren mejores resultados.</p> <p>A partir de los resultados evidenciados con los niños encuestados, se puede afirmar que el acompañamiento de los padres en las labores escolares es</p>

	<p>fundamental para lograr en los educandos mejores resultados académicos, entendidos en la apropiación de conocimientos y desarrollo de aptitudes. Así mismo, la motivación que se da desde docentes es fundamental para fortalecer el proceso de aprendizaje.</p> <p>La selección de juegos, rondas, atención visual, percepción, concentración, y manualidades, facilitan la apropiación de saberes, desarrollo de la creatividad y enriquecimiento de habilidades.</p> <p>Se hace necesario para los docentes implementar estrategias lúdicas-didácticas mediadas por las TIC que permitan al estudiante construir un conocimiento con agrado como la utilización de talleres, videos, trabalenguas, coplas, adivinanzas que despierten en ellos el hábito y comprensión de la lectura y operaciones básicas matemáticas. Permite, tanto al docente como al estudiante, experimentar con nuevas herramientas que brinden autonomía y dinamismo en las aulas de clase, logrando fortalecer la adquisición de habilidades, la construcción de conocimiento y por ende, el mejoramiento en el desempeño escolar.</p>
<p>Referencias Bibliográficas</p>	<p>Acuña, M., Barboza, R., González, V., Rodríguez, A.M., y Vargas, G. (2014). <i>Actividades constructivistas. Guía utilizada para facilitar la ejecución de las buenas prácticas agrícolas como cultura organizacional</i>. Recuperado de http://www.eeafbm.ucr.ac.cr/sites/default/files/doc/actividades_constructivistas._guia_para_facilitar_la_ejecucion_de_bpa_cc.pdf</p> <p>Admisión Darío Salas Chillán Viejo. (2014, 24 de junio). <i>Canciones tablas de multiplicar 2,3,4,5,6,7,8 y 9</i>. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ep_iYxnK55w</p> <p>Árbol ABC (2016). Memoria: restas hasta 20. Árbol ABC juegos educativos para niños LLC. Recuperado de https://arbolabc.com/juegos-de-restas/memoria-restas-hasta-20</p> <p>Arias, C.A. (2012). El papel del lenguaje en las áreas curriculares. <i>Revista Educación, Comunicación, Tecnología</i>, 6(12), 1-23. Disponible en: https://revistas.upb.edu.co/index.php/revista_Q/article/view/7748/7071</p> <p>Benavides, C.F. y Tovar, N.E. (2017). <i>Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto</i>. [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional Facultad de Educación. Disponible en: https://repository.usta.edu.co/handle/11634/9533</p> <p>Canta Maestra. (2016, 9 de mayo). <i>Retahílas infantiles</i>. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?time_continue=40&v=tN-6seOZioU&feature=emb_logo</p>

	<p>Chaves, L. (2015). Estrategias para el fomento a la lectura: ideas y recomendaciones para la ejecución de talleres de animación lectora. <i>E-Ciencias de la información</i>, 5(12), 1-16. doi:http://dx.doi.org/10.15517/eci.v5i2.19605</p> <p>Congreso de Colombia (1994, 8 de febrero). <i>Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación</i>. Secretaría Senado de Colombia. Recuperado de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html</p> <p>Cortés, C. M. (2017) <i>Estrategias de enseñanza y aprendizaje en estudiantes con bajo rendimiento académico de 4°</i>. (Tesis de maestría, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia). Repositorio Institucional. Disponible en: https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/tda/330/4/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSENANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20EN%20ESTUDIANTES%20CON%20BAJO%20RENDIMIENTO.pdf</p> <p>Cosas de Peques. (2016, 14 de febrero). <i>Trabalenguas fáciles infantiles - Juegos educativos para niños</i>. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GhiT2eKzw9E</p> <p>Cuentos y canciones infantiles. (2016, 19 de noviembre). <i>El gato con botas – cuento infantil</i>. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Wjqu2dgxI5c</p> <p>Díaz, L.M. (2016) <i>Prevención del fracaso escolar a partir de experiencias pedagógicas significativas</i>. [Tesis de maestría, Universidad Libre]. Repositorio UniLibre Ciencias de la Educación. Disponible en: https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8263/Preveni%C3%B3n%20del%20Fracaso%20Escolar%20a%20partir%20de%20Experiencias%20Pedag%C3%B3gicas%20Significativas.pdf?sequence=1</p> <p>Departamento Administrativo Nacional de Estadística – DANE. (2017). <i>Encuesta nacional de lectura (ENLEC)</i>. Colombia. Disponible en: https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/encuesta-nacional-de-lectura-enlec</p> <p>Domínguez, C. T. (2015). <i>La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada</i>. Disponible en: http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf</p> <p>Duque, M. P. (2016). <i>La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del Colegio Americano de Ibagué</i>. [Tesis de especialización, Universidad del Tolima]. Repositorio Institucional. Disponible en: http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2075/1/MARIA%20PAULA%20DUQUE%20DELGADO.pdf</p>
--	--

	<p>Educando TV. (2017, 3 de mayo). <i>Primaria 1º y 2º clase: 116 Tema: Sumas y restas</i>. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=bcLsmV4GhwU</p> <p>El Bosque de Fantasías (2019). Cuento infantil El gato con botas. [Figura]. Recuperado de https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-clasicos-populares/cuento-infantil-clasico-el-gato-con-botas</p> <p>Educación inicial (s.f.). <i>Canción La Gatita Carlota</i>. Recuperado de: https://www.educacioninicial.com/c/004/036-cancion-la-gatita-carlota/</p> <p>El reino infantil. (2015, 3 de octubre). <i>La gatita Carlota - Michi-guau</i>. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=7tlvRIb2IbY</p> <p>Figueroa, J.R., Martínez, M. M. (2018). <i>Factores socioemocionales y pedagógicos que inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer año de educación básica de la unidad educativa “Emigdio Esparza Moreno” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos</i>. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Digital. Disponible en: http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/5472/1/P-UTB-FCJSE-EBAS-000295.pdf</p> <p>González, C. A. (2017). Procesos motivacionales y su relación con el aprendizaje de la lectoescritura en niños con discapacidad intelectual. <i>Ciencia y futuro</i>, 7(3), 84-104. Disponible en: http://revista.ismm.edu.cu/index.php/revista_estudiantil/article/view/1432/816</p> <p>Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). <i>Metodología de la Investigación</i>. Disponible en: https://www.academia.edu/32877675/Hern%C3%A1ndez_R._2014_Metodologia_de_la_Investigacion_sampieri</p> <p>Jaimes, A. J. (2019). <i>El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes</i>. [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Colecciones Digitales Uniminuto. Disponible en: https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7949</p> <p>Marriaga, M. C., Páez. P.P. (2019). <i>Comprensión lectora: Una herramienta para la resolución de problemas matemáticos en Básica Primaria</i>. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa CUC]. Repositorio Digital CUC. Disponible en: http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/3192/22606172%20-%2072285801.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>MAT. (2017, 8 de mayo). <i>Estrategias para sumar y restar en primaria</i>. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iXeOhgLSqAw</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2006). <i>Estándares Básicos de Competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas</i>.</p>
--	---

	<p>Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-340021_recurso_1.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). <i>Las rutas del saber hacer: Experiencias significativas que transforman la vida escolar. Orientaciones para autores de experiencias y establecimientos educativos</i>. Disponible en: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/guia-37(1).pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2011). <i>Plan Nacional de lectura y escritura de educación inicial, preescolar, básica y media</i>. Disponible en: https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2019/10/Colombia_PNLE.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2014). <i>El juego en la educación inicial</i>. Disponible en http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2017). <i>Mallas de aprendizaje Lenguaje grado 2°. Documento para la implementación de los DBA</i>. Disponible en: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/LENGUAJE-GRADO-2_.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2017). <i>Mallas de aprendizaje Matemáticas grado 2°. Documento para la implementación de los DBA</i>. Disponible en: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/MATEMATICAS-GRADO-2.pdf</p> <p>Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia. (27 de mayo de 2017). <i>¿Qué son las TIC? Colombia</i>. Recuperado de: https://www.enticconfio.gov.co/que-son-las-tic-significado</p> <p>Olja. TV. (2016, 22 de noviembre). <i>Supermercado Panda español - ¿A tu pequeño le gusta ir de compras?</i> [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=r8esEZKKEtU</p> <p>Orozco, I.T. (2017). <i>La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de capacidades cognitivas y artísticas en niños y niñas entre 9 y 12 años de edad</i>. [Tesis de especialización, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Digital. Disponible en: https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12376/2790628.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Peláez, L. A., Pérez, R. M., y Taborda, A. P. (2016). <i>Actividades lúdicas como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las operaciones básicas matemáticas</i>. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria los Libertadores]. Repositorio Institucional. Disponible en: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/911/TabordaCardonaAnaPatricia.pdf?sequence=2&isAllowed=y</p>
--	---

- Quiñones, S. L. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área lógico-matemática en los niños de 5 años*. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo Perú]. Repositorio Digital Institucional. Disponible en: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/14115>
- Rodríguez, J. L., Romero, J.C. y Vergara, G. M. (2017). Importancia de las TIC en enseñanza de las matemáticas. *MATUA Revista de Matemática de la Universidad del Atlántico*, 4(2), 1-9. Disponible en: <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/MATUA/article/view/1861/1904>
- Rosas, M. C. y Ordoñez, C. Y. (2016). *Estrategia didáctica para implementar actividades mediadas por TIC en competencias de lectoescritura para estudiantes del grado tercero de básica primaria en la Institución Educativa 4 Esquinas Sede Porvenir del municipio del Tambo – Cauca*. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional. Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/868>
- Sánchez, L. (16 de enero de 2016). *Educación en Colombia: Aumenta la deserción en colegios*. *El Tiempo*. Colombia: El Tiempo Casa Editorial. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16483261>
- Saldarriaga, P. J., Bravo, G., y Loor, M.R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista científica dominio de las ciencias*, 2(3), 127-137. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Solano, L. O. (2015). *Rendimiento académico de los estudiantes de secundaria obligatoria y su relación con las aptitudes mentales y las actitudes ante el estudio*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación a Distancia - UNED]. Repositorio e-spacio. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Losolano>
- Soria, E. (2015). *Influencia del uso de software simulador en el aprendizaje significativo de control numérico computarizado en estudiantes de la mecánica de producción del Instituto Superior Tecnológico Público Gilda Liliana Ballivián Rosado de San Juan de Miraflores*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio UNE. Disponible en: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/917>
- Universidad Internacional de Valencia (21 de marzo de 2018). *Factores asociados al rendimiento académico de los niños*. España: Universidad Internacional de Valencia. Recuperado de: <https://www.universidadviu.com/factores-asociados-al-rendimiento-academico-de-los-ninos/>

Tabla de contenido

Índice de tablas	11
Índice de figuras	11
Introducción	13
Justificación	15
Definición del problema	17
Objetivos	19
Objetivo general	19
Objetivos específicos	19
Línea de investigación	20
Marco teórico y conceptual	21
Estructura metodológica de la propuesta	32
Aspectos metodológicos	43
Resultados	48
Discusión	49
Conclusiones y recomendaciones	51
Referencias	53
Anexos	60
Informe final de valoración académica	60
Formato de encuesta a los alumnos	62
Formato de encuesta a los padres de familia	64
Formato de encuesta a los docentes	65
Formato de observación - Diario de campo	66
Tabulación de resultados de encuestas	67
Encuestas a estudiantes	67
Encuestas a padres de familia	77
Encuestas a docentes	81
Talleres guía	84

Índice de tablas

<i>Tabla 1</i> Estructura general de la propuesta del área de lenguaje	34
<i>Tabla 2</i> Secuencia metodológica talleres guía - componente de lenguaje	35
<i>Tabla 3</i> Estructura general de la propuesta de área de matemáticas	39
<i>Tabla 4</i> Secuencia metodológica talleres guía – componente de matemáticas	40
<i>Tabla 5</i> Fases de desarrollo de las actividades del componente de lenguaje	84
<i>Tabla 6</i> Juego de asociación de palabras	88

Índice de figuras

Figura 1 Gráfico 1. Acompañamiento de los padres en la realización de tareas	67
Figura 2 Gráfico 2. Áreas académicas de mayor agrado para el estudiante	68
Figura 3 Gráfico 3. Asignaturas en las que los estudiantes perciben mayor dificultad	69
Figura 4 Gráfico 4. Percepción de temas de mayor dificultad en el área de matemáticas	70
Figura 5 Gráfico 5. Percepción de temas de mayor dificultad en el área de lenguaje	71
Figura 6 Gráfico 6. Agrado por la forma de enseñar el docente	72
Figura 7 Gráfico 7. Percepción de la forma de enseñanza del docente	73
Figura 8 Gráfico 8. Preferencias del alumno para aprender comprensión lectora y matemáticas	74
Figura 9 Gráfico 9. Preferencia frente al docente según su estilo de enseñanza	75
Figura 10 Gráfico 10. Utilización el tiempo libre	76
Figura 11 Gráfico 11. Apoyo de la familia en las actividades académicas del estudiante	77
Figura 12 Gráfico 12. Participación de la familia en espacios de acompañamiento educativo al estudiante	78
Figura 13 Gráfico 13. Pautas de crianza frente a aspectos disciplinarios	79
Figura 14 Gráfico 14. Hábitos de lectura en familia	80
Figura 15 Gráfico 15. Uso de herramientas TIC y música en la enseñanza	81
Figura 16 Gráfico 16. Participación de los estudiantes durante las clases	82
Figura 17 Gráfico 17. Uso de recursos lúdicos para el desarrollo de las clases	82
Figura 18 Gráfico 18. Utilización de talleres guía por parte de los docentes de otras	

asignaturas	83
Figura 19 Imagen video “La gatita Carlota”	84
Figura 20 Imagen video cuento infantil “El gato con botas”	86
Figura 21 Imagen “Gato con botas”	87
Figura 22 Imagen video “Retahílas”	88
Figura 23 Juego de asociación de palabras	88
Figura 24 Juego de palabras “Gusanito”	89
Figura 24 Imagen video “Trabalenguas”	89
Figura 25 Juego de construcción de palabras con sílabas	89
Figura 26 Imagen video sumas y restas	91
Figura 27 Imagen video “Juego de restas”	92
Figura 28 Actividades de resta con figuras	92
Figura 29 Imagen video estrategias lúdicas de suma y sustracción	93
Figura 30 Imagen video “Canción de las tablas”	94
Figura 31 Imagen video “Supermercado de panda”	94

Introducción

El bajo rendimiento académico y/o fracaso escolar es considerado por innumerables estudios internacionales y nacionales como un desempeño del estudiante, menor a su potencial de aprendizaje, que se puede aducir a dos factores principales, a saber, deficiencias del sistema educativo y a factores personales. De acuerdo con la Universidad Internacional de Valencia (21 de marzo de 2018), el problema del fracaso escolar no se refleja solamente en el desempeño académico, sino que afecta el tránsito del estudiante en el sistema educativo, sus oportunidades laborales y los procesos de socialización.

La presente propuesta “Diseño de propuesta con enfoque lúdico para mejorar el rendimiento académico de estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes” se orienta a intervenir sobre la problemática del bajo rendimiento académico y la mortalidad escolar (entendida como la repitencia de grado), a partir de una serie de estrategias, enfocadas en la lúdica, que contribuyan a mejorar el rendimiento escolar. Se enfoca en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de lenguaje (comprensión lectora) y matemáticas (operaciones de suma, resta, multiplicación), ya que estas dos áreas son en las que se evidencia mayor grado de dificultad para el estudiante, según el Informe de valoración académica, que es el instrumento de evaluación periódica que emite la institución educativa (ver anexos), con más bajo rendimiento escolar; son áreas básicas para ser promovidos a los siguientes cursos; son áreas que como lo han señalado autores como Arias (2012) y Santamaría (2012), involucran procesos de pensamiento que permiten entender el mundo, por ejemplo desde la descripción de acciones y la comprensión de relaciones entre eventos.

Con un enfoque metodológico de orden descriptivo y metodología mixta, a partir de la aplicación de encuestas y la investigación-acción, se desarrollaron las fases de diagnóstico,

planeación, intervención y evaluación, se buscó también involucrar a los actores que están involucrados en la problemática del bajo rendimiento académico y que integran la comunidad educativa, es decir, estudiantes, docentes y cuidadores o padres de familia, para que entiendan su responsabilidad en el proceso de enseñanza, por parte del docente, y el proceso de aprendizaje por parte del estudiante. Todo ello, buscando que el alumno se convierta en autogestor de su aprendizaje. La lúdica en la institución educativa es una necesidad y un requisito indispensable que incide en el rendimiento académico, se busca que fortalezca la capacidad del estudiante de trabajar de forma interactiva, colaborativa, el juego, según Orozco (2017), ya no tendría un carácter solamente recreativo, sino que se orienta a ser un dinamizador del aprendizaje dentro de un contexto significativo.

El presente trabajo está estructurado de la siguiente forma: se plantea el problema, a partir del cual se evidencia la necesidad de implementar estrategias de enseñanza, enfocadas en las áreas de español y matemática, por medio de la lúdica. Teniendo en cuenta esto, se proponen los objetivos, mediante los cuales se quiere dar respuesta a la problemática del bajo rendimiento de los alumnos repitentes del grado segundo. Para la sustentación teórica del trabajo, se presenta un marco teórico y conceptual, dando espacio a los referentes legales dentro de los que se sustenta la propuesta. Subsiguientemente, se presentan los aspectos metodológicos, se presentan los resultados obtenidos a partir de las técnicas empleadas y finalmente, las conclusiones y recomendaciones.

Justificación

Este proyecto de investigación está vinculado a la línea de investigación Pedagogía, didáctica y currículo, la cual es transversal. Busca generar una propuesta de intervención a partir de la cual se mejoren las competencias de comprensión lectora, y matemáticas en el manejo de operaciones básicas (suma, resta y multiplicación), minimizando el bajo rendimiento y mortalidad escolar.

Las estrategias de enseñanza empleadas por los docentes corresponden a la manera en que acercan los diferentes contenidos a los alumnos, además tienen la función de incentivar el aprendizaje en ellos, hacer seguimiento y a su vez evaluarlos. De allí nace la necesidad de diseñar una propuesta lúdica, ya que se busca despertar en el interés del estudiante en el proceso por aprender. Se considera necesario para el docente hacer uso de la lúdica, ya que es una estrategia pedagógica que permite al estudiante aprender por medio del juego. Es necesario cualificar el proceso educativo, pues cuando el sistema educativo no alcanza estándares de calidad se presentan problemáticas como el fracaso y la deserción escolar, aspecto señalado por autores como Sánchez (2016), quien señala en su estudio que cada año, un número aproximado de 300.000 niños y adolescentes desertan de las instituciones educativas en el país. El Ministerio de Educación Nacional -en adelante MEN- (2015), se ha interesado en contrarrestar las deficiencias detectadas en el desarrollo de competencias comunicativas (leer y escribir) a través del Plan Nacional de Lectura y Escritura y estrategias como “Leer es mi cuento” y, “En mi escuela todos somos lectores y escritores”, las cuales propenden por lograr que los ciudadanos incorporen la lectura y la escritura en las actividades de la vida cotidiana, con el objetivo de mejorar el nivel de la población frente a la lectura y escritura en todos los niveles educativos (que incluyen la educación inicial, básica y media), fortaleciendo a su vez el papel determinante

que para este propósito, juegan escuela y familia. Así, las estrategias en mención involucran acciones con los estudiantes, transversales durante toda su escolaridad y en todas las áreas, puesto que el mundo exige la capacidad de comunicar efectivamente lo que se lee, se siente y se piensa, la forma en que se entiende e interpreta el mundo. Es por ello, por lo que la escuela debe repensar su rol y transformar las prácticas educativas, a través de nuevas propuestas didácticas e incorporando distintas herramientas.

La propuesta de investigación diseñada obedece al interés de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes repitentes del grado segundo ya que, si no se interviene para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes, persistirá la deserción escolar y la repetición del año escolar, en línea con lo propuesto por Sánchez (2016). El objetivo principal de esta investigación es diseñar una serie de talleres guía, como propuesta lúdica, que incorpora el uso de herramientas TIC, mediante actividades como el juego interactivo, videos, canciones, cuentos infantiles, que se constituyen como instrumentos mediadores, fundamentales para fortalecer las diferentes capacidades del estudiante. Esto permitirá un aprendizaje activo, mayor motivación en el alumno, potenciará la creatividad y la imaginación, ayudará frente al razonamiento matemático, la autogestión del aprendizaje, así mismo fortalecerá los procesos grupales mediante el trabajo grupal y participativo, brindado herramientas que contribuyan a fortalecer el pensamiento crítico, así como la autonomía y la confianza en los estudiantes durante la ejecución de las actividades.

