

Implementación de Estrategias Lúdico- Pedagógicas por Medio de las TIC'S que Mejoren el Rendimiento Académico en el Área de Matemáticas en los Estudiantes de Primer Grado de la Institución Educativa Bethlemitas Brighton

Cindy Noralba Peláez Gelvez

Número de Grupo: 505147143_6

Tutora: Silvia Moreno

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Vicerrectoría Académica y de Investigación

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

2020

Tabla de Contenido

Caracterización General de la Propuesta	5
Diagnóstico de la propuesta	5
Marco de Referencia.....	7
Referentes teóricos.....	7
Pregunta de investigación.....	8
Marco Metodológico.....	9
Metodología	9
Espacios a utilizar	10
Equipo de trabajo	11
Secuencia didáctica.....	11
Producción de Conocimiento Pedagógico.....	13
Diálogo entre teoría y práctica.....	13
Conocimiento pedagógico.....	14
Implementación.....	16
Análisis y Discusión	17
Conclusiones.....	19
Referencias.....	21
Anexos.....	22

Resumen

Por medio de este documento se podrá evidenciar el proyecto titulado Implementación de estrategias lúdico - pedagógicas que mejoren el rendimiento académico en el área de matemáticas en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Bethlemitas Brighton.

Es por eso que se hace necesario implementar una metodología lúdica-pedagógica para disminuir el bajo rendimiento académico, aumentar la motivación, generar interés por parte de los estudiantes en el área de matemáticas, crear contextos pertinentes, agradables y ambientes que contribuyan al aprendizaje significativo. En los cuales los estudiantes, a partir del contacto con su entorno y la manipulación constante con el material real, logren identificar la importancia de lo que aprenden y hacer que ese nuevo conocimiento sea de utilidad y aplicado en la vida cotidiana.

La investigación a realizar tiene como finalidad contribuir lúdica y recreativamente en el bajo rendimiento académico a partir de estrategias lúdico-pedagógicas en el área de matemáticas, teniendo en cuenta que la pedagogía permite que bajo la estrategia de la lúdica se desarrolle un mejor aprendizaje, despertando el interés, la motivación, la curiosidad, el razonamiento y el pensamiento matemático. Logrando de esta forma que el estudiante supere sus temores, fracasos, sus debilidades y deficiencias.

Palabras clave: Juego, Primaria, Matemáticas, Lúdica, Pedagogía.

Abstract

Through this document it will be possible to show the project entitled Implementation of playful-educational strategies that improve academic performance in the area of mathematics in first grade students at Bethlemitas Brighton Educational Institution.

That is why it is necessary to implement a ludic-pedagogic methodology to decrease the low academic performance, increase motivation, generate interest from students in the area of mathematics, create relevant, pleasant contexts and environments that contribute to significant learning. In which the students, from the contact with their environment and the constant manipulation with the real material, manage to identify the importance of what they learn and to make that new knowledge useful and applied in the daily life.

The research to be carried out aims to contribute playfully and recreationally in the low academic performance from ludic-pedagogic strategies in the area of mathematics, taking into account that pedagogy allows that under the strategy of the playful one a better learning is developed, waking up the interest, the motivation, the curiosity, the reasoning and the mathematical thought. Achieving in this way that the student overcomes his fears, failures, weaknesses and deficiencies.

Keywords: Play, Primary School, Mathematics, Playfulness, Pedagogy.

Caracterización General de la Propuesta

La Institución Educativa Bethlemitas Brighton se encuentra ubicada en el Departamento Norte de Santander, al sur oriente del perímetro urbano de la ciudad de Pamplona, de carácter oficial en la carrera 1 N°5-90, Barrio Brighton y la Sede Monseñor Rafael Afanador y Cadena está ubicada en la kra 4 # 6-84.

Cuenta con 1070 estudiantes, 46 Docentes, 3 Directivos y 3 Administrativos que realizan su trabajo con dedicación y con un alto sentido de pertenencia hacia la Institución permitiendo de esta forma alcanzar grandes logros.

La Institución Educativa Bethlemitas Brighton, dirigida por la comunidad de las Hermanas Bethlemitas, tiene como razón de ser, los valores emanados por los Santos Fundadores; Santo Hermano Pedro de San José de Betancur y la Beata María Encarnación Rosal, y los lineamientos del MEN; cumpliendo con la misión de formar en la fe, formar al hombre nuevo, holístico, teniendo como esencia a Cristo, a través de una educación de calidad.

