



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Pedagogía con mención en Educación Primaria**

**Seminario de graduación para optar al título de Licenciado en
Pedagogía con Mención en Educación Primaria**

Tema de investigación:

Estrategias didácticas.

Subtema de investigación:

El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción en primer grado A, Centro Educativo Privado Miriam Tinoco Pastrana, turno matutino del departamento de Masaya, durante el año lectivo 2021.

Línea de investigación: Proceso de enseñanza y aprendizaje.

Autora:

Br. Tania Xilonem Acevedo García.

Tutores: MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado.

Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez .

Fecha: Masaya, 14 de enero del 2022.

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto , brindarme salud y fortaleza para continuar con una meta que me propuse hace 5 años atrás, realizando así mis metas, objetivos de superarme como ser humano y ser partícipe del proceso de adquisición de conocimientos de nuestros estudiantes.

A mis padres por realizar un esfuerzo mas hacia mi persona desarrollando en mi ese deseo de superación y apoyarme en mis metas de ser una profesional de calidad al ingresar a nuestra alma mater , por la motivación constante que ellos han ejercido en mi logrando así que yo sea una persona de bien y sobre todo por haber creído en mí.

A mis hijos porque he robado tiempo de calidad de ellos al no estar en sus etapas de desarrollo para poder culminar mis estudios en la búsqueda de superación personal y profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios, a nuestros tutores por permitirme ser parte de su equipo y así obtener los conocimientos necesarios para ser unos profesionales de calidad, comprometidos con la sociedad y la niñez Nicaragüense, el compromiso adquirido con nuestra alma mater de llevar en alto su nombre donde quiera que desempeñemos labores.

A mi familia por la paciencia y el apoyo brindado durante este largo proceso para culminar mis estudios y siempre dando palabras de aliento para continuar y no desfallecer en las adversidades.



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

"2022: VAMOS POR MÁS VICTORIAS EDUCATIVAS"

Managua 14 de marzo del 2022

MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado
Coordinador
Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria
UNAN – Managua

MSc. Rodríguez:

A través de la presente los tutores del Seminario de Graduación de quinto año designados por la coordinación de la carrera en la modalidad de graduación para optar al título de Licenciado en Pedagogía con mención en Educación avalan la investigación titulada:

Estrategias Didácticas

Realizada por los bachilleres:

- Br. Tania Xilonem Acevedo García

Considerando que dicho estudio cumple con los criterios metodológicos establecidos por la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN – Managua). Por tanto, fue presentada y defendida ante los honorables miembros del Comité Académico Evaluador por sus autores e incorporando las oportunas sugerencias emitidas.

Atentamente,

MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado
Tutor de Seminario de Graduación

Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez
Tutor de Seminario de Graduación

RESUMEN

La presente investigación acción corresponde a la implementación del juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes de 1^{er} grado A del turno matutino del Centro Educativo Privado Mirian Tinoco Pastrana de la ciudad de Masaya.

El objetivo de esta investigación acción es ofrecer al docente el implementar otras estrategias didácticas para que se apliquen en el acto didáctico en el primer grado de educación primaria, específicamente en la asignatura de matemática en el contenido de adición llevando a las decenas y sustracción prestando a las decenas, con lo que se pretende que los estudiantes de este nivel desarrollen el pensamiento lógico matemático de una manera lúdica preparados para enfrentar a resolver situaciones de su diario vivir.

Esta investigación se llevó a cabo mediante el enfoque cualitativo y de acuerdo a las necesidades que la docente y los estudiantes presentaron al momento de la investigación, el estudio fue de tipo descriptivo, participativo e inductivo, por haberse desarrollado en un determinado momento, comprendido en este caso en el año lectivo 2021, se considera también de corte transversal.

La recopilación de la información se llevó a cabo mediante la aplicación de instrumentos como observación al desarrollo de clases, entrevista a la docente, presentación de clases modelos por parte de la investigadora de monitoreo y seguimiento a la docente de aula.

Los resultados obtenidos durante el transcurso de esta investigación se puede mencionar los siguientes: apropiación de las estrategias propuestas por parte de la docente de aula, disposición a implementarla en el aula de clases con sus estudiantes y la motivación de los discentes.