Así mismo, se busca que el trabajo sea un insumo para la institución educativa, puesto que, al ser un proyecto investigativo, debe evaluarse su utilidad mediante el proceso de replicación, evaluación y adaptación al contexto y necesidades de aprendizaje específicas. El proyecto se constituye como un aporte para la institución porque busca mejorar el desempeño académico de

los educandos, lo que contribuye a mejorar su presentación institucional, y a la vez crear hábitos de aprendizaje.

Definición del problema

En los últimos años en la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes en Cumaral (Meta), los niños de los grados de básica primaria han venido presentando bajo rendimiento académico, aspecto evidenciado en los informes periódicos de valoración (ejemplo Anexo 1), especialmente en áreas como lenguaje (comprensión lectora) y matemáticas (operaciones de suma, resta, multiplicación), encontrándose que presentan niveles bajos frente al análisis, comprensión y resolución de situaciones problemáticas.

Aunque los estudios sobre el bajo rendimiento coinciden en que no existe un perfil concreto de estudiantes con dificultades en matemáticas y comprensión lectora, “los problemas pueden ser muy variados y estar unidos a dificultades en otras áreas, problemas socioculturales, socioemocionales” (Solano, 2015, p. 88). Es evidente para el docente en la interacción diaria con los estudiantes, el desinterés frente a su proceso de aprendizaje y el poco involucramiento por parte de los padres o cuidadores, ya que diversos estudios y específicamente según Figueroa y Martínez (2018) “La implicación familiar en la educación de sus hijos y la integración social influye positivamente en los logros académicos” (p11). La desmotivación es uno de los principales desencadenantes de los retrasos del aprendizaje, la falta de iniciativas innovadoras del docente para desarrollar otras propuestas didácticas en el aula, la falta de disciplina y el seguimiento de normas, conllevan al bajo rendimiento académico de los estudiantes.

Está claro que existe una estrecha relación entre la comprensión lectora del texto y la resolución del problema. Por tanto, se debe trabajar en la búsqueda de estrategias que

incidan en los estudiantes un interés por la lectura crítico-inferencial, pretendiendo alcanzar los más altos niveles de desarrollo del pensamiento matemático. De acuerdo con esto, los estudiantes que practican la lectura comprensiva suelen tener mejores resultados al momento de aplicar los procesos para resolver un problema matemático (Marchena, 2005, citado por Marriaga, 2019, p. 17).

Es por esto por lo que se busca intervenir la problemática identificada mediante el diseño de una propuesta, pues según diversos autores como Piaget y Vygotsky, entre otros, la lúdica y el juego juegan un rol fundamental en el desarrollo integral del niño. Es por esto, que se hace necesario crear modelos pedagógicos innovadores que contribuyan a alcanzar los logros académicos los estudiantes, aportando además un valor educativo pues se busca incorporar el uso de herramientas TIC como detonadores del aprendizaje, que resulte llamativo en las aulas de clase para captar la atención de los niños y niñas.

Pregunta de investigación

¿Las actividades lúdicas mediadas por el uso de herramientas TIC, pueden contribuir a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado segundo de primaria de la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes de Cumaral, Meta?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta con enfoque lúdico, para mejorar el bajo rendimiento académico de los alumnos de segundo de primaria de la institución educativa teniente Cruz Paredes.

Objetivos específicos

- a) Identificar mediante encuestas, percepciones de estudiantes, docentes y cuidadores o padres de familia, sobre prácticas educativas relacionadas con el rendimiento académico.
- b) Diseñar talleres guía que incorporen el uso de herramientas TIC (como videos y herramientas digitales) para motivar a los estudiantes frente al proceso de aprendizaje.
- c) Incorporar la propuesta en el currículo de la institución objeto de intervención, con el fin de que pueda implementarse como una herramienta que aporte al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

Línea de investigación

Esta línea busca visibilizar nuevos escenarios de aprendizaje autónomo, en la cual se transforman los escenarios tradicionales a través de la incorporación de ambientes virtuales de aprendizaje, la reflexión de las nuevas prácticas pedagógicas. Adicionalmente, se intenta establecer como referente el uso de redes de aprendizaje, redes de construcción de conocimiento académico y el uso de los medios (y las mediaciones) diseñados por la UNAD y el modelo de educación a distancia. Se busca comprender el desarrollo de las competencias en ambientes educativos, para este proyecto se buscó diseñar una propuesta lúdica, que sirva para mejorar el rendimiento académico, de forma que se genere un entorno de aprendizaje autónomo y significativo, además se explora la incorporación de algunas herramientas TIC y se busca que la propuesta quede como insumo para la institución educativa, con el fin de que sea validada e integrada al currículo.

Marco teórico y conceptual

En el marco teórico expuesto, se busca presentar los referentes conceptuales que orientaron el desarrollo de la propuesta pedagógica y los aspectos metodológicos que orientaron el proceso investigativo, que son además la base para la discusión y proyección final del impacto del proyecto.

La propuesta implementada, está centrada en el fortalecimiento de *competencias* en los estudiantes, entendiendo éstas como el saber hacer en un contexto y una situación concreta, en la cual se requiere el desarrollo y la aplicación de conocimientos, habilidades y aptitudes, de una forma creativa y flexible. La competencia responde al ámbito del “saber qué, saber cómo, saber por qué y saber para qué” (MEN, 2006, p. 12).

El fortalecimiento de competencias y habilidades de los estudiantes constituye la misión del docente a través del proceso de *enseñanza*, el cual constituye un proceso planificado e intencional, para que los estudiantes apropien un *conocimiento* específico, de cara a las demandas que exige el medio ambiente, y que lo calificarán como competente. Ahora bien, la enseñanza y la construcción de conocimiento, se desarrolla dentro del ámbito de la *educación*, la cual, según la Ley 115 de 1994, se entiende como “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” (Artículo 1).

Para desarrollar un proceso educativo, el docente se vale de una serie de estrategias, que es lo que compete a la didáctica, la cual se encarga del análisis estudio de los procesos relacionados con la enseñanza. Este proceso debe ser reflexivo y estar en permanente transformación, autores como Díaz (2016), han mostrado cómo el fracaso escolar se relaciona con el fracaso de ciertos modelos y prácticas de enseñanza, por lo cual este trabajo propende por hacer un análisis dentro

de la institución, analizando también el papel del docente y de las condiciones que motivan al estudiante y generan una participación creativa en su propio desarrollo intelectual.

Teorías constructivistas

El constructivismo social es un modelo que afirma que el conocimiento se forma a partir de las relaciones de quien aprende con su ambiente, es decir, integra el entorno social como componente del proceso de aprendizaje, lo cual le da especificidad de acuerdo con el contexto en el que se construye conocimiento. Es decir, que los nuevos aprendizajes se dan como producto de la interacción de la persona, su realidad, y operaciones como la comparación, con la realidad y los esquemas de los sujetos que rodean a la persona. En el marco del análisis de los procesos de desarrollo, esta perspectiva resulta de utilidad puesto que implica una concepción sobre el aprendizaje, en la cual se entiende que este es activo, que el sujeto está involucrado de forma permanente en los procesos de internalización, reacomodación y transformación de la nueva información. De acuerdo con el planteamiento de Vygotsky (1979), citado por Acuña, et al. (2014), los individuos se desarrollan a medida que interactúan y aprenden en sociedad, a través de la interacción con la cultura, con el ambiente, la historia y el contexto. Por lo tanto, desarrollar actividades lúdicas en grupo, mejora el aprendizaje en las personas que participan en ellas, con el fin de lograr las transformaciones culturales requeridas (p. 9).

La teoría constructivista de Jean Piaget

Para Piaget, el desarrollo cognitivo se da de forma continua a través de la construcción constante de esquemas mentales, que se van dando por etapas o estadios. Cada estadio supone un avance o apropiación superior al anterior, produciendo cambios cuantitativos y cualitativos, los cuales son evidentes. “El cambio implica que las capacidades cognitivas sufren reestructuración” (Saldarriaga et al. 2016, p. 132).

“La idea fundamental de los trabajos de Piaget son las estructuras mentales, que básicamente se refieren a la construcción de una organización intelectual que guía la conducta del individuo, aunque Piaget prefiere el concepto de esquema debido a lo rígido, estático y automático del primer concepto” (Soria, 2015, p. 43).

Ahora bien, frente al contexto de desarrollo de la propuesta este enfoque cobra importancia, en tanto lo que se está buscando es el desarrollo de la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje, y un fortalecimiento de sus capacidades a través de la lúdica, es decir intervenir sobre el desarrollo de competencias y capacidades mediante la interacción con otros y con herramientas distintas de aprendizaje.

El enfoque del constructivismo está relacionado con el concepto de *aprendizaje significativo*, propuesto por Ausubel (2002, p. 14 y 15, citado por Soria, 2015, p. 36), quien hace referencia a este como un proceso mediante el cual el estudiante relaciona nuevos conocimientos, con aquellos que ya trae a partir de su historia e interacción con el medio, de forma que se construyen nuevos significados, los cuales son importantes para el individuo que aprende y por ello se facilita su apropiación.

Dada la importancia que dentro de estos enfoques tiene el contexto (histórico, social, cultural), es relevante introducir el concepto de *ambientes de aprendizaje*, los cuales, según (González, 2017) facilitan la creación de entornos educativos dentro de los cuales se busca directamente el desarrollo de habilidades y competencias en los aprendices, buscando dar respuesta, a partir de la reflexión, a las preguntas de qué se enseña, cómo y para qué se enseña.

Del análisis del contexto, a la especificidad el ambiente, se pasa al concepto de *comunidad educativa*, que ya no hace referencia sólo al ámbito escolar, sino que integra un sistema más amplio, el que está conformado por los estudiantes, docentes, padres o cuidadores, directivos y

miembros de la comunidad. Dentro de la Ley General de Educación de 1994, de acuerdo con Cruz (2017), todos estos actores participan de la elaboración del proyecto Educativo Institucional, el cual se conforma y define como la carta de navegación de la institución educativa. Es en este documento, donde se busca, a partir de esta investigación, que la propuesta se incorpore como una necesidad sentida, que parte de los resultados académicos y que contribuya al mejoramiento de la calidad educativa.

La lúdica y la relevancia que tiene en el aprendizaje y desarrollo de competencias

Actualmente, varios estudios sustentan la necesidad de incorporar la lúdica en los procesos educativos, y han resaltado su potencial como estrategia didáctica para el mejoramiento del rendimiento académico (Domínguez, 2015), así mismo, autores como González (2017), han intentado mostrar cómo deben dialogar y cooperar la familia y la escuela para cualificar el proceso de enseñanza. Los estudios que han intentado abordar la problemática del fracaso escolar y el bajo rendimiento académico, desde el nivel exploratorio, descriptivo y colaborativo, a través de modelos cualitativos y también correlacionales, han evidenciado que se trata de un problema multicausal y complejo (Díaz, 2016).

Uno de los programas diseñados por el MEN (2011) en el “Plan Nacional de Lectura y Escritura”, a través de la estrategia “Leer es mi cuento”, la cual fue concebida y se puso en marcha como una estrategia lúdica, orientada a reducir brechas de desigualdad a través de la dotación y acceso a herramientas, que permitiera generar procesos educativos y los índices frente a lectura y escritura. Las evaluaciones realizadas sobre dicho programa mostraron su impacto frente al aumento de los índices de lectura, es así como el Departamento Nacional de Estadística (DANE) en 2017, muestra a través de la Encuesta Nacional de Lectura – ENLEC, que el número promedio de libros leídos en un año, por personas mayores de 5, años es de 5,1 a nivel nacional.

Esta encuesta resulta relevante dado que su objetivo, a partir del planteamiento de indicadores, es incidir sobre la formación de políticas relacionadas con la promoción de la lectura y la escritura, así como su evaluación sucesiva, dado que se busca que estas políticas no respondan a intereses particulares de los gobiernos, sino que generen un impulso real frente a los hábitos de lectura en el país.

En el campo internacional se tienen en cuenta las teorías de Ausubel (1983), Piaget (1946), Vygotsky (1979), citados por (Jaimes, 2019), autor que explora las concepciones sobre la lúdica y su implementación como estrategia para mejorar competencias matemáticas y en las áreas comunicativas, dado que, según el investigador, dichos autores “coinciden en que el juego y/o la lúdica se destaca por tenerse en cuenta en el desarrollo del niño/niña, que el juego sea parte del aprendizaje significativo, donde el juego se crea de manera explícita directa e indirectamente por el niño/niña y en las que debe estar acompañados por los adultos” (p.8).

Peláez et al., (2016), realizan un análisis de las concepciones de Montessori frente a la lúdica, entendiéndola como un ejercicio de libertad, de autorresponsabilidad (p. 15).

Quiñones (2018) exploró el efecto del juego en niños de 5 años, frente al aprendizaje en el área de la lógica matemática. Su estudio concluyó que los estudiantes expresan sus habilidades plenamente “cuando ejecutan actividades que les dan placer y les llaman la atención, por tal motivo es importante utilizar actividades lúdicas que estimulen a los alumnos a ser creativos, participativos y activos” (p. 84).

En línea con lo propuesto en dicho estudio, Domínguez (2015) buscó establecer en su investigación, criterios de capacitación para los futuros maestros de educación especial “para que aborden la importancia que el componente lúdico reviste para el desarrollo de acciones transformadoras en la construcción de aprendizajes significativos y, consecuentemente, llevar al

aprendiz a alcanzar los objetivos educativos de manera innovadora, preponderando como foco atencional el desarrollo integral del ser humano” (p. 7). Esto, teniendo en cuenta que, para la autora, la lúdica constituye una estrategia significativa que puede y debe ser empleada para fortalecer el sistema educativo, sin importar la etapa de aprendizaje en que se encuentre el estudiante. Para la autora, “el desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de trance” (p.12).

Respecto a las áreas clave que se buscan trabajar, en el caso de la lectura, Chaves (2015) presenta una guía, en la cual incorpora una serie de recomendaciones y pautas para realizar talleres de animación a la lectura, buscando que estos se conviertan en una herramienta para fomentar hábitos de lectura, no sólo frente a frecuencia sino al disfrute que esto implica para la vida de los niños.

El trabajo de Orozco (2017), de forma congruente, realizó un análisis de cómo la lúdica constituye no sólo un proceso social inherente al ser humano, sino que además logra establecer su importancia dentro del campo de la didáctica. La autora concluye que “la lúdica como herramienta didáctica, posibilita el redescubrimiento y la puesta en práctica de habilidades, destrezas y capacidades que permiten el reconocimiento propio y del otro. Mediante la lúdica niños y las niñas exploran, ensayan, comunican, crean, recrean sus experiencias con horizontes de sentido-significado transformando su mundo vivencial” (p. 63).

Jaimes (2019), concluyó que los juegos infantiles fortalecen competencias cognitivas, comunicativas a nivel corporal y emocional, que ayudan al niño a transitar hacia la adquisición de nuevos conocimientos. Los juegos favorecen el aprendizaje y la interacción con su medio.

La importancia del concepto de comunidad educativa también se ha explorado en estudios relacionados con la lúdica. El papel del docente es fundamental frente a la propuesta de actividades innovadoras, en este caso a través de la lúdica. En su proceso investigativo, Duque (2016), se interesó en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa por medio de la lúdica con el propósito de intervenir sobre comportamientos que se consideran “inadecuados” en niños y niñas estudiante de grados de primaria, hallando que “es importante que el maestro se motive y se involucre en dentro de las actividades a desarrollar y lograr que dentro de su quehacer pedagógico incluya la lúdica para lograr una relación armoniosa dentro de su proceso educativo” (p.12).

Por su parte, la familia, según este autor, tiene un rol fundamental al involucrarse en el proceso de aprendizaje del estudiante, dado que puede intervenir cuando se presentan falencias, buscando reducir la mortalidad escolar o repitencia, y las consecuencias que conlleva como el rezago o extra-edad.

Relación entre lúdica y aprendizaje significativo

Considerando que el *ambiente de aprendizaje* debe propender por la generación de un proceso significativo, autores como Duque (2016), han señalado que los docentes deben generar elementos efectivos y agradables, que generen y motiven a los estudiantes, evitando ejercicios repetitivos o memorísticos, y, por el contrario, generar un espacio de transformación del aprendizaje.

Al respecto, González (2017) hace referencia al término de *motivación escolar*. Desde el análisis del origen etimológico de la palabra, que deriva del verbo latino *modere*, que significa "moverse", "poner en movimiento" o "estar listo para la acción", este término puede definirse como el conjunto de estímulos que llevan a las personas a realizar acciones determinadas, asumir

actitudes y que estos procesos sean permanentes. El concepto toma relevancia desde el campo educativo al analizar todos los factores que influyen sobre los estudiantes y su orientación al aprendizaje dentro de un proceso educativo.

Orozco (2017) afirma que la lúdica es la mejor estrategia didáctica para captar la atención del estudiante, para motivarlo, ya que ayuda a organizar sus conocimientos y generar un aprendizaje significativo. “La lúdica, así como el juego, son para el ser humano, determinantes herramientas y estrategias para avanzar en procesos de humanización, dado que tienen como exigibilidad la creación y puesta en práctica de vínculos de cuidado; vínculos generacionales, intergeneracionales y para las generaciones futuras” (p. 23).

La relación entre estrategias didácticas y rendimiento escolar

Teniendo en cuenta la relevancia que tiene la lúdica dentro de los procesos de aprendizaje, se han realizado también diversos estudios relacionados con el desarrollo de estrategias para la intervención sobre el rendimiento escolar. Díaz (2016) buscó implementar una propuesta orientada a reducir el fracaso escolar. La autora realizó una completa descripción de las causas endógenas y exógenas que causan el fracaso escolar, señalando que algunas de ellas se relacionan con la práctica docente, como pueden ser actividades repetitivas y tradicionales que para los estudiantes pueden resultar aburridoras. Además, se han identificado factores emocionales que afectan a los estudiantes frente a su rendimiento y que se refleja en conductas de apatía y carencia de hábitos de estudio, aspecto que se buscó evaluar mediante las encuestas aplicadas con los estudiantes participantes.

Los aspectos motivacionales y afectivos de los estudiantes han sido analizados también por autores como Solano (2015), quienes analizan el impacto de los criterios de valoración del éxito o fracaso de los estudiantes, indicando que es relevante la manera en que un estudiante construye

su propio conocimiento y la forma en que desarrolla su aprendizaje, afecta también los resultados de este.

Benavides & Tovar (2017) tomaron como fundamento para el desarrollo de su propuesta, la teoría del constructivismo social, diseñando la propuesta “A viva voz “. De acuerdo con lo planteado por estos autores, es relevante el fortalecimiento del desempeño de los estudiantes en diversas áreas del aprendizaje, y especialmente aquellas relacionadas con las competencias comunicativas, con el fin de que los estudiantes se conviertan en “agentes activos en cualquier contexto social” (p.19).

En el componente de las competencias matemáticas, Peláez et al. (2016), realizaron una propuesta de intervención por medio de estrategias lúdicas, a través del uso de las TIC para fortalecer competencias en el manejo de operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división). Según los autores, para “sumergirlo de una forma consiente al mundo matemático para que descubra su lado útil y en su avanzar académico le sea más fácil desempeñarse en esta área...la enseñanza del cálculo mental en las operaciones básicas posibilita al estudiante la capacidad de reflexionar, discutir, argumentar, producir, y analizar nuevos conceptos” (Peláez et al,2016, p. 5). A través de juegos numéricos, el estudiante logra descubrir que tiene la capacidad de apropiar y construir conocimiento y fortalecer sus habilidades. El rol del docente, en ese caso, es el de facilitar espacios donde además de los conocimientos específicos, a través de las actividades propuestas se pueden trabajar valores como la tolerancia, el respeto, y habilidades como el liderazgo y la autonomía.

Cortes (2017) realizó un proyecto relacionado con el análisis de estrategias de enseñanza utilizadas por docentes con estudiantes que presentaban bajo rendimiento académico. Para la selección de estudiantes, el investigador tuvo en cuenta que fueran repitentes y con bajo

rendimiento académico (considerando criterios propios de la institución educativa, incluyendo reportes de calificaciones o informes académicos), adicionalmente también se tuvo en cuenta que los estudiantes no presentaran diagnóstico de enfermedades o alteraciones neurológicas, o sensorio motoras. Así mismo, involucró a los docentes y a los padres de familias. El autor concluyó que una educación que no está acorde a las necesidades y que no responden a lo que requieren los estudiantes, puede afectar su el aprendizaje, lo cual refleja inequidades del sistema educativo, la atención a los requerimientos particulares para potencializar las capacidades de los estudiantes (p. 70).