El grupo primero está conformado por 35 estudiantes entre los cuales 12 son niñas y 23 son niños, que tienen entre 6 y 7 años aproximadamente. Son niños en donde su posición económica es buena, tienen una buena alimentación y un buen acompañamiento en las actividades propuestas por la institución educativa.

Diagnóstico de la propuesta

Las matemáticas son parte fundamental en el desarrollo de la lógica y el pensamiento del ser humano pero esta importancia no la demuestran los estudiantes ya que ocupan su tiempo en otras actividades, las matemáticas se han visto como un área difícil de aprendizaje. Piaget, J. (2004).

Durante mi practica pedagógica se presentó en el grado primero bajo rendimiento

académico en el área de matemáticas, por falta de motivación en el área, lo que genera cierta apatía por aprender y se evidencia en el desarrollo de las actividades que se realizan.

Al implementar estrategias lúdico-pedagógicas los estudiantes pueden ser autónomos y participan de forma activa en experiencias que generan aprendizajes significativos.

La incidencia de esta situación provoca en los estudiantes desmotivación en las actividades pedagógicas programadas por el docente; se presenta timidez; los estudiantes prefieren ser pasivos y hay poca participación cuando el profesor pregunta sobre experiencias, disminuyendo el rendimiento académico y puede existir la posibilidad que los estudiantes decidan retirarse de la institución educativa por baja autoestima.

Es por eso que se hace necesario implementar una metodología lúdica para disminuir el bajo rendimiento académico, aumentar la motivación, generar interés por parte de los estudiantes en el área de matemáticas, crear contextos pertinentes, agradables y ambientes de aprendizaje significativos.

Marco de Referencia

Diálogo entre teoría y práctica la investigación realizada tuvo como finalidad contribuir con estrategias lúdico-pedagógicas en el área de matemáticas, teniendo en cuenta que la pedagogía permite que bajo la estrategia de la lúdica se desarrolle un mejor aprendizaje, la motivación, la curiosidad, el razonamiento y el pensamiento matemático. Logrando de esta forma que el estudiante supere sus temores, fracasos, sus debilidades y deficiencias.

Se pretende intervenir para desarrollar capacidad del pensamiento lógico, interpretar, analizar, razonar, relacionar, ejecutar de una manera activa, dinámica, flexible, motivadora que ayude al rendimiento académico para que así el estudiante pueda desenvolverse de modo significativo y solucionar problemas que se presenten en su diario vivir.

El diario de campo es un instrumento que sirve para el análisis sobre el quehacer pedagógico y proporciona elementos para la toma de decisiones acerca de las experiencias, con el objetivo de establecer un proceso investigativo a cargo del docente, nos permite medir el conocimiento adquirido durante los procesos prácticos ,donde la teoría fue la base fundamental , dando de esta manera prioridad a los niveles de valoración y prospectos de la educación durante el aprendizaje , lo investigativo y lo reflexivo se verá visualizado en el interior del aula de clase, por lo tanto favorecerá el conocimiento práctico.

Referentes teóricos

Según Torres (2004), lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido, el docente debe desarrollar la actividad lúdica como

estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Se hace necesario implementar estrategias lúdico-pedagógicas para que los estudiantes de primero construyan nuevos conocimientos y estos sean aprendizajes significativos, al respecto Ausubel (1990) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Para proponer estrategias en la enseñanza de la matemática, Barberà (1995) recomienda tener en cuenta algunos criterios de selección de las actividades que se llevaran a cabo. En primer lugar, se debe tomar en cuenta los contenidos; se propone también una adaptación de estrategias generales, lo que permite, por un lado, pensar en términos del desarrollo cognitivo de los alumnos y por otro, analizar las actividades matemáticas de aprendizaje y las de evaluación.

Pregunta de investigación

¿Cómo implementar estrategias lúdico-pedagógicas por medio de las TIC'S que mejoren el rendimiento académico en el área de matemáticas en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Bethlemitas Brighton?

Marco Metodológico

La práctica pedagógica tiene como finalidad intervenir de manera significativa y dinámica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, también busca que los estudiantes construyan nuevos conocimientos que les sirvan para la vida y no para el momento. Por lo tanto en el quehacer pedagógico el docente debe ser innovador, investigador y dinamizador de los procesos educativos.