La principal conclusión fue que el juego como estrategia didáctica estimulan el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y sustracción prestando a las decenas en primer grado de educación primaria.

Palabras claves: **enseñanza, aprendizaje, juego, estrategias didácticas, adición, sustracción.**

ÌNDICE.

I. INTRODUCCIÓN.....	8
1.1. Resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa.....	10
1.2. Escenario de la investigación.....	14
1.3. Tema.....	16
1.4 Planteamiento del problema.....	17
1.5 Hipótesis de acción.....	18
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
III. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	21
3.1. Objetivo General.....	21
3.2. Objetivos Especificos.....	21
IV. DESARROLLO SUBTEMA.....	22
4.1. Referente teórico y Metodología.....	22
4.1.1 Estrategia didáctica.....	22
4.1.2 El juego como estrategia didáctica.....	23
4.1.3 El juego y su importancia en la educación.....	24
4.1.4 Características del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	26
4.1.5 Beneficios del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	27
4.1.6 Criterios para elegir un juego en procesos de enseñanza y aprendizajes de las matemática... ..	29
4.1.7 Enfoque de la enseñanza de Matemática.....	30
4.1.8. Estrategia de la casita del saber.....	31
4.1.9 Estrategia de la ruleta matemática.....	31
4.2 Diseño metodológico.....	33
4.2.1 Tipo de investigación.....	33
4.2.2. Técnicas e instrumentos para recolectar información.....	34
4.2.3. Criterios Regulativos.....	34
4.2.4. Técnicas de análisis e interpretación de datos.....	36
V. EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN.....	37
VI. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN.....	41
6.1. Efectos de las acciones.....	41

6.2 Efectos formativos en las personas.....	46
6.3 Nuevos planteamientos.....	47
VII. CONCLUSIONES	48
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	52

I. INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo de investigación acción tiene como finalidad implementar el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción del primer grado A del Colegio Privado Mirian Tinoco Pastrana, siendo este uno de los factores importantes que permiten realizar la clase atractiva e innovadora influyendo así en el aprendizaje de los estudiantes.

El objetivo de la investigadora es el analizar el juego como estrategia didáctica como favorecen el aprendizaje de la adición llevando y la sustracción prestando y confirmarlo mediante el desarrollo y ejecución del plan de acción, así mismo la docente lo implemente en su actuar pedagógico que la estimulación principal sea la motivación de los estudiante mediante el juego, desarrollando un pensamiento crítico y analítico de los estudiantes de primer grado.

El informe se encuentra estructurado de la siguiente manera:

A. Introducción: La cual hace referencia a los resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa desde la práctica profesional de la carrera, cuenta con un escenario de investigación, temas y subtema de investigación, planteamiento del problema e hipótesis de acción.

B. Justificación de la investigación: La cual contempla el interés del investigador del realizar esta investigación acción con docentes de primer grado para la implementación de nuevas estrategias didácticas en la asignatura de matemáticas.

C. Objetivos de la investigación: aquí se contempla un objetivo general y tres objetivos específicos.

D. Desarrollo del subtema que trata del referente teórico y diseño metodológico (tipo de investigación, técnicas e instrumentos para recolectar información, criterios regulativos, técnicas de análisis e interpretación de datos).

E. Ejecución del plan de acción: la investigadora redacta y explica como fue el desarrollo del plan de acción en dicha investigación.

F. Reflexión y evaluación, aquí están los efectos de las acciones, efectos formativos de las personas y nuevos planteamientos.

G. Conclusiones: La investigadora logra realizar sus conclusiones a través de la hipótesis acción que se formuló durante el proceso de recolección de información.

H. Referencias bibliográficas: La investigadora sustenta dicho a través de autores que han realizado estudios sobre el contenido que se está trabajado.

I. Anexos.

1.1. Resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa.

El proceso de resultados y reflexiones es una ponencia breve y de forma descriptiva de los tres momentos o fases principales en que se ha dividido esta investigación, desde sus orígenes en una propuesta de estudio a nivel de diagnóstico, seguido de un proceso de ejecución de planes de acción, en los cuales se logra presentar la ejecución y valoración de los resultados generados al implementar el juego como estrategia de aprendizaje en las operaciones básicas de la adición y sustracción.