Es por esto, y de forma congruente a lo que se ha venido expresando a lo largo del análisis teórico, que se evidencia la necesidad de transformar las prácticas educativas, puesto que es evidente, a través del fracaso escolar encontrado en la institución educativa, que se requieren proponer estrategias educativas que se conviertan en *experiencias significativas*, es decir, propuestas innovadoras que “permiten realizar cambios en los procesos tradicionales de enseñanza aprendizaje ya que el docente, al explorar la interioridad de los estudiantes, se transforma en facilitador de procesos y convierte a los educandos en actores de su propia realidad educativa “(MEN, 2010, p7), en línea con lo propuesto por el Ministerio de Educación Nacional, las *experiencias significativas* se definen como:

(...) una práctica concreta (programa proyecto, actividad) que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias; que se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica; es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, tiene una fundamentación teórica y metodológica coherente y genera impacto saludable en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando el mejoramiento

continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes tales como el académico, el directivo, el administrativo y el comunitario; fortaleciendo así, la calidad educativa (MEN, 2010, p. 7).

La integración de las TIC dentro de los procesos educativos

Algunas de las experiencias mostradas líneas arriba, han incorporado el uso de herramientas TIC, el cual también es un componente importante para generar una experiencia significativa, teniendo en cuenta las necesidades y contexto actual de los estudiantes, además de las transformaciones que debe hacer la educación para incorporar estas herramientas. De acuerdo con lo planteado por el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (27 de mayo de 2017), este concepto incorpora, por un lado, dispositivos y medios que facilitan el acceso a datos que facilitan la comunicación, por ejemplo, los celulares, pero también, se refieren a las aplicaciones, video juegos, plataformas de aprendizaje y mensajería, que permiten el procesamiento y transmisión de información (a través del uso de internet).

Rosas y Ordoñez (2016), construyeron una propuesta pedagógica, la cual buscaba fortalecer las competencias en lectura y escritura, mediante la implementación de estrategias didácticas mediadas por una página web. Los autores lograron evidenciar que la propuesta del uso de la página web fue útil y generó mayor motivación en los estudiantes, permitiéndoles trabajar a través de herramientas interactivas.

En los procesos educativos, las TIC facilitan múltiples recursos para apoyar los procesos de enseñanza, los cuales resultan de utilidad tanto para el área de lenguaje, como para matemáticas. Dentro de estas herramientas se encuentran materiales didácticos; ambientes virtuales de aprendizaje (denominados EVA); el uso de software interactivo; internet; medios interactivos como blogs, foros, wikis, webquest, chat; foros; plataformas de videos conferencias (OVAS),

entre otras herramientas útiles para el manejo de información y para la comunicación. “Estos recursos facilitan el desarrollo de la creatividad, innovación, entornos de trabajo colaborativo, promoción del aprendizaje significativo, activo y flexible”. (Rodríguez et al. 2017, p. 6).

De acuerdo con Rodríguez et al. (2017, p. 2), las TIC permiten fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje, dado que facilitan la adquisición de conocimiento a través de la interacción en espacios no físicos, y el acceso a infinidad de contenidos, lo cual lleva al desarrollo de habilidades comunicativas entre estudiantes y docentes. En la misma línea de lo planteado por la Ley general de educación, en la cual se plantea la importancia del uso de estos recursos, “para aportar de manera significativa al desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que favorezca el avance científico y tecnológico nacional”, (Ley 115 de 1994, Artículo 5 Numeral 9). Según el MEN (2014), plantea que el uso de las TIC conlleva al desarrollo de proyectos abiertos, de tipo colaborativo, flexibles, que permiten la solución de problemas a través de la interacción, comunicación y transformación del entorno (p. 27).

Estructura metodológica de la propuesta

Teniendo en cuenta los referentes abordados, se buscó elaborar una propuesta pedagógica, enfocada en la lúdica e incorporando el uso de algunas herramientas TIC, y que interviene sobre las áreas de lenguaje y matemáticas, buscando ser una experiencia significativa que permita el mejoramiento de las competencias de los estudiantes de segundo grado.

El interés de enfocarse en las áreas de lenguaje y matemáticas es porque se considera que son procesos básicos a partir de los cuales se desarrollan habilidades necesarias para el desempeño académico en otras áreas. De acuerdo con los planteamientos de Arias (2012), el pensamiento matemático y los procesos comunicativos son los que permiten leer y comprender los fenómenos del mundo, expresarse, reconocerse, describir los fenómenos, cuantificar, medir.

Considerando además que dentro del trabajo se aborda el concepto de competencias desde lo planteado por el Ministerio de Educación Nacional, la propuesta está adaptada para responder a dicha noción, para lo cual se utilizaron como referentes los estándares básicos de competencias y los derechos básicos de aprendizaje (DBA), con el fin de establecer cuáles son los resultados que se esperan del proceso de aprendizaje, y con el fin de identificar cuáles son los conocimientos, aptitudes y habilidades mínimas que debe tener el estudiante y que han llevado a identificar que hay un déficit en el logro de dichas competencias.

Según el MEN (2006), los estándares básicos de competencias (EBC), se refieren a los parámetros del saber y del saber hacer, para todos los niños, niñas y jóvenes, con el fin de alcanzar el nivel de calidad esperado durante su tránsito por el sistema educativo. Los procesos de evaluación interna y externa constituyen la herramienta que por excelencia permitirán determinar qué tan lejos o tan cerca se encuentra el estudiante de alcanzar la calidad definida por los estándares. De esta manera, estos se establecen como la meta a la que deben apuntar los procesos educativos, buscando que dentro de la autonomía escolar y mediante la construcción conjunta en la comunidad educativa, se establezcan los procesos necesarios para llegar a ellos e incluso a superarlos (p. 9).

Posteriormente, el MEN (2017) propuso los *Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)*, herramienta estructurada basada en los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC). Básicamente, estos referentes vienen a brindar insumos para la construcción de las rutas de rutas de aprendizaje durante cada año escolar, de forma que, como resultado del proceso, las niñas, niños y jóvenes lleguen a alcanzar los estándares propuestos para cada grado.

La propuesta está estructurada a partir de estos referentes, incorporando el uso de herramientas TIC y los elementos lúdicos.

Propuesta didáctica componente de lenguaje

El objetivo general de la propuesta en esta área es fortalecer procesos de lectura y escritura de los estudiantes. En el componente lúdico, se utilizan estrategias como cantos, retahílas y trabalenguas. Las herramientas TIC a incorporar corresponden a videos por medio de plataformas específicas.

De acuerdo con el MEN (2006), a través de la investigación y la docente, se ha podido establecer que durante los primeros grados es fundamental el énfasis en el desarrollo de las habilidades comunicativas y de uso del lenguaje, por medio de la oralidad, la escritura, el enriquecimiento del vocabulario; la inmersión en la lectura y la creación de códigos no verbales, orientados a su uso en diversas circunstancias (p27).

Tabla 1 *Estructura general de la propuesta del área de lenguaje*

Área que interviene	Nombre de actividad	Objetivo general	Recursos de aprendizaje
Lenguaje	A cantar	Incentivar a la actividad escrita y oral por medio de videos con cantos infantiles.	Guía taller No. 1 Video “La gata Carlota”
	Cuéntame un cuento	A partir del DBA, se busca que el estudiante logre analizar textos, desglosar palabras, completar textos y mejorar los procesos de comprensión, relacionando información.	Video cuento “El gato con botas” Guía taller No. 2
	Creando Retahílas	Se busca que el estudiante logre identificar palabras relevantes dentro de un mensaje, así como agruparlas. Construir textos no convencionales a partir de la lúdica.	Video “Retahílas” Guía taller No. 2

Área que interviene	Nombre de actividad	Objetivo general	Recursos de aprendizaje
	Fabriquemos trabalenguas	<p>Se trabaja a partir de la identificación de palabras relevantes dentro del mensaje, agrupándolas en sonidos, luego en palabras y luego en oraciones.</p> <p>Se trabaja la construcción de textos con un propósito y estructura particular. DBA 8 (MEN, 2017, p. 10).</p>	<p>Video “Trabalenguas” Guía taller No. 3</p>

Tabla 2 *Secuencia metodológica talleres guía - componente de lenguaje*

Componente lúdico	Actividad para realizar	Descripción de la actividad
<p>Juego Imaginación Creatividad</p>	<p>Actividades de relación, completar palabras, interpretación, lectura y escritura a partir de textos e imágenes.</p> <p>Sensibilidad y promover la lectura a partir de ejercicios de indagación.</p>	<p>Sensibilización</p> <p>A través del video de “La gatita Carlota” los estudiantes van descubriendo las imágenes que les corresponde organizar para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Se busca identificar los saberes previos, en la medida en que se pasan las imágenes los niños la exponen a sus compañeros contando que observan o que recuerdo les trae esa imagen.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Se organizan grupos de estudiantes, a quienes se les pone el reto de reunir y organizar los dibujos de cada uno, de manera que se evidencie una secuencia en la historia de una canción (inicio, nudo, desenlace).</p> <p>Cierre:</p> <p>Haciendo uso de la creatividad, cada grupo presenta un collage con los dibujos construidos a los compañeros, el cual posteriormente debe ser pasado en su hoja o cuaderno.</p>

Componente lúdico	Actividad para realizar	Descripción de la actividad
	<p>Motivar a los estudiantes en la lectura comprensiva de cuentos mediante actividades lúdicas y didácticas.</p> <p>Actividad en clase Completa el cuento con las letras faltantes. No olvides colocar las letras mayúsculas donde corresponda (se entrega fotocopia a cada uno con la actividad) (ver anexo 8)</p> <p>Actividades para realizar con la familia. Escucha, dibuja y escribe lo que entendiste del cuento</p>	<p>Sensibilización</p> <p>Observación de video “El Gato con botas”.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cada niño recibe una fotocopia con la actividad a realizar que es completar el párrafo con las letras que falta, sin olvidar escribir la letra mayúscula donde corresponda</p> <p>Cierre</p> <p>Entrega de la fotocopia con la actividad desarrollada</p> <hr/> <p>Sensibilización</p> <p>Observación del video “El Gato con botas”.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cada niño realiza su dibujo y escribe en orden el (comienzo, el nudo y el final).</p> <p>Cierre</p> <p>Cada niño hace la lectura ante sus compañeros y dibuja los personajes del cuento que son exhibidos en el aula de clase.</p>
<p>Juego Imaginación Creatividad</p>	<p>Lee en voz alta la siguiente retahíla, asegúrate de hacerlo primero despacio y después con más rapidez y agilidad (se entrega fotocopia a cada estudiante.</p> <p>*Tradición Oral</p> <p>2.- Copia en tu cuaderno la retahíla, asegúrate de escribir con buena letra y ortografía.</p> <p>3.- Transcribe y completa el siguiente cuadro (usa tu cuaderno): Marca una X donde corresponda</p>	<p>Sensibilización</p> <p>Observar video “Retahílas”.</p> <p>Lectura de la retahíla (mediante guía) varias veces hasta que las puedan repetir sin equivocarse (beneficia la fluidez verbal, así como también la atención y la memoria)</p> <p>Desarrollo</p> <p>Transcripción de la guía.</p> <p>Cierre</p> <p>Se completa el cuadro donde debe clasificar si cada término es una persona, cosa, o acción.</p>

Componente lúdico	Actividad para realizar	Descripción de la actividad
	Se entrega guía promoviendo procesos de observación y asociación de palabras.	<p>Sensibilización Se da como ejemplo tres acciones (cantar, callar y nadar), se enfatiza que las palabras tienen igual terminación, luego aparece tres columnas con una serie de términos para realizar un ejercicio de asociación.</p> <p>Desarrollo Se les indica que deben unir con una flecha las que tienen iguales terminaciones.</p> <p>Cierre Se completa el cuadro y se revisa el resultado con el docente.</p>
Juego Imaginación Creatividad	<p>Escribe una retahíla.</p> <p>Observa cómo con la última palabra de cada bolita comienza la siguiente</p> <p>Escribe lo que va entre las dos palabras de cada círculo.</p> <p>Por último, lee tu retahíla.</p> <p>Reúnete con cuatro compañeros, compara las retahílas y escríbelas.</p>	<p>Sensibilización El estudiante observa el dibujo del gusanito y observa los espacios que hay por llenar entre las dos palabras de cada bolita</p> <p>Desarrollo Escribe en cada espacio las palabras que faltan en las bolitas</p> <p>Cierre Se reúnen entre los cuatro compañeros de cada grupo y compara las retahílas escribiéndolas en el cuaderno</p>
	<p>Observa, escucha los siguientes trabalenguas, escoge el que prefieras y transcribe, encierra las palabras desconocidas para ti, busca su significado y escríbelas en tu cuaderno.</p>	<p>Sensibilización Observación del video “Trabalenguas”.</p> <p>Desarrollo Cada niño escoge un trabalenguas y lo transcribe al cuaderno, encierra las palabras desconocidas y busca su significado en el diccionario</p> <p>Cierre Los niños presentan el cuaderno con el listado de palabras y su significado</p>
	*Fabriquemos trabalenguas, en una hoja blanca haz	Sensibilización

Componente lúdico	Actividad para realizar	Descripción de la actividad
	<p>cuatro (4) columnas en cada una de las cuales debes buscar y escribir 10 palabras que contengan las siguientes combinaciones: Pr-Br- Bl- Pl</p> <p>*Cuando ya tengas completas las columnas puedes comenzar a jugar con las palabras uniéndolas, empleando las que necesites para crear frases que resulten graciosas, sonoras o absurdas. Para esto debes utilizar otras palabras que sirvan de conexión, preferiblemente cortas para no dañar el trabalenguas. Puedes guiarte por el siguiente ejemplo: PRESTO COBRA PLATA BRAULIO BRITO Y BLANCA PRIMERO PARA ABRIR LA PRENDA, POR ABRIR LA PRENDA, BRAULIO BRITO Y BLANCA COBRA PLATA PRIMERO.</p>	<p>Los estudiantes que siguen las instrucciones y el ejemplo elaboran un cuadro con las combinaciones y las 10 palabras.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Los estudiantes terminados el cuadro inician a crear frases para fabricar el trabalenguas.</p> <p>Cierre</p> <p>Socializan sus trabalenguas y los pasan al cuaderno.</p>

Propuesta didáctica componente de matemáticas

El objetivo general es fortalecer procesos básicos relacionados con el cálculo, expresado en el manejo de operaciones de suma, resta y multiplicación.

Matemáticas: pensamiento numérico

El objetivo de este componente se relaciona con la resolución y formulación de problemas a través del uso y comprensión de propiedades básicas como igual y operaciones de adición, sustracción y multiplicación.

“Las situaciones de aprendizaje significativo y comprensivo en las matemáticas escolares son situaciones que superan el aprendizaje pasivo, gracias a que generan contextos accesibles a los intereses y a las capacidades intelectuales de los estudiantes y, por tanto, les permiten buscar y definir interpretaciones, modelos y problemas, formular estrategias de solución y usar productivamente materiales manipulativos, representativos y tecnológicos.” (MEN, 2006, p. 72)

Tabla 3 Estructura general de la propuesta del área de matemáticas

Área que interviene	Nombre de actividad	Objetivo general	Recursos de aprendizaje
Matemáticas	Sumando y restando	De acuerdo al DBA 2 (MEN, 2017, p. 8), se utilizan estrategias para el cálculo de operaciones.	Computador, Tablet, conexión a internet. Video “sumas y restas”.
		Con base en el DBA 9 (MEN, 2017. p. 10), se busca que el estudiante logre trabajar a partir de las propiedades de las operaciones.	
	Restando y jugando con Don Sapo	Se busca que el estudiante logre trabajar a partir de las propiedades de las operaciones, con base en el DBA 9 (MEN, 2017. p. 10).	Juego Interactivo “Panadería Don Sapo” (Árbol ABC, 2016).
Ejercicio de refuerzo en clase Resuelve y colorea (se entrega guía). Se busca que el estudiante soluciones problemas de sustracción simple a través de juegos interactivos y guías músicas que fomenten un aprendizaje más diverso.		Guías y recursos para procesos de aprendizaje.	
Matemáticas	Adición y Sustracción	El uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en el nivel primario optimizando el rendimiento escolar	Video “sumas y restas”
	Sumando y multiplicando	De acuerdo al DBA 3 (MEN, 2017, p. 3), se busca que el estudiante realice operaciones entre números a través de diferentes recursos.	Video “Canción de las tablas”. Guía taller No. 2.
	Simulación día de compras.	Propiciar un aprendizaje significativo de las operaciones	

Área que interviene	Nombre de actividad	Objetivo general	Recursos de aprendizaje
		matemáticas en situaciones cotidianas.	Video “El Supermercado de Panda”. Guía taller No. 3. Fichas de producto con precios. Fichas de monedas. Billetes didácticos estantes o mesas.

Tabla 4 *Secuencia metodológica talleres guía – componente matemática*

Componente lúdico	Actividad para realizar	Descripción de la actividad
Comparación Creatividad Calculo numérico	Trabajo a partir del video sumas y restas. Completa en los cuadros con los numero faltantes y colocar el resultado donde corresponda. Guía taller No. 1 Utiliza herramientas TIC para realizar trabajo colaborativo. Apropia procedimientos de cálculo simple.	Sensibilización Observar y escuchar el Video, responder preguntas. Desarrollo En la fotocopia los estudiantes llenan los espacios con la cifra correspondiente que complete la operación. Cierre Los estudiantes entregan la fotocopia al docente para su evaluación.
Juego Creatividad Calculo numérico	Promover el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en el nivel primario optimizando el rendimiento escolar	Sensibilización El estudiante debe abrir e interactuar en el juego La Panadería de Don Sapo, escoger la opción de restar hasta 10 o hasta 20 Desarrollo Practicar las restas de manera divertida
Juego Creatividad Calculo numérico	Trabajo a partir de juego interactivo en el cual se manejan procesos simples de sustracción. Guía taller No. 2	Cierre Unir cada resultado con la resta para ganar el juego.

Componente lúdico	Actividad para realizar	Descripción de la actividad
	<p>Solucionar operaciones de, resta, por medio de actividades lúdicas para que los estudiantes encuentren formas diferentes de practicar las matemáticas</p> <p>Solución de operaciones con ayuda de los cuidadores o padres.</p> <p>Guía taller No. 2</p>	<p>Sensibilización</p> <p>El estudiante recibe la fotocopia</p> <p>Desarrollo</p> <p>Con apoyo de los padres realiza operaciones y colorea</p> <p>Cierre</p> <p>Entrega fotocopia terminada para evaluación</p>
	<p>Promover el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Ver video Estrategias de Adición y Sustracción y responder preguntas.</p> <p>Guía taller No. 2</p>	<p>Sensibilización</p> <p>Observar el video.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Responder las preguntas y cálculos.</p> <p>Cierre: Realizar ejercicios de refuerzo y entregar para evaluar al docente.</p>
Juego Creatividad Calculo numérico	<p>Visualizar video de las tablas.</p> <p>Realizar un ejercicio participativo de cálculo a través de la multiplicación.</p>	<p>Sensibilización</p> <p>Los niños cantarán la canción de las tablas canciones tablas de multiplicar 2, 3 ,4, 5, 6 ,7 ,8 y 9 dirigidos por el docente.</p> <p>Desarrollo</p> <p>En la fotocopia que entrega el docente se desarrollan las operaciones.</p> <p>Cierre</p> <p>Entrega de fotocopias con las operaciones realizadas.</p>
Juego Creatividad Calculo numérico	<p>Visualización del video “Supermercado de Panda” según se describe en la Guía taller No. 3.</p> <p>Dramatizar un día de compras. Explicación de la</p>	<p>Sensibilización</p> <p>Ver el Video del Supermercado de Panda</p> <p>El curso se divide en grupos Luego se unen dos grupos, un grupo queda de vendedor y el otro de comprador.</p> <p>Desarrollo</p>

Componente lúdico	Actividad para realizar	Descripción de la actividad
	<p>actividad por parte del docente.</p> <p>Uso de recursos didácticos como fichas, billetes, etc.</p>	<p>Los grupos de vendedores organizan los cajeros con sus billetes y monedas para dar las devoluciones y las fichas de los productos en el estante o mesas</p> <p>Los grupos de los compradores organizan sus billetes y monedas para realizar las compras. Esta actividad se hace por un tiempo de 90 minutos.</p> <p>Cierre</p> <p>Los estudiantes realizan las operaciones en el cuaderno para saber que compro, cuanto gasto y cuanto le quedo</p>

Aspectos metodológicos

Tipo de investigación

El proyecto se enmarca en el enfoque mixto debido a que se está analizando información de tipo cuantitativo y cualitativo. Si bien la observación y las encuestas, según el análisis realizado, tienen un componente cualitativo, se realiza un proceso descriptivo mediante la tabulación de la información obtenida a partir de las encuestas.

El método de investigación utilizado fue la investigación- acción, la cual según Hernández et al. (2014), corresponde a un proceso que se realiza de manera flexible, dentro del contexto, en un continuo, que facilita al investigador observar un fenómeno, y a su vez, transformar la práctica educativa, logrando una visión amplia y una noción de complejidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de introducir prácticas que mejoren los procesos educativos.