Mediante el Diario se pueden analizar las sucesivas problemáticas cotidianas sin perder las relaciones de contexto, anotando los hechos observados, que permiten al educador abarcar mayor la información, en relación a los hechos ocurridos en las clases, en los descansos u otros momentos significativos para la vida intelectual del docente, como su participación en consejos, reuniones, asambleas, conferencias, donde el educador puede tener acceso a nuevas formas de pensamiento, modelos pedagógicos, tendencias didácticas, formas de evaluación y todo aquello que pueda influenciar su trabajo como maestro.

Así mismo el instrumento de gran ayuda para obtener información que permite el análisis sobre la práctica es el diario de campo, el cual “es un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole” (Latorre, 1996 en Gonzalo, 2003).

Metodología

Uso de material concreto en matemáticas se construye nuevos conocimientos a partir del material concreto, el cual permite un proceso repetitivo de acciones que van de lo concreto hacia lo simbólico y abstracto y viceversa.

Implementación de juegos es una actividad indispensable que permite a los estudiantes relacionarse con el contexto educativo. En el área de matemáticas se puede implementar actividades lúdicas para conducir a los niños y niñas a la construcción del conocimiento.

Realizar plenarias para compartir resultados y vías de solución al desarrollar esto se comparten estrategias, se analizan procedimientos y resultados, de igual manera los niños y niñas pueden aclarar sus inquietudes ante aquellos planteamientos que les hayan parecido difíciles.

Plantear situaciones problemáticas relacionadas con su contexto es usual relacionar el proceso matemático con la aplicación de fórmulas y procedimientos, por lo tanto es indispensable implementar actividades que conlleven a la solución de problemas partiendo del entorno habitual.

Fomentar el trabajo colaborativo es importante que desde pequeños los estudiantes interactúen entre ellos para generar aprendizajes significativos, por lo que implementar el trabajo colaborativo en las aulas de clase es indispensable para el desarrollo de las actividades propuestas.

Espacios a utilizar

El lugar donde se desarrolló la propuesta pedagógica fue en la Institución Educativa Betlemitas Brighton, ubicada en la zona urbana de la ciudad de Pamplona en la carrera 1 No. 5-90. Barrió Brighton. En donde su rectora Hna. Flor Elba Torres Miranda me brindó la oportunidad de realizar mis prácticas pedagógicas.

Los ambientes de aprendizaje de esta institución educativa son amplios y cuentan con las herramientas necesarias para que los estudiantes puedan construir sus conocimientos y así lograr un aprendizaje significativo, autónomo, eficaz e integral.

Equipo de trabajo

En esta propuesta pedagógica participaron los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Betlemitas Brighton, su docente titular Vilgelma Solano, padres de familia y maestra en formación.

Los participantes son personas calificadas y comprometidas con el proceso educativo de los niños y las niñas, por lo tanto se puede propiciar entornos en donde todos trabajen en grupo y se colaboren aclarando inquietudes y fortaleciendo habilidades.

Secuencia didáctica

Implementando las tic para el aprendizaje significativo

Actividad N° 1: “Conociendo las unidades de tiempo”

Aprendizajes esperados motivar al niño para que dependiendo de los pre-saberes que se tienen, pueda haber una construcción de conocimiento y fortalecimiento de las bases de los conceptos ya existentes.

Lograr un aprendizaje significativo y autónomo, usando como herramientas las TIC para que se innove y se pueda captar la atención mejorando las unidades de tiempo en los niños a partir de actividades lúdico-pedagógicas.

Se descubra por medio de estas actividades lúdico-pedagógicas la importancia que se les debe tener a las matemáticas y les motive incrementar y enriquecer sus conocimientos hacia este ámbito, de manera autónoma y significativa.

Productos académicos se realizan actividades lúdico-pedagógicas por medio de las TIC donde se trabajan de manera abstracta las unidades de tiempo. Las páginas que se utilizan ayudan a resolver los problemas matemáticos sobre los días de la semana, todo esto se genera por medio de fichas interactivas que ayudan a la participación activa de los

niños y su acercamiento con las TIC.

Actividad N° 2 “Conozco las figuras geométricas”

Aprendizajes esperados motivar al niño y la niña por medio de diversas estrategias, haciendo uso de las TIC para innovar y captar la atención del estudiante, fortaleciendo las competencias matemáticas para lograr un aprendizaje lógico-matemático.

Implementar estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas, por medio de actividades haciendo uso de las TIC para llamar la atención, curiosidad y pueda explorar y enriquecerse de conocimiento a partir de problemas matemáticos, con el fin de desarrollar competencias matemáticas y fortalecer habilidades lógico-matemáticas para que se pueda desenvolver en su cotidianeidad.