✓ Fase del técnico superior.

Esta investigación fue realizada por estudiantes Jessenia Alvares y Alcides Mendoza estudiantes de la universidad UNAN- Managua en su defensa del técnico superior en el año 2020.

La misma surgió de las necesidades en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción con números naturales hasta 10, que presentaban los estudiantes de primer grado del Colegio Público Villa Libertad del Distrito VI del municipio de Managua, debido a que la docente impartía la clase de matemática de una manera tradicionalista y la que confundía estrategias motivadoras con el juego como estrategia didáctica.

Los estudiantes se mostraban desmotivados y un tanto aburridos durante el desarrollo de la clase por lo que se le hizo la propuesta a la maestra de implementar el juego de el dado, los naipes y el dominó como estrategias didácticas como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción hasta 10.

Los principales resultados obtenidos durante esta fase fueron: el reconocimiento de la importancia del juego como estrategia didáctica por parte de la docente, la motivación y participación activa, el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes.

✓ Fase de prácticas de profesionalización

En esta etapa se tomó la decisión de trasladarse a la ciudad de Masaya al Centro Educativo Privado Miriam Tinoco Pastrana en el mismo grado, debido a que el equipo investigador se dividió al momento de llevar las prácticas de profesionalización y la maestra del colegio Villa Libertad dónde se le iba a dar seguimiento a la investigación, no aceptó que el equipo investigador continúe con la intervención de dicha propuesta por tal motivo se aplicó el criterio de transferibilidad de la investigación acción, encontrando la aceptación inmediata de la docente y los estudiantes.

Durante el primer semestre del año 2021, en la asignatura de prácticas de profesionalización se llevó a cabo una investigación acción con el tema el juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción de números naturales hasta 10 para continuar con la investigación de estudiantes de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria de la UNAN- Managua, mediante un plan de acción que contemplaba:

Una capacitación a la docente basado a concientizarla acerca de la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la adición y sustracción de números naturales.

Clases demostrativas con el propósito que la docente evidencie a través de la práctica como llevar a cabo el juego como estrategia didáctica.

Un acompañamiento pedagógico con el fin de constatar si la docente lleva a cabo la estrategia planteada.

Mediante los instrumentos aplicados se hizo un consenso colectivo entre docente y estudiantes de parte de los investigadores para comprobar que el plan de acción que se llevó a cabo acerca de juego como estrategia didáctica fue de provecho y con resultados excelentes, ya que tanto la docente como estudiantes adecuaron los diferentes juegos propuestos tales como: el dominó, el dado y el juego de cartas, haciendo uso de ellos para resolver problemas de adición y sustracción.

Se logró concientizar a la docente en el uso del juego como estrategia didáctica, desarrollando la autonomía del estudiante en el momento de trabajar la asignatura de matemáticas sin mayor dificultad, en el uso de estas estrategias innovadoras se pudo constatar la importancia de que la docente reconozca la diferencia entre actividad, juego y estrategia, ya que la monotonía en el aula de clase se ha arraigado durante años la cual ha sido una problemática para los estudiantes en el aula de clase y así lograr la comprensión de esta asignatura.

Los estudiantes actualmente logran trabajar la adición y sustracción de manera espontánea, no siendo para ellos un obstáculo trabajar solo o acompañado en los diferentes ejercicios matemáticos que propone la docente en el aula de clase.

Como facilitadores en el aula de clase, el principal objetivo fue constatar las dificultades que presenta el estudiante y la búsqueda inmediata de solución ante esta problemática de aprendizaje, verificar como están preparados los docentes en cuanto a estrategias didácticas para la enseñanza de la adición y sustracción y como trabajar con el estudiante los diferentes contenidos en la asignatura de matemática sin redundar en las mismas estrategias y forma de enseñanza.