La indagación y el diseño de estrategias pedagógicas que utiliza el docente en el proceso de aprendizaje del estudiante, permiten generar una comprensión de los factores que deben involucrarse en el proceso. Observar y describir las estrategias de enseñanza y procesos de aprendizaje demostrados por los educandos con bajo rendimiento académico, garantiza que la información recolectada esté basada en el contexto en el que se implementa la propuesta.

Categorías

Dado que es un diseño no experimental, no se manipulan variables, sino la observación de un fenómeno en el contexto en que sucede. La observación es participante porque el docente toma un rol activo en el proceso. Para el registro del proceso se tomaron en cuenta:

Resolución de problemas.

Razonamiento.

Participación.

Interacción con otros.

Fases de la investigación

Fase de exploración o diagnóstica

El proceso de investigación inició con la fase de observación del curso objeto de la investigación y la definición de la problemática a intervenir. Luego de este proceso se realizó la selección del curso para la intervención, basado en los resultados del Informe de desempeño académico (Anexo 1). En esta etapa se eligió al grado segundo (2°), tomando una muestra no probabilística de un estudiante de cada curso, bajo el criterio de repitencia y bajo desempeño. Posteriormente se elaboraron las encuestas (Anexos 2, 3 y 4), con el fin de realizar una identificación de opiniones tanto de prácticas docentes, como de grado de afectividad de los estudiantes hacia las asignaturas de lenguaje y matemáticas objeto de la investigación y que intervienen como factores negativos en el bajo rendimiento escolar (Figuroa y Martínez, 2018).

Fase de planeación o diseño

Se refiere a la identificación de la situación problema, utilizando métodos cualitativos participativos y de revisión bibliográfica. A partir de los análisis de la información obtenida en la etapa de exploración, de la revisión documental, antecedentes, marco teórico. Se utilizaron los informes académicos como criterio del rendimiento académico e insumo diagnóstico. Las encuestas también se utilizaron como insumo importante para la elaboración de la propuesta de intervención.

Fase de intervención

Una vez diagnosticada y evidenciada la problemática, el proceso se orientó hacia encontrar soluciones al problema, ya caracterizado en la revisión documental. Tomando las directrices y los lineamientos del MEN (2017), en esta fase se construyó la propuesta pedagógica, tomando

como referente los *Derechos Básicos de Aprendizaje* para grado segundo. A partir de lo anterior, el resultado fue la construcción de los talleres guía, dirigidos a los estudiantes de la muestra piloto, a partir de los cuales se buscó desarrollar una acción inmediata y evaluable en el grupo. Para organizar la propuesta con enfoque lúdico, se tuvieron en cuenta también los *Estándares Básicos de Competencias* en matemáticas y lenguaje.

Fase de evaluación

Incluyó el registro de observación de clase y la sistematización de las encuestas. Se buscó, además, relacionar los resultados de aplicación inicial de propuesta, con las experiencias previas revisadas en la consulta documental.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Fuentes primarias

Observación

La observación participante, constituye una técnica de investigación mediante la cual el fenómeno de interés se registra de acuerdo con unas categorías previas definidas por el investigador. La intención es entender la naturaleza del fenómeno en su contexto, para lo cual se diseñó el formato de registro de observación de clase (ver Anexo 5). De acuerdo a lo anterior, durante la ejecución de las actividades, se buscó realizar un registro, según las categorías en las que se enfoca el trabajo, que tienen que ver con la motivación y participación de los estudiantes a través de la lúdica; la interacción con otros docentes y el acompañamiento de la familia durante las actividades académicas.

Encuesta

En el marco de una investigación descriptiva, la encuesta se convierte en un elemento útil, ya que permite recopilar datos de forma rápida y bajo los criterios definidos por el investigador, por lo cual es información específica y relevante para dar respuesta a los objetivos del trabajo.

Se diseñaron tres encuestas, aplicadas a tres (3) estudiantes, tres (3) docentes y tres (3) padres de familia. A través de las mismas, se buscó indagar la percepción y motivación de los estudiantes, las preferencias didácticas de los docentes en temas académicos, así como la actitud de los padres de familia, responsabilidad y acompañamiento a sus hijos (ver Anexos 2, 3, 4).

Fuentes secundarias

Se recurrió al proceso de búsqueda documental relacionada con el proceso investigativo, especialmente de referentes teóricos.

Población

Para el desarrollo de este proyecto se tuvo en cuenta los 87 niños de los grados segundos de básica primaria, 67 padres de familia y 3 docentes pertenecientes a la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes.

Muestra

El muestro se realizó de manera no probabilística y fue con un criterio denominado por conveniencia, debido a que se seleccionaron de forma intencionada, tres estudiantes, repitentes del grado segundo. Además, se tuvo en cuenta el criterio del bajo rendimiento académico de acuerdo con lo señalado en los Informes de desempeño académico que emite la institución y se contó con la aprobación de los padres de familia para su participación en el proceso. Por último, se seleccionaron tres docentes, correspondientes a los directores de cada grado. En total la muestra fue de 9 personas,

Técnicas de análisis de datos

Para su análisis e interpretación por ser una investigación de enfoque cualitativo se utiliza la técnica de análisis cualitativo sintetizando la información en datos narrativos y el análisis cuantitativo como complemento, como prueba de validez y confianza se realiza estadísticamente, en hoja Excel, mediante el cálculo de porcentajes (Hernández et al , 2014, p. 420) En el proceso de interpretación de los resultados de los instrumentos de medición aplicados se comparó su análisis con el fin de evidenciar el diagnóstico del problema y diseñar su solución como propuesta pedagógica . En el análisis cualitativo resultan fundamental las descripciones de cada una de las categorías y ubicarlas en el fenómeno que se estudia pues sirve para realizar el contraste entre categorías que se comparan identificando similitudes y diferencias entre ellas y los vínculos que las relacionan.

Resultados

Luego de aplicadas las encuestas y tabuladas, en la indagación sobre las opiniones de los estudiantes, docentes y padres de familia y su relación con el bajo rendimiento escolar, y la observación permanente mediante el diario de campo, fue evidente el desinterés, la indisciplina de los alumnos de segundo durante las actividades en áreas como lenguaje y matemáticas. Esto se puede inferir que se debe a factores como el grado de afectividad de los estudiantes, además de la práctica docente tradicional, que torna las clases aburridas, repetitivas y monótonas, aunado a la falta de compromiso y acompañamiento en las tareas de sus hijos, por parte de los padres de familia que desmotivan a los estudiantes. Es por esto que es fundamental que los padres se involucren de forma activa en el acompañamiento a sus hijos.

La propuesta buscó, de acuerdo con unos referentes teóricos y al análisis del contexto, que se fortalecieran habilidades y aptitudes, básicas, relacionadas con procesos comunicativos y actividades de cálculo. Se analizó la participación frente a la participación, involucramiento en las actividades, el interés mostrado en las actividades. Por esto se emplearon los talleres guía, mediante actividades lúdicas en especial mediadas por las TIC, es decir, videos y herramientas interactivas, las cuales se evidenció que motivaron a los estudiantes facilitaron un aprendizaje autónomo y significativo, entendiendo este último como de interés para el estudiante.

Estos resultados son coherentes con los mostrados en los estudios previos analizados y muestran la importancia de las variables analizadas y la interacción, como es lúdica, competencias de lectura, escritura y matemáticas e incorporación de herramientas TIC.

Discusión

En primer lugar luego de aplicado las encuestas de opinión a estudiantes, padres de familia y docentes se pudo inferir que existen muchos y variados factores de éxito o fracaso escolar analizando factores motivacionales, afectivos y la manera diversa como el estudiante “construye su propio aprendizaje que lógicamente afecta a los resultados”(Solano,2015, p247) que incide en el bajo rendimiento escolar entre ellos las prácticas docentes tradicionales, repetitivas, que los estudiantes consideran aburridas al igual que la falta de compromiso de los padres en acompañar las tareas escolares de sus hijos concuerdan con las concepciones de Duque (2016) “los padres de familia también se van a ver favorecidos por que van a tener la posibilidad de colaborar más con todos los procesos educativos de sus hijos y van a estar al tanto de todas las actividades que se realizan dentro del colegio y tratar el problema a tiempo” (p. 12).

A partir del desarrollo de todas las actividades propuestas en los talleres guía, se pudo concluir que la lúdica en todas sus expresiones, (canciones, cuentos, juegos , retahílas, trabalenguas, videos y demás recursos de las TIC, etc.) es una estrategia importante para mejorar el bajo rendimiento escolar de los estudiantes de segundo, tanto en lenguaje como en matemáticas, coincidiendo entre otros con Quiñones (2018) que concluyó en su estudio “cuando se ejecutan actividades que les dan placer y les llama la atención, por tal motivo se debe utilizar actividades lúdicas que estimulen a los alumnos a ser creativos, participativos y activos” (p. 84); confirmada también por Domínguez (2015) “la actividad lúdica es una estrategia significativa para ser utilizada como elemento de fortalecimiento educativo dentro del quehacer escolar, independientemente del trayecto formativo en el que se ubique al estudiante” (p. 7), o como Duque (2016) lo argumenta “es importante que el maestro se motive y se involucre en dentro de

las actividades a desarrollar y lograr que dentro de su quehacer pedagógico incluya la lúdica para lograr una relación armoniosa dentro de su proceso educativo” (p. 12).

En línea con lo anterior, el estudio de Peláez et al. (2016), demuestra la importancia del docente en su práctica, con el uso de herramientas lúdicas y a partir del conocimiento que busca construir con los estudiantes, puede lograr “sumergirlo de una forma consciente al mundo matemático para que descubra su lado útil y en su avanzar académico le sea más fácil desempeñarse en ésta área... la enseñanza del cálculo mental en las operaciones básicas posibilita al estudiante la capacidad de reflexionar, discutir, argumentar, producir, y analizar nuevos conceptos” (Peláez et al., 2016, p. 5) citando a su vez a Taborda (2015), que afirma “ a través del juego con los números el estudiante descubre que es capaz de construir el conocimiento”, en ese sentido, el papel del docente es fundamental frente a facilitar, movilizar, promover la creación de un entorno de aprendizaje en el cual cobren relevancia valores como la socialización, la tolerancia, el respeto, los cuales pueden ser transversales al aprendizaje, el cual se da cuando se brinda un contexto para el estudiante de aprendizaje significativo, donde a partir de los conocimientos que trae y su interacción con el mundo puede adquirir nuevos conocimientos, que es lo que se busca con el aprendizaje significativo y sobre todo, ayudar al estudiante a desarrollar autonomía en su proceso.

Conclusiones y recomendaciones

Respecto a la identificación de percepciones sobre prácticas docentes y grado de afectividad hacia las asignaturas en los estudiantes del grado segundo, es evidente que, en primer lugar que los estudiantes consideran tanto matemáticas como lenguaje (lectura y la comprensión lectora) como las que más dificultad les causa y las que menos les agrada, consideran a sus docentes la forma de enseñar mayoría aburridas y manifiestan las preferencias porque los métodos de enseñanza sea con juegos, talleres y guías por lo que se puede concluir que los docentes tienen mucha de esa responsabilidad en el desinterés de los alumnos, debido muy seguramente a las prácticas docentes tradicionales, pues se preocupan sólo de dictar su cátedra magistral sin intentar utilizar los recursos lúdicos que abundan hoy día y que el Ministerio de Educación y espacios como “Colombia Aprende” brindan para captar la atención del estudiante y motivarlos haciendo más agradable clases de matemáticas y de lenguaje.

Aunado a la carencia de compromiso de los padres que no acompañan en las tareas diarias del alumno alegando estar ocupados y los abandonan en las Instituciones educativas dejándoles la responsabilidad de educarlos y formarlos, eludiendo su propia responsabilidad de educar e integrarse en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos.

Con el ánimo de mejorar el nivel académico de los estudiantes de la institución educativa, se diseñó una propuesta lúdico-didáctica con actividades mediadas por las TIC y ejercicios escritos de comprensión para ser desarrolladas con los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Teniente Cruz Paredes, buscando de esta manera ayudar a que los estudiantes adquieran sus Derechos Básicos de Aprendizaje, DBA tanto en lenguaje como en matemáticas de manera más amena y significativa (ver estructura metodológica de la propuesta).

Para los docentes se recomienda que en su práctica y por su compromiso para que se puedan mejorar los resultados académicos y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, se deben tener en cuenta, a partir de los resultados de la investigación, los talleres guía como estrategia lúdico-didáctica, sugerida para la Institución Educativa los cuales se deben promover de forma transversal en los diferentes cursos, fortaleciendo de ésta manera habilidades de pensamiento y creatividad, lo cual tendrá impacto no sólo en el ámbito escolar sino también en las demás esferas de la vida del estudiante.

La repitencia escolar es un fenómeno complejo, involucra múltiples causas, tanto internas, es decir ritmos de aprendizaje del estudiante, expectativas, la interacción con un contexto familiar y social específico, por lo tanto, el abordaje de esta problemática debe hacerse también entendiendo esa complejidad. Es importante promover al desarrollo de hábitos de estudio en el estudiante y mayor conciencia sobre su proceso de aprendizaje, de forma que logre ser autocrítico y que llegue a un aprendizaje autónomo y auto dirigido.

Así mismo, la investigación muestra la importancia de la vinculación de los padres frente al desarrollo de pautas de estudio, el acompañamiento, la orientación y el fortalecimiento de la autoestima para que el estudiante se considere capaz de lograr el éxito académico. Es decir, involucra también el fortalecimiento de las dimensiones psicosociales.

El trabajo realizado, presentó algunas limitaciones metodológicas frente al desarrollo de la encuesta y el diseño propio de los talleres, por lo cual una de las recomendaciones y proyección a futuro será la de validar los instrumentos empleados; ampliar la muestra de investigación; hacer un análisis comparativo con aquellos niños que se consideran exitosos académicamente y también requerirá la revisión de los materiales utilizados, puesto que deben ser adaptados al contexto específico de aplicación de la propuesta.

Referencias Bibliográficas

- Acuña, M., Barboza, R., González, V., Rodríguez, A.M., y Vargas, G. (2014). *Actividades constructivistas. Guía utilizada para facilitar la ejecución de las buenas prácticas agrícolas como cultura organizacional*. Recuperado de http://www.eeafbm.ucr.ac.cr/sites/default/files/doc/actividades_constructivistas._guia_para_facilitar_la_ejecucion_de_bpa_cc.pdf
- Admisión Darío Salas Chillán Viejo. (2014, 24 de junio). *Canciones tablas de multiplicar 2,3,4,5,6,7,8 y 9*. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ep_iYxnK55w
- Árbol ABC (2016). Memoria: restas hasta 20. Árbol ABC juegos educativos para niños LLC. Recuperado de <https://arbolabc.com/juegos-de-restas/memoria-restas-hasta-20>
- Arias, C.A. (2012). El papel del lenguaje en las áreas curriculares. *Revista Educación, Comunicación, Tecnología*, 6(12), 1-23. Disponible en: https://revistas.upb.edu.co/index.php/revista_Q/article/view/7748/7071
- Benavides, C.F. y Tovar, N.E. (2017). *Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto*. [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional Facultad de Educación. Disponible en: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/9533>
- Canta Maestra. (2016, 9 de mayo). *Retahílas infantiles*. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?time_continue=40&v=tN-6seOZioU&feature=emb_logo
- Chaves, L. (2015). Estrategias para el fomento a la lectura: ideas y recomendaciones para la ejecución de talleres de animación lectora. *E-Ciencias de la información*, 5(12), 1-16. doi:<http://dx.doi.org/10.15517/eci.v5i2.19605>

Congreso de Colombia (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación*.

Secretaría Senado de Colombia. Recuperado de

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html

Cortés, C. M. (2017) *Estrategias de enseñanza y aprendizaje en estudiantes con bajo*

rendimiento académico de 4°. [Tesis de maestría, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia]. Repositorio Institucional. Disponible en:

<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/tda/330/4/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSEÑANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20EN%20ESTUDIANTES%20CON%20BAJO%20RENDIMIENTO.pdf>

Cosas de Peques. (2016, 14 de febrero). *Trabalenguas fáciles infantiles - Juegos educativos para niños*. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GhiT2eKzw9E>

Cuentos y canciones infantiles. (2016, 19 de noviembre). *El gato con botas – cuento infantil*.

[video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wjqu2dgiI5c>

Díaz, L.M. (2016) *Prevención del fracaso escolar a partir de experiencias pedagógicas*

significativas. [Tesis de maestría, Universidad Libre]. Repositorio UniLibre Ciencias de la Educación. Disponible en:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8263/Prevenci%C3%B3n%20del%20Fracaso%20Escolar%20a%20partir%20de%20Experiencias%20Pedag%C3%B3gicas%20Significativas.pdf?sequence=1>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística – DANE. (2017). *Encuesta nacional de lectura (ENLEC)*. Colombia. Disponible en:

<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/encuesta-nacional-de-lectura-enlec>

Domínguez, C. T. (2015). *La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada*. Disponible en:

<http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>

Duque, M. P. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del Colegio Americano de Ibagué*. [Tesis de

especialización, Universidad del Tolima]. Repositorio Institucional. Disponible en:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2075/1/MARIA%20PAULA%20DUQUE%20DELGADO.pdf>

Educando TV. (2017, 3 de mayo). *Primaria 1º y 2º clase: 116 Tema: Sumas y restas*. [video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bcLsmV4GhwU>

El Bosque de Fantasías (2019). Cuento infantil El gato con botas. [Figura]. Recuperado de

<https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-clasicos-populares/cuento-infantil-clasico-el-gato-con-botas>

Educación inicial (s.f.). *Canción La Gatita Carlota*. Recuperado de:

<https://www.educacioninicial.com/c/004/036-cancion-la-gatita-carlota/>

El reino infantil. (2015, 3 de octubre). *La gatita Carlota - Michi-guau*. [video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=7tlvRIb2IbY>

Figueroa, J.R., Martínez, M. M. (2018). *Factores socioemocionales y pedagógicos que inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer año de educación básica de la unidad educativa “Emigdio Esparza Moreno” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Digital.

Disponible en: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/5472/1/P-UTB-FCJSE-EBAS-000295.pdf>

- González, C. A. (2017). Procesos motivacionales y su relación con el aprendizaje de la lectoescritura en niños con discapacidad intelectual. *Ciencia y futuro*, 7(3), 84-104.
Disponible en:
http://revista.ismm.edu.cu/index.php/revista_estudiantil/article/view/1432/816
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Disponible en:
https://www.academia.edu/32877675/Hern%C3%A1ndez_R._2014_Metodologia_de_la_Investigacion_sampieri
- Jaimes, A. J. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Colecciones Digitales Uniminuto. Disponible en: <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7949>
- Marriaga, M. C., Páez, P.P. (2019). *Comprensión lectora: Una herramienta para la resolución de problemas matemáticos en Básica Primaria*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa CUC]. Repositorio Digital CUC. Disponible en:
<http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/3192/22606172%20-%2072285801.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MAT. (2017, 8 de mayo). *Estrategias para sumar y restar en primaria*. [video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=iXeOhgLSqAw>
- Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares Básicos de Competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas*. Disponible en:
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2010). *Las rutas del saber hacer: Experiencias significativas que transforman la vida escolar. Orientaciones para autores de experiencias y*

- establecimientos educativos*. Disponible en:
[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/guia-37\(1\).pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/guia-37(1).pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (2011). *Plan Nacional de lectura y escritura de educación inicial, preescolar, básica y media*. Disponible en: https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2019/10/Colombia_PNLE.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *El juego en la educación inicial*. Disponible en <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2017). *Mallas de aprendizaje Lenguaje grado 2°. Documento para la implementación de los DBA*. Disponible en:
http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/LENGUAJE-GRADO-2_.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2017). *Mallas de aprendizaje Matemáticas grado 2°. Documento para la implementación de los DBA*. Disponible en:
<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/MATEM%C3%81TICAS-GRADO-2.pdf>
- Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia. (27 de mayo de 2017). *¿Qué son las TIC? Colombia*. Recuperado de:
<https://www.enticconfio.gov.co/que-son-las-tic-significado>
- Olja. TV. (2016, 22 de noviembre). *Supermercado Panda español - ¿A tu pequeño le gusta ir de compras?* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r8esEZKKEtU>
- Orozco, I.T. (2017). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de capacidades cognitivas y artísticas en niños y niñas entre 9 y 12 años de edad*. [Tesis de

especialización, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Digital.