Lograr un aprendizaje significativo y autónomo, usando como herramientas las TIC para que se innove y se pueda captar la atención mejorando las unidades de tiempo en los niños a partir de actividades lúdico-pedagógicas.

Productos académicos

Se realizan actividades lúdico-pedagógicas por medio de las TIC donde se trabajan las figuras geométricas, relacionándolas y asociándolas con la realidad en que se encuentra el niño, esta actividad nos proporciona un dibujo libre que implementa las figuras geométricas dadas. Las páginas que se utilizan ayudan a resolver y conocer las figuras geométricas proporcionadas con la realidad en que nos encontramos., todo esto se genera por medio de fichas interactivas que ayudan a la contribución de los niños y su contacto con las TIC.

Producción de Conocimiento Pedagógico

En la actualidad, es indispensable el mejoramiento de la educación, donde se marque de manera más clara la capacidad del docente de adaptarse a las situaciones que puedan llegar a necesitar de su mejoramiento continuo, siempre con un objetivo claro el mejoramiento de la calidad educativa. Además la aplicación de las actividades dio como resultado un aprendizaje asertivo y significativo para el estudiante.

Además la pedagogía se caracteriza por ser participativa y por su calidad social, en donde expresa la producción de conocimientos y la propia humanidad de quienes participan, sin descuidar la rigurosidad académica. Teniendo en cuenta que la pedagogía es continua y que da solución a las problemáticas del contexto educativo, los docentes deben aprender hacer innovadores e investigadores.

Diálogo entre teoría y práctica

El desarrollo de las actividades realizadas durante la práctica pedagógica nos genera un aprendizaje significativo, el cual nos sirve como material para poder realizar nuestros trabajos diariamente, el aprendizaje es continuo y acorde a las circunstancias que se nos presentan de manera habitual, siempre teniendo claro que la previa preparación en las planeaciones nos brindan herramientas para el desempeño a la hora de realizar nuestra clase.

Además el desarrollo del aprendizaje es una herramienta fundamental que nos permite desarrollar competencias a la hora de realizar las prácticas, es importante transmitirle a los estudiantes el conocimiento de la manera más adecuada y didáctica posible, es claro establecer que la forma en la que se impartirá a la educación es proporcional a la preparación previa que nosotros como docentes adquirimos en el transcurso de nuestra carrera, que se verá reflejada a la hora de realizar nuestras prácticas

pedagógicas como un complemento en todo el empeño y dedicación que la institución educativa Bethlemitas Brighton impartió en nosotros.

Asimismo el mejoramiento académico de los estudiantes, proporciona una adecuada forma de reflejar que el aprendizaje del trabajo propuesto por el docente fue significativo ya que la propuesta establecida en la investigación tuvo unas bases muy bien establecidas y fundamentadas en casos reales desarrollados en la formación pedagógica, dando como producto un trabajo en aula excelente, con un aumento de la calidad académica del colegio Bethlemitas Brighton en el área de las matemáticas.

En esta perspectiva, la enseñanza de los conocimientos matemáticos debe contextualizarse desde el acercamiento al desarrollo de situaciones problemas en las cuales los estudiantes puedan plantearse preguntas que surjan de su reflexión e interacción con los acontecimientos desde diferentes escenarios.

Finalmente mediante una nueva estrategia pedagógica el aprendizaje será más demostrativo, dinámico y motivador, contribuyendo en el mejoramiento de la calidad del conocimiento de los estudiantes. Implementando de manera adecuada la metodología planteada para las diferentes clases durante un periodo de tiempo establecido, donde después se evaluara si la estrategia fue asertiva y si presento un aprendizaje significativo.

Conocimiento pedagógico.

El contenido de lo que se aprende es potencialmente significativo es el primer paso o la primera tarea que el educador debe utilizar para adaptar al estudiante en una situación de aprendizaje, construyendo el interés del niño para que así por un método o un instrumento pueda entender y actuar, en la pedagogía que Piaget utiliza se puede decir que existe una explicación y serie de mecanismos como lo son la asimilación y acomodación

ya que le permiten al niño una reestructuración a través de la experiencia, mediante esto él puede hacer operaciones formales y concretas.

Planificando estrategias que con lleven a la lúdica pedagógica, se lograra combinar actividades y recursos que le permitan al docente atraer la atención de las niñas y niños del grado primero en el desarrollo de las actividades matemáticas.