✓ **Fase de seminario de graduación.**

Como última fase, se lleva a cabo la continuidad de dicha investigación y la búsqueda de respuesta a la necesidad e inquietud que mencionó la docente al momento de conocer los resultados y reflexiones de la experiencia de investigación desde las prácticas de profesionalización, la cual fue conocer juegos que facilitarían la enseñanza de la adición llevando y la sustracción prestando puesto que en ese nuevo contenido los niños estaban presentando dificultad para comprenderlo porque la mayoría no entendía de la manera que ella lo estaba impartiendo.

Se describe el trabajo del primer semestre se enlazan las bases de su trabajo investigativo, diagnóstico suscitado en la investigación del técnico superior, efectos del plan de acción, descritos en el acápite titulado nuevos planteamientos.

Esto facilita la implementación del nuevo plan de acción, que busca darle respuesta a la necesidad que presenta la docente y los estudiantes en la enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y la sustracción prestando, mismo que pretende que la docente implemente los nuevos juegos propuestos y los estudiantes puedan alcanzar los indicadores establecidos en la malla curricular con el nuevo contenido, a su vez que en el desarrollo de la clase de matemática se integren, se motiven y desarrollen el pensamiento crítico a fin de poder dar solución a situaciones de la vida cotidiana, partiendo de lo que se hizo y lo que se debe hacer. Consultar a los principales informantes a fin de generar los hallazgos y los objetivos principales.

1.2. Escenario de la investigación



Imagen Nº 1 Entrada del colegio

El trabajo de investigación se desarrolló en el Centro Educativo Privado Miriam Tinoco Pastrana del departamento de Masaya, ubicado en el costado sur del parque La Reforma. El centro fue fundado en 1989. Cuenta con una población estudiantil de 101 estudiantes, atiende las modalidades de preescolar formal, primaria regular y secundaria. En la actualidad el colegio privado es dirigido por Msc Janet Yadira

García Jiménez tiene 11 docentes activos.

En su infraestructura cuenta con un muro perimetral de concreto, es de una sola planta, está compuesto por tres pabellones, ambos pabellones con cuatro aulas cada uno, tiene dos bodegas, un laboratorio de computación, la dirección y el cafetín. El colegio dispone de cuatro baños sanitarios, un urinario, en buen estado, un lavadero y una pileta la cual se ocupa para lavar los inodoros, no hay bebederos de agua. Posee un patio y una plazoleta sin techo en donde se realizan los recreos y actos culturales.

El aula del primer grado A, es el escenario físico donde se llevó a cabo el estudio, se ubica en el segundo pabellón, aula número 2 a mano izquierda, está construida de concreto, de piso en buen estado, con dos ventanales al frente, tiene iluminación natural y energía eléctrica. Los apagadores están en buen estado, el aula de clase cuenta con un escritorio, silla y una pizarra en buen estado con 22 estudiantes de los cuales 14 son niños y 8 mujeres. En hoja de vida de la docente se justifica una experiencia de siete años en el ámbito de la docencia.

El ambiente pedagógico del aula es apropiado para desarrollar el proceso de aprendizaje de una manera efectiva, el aula tiene el tamaño idóneo para realizar los diferentes juegos propuestos, en cuanto al mobiliario está organizado de una manera que permite la movilización y la interacción de la docente y sus estudiantes, cuenta con rincones de

aprendizaje de acuerdo al contenido abordado, lo que hacen que el estudiante reafirme y consolide lo aprendido.

1.3. Tema

Estrategias didácticas.

Subtema de investigación:

El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción en primer grado A, Centro Educativo Privado Miriam Tinoco Pastrana, departamento de Masaya, durante el año lectivo 2021.

1.4 Planteamiento del problema

Mediante la visita y entrevista realizada a la docente de primer grado A del turno matutino del Centro Educativo Privado Miriam Tinoco Pastrana, se pudo corroborar que la docente sigue haciendo uso del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de los contenidos en la asignatura de matemática.