Disponible en:

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12376/22790628.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Peláez, L. A., Pérez, R. M., y Taborda, A. P. (2016). *Actividades lúdicas como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las operaciones básicas matemáticas*. (Tesis de especialización, Fundación Universitaria los Libertadores). Repositorio

Institucional. Disponible en:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/911/TabordaCardonaAnaPatricia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Quiñones, S. L. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área lógico-matemática en los niños de 5 años*. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo Perú]. Repositorio Digital Institucional. Disponible en: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/14115>

Rodríguez, J. L., Romero, J.C. y Vergara, G. M. (2017). Importancia de las TIC en enseñanza de las matemáticas. *MATUA Revista de Matemática de la Universidad del Atlántico*, 4(2), 1-9. Disponible en:

<http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/MATUA/article/view/1861/1904>

Rosas, M. C. y Ordoñez, C. Y. (2016). *Estrategia didáctica para implementar actividades mediadas por TIC en competencias de lectoescritura para estudiantes del grado tercero de básica primaria en la Institución Educativa 4 Esquinas Sede Porvenir del municipio del Tambo – Cauca*. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los

- Libertadores]. Repositorio Institucional. Disponible en:
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/868>
- Sánchez, L. (16 de enero de 2016). *Educación en Colombia: Aumenta la deserción en colegios*. *El Tiempo*. Colombia: El Tiempo Casa Editorial. Recuperado de
<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16483261>
- Saldarriaga, P. J., Bravo, G., y Loor, M.R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista científica dominio de las ciencias*, 2(3), 127-137. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Solano, L. O. (2015). *Rendimiento académico de los estudiantes de secundaria obligatoria y su relación con las aptitudes mentales y las actitudes ante el estudio*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación a Distancia - UNED]. Repositorio e-spacio. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Losolano>
- Soria, E. (2015). *Influencia del uso de software simulador en el aprendizaje significativo de control numérico computarizado en estudiantes de la mecánica de producción del Instituto Superior Tecnológico Público Gilda Liliana Ballivián Rosado de San Juan de Miraflores*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio UNE. Disponible en: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/917>
- Universidad Internacional de Valencia (21 de marzo de 2018). *Factores asociados al rendimiento académico de los niños*. España: Universidad Internacional de Valencia. Recuperado de: <https://www.universidadviu.com/factores-asociados-al-rendimiento-academico-de-los-ninos/>

Anexos

Anexo 1. Informe Final de valoración Académica



INFORME FINAL DE VALORACIÓN ACADÉMICA

GOBERNACION DEL META - SECRETARIA DE
EDUCACION DEPARTAMENTAL
MUNICIPIO DE CUMARAL
INSTITUCION EDUCATIVA TENIENTE CRUZ PAREDES
RESOLUCIONES Nº 3336 DEL 1 DE OCTUBRE 2009-
DANE 150226000013



GRADO: SEGUNDO - 1 JORNADA: TARDE PERIODO: FINAL F. Impresión: 25/02/2020

AREAS - ASIGNATURAS	HISTÓRICO				I.H.S	VALORACIÓN FINAL
	P1	P2	P3	P4		
MATEMATICAS	B	B	B	b	5	b DESEMPEÑO BAJO
HUMANIDADES, LENGUA CASTELLANA E IDIOMAS ESTRANJEROS	B	B	B	b	7	b DESEMPEÑO BAJO
LENGUA CASTELLANA 2	B	B	B	b	5	b DESEMPEÑO BAJO
INGLES 2	A	B	B	b	2	b DESEMPEÑO BAJO
CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL	B	B	B	b	3	B DESEMPEÑO BASICO
CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, GEOGRAFÍA, CONSTITUCIÓN POLÍTICA Y DEMOCRACIA	B	B	B	b	3	b DESEMPEÑO BAJO
EDUCACIÓN ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS	A	A	A	b	1	B DESEMPEÑO BASICO
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES	A	A	A	B	2	A DESEMPEÑO ALTO
EDUCACIÓN RELIGIOSA	A	A	B	b	1	B DESEMPEÑO BASICO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	A	A	B	B	1	B DESEMPEÑO BASICO
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	A	A	B	b	2	B DESEMPEÑO BASICO
COMPORTAMIENTO	A	A	B	B	0	B DESEMPEÑO BASICO
COMPORTAMIENTO: CONVIVENCIA Y RELACIONES INTERPERSONALES	S	B	B	B	0	B DESEMPEÑO BASICO
COMPROMISO Y PARTICIPACION DEL PADRE DE FAMILIA O ACUDIENTE	A	A	B	A	0	B DESEMPEÑO BASICO



INFORME FINAL DE VALORACIÓN ACADÉMICA

GOBERNACION DEL META - SECRETARIA DE
EDUCACION DEPARTAMENTAL
MUNICIPIO DE CUMARAL
INSTITUCION EDUCATIVA TENIENTE CRUZ PAREDES
RESOLUCIONES Nº 3336 DEL 1 DE OCTUBRE 2009-
DANE 150226000013



GRADO: SEGUNDO - 2 JORNADA: TARDE PERIODO: FINAL F. Impresión: 25/02/2020

AREAS - ASIGNATURAS	HISTÓRICO				I.H.S	VALORACIÓN FINAL
	P1	P2	P3	P4		
MATEMATICAS	b	b	b	b	5	b DESEMPEÑO BAJO
HUMANIDADES, LENGUA CASTELLANA E IDIOMAS ESTRANJEROS	b	b	b	b	7	b DESEMPEÑO BAJO
LENGUA CASTELLANA 2	b	b	b	b	5	b DESEMPEÑO BAJO
INGLES 2	B	b	b	B	2	b DESEMPEÑO BAJO
CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL	B	b	b	b	3	b DESEMPEÑO BAJO
CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, GEOGRAFÍA, CONSTITUCIÓN POLÍTICA Y DEMOCRACIA	B	b	b	b	3	b DESEMPEÑO BAJO
EDUCACIÓN ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS	A	B	B	S	1	A DESEMPEÑO ALTO
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES	S	S	S	S	2	S DESEMPEÑO SUPERIOR
EDUCACIÓN RELIGIOSA	B	B	S	A	1	B DESEMPEÑO BASICO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	A	B	B	S	1	A DESEMPEÑO ALTO
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		S	S	S	2	S DESEMPEÑO SUPERIOR
COMPORTAMIENTO	A	B	B	B	0	B DESEMPEÑO BASICO
COMPORTAMIENTO: CONVIVENCIA Y RELACIONES INTERPERSONALES	S	S	S	S	0	S DESEMPEÑO SUPERIOR
COMPROMISO Y PARTICIPACION DEL PADRE DE FAMILIA O ACUDIENTE	B	b	b	b	0	b DESEMPEÑO BAJO



INFORME FINAL DE VALORACIÓN ACADÉMICA

GOBERNACION DEL META - SECRETARIA DE
EDUCACION DEPARTAMENTAL
MUNICIPIO DE CUMARAL

INSTITUCION EDUCATIVA TENIENTE CRUZ PAREDES
RESOLUCIONES N° 3336 DEL 1 DE OCTUBRE 2009-
DANE 15022600013



GRADO: SEGUNDO - 3 JORNADA: TARDE PERIODO: FINAL F. Impresión: 25/02/2020

AREAS - ASIGNATURAS	HISTÓRICO				LHS	VALORACIÓN FINAL
	P1	P2	P3	P4		
MATEMATICAS	b	b	b	b	5	b DESEMPEÑO BAJO
HUMANIDADES, LENGUA CASTELLANA E IDIOMAS ESTRANJEROS	b	b	b	b	7	b DESEMPEÑO BAJO
LENGUA CASTELLANA 2	B	b	b	b	5	b DESEMPEÑO BAJO
INGLES 2	b	B	B	b	2	b DESEMPEÑO BAJO
CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL	B	B	B	b	3	B DESEMPEÑO BASICO
CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, GEOGRAFIA, CONSTITUCIÓN POLITICA Y DEMOCRACIA	b	B	B	B	3	B DESEMPEÑO BASICO
EDUCACIÓN ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS	B	B	B	B	1	B DESEMPEÑO BASICO
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES	A	A	A	A	2	A DESEMPEÑO ALTO
EDUCACIÓN RELIGIOSA	B	B	B	b	1	B DESEMPEÑO BASICO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	B	B	B	b	1	B DESEMPEÑO BASICO
TECNOLOGIA E INFORMATICA	B	B	B	B	2	B DESEMPEÑO BASICO
COMPORTAMIENTO	A	A	A	A	0	A DESEMPEÑO ALTO
COMPORTAMIENTO: CONVIVENCIA Y RELACIONES INTERPERSONALES	A	A	A	A	0	A DESEMPEÑO ALTO
COMPROMISO Y PARTICIPACION DEL PADRE DE FAMILIA O ACUDIENTE	A	A	A	A	0	A DESEMPEÑO ALTO

Anexo 2

Formato Encuesta a estudiantes

Nombre _____ Grado _____ Fecha _____ Edad _____

La presente encuesta pretende conocer tu opinión acerca de las dinámicas en las actividades académicas.

Señale con una X la respuesta que consideres

1. ¿Tus padres te acompañan en la realización de tareas?

SI	NO	A veces

2. ¿Cuál de las siguientes áreas básicas es la de tu mayor agrado?

Matemáticas	Lenguaje	Informática	Sociales	Ciencias Naturales

3. ¿Cuál de las siguientes áreas básicas es la que más se te dificulta?

Matemáticas	Lenguaje	Informática	Sociales	Ciencias Naturales

4. ¿Del área de matemáticas cual es el tema que más dificultad te causa?

Sumas	Restas	Multiplicación	Todas las anteriores

5. ¿Del área de lenguaje cual es el tema que más dificultad te causa?

Lectura	Escritura	Comprensión lectora	Todas las anteriores

6. ¿Te agrada la forma de enseñar de tu profesor?

SI	NO

7. ¿Cómo consideras la forma de enseñar de tu profesor?

Agradable	Aburrida

8. ¿Cómo prefieres aprender comprensión lectora y matemáticas?

Con juegos	Talleres	Guías	Todas las anteriores

9. ¿Qué docente elegiría usted para sus clases?

La que dicta clase y evalúa	La que no exige y poco revisa el cuaderno	La que no exige y poco revisa el cuaderno

10. ¿A qué dedicas tu tiempo libre?

Deportes al aire libre	Televisión	Juegos maquinitas	Internet

Anexo 3

Formato Encuesta a padres de familia

Encuesta para los padres de familia de los niños del grado segundo de primaria pertenecientes a Institución Educativa Teniente Cruz Paredes.

Nombre _____ Fecha _____ Edad _____

Querido padre de Familia, debido a que nuestros estudiantes del grado segundo han venido presentando un bajo nivel académico y queremos determinar el nivel de compromiso para con sus hijos así que le invitamos a contestar la siguiente encuesta.

1. ¿Está usted pendiente y le colabora con las tareas a su hijo?

SI	No	A veces	Nunca

2. ¿Le gustaría asistir a actividades para socialización y espacios donde se expongan inquietudes tanto de estudiantes como de ustedes como padres de familia?

SI	No tiene tiempo	No sabe

3. Cuando le hacen un llamado en caso de indisciplina ¿qué hace usted para mejorar el comportamiento de su hijo?

No asiste	Asiste y dialoga con el niño	Asiste y lo castiga

4. ¿Le lee usted a sus hijos?

Siempre	Algunas veces	Nunca

Anexo 4

Formato Encuestas a docentes

Encuesta para los docentes del grado segundo de la I.E Teniente Cruz Paredes.

Nombre _____ **Fecha** _____ **Edad** _____

Querido docente la presente encuesta pretende conocer tu opinión acerca de la implementación de estrategias lúdico- pedagógicas en el desarrollo de las actividades académicas. Cuyo Objetivo principal es Identificar la efectividad en cuanto a los resultados, al utilizar dichas estrategias.

1. ¿Utiliza usted las TIC u otra estrategia lúdica para enseñar su materia?

SI	NO	A veces

2. ¿Cómo es la participación de sus alumnos en clase?

Activa	Poco interés

3. ¿Utiliza usted recursos lúdicos, como el juego, para dictar sus clases?

SI	NO

4. ¿Desarrolla usted talleres guía en su clase?

SI	NO

Anexo 5
Diario de Campo

MAESTRO PRACTICANTE	CÓDIGO	FECHA
PROFESOR TITULAR	PROFESOR ASESOR	

DIARIO DE CAMPO		
SEMANA 2		
NIVEL DESCRIPTIVO	NIVEL INTERPRETATIVO	NIVEL REFLEXIÓN Y PLANES DE ACCIÓN

Anexo 6

Tabulación de las encuestas

A continuación, se presentan los resultados de la tabulación por cada una de las preguntas contenidas en las encuestas aplicadas a estudiantes, docentes y padres de familia. Los gráficos corresponden a elaboración propia del investigador.

Encuestas realizadas a los estudiantes

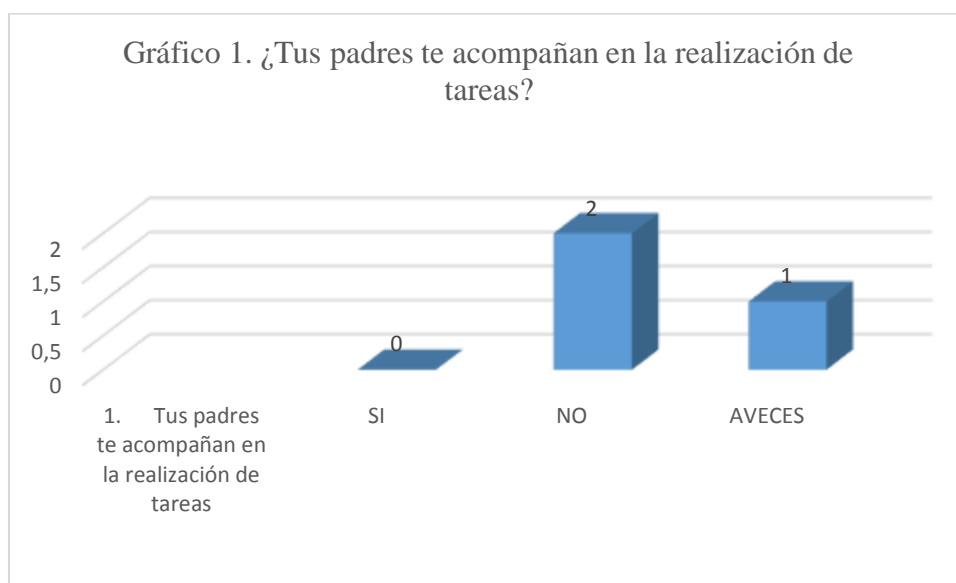


Figura 1. Acompañamiento de los padres en la realización de tareas

Del total de los encuestados, dos (2), que corresponden al 67%, respondieron que los padres no los acompañan en la realización de sus tareas escolares. Uno (1) correspondiente al 33%, responde que A veces. Lo anterior evidencia la falta de acompañamiento por parte de los padres en las actividades académicas de sus hijos.

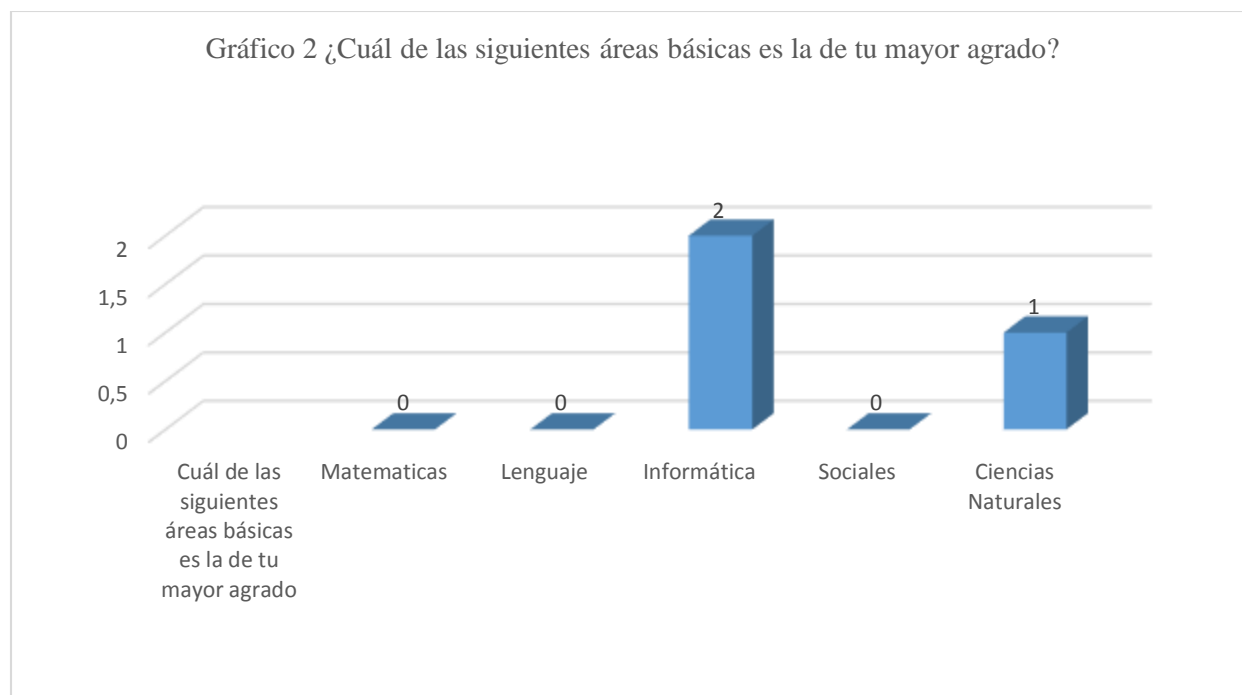


Figura 2. Áreas académicas de mayor agrado para el estudiante

Del total de estudiantes encuestados, dos (2), que corresponden a un 67%, respondieron que el área que más les agrada es Informática y un uno (1), correspondiente a un 33%, respondió que Ciencias Naturales. Se observa que las áreas de matemáticas, lenguaje y sociales no fueron escogidas por los estudiantes, así como su preferencia por el uso de herramientas tecnológicas.

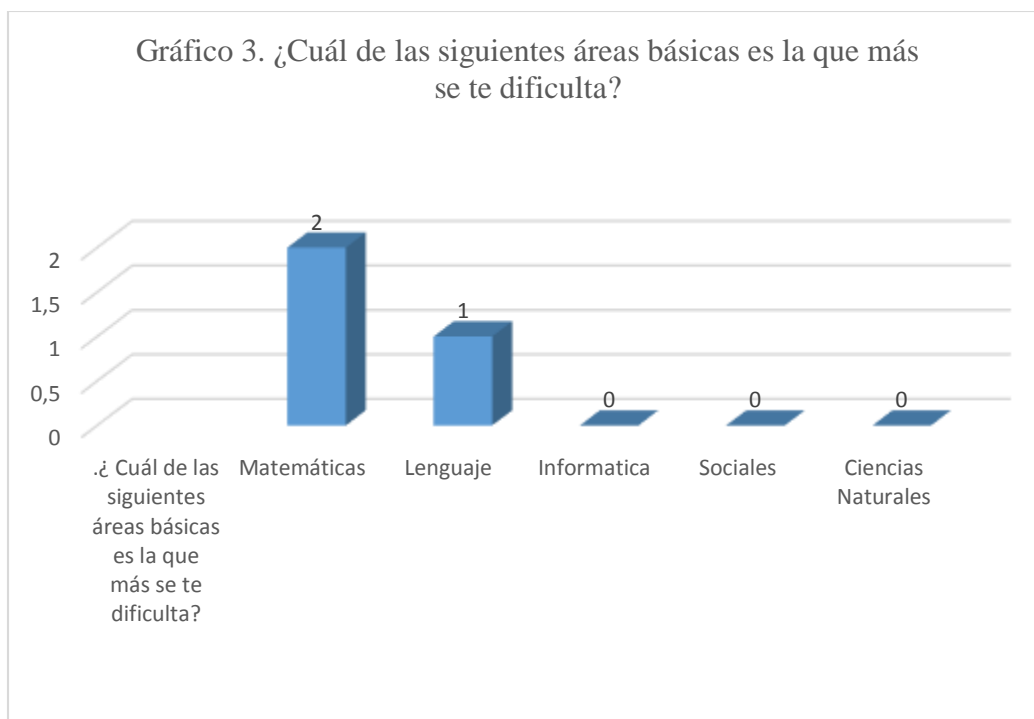


Figura 3. Asignaturas en las que los estudiantes perciben mayor dificultad

Dos (2) estudiantes, correspondientes a un 67%, respondieron que matemáticas y un 33%, que corresponde a un estudiante (1) respondió que lenguaje, lo que evidencia una percepción negativa para estas áreas, factor que puede estar relacionado con el bajo rendimiento en las mismas.