Para que un niño ame e interiorice las matemáticas debe tener experiencias significativas positivas y esto solo se puede dar cuando él descubre lo importante y productivo que puede ser para su vida. Ya que desde cosas tan sencillas como comprar, jugar, medir, contar, seleccionar, los estudiantes podrán desarrollar habilidades de pensamiento lógico matemático.

Los objetivos del proyecto de intervención pedagógica se cumplieron a cabalidad, porque se evidencio el gran avance que obtuvieron los estudiantes en las actividades de evaluación que se les implementaron y también se pudo observar el cambio de los niños por la presentación de sus actividades ordenadas, limpias, coloreadas y totalmente diligenciadas por ellos mismos.

Al obtener los resultados de las actividades de evaluación fue muy satisfactorio observar el gran avance que tuvieron los niños de primero en el proceso de las matemáticas, la cual es una de las áreas del conocimiento más complejas para los niños y ellos al ver que no comprenden se frustran, les da apatía y se estresan, por eso vi la importancia de implementar el instrumento basado en las matemáticas y viendo los resultados me doy cuenta que valió la pena y me llena de mucha alegría que los estudiantes hubieran alcanzado todos sus logros.

Implementación

El diseño de la secuencia didáctica se llevó a cabo con el fin de mejorar los procesos matemáticos en los estudiantes de primer grado de la institución educativa Bethlemitas Brighton, por lo que las actividades planeadas son enfocadas al mejoramiento del proceso educativo y así lograr un aprendizaje más significativo.

La implementación se desarrolló por medio de las TIC, ya que estamos en una situación de contingencia sanitaria y gracias a las herramientas digitales los estudiantes enriquecieron el proceso matemático jugando e interactuando con otros estudiantes, los objetivos se alcanzaron a cabalidad por lo que es una secuencia didáctica muy integral para el aprendizaje de los estudiantes de primero.

Analizando los resultados obtenidos, considero que fueron muy positivos y enriquecedores tanto para los estudiantes como para mí como maestra en formación, porque todos los días se aprenden cosas nuevas y por medio de herramientas digitales los niños y las niñas pueden construir conocimientos que al relacionarlos con los presaberes, ellos adquieren un aprendizaje significativo.

Análisis y Discusión

El instrumento implementado en el área de matemáticas nos permitió desarrollar en los estudiantes habilidades abstractas que mejoraron el desarrollo intelectual, permitiendo razonar y comprender problemas matemáticos y de la vida diaria. De esta forma, se va adquiriendo un conocimiento significativo del entorno.

Todo este conocimiento al ser adquirido por medio de las TIC logra una participación activa por parte de los niños y niñas utilizadas como estrategias pedagógicas para desarrollar un pensamiento lógico-matemático.

El juego se implementó como método para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes en el área de matemáticas desarrollando por medio de actividades lúdico-recreativas y pedagógicas competencias matemáticas que fortalecieron el pensamiento lógico y abstracto.

Podemos tomar el juego como lo dice (Pugmire-Stoy, 2001) el juego es el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. De esta manera, se puede lograr un aprendizaje significativo y autónomo por medio de las TIC en el estudiante.

Como manera de conclusión, es importante innovar en el área de matemáticas por medio de las TIC para lograr un mejor desempeño académico en los niños, captando y llamando su atención, proponiendo estrategias nuevas que incentiven al niño a desarrollar las competencias matemáticas para lograr un pensamiento lógico-matemático.

La relación que existe entre lo aprendido y la fundamentación teórica fue la manera como por medio del instrumento se pudo lograr conceptualizar los contenidos a tener en cuenta durante el proceso de la implementación pedagógica.

Algunos de los nuevos conocimientos que se generaron a partir de la implementación fueron: sobre la importancia de las matemáticas y las formas como el juego interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta asignatura.

Como licenciada en pedagogía infantil y teniendo en cuenta el quehacer diario, es importante que el docente se sienta y enfoque su enseñanza como mediador entre el aprendizaje y el estudiante, con el fin de brindar espacios seguros, lúdicos y de esparcimiento en donde cada uno de ellos pueda relacionarse con su entorno.

El docente debe ser un ser humano innovador e integral en donde tenga la capacidad de trabajar con los estudiantes y sus familias, teniendo en cuenta la importancia de la educación y la participación de cada uno de ellos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Conclusiones

La práctica pedagógica fue un espacio en donde se evidencio muchas situaciones reales e institucionales de los niños y las niñas, lo cual permitió fortalecer los conocimientos adquiridos en el proceso de formación y considero que los aprendizajes son contruidos para el mejoramiento educativo de los estudiantes.