En la entrevista ella planteó, que los estudiantes se han motivado mediante el desarrollo del juego durante la clase, pero le gustaría implementar otros juegos para que los estudiantes no se desmotiven, por lo que durante este semestre los contenidos que propone la acción didáctica son más complejos, realizando la revisión del programa o malla curricular que nos facilita el ministerio de educación para el desarrollo de contenidos en el área de matemáticas para primer grado la investigadora y docente que realizaron dicha revisión logran constatar que en las actividades sugeridas de dicho programa contempla que las estrategias didácticas a poner en práctica en el acto pedagógico deben de estimular el pensamiento crítico y la creatividad del estudiante dicho pensamiento debe de trascender el análisis memorístico y dar lugar aun análisis cognitivo del estudiante , facilitándole así de esta manera al estudiante que el contenido de la adición llevando y la sustracción prestando a las decenas le sea de mejor provecho a los estudiantes facilitando así la asimilación y comprensión de este contenido porque la resolución de los ejercicios se debe de hacer de forma vertical y deben comprender y ubicar los números según el valor que le corresponde.

Si se implementan otros juegos (la casita del saber y la ruleta matemática) se tendrá como resultado un aprendizaje de la adición llevando y la sustracción prestando sea significativo, genere interés y motivación que ayude a la adquisición de habilidades y destrezas y el desarrollo del pensamiento lógico matemático y así la maestra pueda garantizar una enseñanza innovadora y de calidad.

Debido a esto se generó la pregunta de investigación ¿De qué forma favorecen los juegos la casita del saber y la ruleta matemática en la enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y la sustracción prestando a la decena con números naturales?

1.5 Hipótesis de acción

La implementación del juego como estrategia didáctica ¿favorecen el aprendizaje de la adición y sustracción en primer grado?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños y niñas puesto que les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener su mente preparada para la crítica, el pensamiento y la abstracción. Además ayudan a encontrar las soluciones a los problemas o a determinadas situaciones complejas de una forma mucho más coherente.

El presente trabajo surge de la investigación acción realizada en el primer semestre del año en curso, en el Centro Educativo Privado Miriam Tinoco Pastrana específicamente en el primer grado A con una población estudiantil de 22 estudiantes de los cuales 8 son niñas. En este estudio se demostró la efectividad del juego como estrategia didáctica, comprobado mediante la observación a la clase de matemática, entrevista a la docente, estos instrumentos dieron a conocer que se continuó implementando los juegos propuestos en las prácticas de profesionalización como parte de las estrategias didácticas que aplica la docente.

Por tanto, fue de interés de la investigadora pensar en acciones que permitan determinar un aporte significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción. En esta investigación acción se establece el juego como propuesta de estrategia didáctica que serán de gran utilidad para otros docentes en apoyo en su actuar pedagógico.

Este trabajo beneficiará a largo plazo a la docente mediante la propuesta del juego como estrategia didáctica en cuanto a la enseñanza de la adición y sustracción y los estudiantes de primer grado A son beneficiados porque la docente al implementar juegos en el

proceso de enseñanza y aprendizaje podrán captar con mayor facilidad los contenidos propuestos con una mejor motivación e interés, de igual manera desarrollar habilidades matemáticas.

A la investigadora la beneficiará con los conocimientos adquiridos durante todo el proceso de la investigación, siendo en un futuro una docente capaz de dar solución a problemas de aprendizaje que se puedan presentar en el aula de clase.

III. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Objetivo General

Implementar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y sustracción prestando a la decena en primer grado A del Centro Educativo Privado Miriam Tinoco Pastrana durante el año escolar 2021.

3.2. Objetivos Especificos

- ❖ Describir las estrategias didácticas que usa la docente para desarrollar la adición llevando y sustracción prestando a la decena.
- ❖ Proponer el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y sustracción prestando a la decena.
- ❖ Analizar los resultados de la implementación de juegos la casita del saber y la ruleta matemática como estrategia didáctica.

IV. DESARROLLO SUBTEMA

4.1. Referente teórico y Metodología

El referente teórico es el acápite de este informe el cual retoma la opinión de expertos sobre conceptualizaciones y principios para describir el juego como estrategia didáctica.