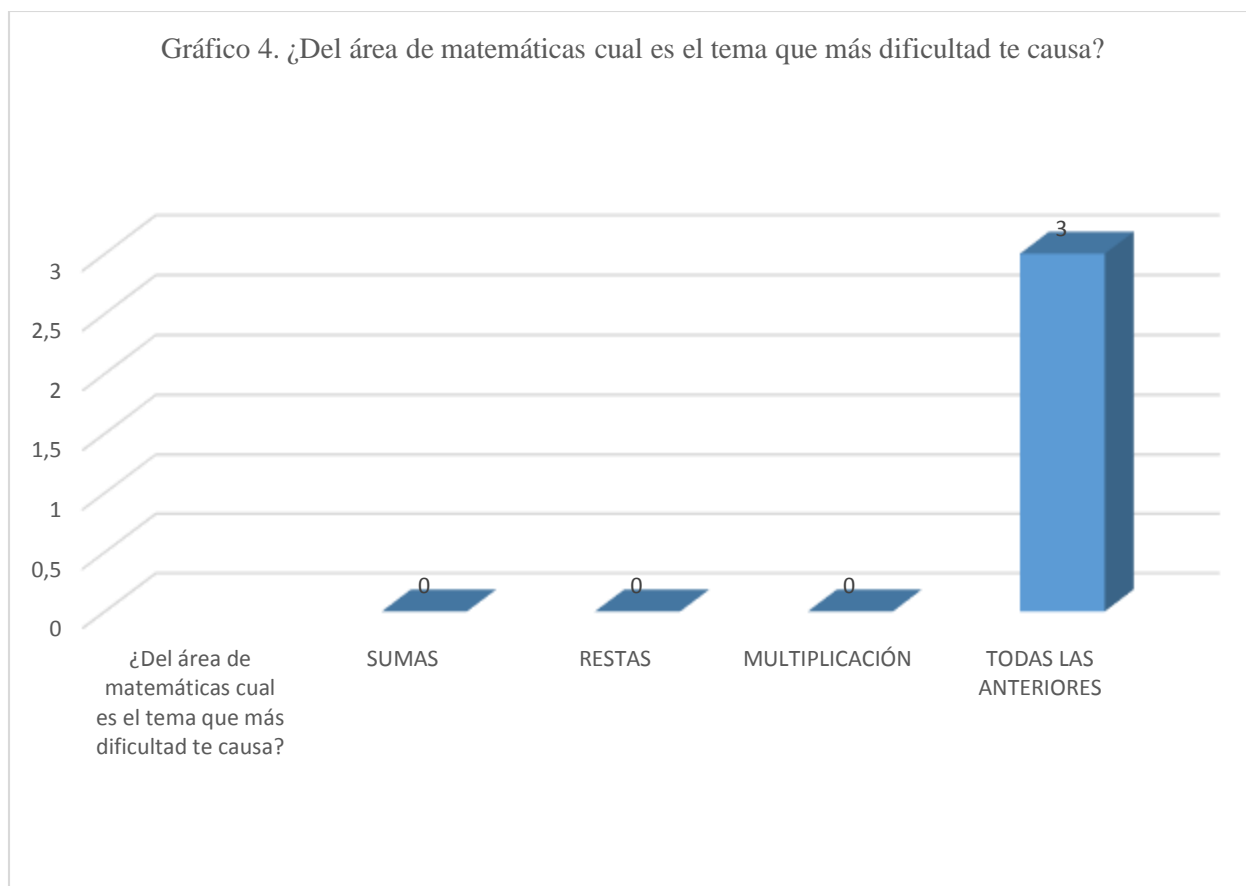


Figura 4. Percepción de temas de mayor dificultad en el área de matemáticas

El total de alumnos encuestados, que corresponden a tres (3), es decir el 100%, respondieron que los temas en los que perciben mayor dificultad en matemáticas son la suma, la resta y la multiplicación, por lo cual son los temas que se deben tener en cuenta para el refuerzo.

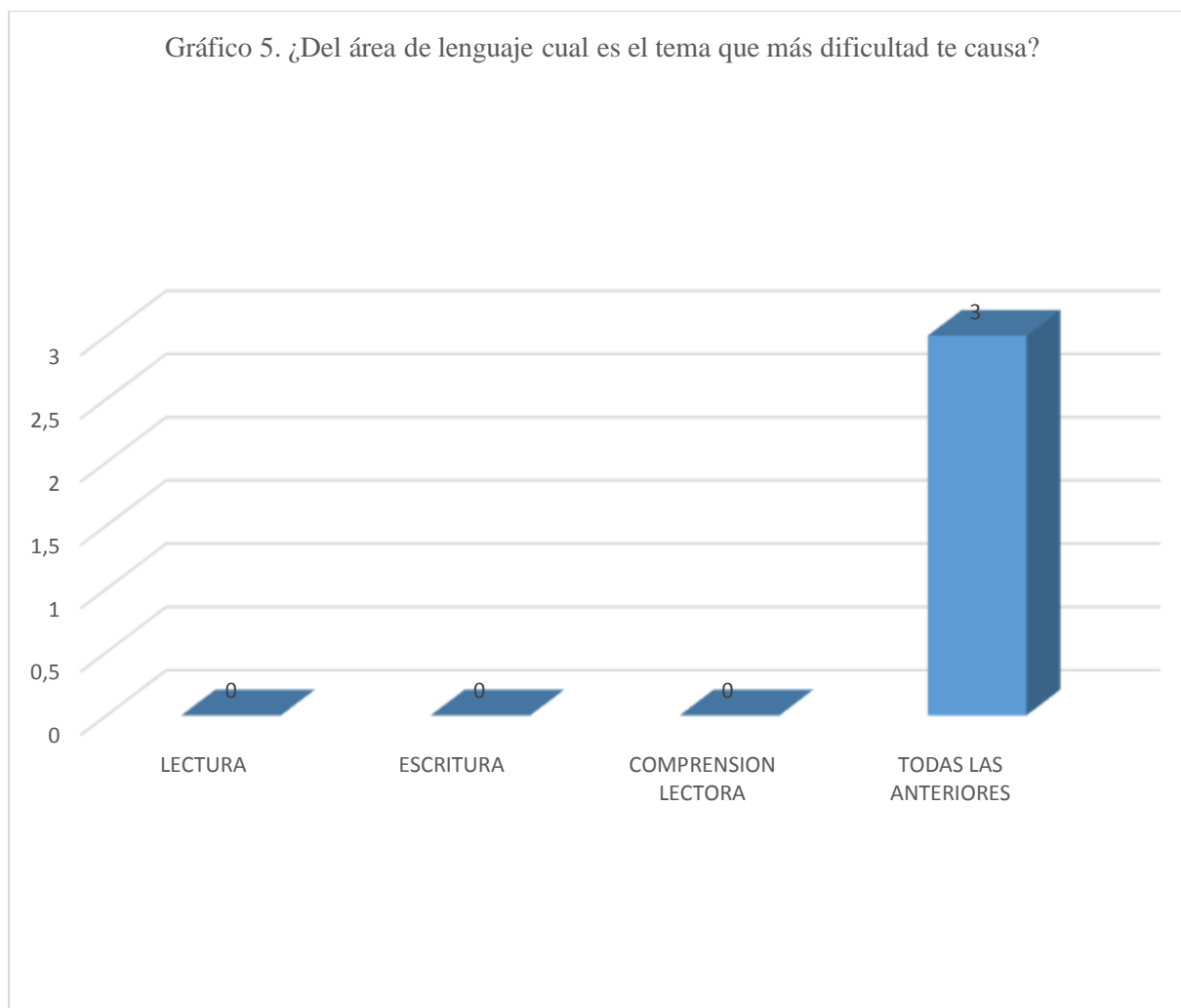


Figura 5. Percepción de temas de mayor dificultad en el área de lenguaje

El 100% de estudiantes encuestados, respondieron que los temas que más se les dificulta en lenguaje, están relacionados con lectura, escritura y comprensión lectora, aspecto que se considera consecuente con el bajo rendimiento en estas áreas.

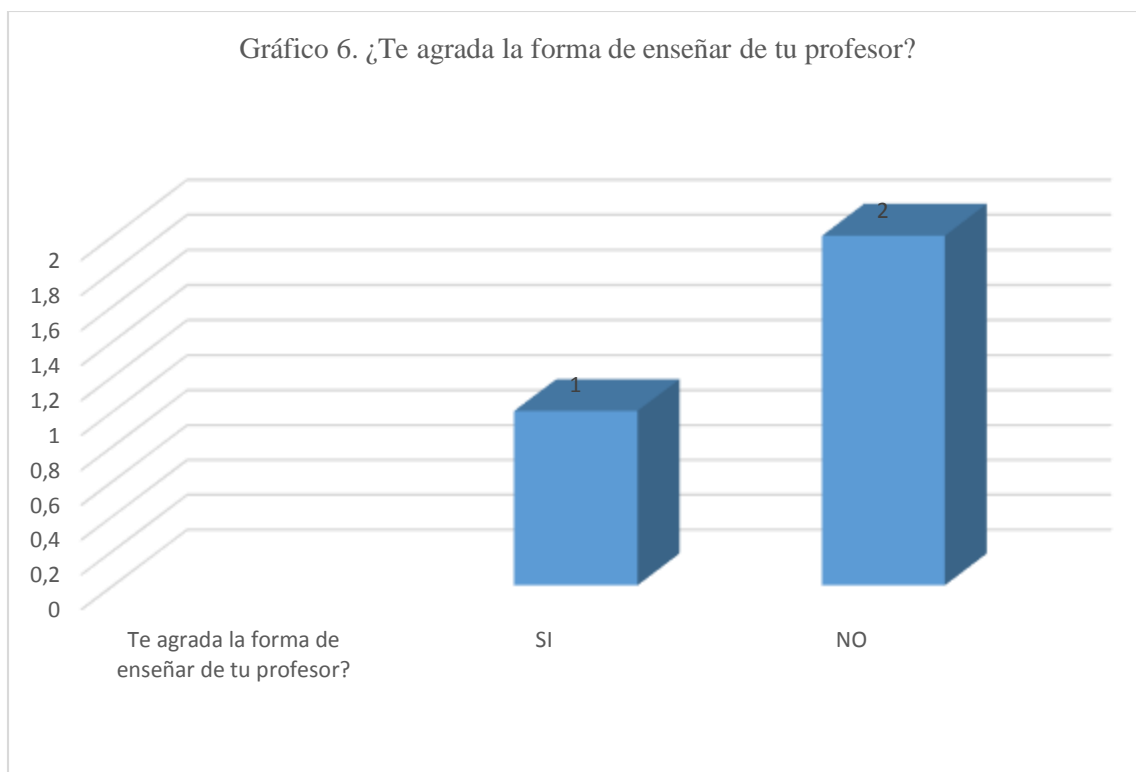


Figura 6. Agrado por la forma de enseñar el docente

De los estudiantes encuestados, dos (2), correspondiente al 67%, respondieron que no les agrada la forma de enseñar los docentes y uno (1), el 33%, respondió que sí le agrada esa forma de enseñanza.

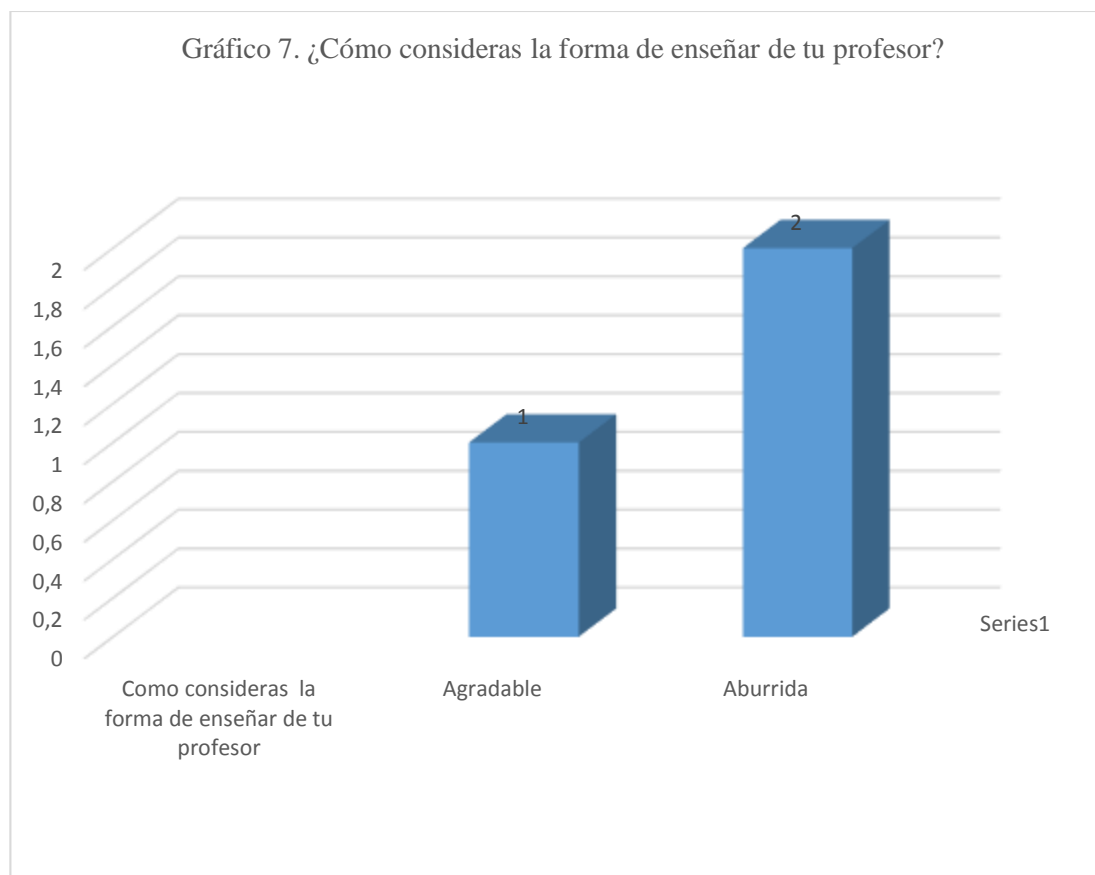


Figura 7. Percepción de la forma de enseñanza del docente

Se evidencia que, a dos estudiantes, es decir, el 67% les parece aburrida la forma de enseñar del docente. Uno de ellos, el 33% dice que le agrada la forma de enseñanza, configurando de esta manera otro de los factores que los estudios sobre el tema han señalado como causantes del bajo rendimiento escolar, relacionado con las prácticas repetitivas tradicionales de algunos docentes que no se atreven a innovar.

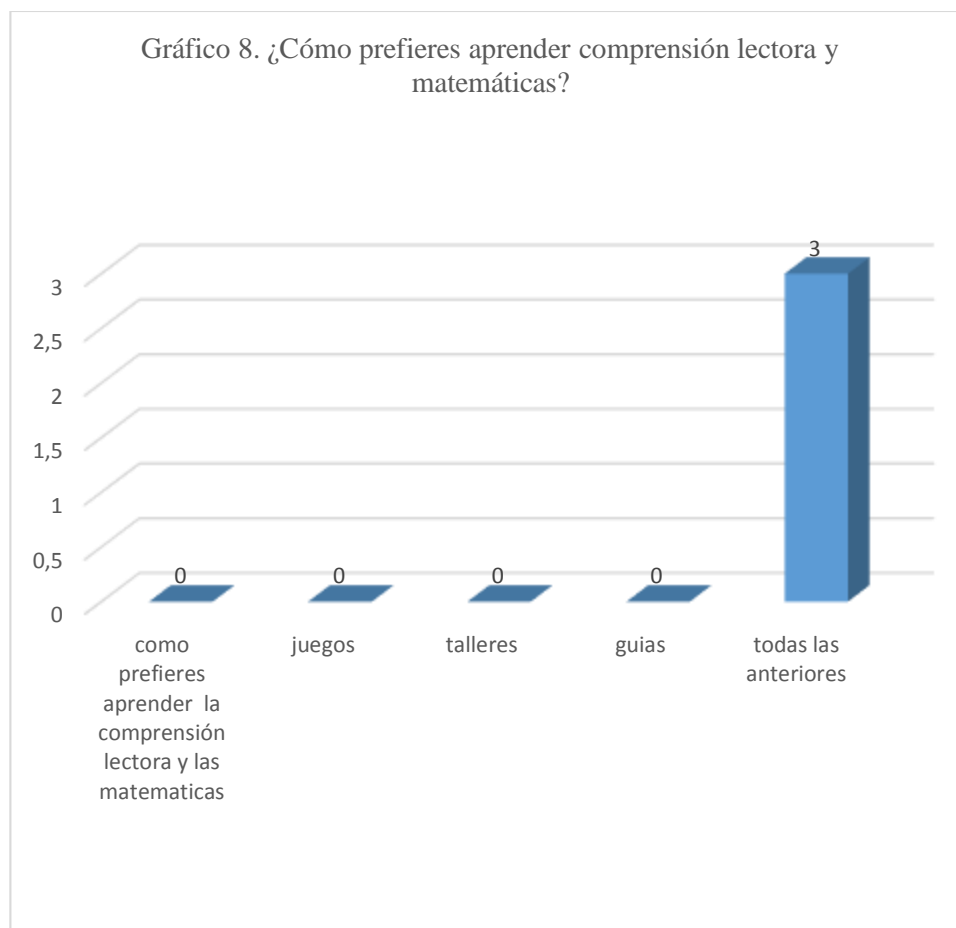


Figura 8. Preferencias del alumno para aprender comprensión lectora y matemáticas

El total de encuestados, equivalente al 100%, es decir tres (3), respondieron que prefieren que les enseñen tanto comprensión lectora como matemáticas, por medio de juegos, talleres y guías, pues escogieron la alternativa “todas las anteriores”.

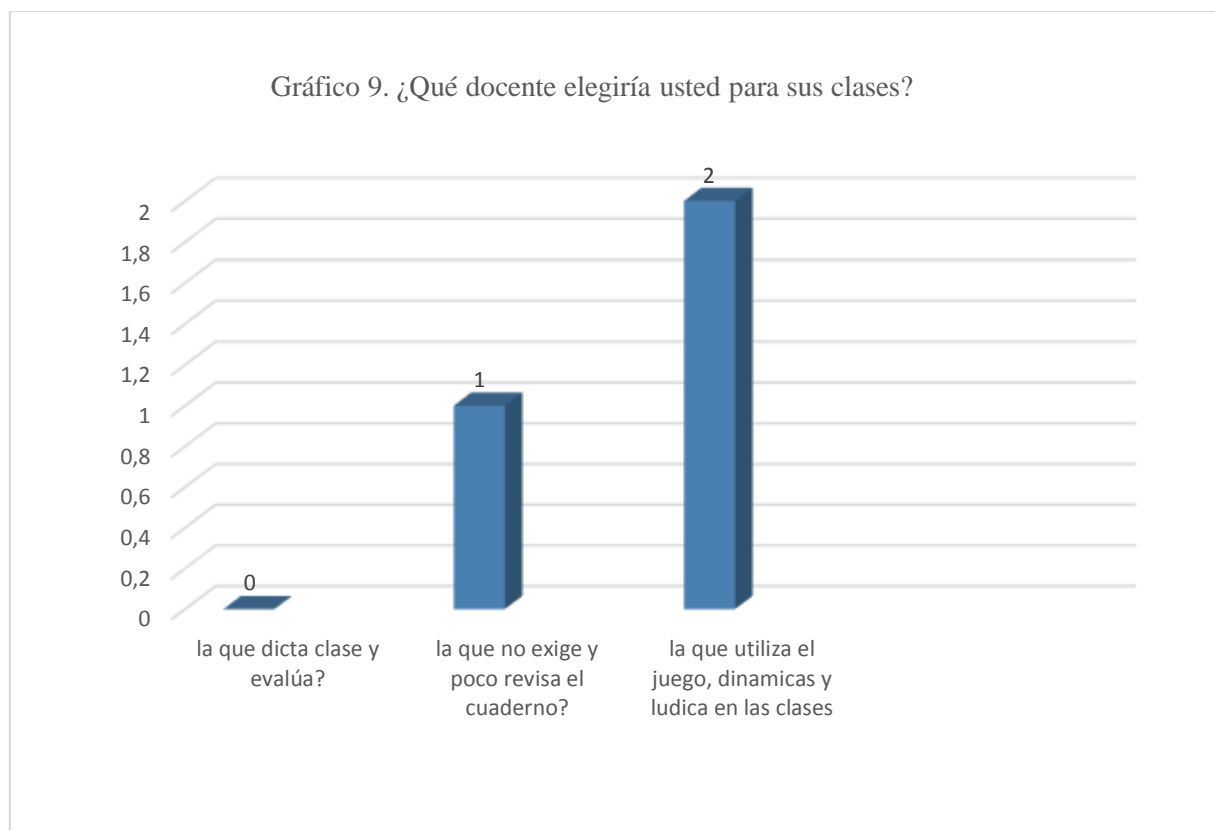


Figura 9. Preferencia frente al docente según su estilo de enseñanza

El 66,6% que corresponde a dos (2) estudiantes encuestados respondieron que elegirían el docente que utiliza en sus clases el juego y la lúdica, el 33,4% que corresponde a un (1) estudiante, respondió que le gusta el docente que no exige y poco revisa los cuadernos.