Todos los conocimientos que se adquieren en el proceso de formación ayudan a potenciar las habilidades, destrezas y capacidades, lo cual permite obtener un aprendizaje significativo que se utiliza para dar solución a las problemáticas que se presentan de una manera crítica y autónoma. Por lo tanto los aprendizajes adquiridos durante la formación como licenciado en pedagogía infantil posibilitaron que en la práctica pedagógica se llevaran a cabo acciones que enriquecieron los conocimientos de los niños y las niñas en el proceso de las matemáticas.

Por lo que aprendí que cuando un educador infantil tiene vocación por su profesión enriquece las competencias para el trabajo en el aula y así logra grandes metas. El trabajo de la comunidad es de gran importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y las niñas por lo que se genera un gran impacto en la institución educativa con la implementación de esta secuencia didáctica. La interacción con la familia en el proceso de educación infantil es indispensable para fortalecer lazos de comunicación y comprensión.

La práctica pedagógica aportó de manera significativa a mi formación como maestra porque innove sobre nuevas estrategias que enriquecieron el aprendizaje de las matemáticas. En la aplicación de las actividades pude evidenciar grandes retos como: implementar herramientas TIC en su desarrollo, incorporar actividades lúdico-pedagógicas y analizar el impacto que causó en los estudiantes y en la institución educativa.

Los principales hallazgos que arrojó la aplicación de cada una de las actividades fueron: los niños de primero mejoraron su proceso matemático, gracias al ejercicio aplicado se evidenció gran acompañamiento de los padres de familia, el excelente compromiso y dedicación que tienen los niños en su proceso de enseñanza-aprendizaje y las herramientas lúdico pedagógicas que se implementaron fueron pertinentes.

Los aprendizajes que se pueden visualizar a simple vista son: procesos matemáticos, análisis de las operaciones, comprensión de los enunciados, realización de secuencias matemáticas, implementación de herramientas pedagógicas, lectura de números y desarrollo de cada uno de los ítems propuestos, lo cual espero haya sido de gran ayuda para la presentación de las pruebas de calidad.

Los objetivos se cumplieron a cabalidad, porque se evidenció el gran avance que obtuvieron los estudiantes en las actividades de evaluación que se les implementaron y también se pudo observar el cambio de los niños por la presentación de sus actividades ordenadas, limpias, coloreadas y totalmente diligenciadas por ellos mismos.

Gracias a esta investigación y a la implementación de estrategias lúdicas pedagógicas, se pudo trabajar con los niños de una manera más dinámica y recreativa y también se le hizo comprender a los estudiantes que las matemáticas son procesos continuos que les permitirán más adelante construir un proyecto de vida siempre y cuando pongan en práctica todo lo que aprendan y construyan en su proceso escolar.

Referencias

- Alsina, C., Burgués, C. y Fortuny, J.M. (1989). Invitación a la didáctica de la Geometría. Madrid: Síntesis.
- Baroody. (1988). Apuntes teóricos sobre el pensamiento matemático y multiplicativo en los primeros niveles. Universidad de Almería.
- Bishop. (1999, Citado en Carbó y Garcia, 2009) Matemáticas, vida cotidiana y juego. Universidad internacional de la roja. Zaragoza.
- Cedeño. (2005). Educación Inicial Procesos Matemáticos. Venezuela: Dirigido a docentes y otros adultos significativos que atienden niños y niñas entre 0 y 6 años.
- Edo, M. (1999). Reflexiones para una propuesta de geometría en el parvulario. Suma 32, p.54.
- Holloway, G.E.T. (1982). Concepción del espacio en el niño según Piaget. Barcelona.
- Piaget. (Citado en Antonegui, 2004) El desarrollo del pensamiento lógico. Universidad de Cuenca
- Pugmire-Stoy. (2001). Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza.

Anexos

Link del cronograma

https://drive.google.com/file/d/1Bgv_PptrhftIvPYAgYs5YtE6KqKF6OJ/view?usp=sharing

Link de las evidencias fotográficas

<https://drive.google.com/file/d/1V3xz6BIj4cKnVfsZd06KF34lsVQzlaZl/view?usp=sharing>

Enlace del video de la teoría y la práctica

<https://youtu.be/LOzEWK11OGI+>