4.1.1 Estrategia didáctica.

El término estrategia es utilizado por diferentes asignaturas y ciencia para explicar los fenómenos que ocurren al interior de ellas ¿Qué es la estrategia? Es una noción que aparece mencionada desde el antiguo testamento y cuenta con una continua y dinámica evolución semántica en el ámbito práctico y académico (Malaver 2011)“Las estrategias de aprendizaje tienen pues la función de facilitar los procesos de aprendizajes, y para ello se sirven de tácticas o técnicas especificadas de estudio (Beltran' 2013) Para este autor es importante de cualquier estrategia es que está bajo el control del estudiante, es decir, a pesar de que ciertas rutinas puedan ser aprendidas hasta el punto de automatizar, las estrategias son generalmente deliberadas planificadas y conscientemente comprometidas en actividades.

Las estrategias son un conjunto de acciones que están orientadas a alcanzar un determinado fin o propósito. Es por ello que Sánchez afirma: “Las estrategias son procedimientos que orientan acerca de la utilización de una habilidad o del conocimiento necesario para resolver un problema” (p.46).

El criterio de Sánchez es muy acertado, ya que en realidad las estrategias son una guía de acciones y procedimientos que sirven como medio para organizar actividades innovadoras y significativas que permiten al individuo apropiarse de diversos conocimientos para resolver sin dificultades cualquier problema que se presente en la vida cotidiana.

4.1.2 El juego como estrategia didáctica

El juego es una herramienta donde el docente puede valerse para desarrollar sus clases y para ellos conseguir con mayor precisión la atención de los estudiantes, es por eso que el juego en la educación debe ser primordial para que estos niños capten con mayor facilidad los contenidos que el docente quiera impartir y obtener un aprendizaje satisfactorio.

Según (V. Blanco 2012) El juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Para Jean Piaget “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según cada etapa evolutiva del individuo “(Blanco 2012).

En la actualidad el juego es considerado un proceso cognitivo que se dá a partir de las actividades que el individuo realiza de acuerdo a su propia experiencia, es por ello que el juego como estrategia didáctica, tiene una importante función socializadora e integradora del conocimiento, el mismo que en el ámbito educativo y social permite conocer y experimentar conductas interactivas e innatas de cada ser humano.

Así mismo, el juego ayuda a organizar un ambiente armónico y propicio para que el proceso educativo sea agradable, efectivo y a la vez provechoso en el desarrollo de las diferentes capacidades intelectuales y morales del niño para fundar prácticas de sociabilidad, colectivismo, amor y respeto por los demás. Según (Melo,M.,Hernandez,R. 2014) “El juego es una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aún cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido”.

De la misma manera, (Gonzalez 2014) afirma: “El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo”.

Se valora los criterios de los autores, ya que el juego realmente posibilita la práctica libre y la expresión creativa de cubrir todos los conocimientos y experiencias que se adquieren en el diario vivir; es así que el juego en el contexto social y educativo se enfoca en la manera en la que el niño inicia animado, ejercita su lenguaje, se adapta al medio que lo rodea, descubre nuevas realidades, forma su carácter crítico – creativo y desarrolla su capacidad de interacción con el medio para apropiarse de conocimientos de forma libre y divertida.

4.1.3 El juego y su importancia en la educación.

El juego es el primer acto creativo del ser humano, es por ello que su importancia radica en que es un medio a través del cual los niños exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. El juego también es una actividad muy importante y dinamizadora para el desarrollo de los individuos, puesto que no solo lo realiza por diversión o distracción, sino también para enseñar y aprender de manera agradable y significativa. Como citó (Rodríguez 2015) plantea al juego como “Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.

Así mismo, (Martínez 2016) afirma. “Los niños juegan para divertirse, aprenden a socializar, es decir, a relacionarse entre ellos, reconocer sus cualidades, habilidades, a desarrollar su lenguaje, imaginación y creatividad”. Se comparte con las teorías que expresan Sánchez y Martínez, ya que verdaderamente los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar; esto se debe a que en la edad escolar los infantes requieren del ejercicio y de la recreación colectiva para fortalecer su desarrollo físico e intelectual y así adquirir aptitudes y actitudes que favorezcan significativamente su convivencia e interrelación con los demás. El juego y su importancia en las matemáticas.