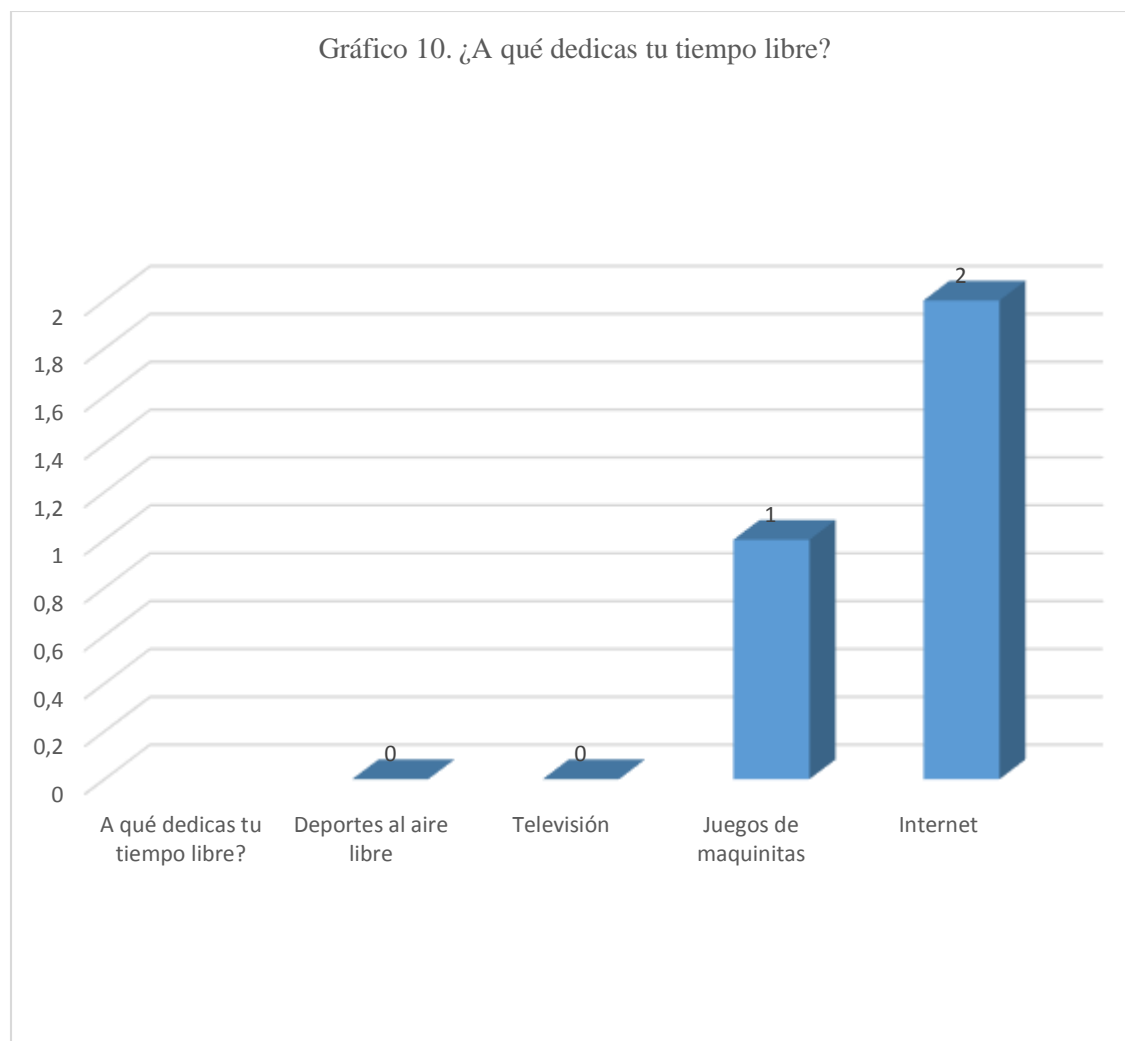


Figura 10. Utilización del tiempo libre

Respecto a la pregunta relacionada con las actividades que realizan los estudiantes en su tiempo libre, uno (1) de ellos, que corresponde al 33%, respondió que “a jugar maquinitas” y el 67%, que corresponde a dos (2), respondieron que al uso de internet. Esto evidencia la tendencia de los estudiantes hacia el uso de las TIC, aspecto que se puede aprovechar para que adquieran sus conocimientos más efectivamente utilizando recursos y mediadores tecnológicos existentes.

Anexo 7

Tabulación encuestas a padres de familia

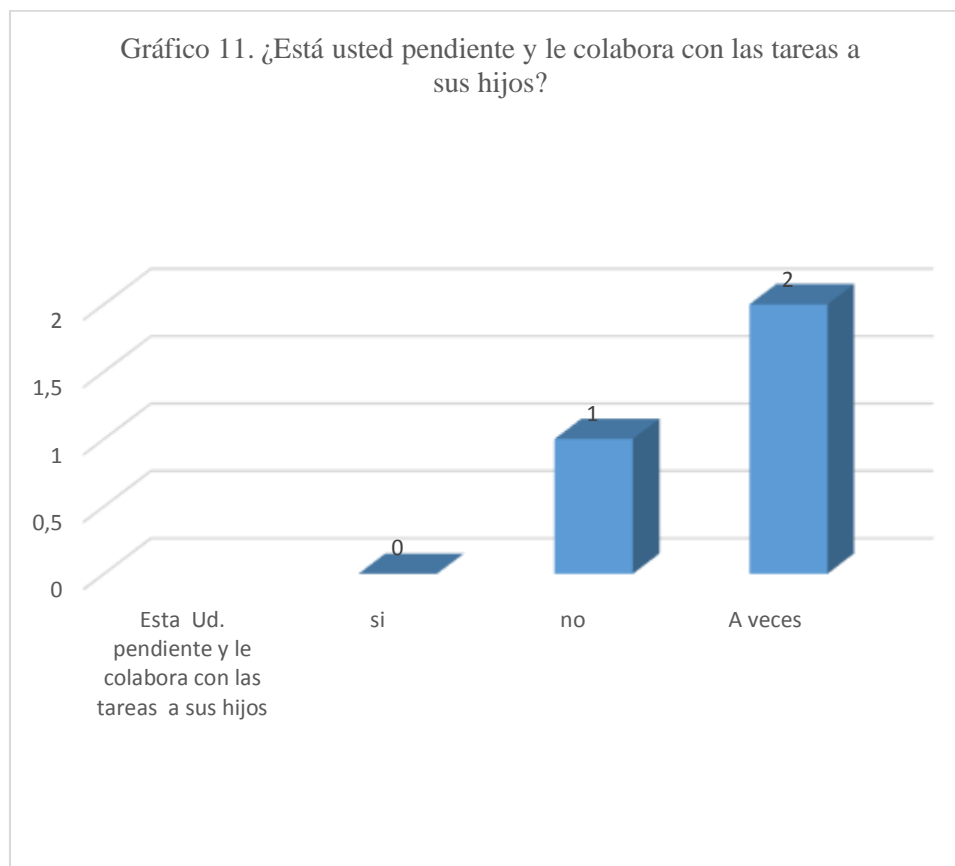


Figura 11. Apoyo de la familia en las actividades académicas del estudiante

De los padres de familia encuestados, uno (1) que corresponde al 33%, respondió que no está atento, ni colabora con las tareas de sus hijos, y dos (2), correspondientes al 67%, dice que a veces. Esto permite evidenciar falta de atención frente al proceso académico de los estudiantes por parte de los padres.

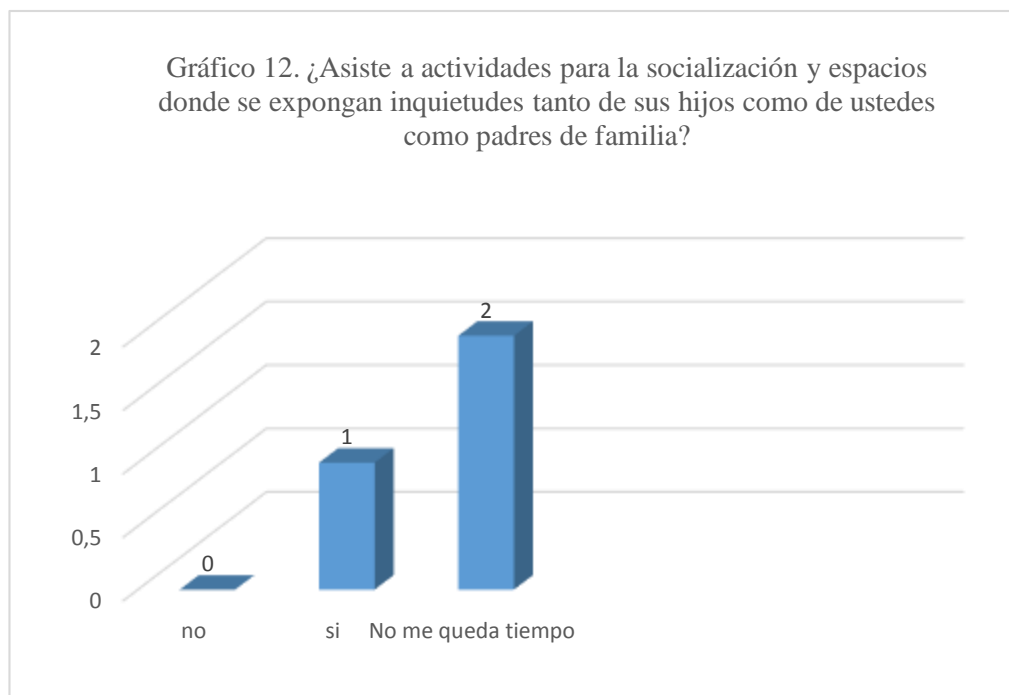


Figura 12. Participación de la familia en espacios de acompañamiento educativo al estudiante

El 33,4% de encuestados, correspondiente a un (1) padre de familia, respondió que sí está dispuesto a asistir a este tipo de actividades de socialización e integración y el 66,6%, que equivalen a dos (2) padres de familia, respondieron que no tiene tiempo para este tipo de actividades.

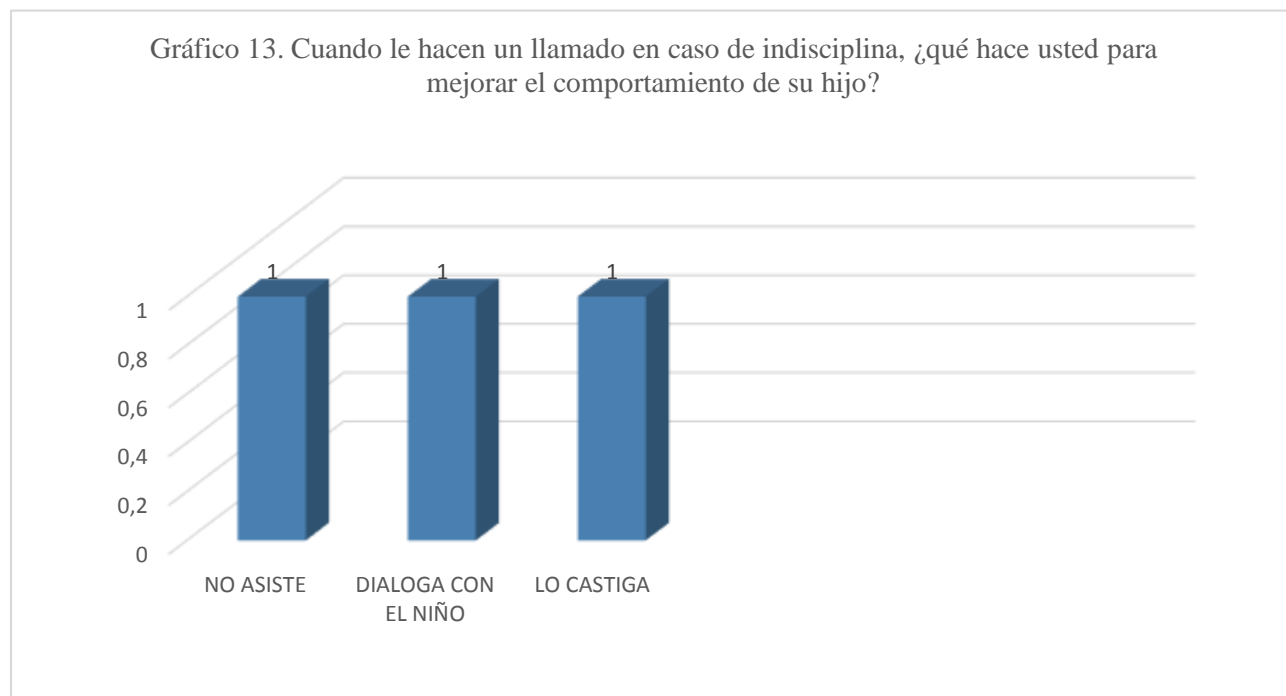


Figura 13. Pautas de crianza frente a aspectos disciplinarios

De los tres encuestados, uno (1) respondió que no asiste a las reuniones de seguimiento citadas para hablar de los aspectos académicos de los estudiantes; uno (1) manifestó que dialoga con su hijo y uno (1) que castiga al hijo.

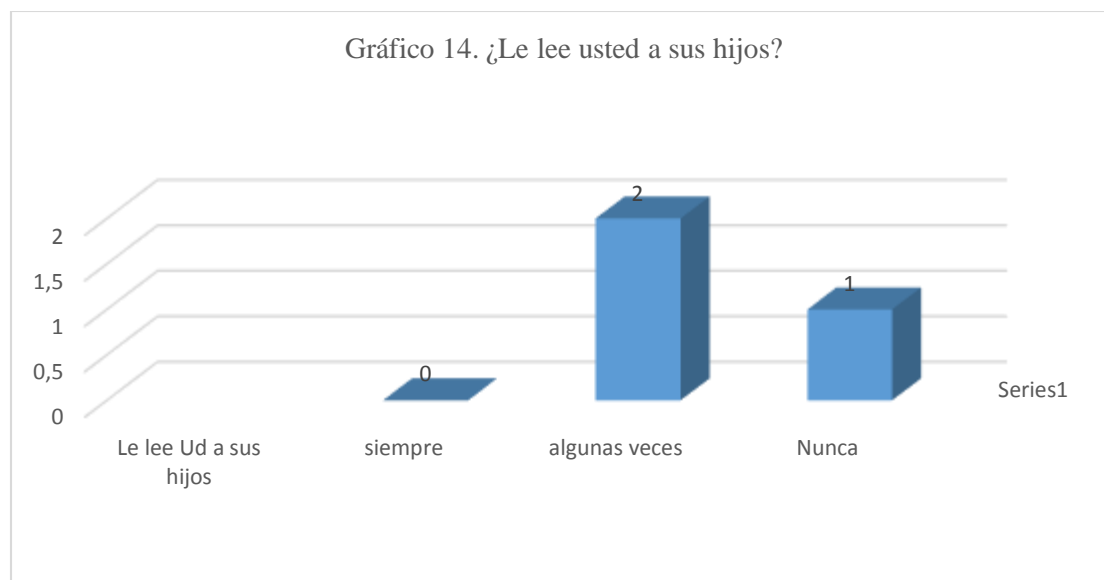


Figura 14. Hábitos de lectura en familia

Del total de padres encuestados, dos (2) que corresponden al 67%, respondieron que a veces les leen a sus hijos, y un 33%, que corresponde a uno (1), respondió nunca, lo que evidenciaría la falta de hábito lector en el hogar, puesto que en dicho espacio no se motiva a la lectura.

Anexo 8

Tabulación de encuestas a los docentes

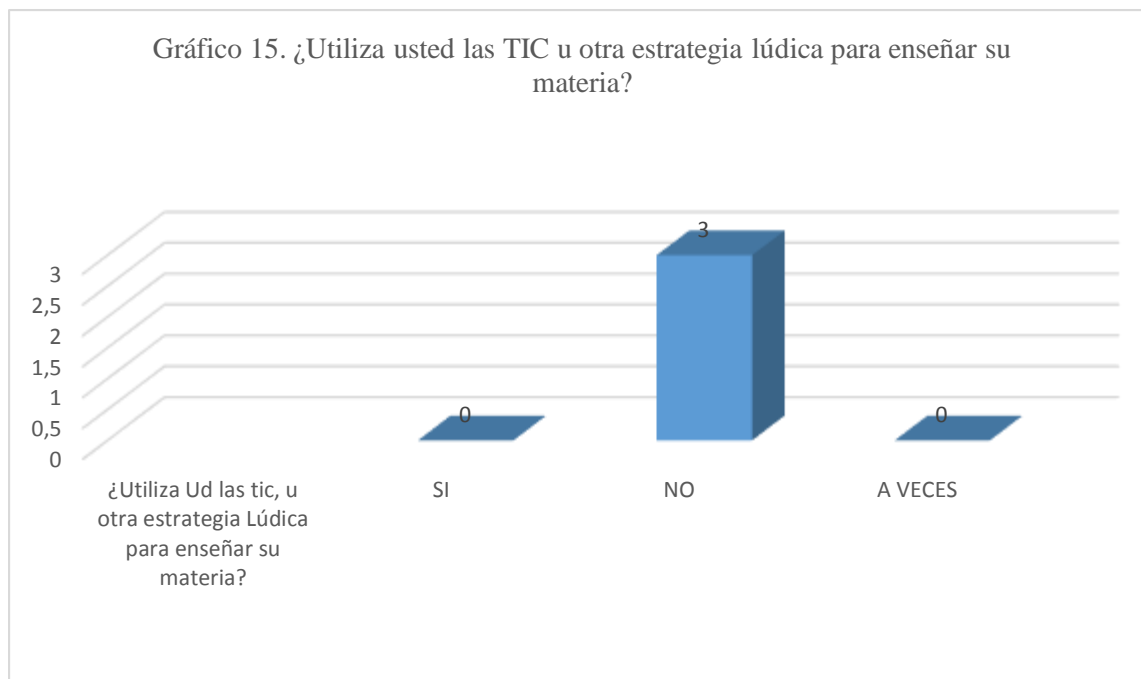


Figura 15. Uso de herramientas TIC y lúdica en la enseñanza

El 100% de los docentes encuestados (es decir tres), respondieron que no utilizan las TIC, ni otras estrategias lúdicas para la enseñanza de las asignaturas, lo que evidencia una didáctica de enfoque tradicional, basada en la transmisión de conocimientos.

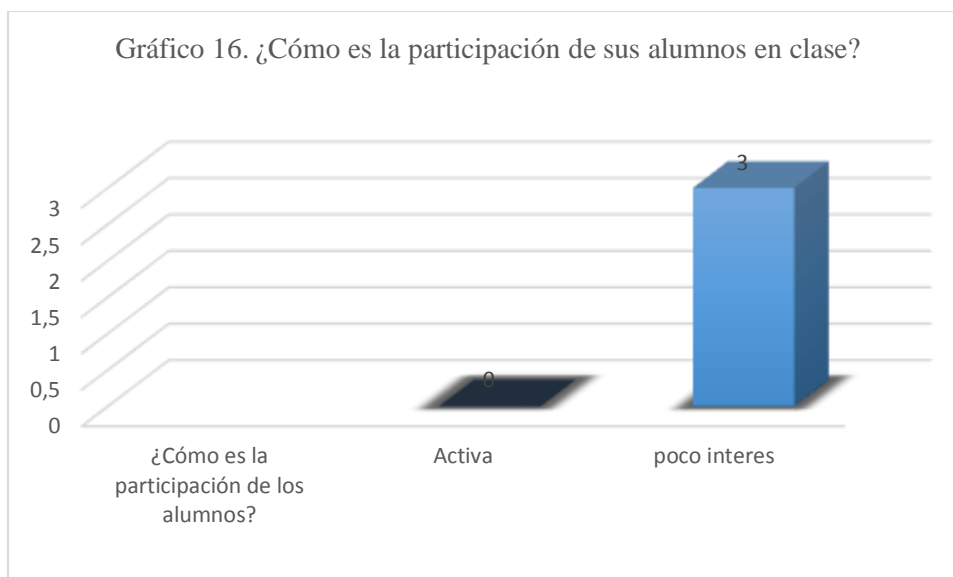


Figura 16. Participación de los estudiantes durante las clases

El 100% de los docentes encuestados respondieron que los estudiantes muestran poco interés de participar durante las clases.

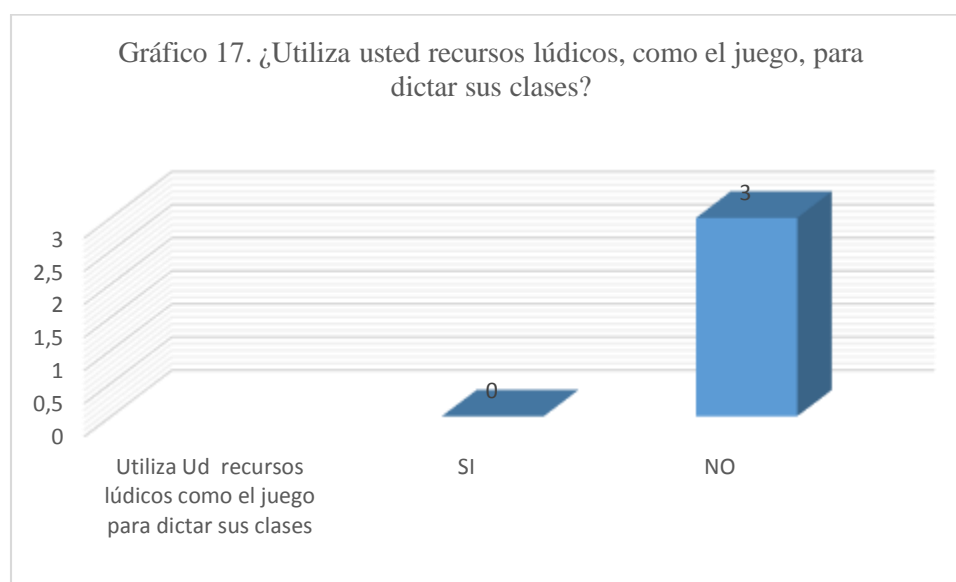


Figura 17. Uso de recursos lúdicos para el desarrollo de las clases

El 100% de los docentes, es decir tres (3), respondieron que no utilizan recursos lúdicos como el juego durante el desarrollo de las clases.

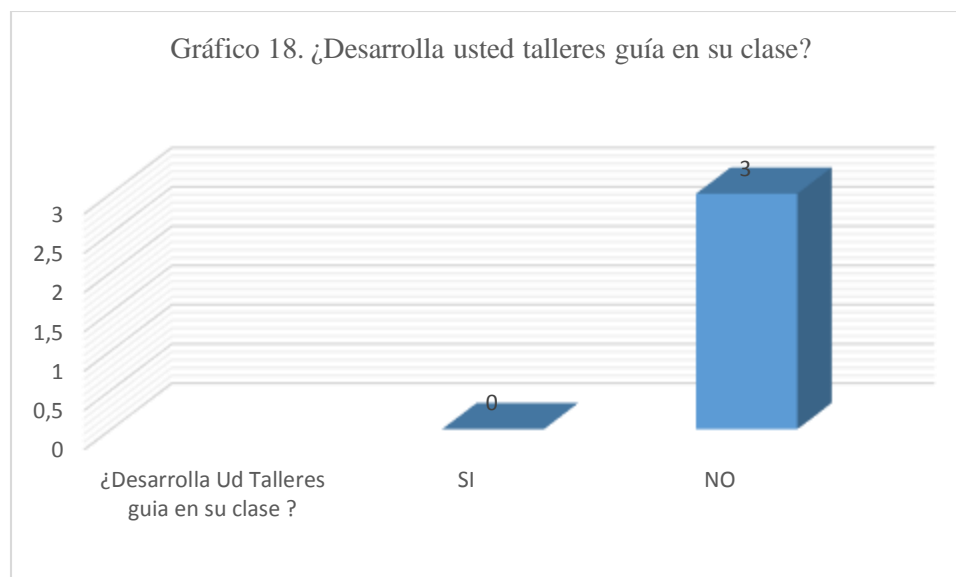


Figura 18. Utilización de talleres guía por parte de los docentes de otras asignaturas.

El 100% de los docentes encuestados respondieron que no desarrollan talleres guías en su clase. Esto podría evidenciar que la pedagogía tradicional y la cátedra magistral, aún son las que se imponen en la Institución.

Anexo 9

Talleres Guía

Componente de lenguaje


Tabla 5

Fases de desarrollo de las actividades del componente de lenguaje

Fase inicial	Fase de ejecución	Fase de evaluación
Realización de actividades de exploración, orientadas a generar motivación y expectativas en los participantes, e indagar y activar los conocimientos y nociones previas frente a la lectura.	Utilización de las habilidades de análisis, formulación de juicios, valoración, comprensión de la información, contrastación y predicciones basadas en las fuentes consultadas.	Corresponde al cierre de la actividad, a partir de preguntas para que se llegue a la elaboración de conclusiones. Se puede hacer de forma grupal o individual y evaluar la apropiación de conceptos por el estudiante.

A continuación, se presentan los talleres guía elaborados para el desarrollo de la propuesta.

Taller guía No. 1

<p>Descripción</p> <p>Reproducción de la canción:</p> <p>Los niños cantarán la canción “La gatita Carlota” acompañados por el docente y se acuerdo al video presentado.</p> <p>Utilizar la lectura de cuentos, fábulas, canciones, dibujos, juegos interactivos para acercarlos a la temática, seguido de preguntas de indagación (Cortés,2017)</p> <p>Indicador de evaluación: Utiliza las TIC como herramienta para desarrollar el trabajo cooperativo.</p>	 <p><i>Figura 19. Imagen video “La gatita Carlota”</i></p> <p>Fuente: El reino infantil. (3 de octubre de 2015). <i>La gatita Carlota - Michiguau.</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=7tlvRIb2IbY</p>
<p>Se entrega una fotocopia a cada estudiante con la letra de la canción.</p> <p>Se busca que el estudiante narre eventos en una secuencia temporal, que describa diferentes sucesos.</p>	<p>A partir de la canción, dibuja y escribe lo que dice.</p> <p><i>La gatita Carlota Yo soy la gatita Carlota, mi novio es el gato con botas, que usa sombrero de copa y unos guantes colorados.</i></p> <p><i>Mi novio es un gato educado que habla francés e italiano, que toca el violín con la cola,</i></p>

con la mano toca el piano.

Estrillo

*Ay, ay ay, Michifuz,
yo por ti estoy fru-fru.*

*Dime miao, miao, miao, miao,
mi gatito Michifuz.*

Buen día gatita Carlota.


*Buen día mi gato con botas,
te invito a dar un paseo
por la vuelta del tejado.*

*No puedo mamita ha salido,
ha ido a comprarme un vestido
si quieres te espero mañana,
sentadita en la ventana.*

Fuente: Educación inicial (s.f.). *Canción La Gatita Carlota*. Recuperado de:
<https://www.educacioninicial.com/c/004/036-cancion-la-gatita-carlota/>

Taller guía No. 2

<p>Descripción</p> <p>Se busca motivar a los estudiantes en la lectura comprensiva de cuentos, mediante actividades lúdicas y didácticas.</p> <p>Se trabaja a partir de la identificación de los elementos que componen un texto, la identificación de aspectos literarios, así como personajes, espacios y acciones. Se trabaja el DBA No. 3 (MEN, 2017, p. 8)</p>	 <p><i>Figura 20. Imagen video cuento infantil “El gato con botas”</i></p> <p>Fuente: Cuentos y canciones infantiles. (19 de noviembre de 2016). <i>El gato con botas – cuento infantil</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Wjqu2dgxI5c</p>
<p>Descripción</p> <p>Esta actividad busca fortalecer el desarrollo de hábitos de trabajo autónomo, además del acompañamiento por parte de padres, madres o cuidadores del niño, aspecto fundamental para fortalecer el aprendizaje.</p> <p>Una vez observado el video, se busca que el estudiante reconozca la temporalidad de los eventos y pueda plasmarlos a través del lenguaje escrito e imágenes.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 2px solid blue; width: 25%; height: 150px;"></div> <div style="text-align: right;"> <p>Todo empezó cuando</p> <hr/> <hr/> <hr/> </div> </div> <p>Luego</p> <hr/> <hr/> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 2px solid blue; width: 25%; height: 150px;"></div> <div style="text-align: right;"> <p>Finalmente</p> <hr/> <hr/> <hr/> </div> </div>

<p>Descripción</p> <p>Una vez leído el cuento, se le entrega una guía a cada estudiante.</p> <p>Completa el cuento con las letras faltantes. Utiliza las mayúsculas y minúsculas como corresponde.</p>	<p style="text-align: center;">El gato con botas</p>  <p><i>Figura 21.</i> Imagen cuento “El gato con botas” Fuente: El Bosque de Fantasías (2019). Cuento infantil El gato con botas. [Figura]. Recuperado de https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-clasicos-populares/cuento-infantil-clasico-el-gato-con-botas</p> <p>Completa con la letra que falta en cada palabra</p> <p>___l viejo ___olinerero se murió. ___ ___nrique, el dueño de la finca, le dejó el molino. ___ ___onás, el hijo mayor, le dejó el ___aballo ___umercindo. ___ ___uan, el ___ijo menor, le dejó el ___ato ___ris. ___ué entonces cuando él se dio cuenta de que ___abían comenzado los problemas en la ___iudad.</p> <p>___uego del entierro de su ___adre, ___uan tomó su gato y se ___marchó a buscar fortuna. ___omo él era un ___uchacho muy inteligente, pronto triunfó: su ___stuto gato siempre lo ayudó.</p> <p style="text-align: right;">Adaptación elaborada por la autora.</p>
---	--

Taller guía No. 3

<p>Descripción</p> <p>Realiza la lectura en voz alta de la retahíla. Primero se hará a un ritmo medio y luego con mayor rapidez y agilidad.</p> <p>Se trabaja a partir de la identificación de palabras relevantes dentro del mensaje, agrupándolas en sonidos, luego en palabras y luego en oraciones.</p> <p>Se trabaja la construcción de textos con un propósito y estructura particular. DBA 8 (MEN, 2017, p. 10).</p>	 <p><i>Figura 22. Imagen video “Retahílas”</i> Fuente: Canta Maestra. (9 de mayo de 2016). Retahílas infantiles. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?time_continue=40&v=tN-6seOZioU&feature=emb_logo</p>																																																																	
<p>Descripción</p> <p>Tradición Oral</p> <p>1. Copia en tu cuaderno la retahíla, asegúrate de escribir con buena letra y ortografía.</p> <p>2. Transcribe y completa el siguiente cuadro (usa tu cuaderno):</p> <p>Marca una X donde corresponda:</p>	<p>Tabla 6.</p> <p><i>Juego de asociación de palabras</i></p> <table border="1" data-bbox="695 804 1369 1260"> <thead> <tr> <th>Palabra</th> <th>ANIMAL</th> <th>PERSONA</th> <th>COSA</th> <th>ACCIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>rana</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>René</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>cantar</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>mosca</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>agua</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>echa</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>nadar</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>araña</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>callar</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Paula</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>escoba</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Camilo</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Palabra	ANIMAL	PERSONA	COSA	ACCIÓN	rana					René					cantar					mosca					agua					echa					nadar					araña					callar					Paula					escoba					Camilo				
Palabra	ANIMAL	PERSONA	COSA	ACCIÓN																																																														
rana																																																																		
René																																																																		
cantar																																																																		
mosca																																																																		
agua																																																																		
echa																																																																		
nadar																																																																		
araña																																																																		
callar																																																																		
Paula																																																																		
escoba																																																																		
Camilo																																																																		
<p>Descripción</p> <p>Observa las siguientes palabras:(usa tu cuaderno)</p>	<p style="text-align: center;">Cantar – callar – nadar</p> <p>Une con una flecha las palabras que terminan igual:</p> <table data-bbox="719 1329 1360 1623"> <tbody> <tr><td>Gente</td><td>Bailarina</td><td>Estudiante</td></tr> <tr><td>Oso</td><td>Elegante</td><td>Cocina</td></tr> <tr><td>Gallina</td><td>Tuna</td><td>Serpiente</td></tr> <tr><td>Elefante</td><td>Goloso</td><td>Luna</td></tr> <tr><td>Cuna</td><td>Diente</td><td>Sabroso</td></tr> <tr><td>Caldo</td><td>Cosa</td><td>Petaca</td></tr> <tr><td>Mueble</td><td>Pera</td><td>Rosa</td></tr> <tr><td>A gitano y jaque en caja.</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mariposa</td><td>Roble</td><td>Cartera</td></tr> <tr><td>Cera</td><td>Butaca</td><td>Sable</td></tr> <tr><td>Estaca</td><td>Saldo</td><td>Ronaldo</td></tr> </tbody> </table> <p><i>Figura 23. Juego de asociación de palabras</i></p>	Gente	Bailarina	Estudiante	Oso	Elegante	Cocina	Gallina	Tuna	Serpiente	Elefante	Goloso	Luna	Cuna	Diente	Sabroso	Caldo	Cosa	Petaca	Mueble	Pera	Rosa	A gitano y jaque en caja.			Mariposa	Roble	Cartera	Cera	Butaca	Sable	Estaca	Saldo	Ronaldo																																
Gente	Bailarina	Estudiante																																																																
Oso	Elegante	Cocina																																																																
Gallina	Tuna	Serpiente																																																																
Elefante	Goloso	Luna																																																																
Cuna	Diente	Sabroso																																																																
Caldo	Cosa	Petaca																																																																
Mueble	Pera	Rosa																																																																
A gitano y jaque en caja.																																																																		
Mariposa	Roble	Cartera																																																																
Cera	Butaca	Sable																																																																
Estaca	Saldo	Ronaldo																																																																

Escribe una retahíla.
 Ten presente
 * Observa cómo con la última palabra de cada bolita comienza la siguiente
 * Escribe lo que va entre las dos palabras de cada bolita.
 * Por último lee tu retahíla

*Reúnete con cuatro compañeros, compara las retahílas y escríbelas a continuación:

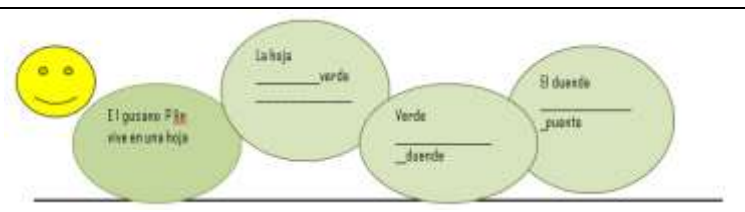


Figura 23 Juego de palabras “Gusanito”

5.- Observa, escucha los siguientes trabalenguas, escoge el que prefieras y transcribe, escribe y encierra las palabras desconocidas para ti, busca su significado y escríbelas en tu cuaderno:



Figura 24. Imagen video “Trabalenguas”

Fuente: Cosas de Peques. (14 de febrero de 2016). Trabalenguas fáciles infantiles - Juegos educativos para niños. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GhIT2eKzw9E>

Fabriquemos trabalenguas, en una hoja blanca haz cuatro (4) columnas en cada una de las cuales debes buscar y escribir 10 palabras que contengan las siguientes combinaciones:

Pr	Br	Bl	Pl


Figura 25. Juego de construcción de palabras con sílabas.

<p>Cuando ya tengas completas las columnas puedes comenzar a jugar con las palabras uniéndolas, empleando las que necesites para crear frases que resulten graciosas, sonoras o absurdas. Para esto debes utilizar otras palabras que sirvan de conexión, preferiblemente cortas para no dañar el trabalenguas.</p>	<p>Ahora usa tu imaginación y a fabricar trabalenguas</p> <p>Puedes guiarte por el siguiente ejemplo: PRESTO COBRA PLATA BRAULIO BRITO Y BLANCA PRIMERO PARA ABRIR LA PRENDA, POR ABRIR LA PRENDA, BRAULIO BRITO Y BLANCA COBRA PLATA PRIMERO.</p>
---	--


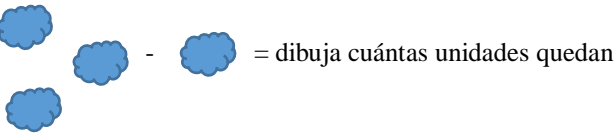
Componente de matemáticas

Los contenidos que se busca fortalecer son procesos de cálculo frente al manejo de operaciones básicas como suma, resta, mejorar las relaciones entre los números naturales y el fortalecimiento del cálculo mental.

Taller guía No. 1

<p>Objetivo: Solucionar operaciones de suma, resta, por medio de actividades interactivas para que los estudiantes encuentren formas diferentes de practicar las matemáticas.</p> <p>DBA 2: Utiliza estrategias para calcular o estimar el resultado de una operación. (MEN,2017, p5)</p> <p>Evaluación y seguimiento: observación directa de la forma como se realizan los juegos y actividades lúdicas para ver si se cumplen las reglas de juego y se adquiere un aprendizaje significativo evidenciado por la motivación y las nuevas propuestas que los estudiantes den en las clases de matemáticas</p>	<p>Material: Computador o Tablet, conexión a internet</p>  <p><i>Figura 26. Imagen video sumas y restas</i> Fuente: Educando TV. (3 de mayo de 2017). Primaria 1° y 2° clase: 116 Tema: Sumas y restas. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=bcLsmV4GhwU</p>
<p>Indicador de evaluación: Utiliza las TIC como herramienta para desarrollar el trabajo cooperativo.</p> <p>Trabajo en clase</p> <p>Finalidad: Pensamiento variacional</p> <p>*DBA 9: Opera sobre secuencias numéricas para encontrar números u operaciones faltantes. (MEN, 2017, p. 5)</p>	<p>Completa las operaciones con los números faltantes y colocar el resultado donde corresponda a partir de la guía entregada.</p> <p>Ejemplo</p> $4 + _ = 9$ $_ - 3 = 3$ $6 + _ - 2 = 12$ $5 - _ - _ = 2$

Taller guía No. 2

<p>Objetivo: Promover el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en el nivel primario optimizando el rendimiento escolar</p> <p>La panadería de don Sapo es el mejor lugar para jugar memoria. Escoge tu nivel: restas hasta 10 o hasta 20. ¡Practica tus matemáticas mientras te diviertes! Une cada resta con su resultado y ganarás el juego.</p> <p>Objetivo Puedo restar hasta 10. Puedo restar hasta 20.</p> <p>DBA 2: Utiliza estrategias para calcular o estimar el resultado de una operación (MEN, 2017, p. 5)</p>	<p>Juego interactivo</p>  <p><i>Figura 27. Imagen página interactiva “Juego de restas”</i></p> <p>Árbol ABC (2016). Memoria: restas hasta 20. Árbol ABC juegos educativos para niños LLC. Recuperado de https://arbolabc.com/juegos-de-restas/memoria-restas-hasta-20</p>
<p>Ejercicio en clase</p> <p>Objetivo: Solucionar operaciones de, resta, por medio de actividades lúdicas para que los estudiantes encuentren formas diferentes de practicar las matemáticas.</p> <p>(se entrega fotocopia a cada estudiante)</p>	<p>Ejemplo</p> <p>Resuelve y colorea</p>  <p><i>Figura 28. Actividades de resta con figuras</i></p>
<p>Ejercicio en casa Con ayuda de papá y mamá (se entrega fotocopia a cada estudiante)</p> <p>Trabajo colaborativo y cooperativo</p> <p>DBA 9: Opera sobre secuencias numéricas para encontrar números u operaciones faltantes. (MEN, 2017, p. 10)</p>	<p>Ejemplo</p> <p>Completa</p> <p>Números pares: ___ 4 6 ___ 10 12 ___ 14 ___ ___</p> <p>Números impares: ___ 5 7 9 ___ 13 ___ 17 ___</p> <p>Identifica cuál es el número que se adiciona</p> <p>2 5 8 ___ 14 17 ___ ___ 29 ¿Cuál es el número? ___</p>

DBA 2: Utiliza estrategias para calcular o estimar el resultado de una operación. (MEN,2017, p2017, p5)



Figura 29. Imagen video estrategias lúdicas de suma y sustracción Fuente MAT. (8 de mayo de 2017). Estrategias para sumar y restar en primaria. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iXeOhgLSqAw>

Taller guía No. 3

<p>Objetivo: Promover el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en el nivel primario optimizando el rendimiento escolar</p>	 <p><i>Figura 30.</i> Imagen video “Canción de las tablas” Fuente Admisión Darío Salas Chillán Viejo. (24 de junio de 2014). Canciones tablas de multiplicar 2,3,4,5,6,7,8 y 9. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ep_iYxnK55w</p>
<p>Actividad Día de compras. “Supermercado de Panda”</p> <p>DBA.1: Interpreta y resuelve problemas aditivos y multiplicativos sencillos. (MEN,2017, p5)</p>	 <p><i>Figura 30.</i> Imagen video “Supermercado de Panda” Fuente Olja. TV. (22 de noviembre de 2016). Supermercado Panda español - ¿A tu pequeño le gusta ir de compras? [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=r8esEZKKEtU</p>
<p>Dramatización “Día de compras”</p>	<p>Actividad grupal.</p> <p>Elección de roles y personajes.</p> <p>Fichas de producto con precios. Fichas de monedas. Billetes didácticos estantes o mesas.</p>