Antes de hablar del juego en las matemáticas, resulta indispensable indicar que el estudio de las matemáticas no sólo requiere de conceptos y procedimientos para resolver problemas, sino de la interrelación armónica entre todos los actores educativos para

buscar métodos y estrategias didácticas que permitan obtener resultados exitosos en el proceso de enseñar y aprender significativamente. Por esta razón (Gutierrez.,L.,Ariza,L. Jaramillo ,J 2014) refiere. “La didáctica de las matemáticas estudia sus procesos de enseñanza con el objetivo de comprender sus problemas y solucionarlos, generando diferentes teorías y prácticas a fin de fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes”.

Valorando lo expuesto por Serrano, se puede manifestar que la didáctica de las matemáticas como disciplina pedagógica, define algunos parámetros y procesos de comunicación que posibilitan el diseño de estrategias y la utilización de herramientas de apoyo para que los docentes y estudiantes se apropien de manera significativa de todas las estructuras conceptuales y simbólicas propias de las matemáticas.

Una vez teniendo claro lo que implica la didáctica de la matemática en el desarrollo del proceso educativo, es necesario indicar que los juegos y la matemática tienen muchos aspectos en común, puesto que dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje dotan a los docentes y a los estudiantes de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras cognitivas para explorar y desarrollar su creatividad de manera dinámica, analítica, crítica y creativa.

(Calderon, La didactica de hoy 2013)“La importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación”.

Por su parte (Aristazabal, J., Colorado H.Alvarez,D 2016) refieren: El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad.

Ratificando lo manifestado por los autores, se indica que la importancia del juego en la educación matemática, radica en la capacidad que tenga el docente para implementar en las clases de matemáticas diversos juegos didácticos que estén acorde a la edad y al nivel cognitivo del estudiantado, con el propósito de inducirlos a dar los primeros pasos

en el desarrollo de técnicas intelectuales y hábitos de razonamiento para fomentar su desarrollo integral, potenciar su pensamiento lógico y su forma de pensar con espíritu crítico y creativo la manera de intercambiar ideas y opiniones que les permitan reforzar y adquirir nuevos conocimientos para que de manera adecuada poder dar solución a los diversos problemas presentados en el contexto socioeducativo.

4.1.4 Características del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los juegos dentro del ámbito educativo no deben ser visualizados como una pérdida de tiempo, más bien deben ser percibidos como actividades con características de integralidad que permite llamar la atención de la población estudiantil y con ello mejorar la calidad de la educación.

Para (K. Calderon) citó las siguientes: Espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del alumno o alumna, que al mismo tiempo le permite aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente este haciendo uso de sus destrezas, habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le pueden presentar como estrategias que ponen en práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje. (p.196)

Por su parte, (Andrade 2017) define varias características del juego entre las cuales se pueden nombrar: “Despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas” (p.78). Si se analizan bien todas las características que posee el juego, podremos darnos cuenta de la gran variedad de aspectos positivos que traen consigo los juegos para mejorar dinámicamente y significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es por ello que se comparte con los criterios de estos autores, ya que como manifiestan en sus teorías, el juego es realmente una actividad libre y desinteresada que permite a los individuos tener la seguridad de que, si participan de ellos, lo hacen por su propia voluntad y deseo de aprender de manera divertida y significativa. Siguiendo en la misma línea de estudio, es preciso manifestar que todo ser humano, desde sus primeros años

de vida y por su naturaleza activa, necesita del juego para ir construyendo su propia identidad. Es así que en la educación matemática los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas interesantes, atrayentes, activas y dinámicas, para de esa manera inducir al estudiante a convertir todo lo aprendido en una habilidad disponible para ser aprovechado en cualquier momento de la vida (Casas 2015) nos indica que cuatro son las características que debe reunir el juego para ser utilizado en clase de matemáticas:

- Tener unas reglas sencillas y un desarrollo no muy extenso.
- Ser interesantes y atractivos en su presentación y desarrollo.
- No ser basados únicamente en el azar.
- Ser juegos que el alumno conozca y practique fuera del ambiente escolar y que puedan ser “matematizados”.

En base a la teoría antes expuesta, se puede deducir que el aprendizaje de las matemáticas, debe presentarse para los niños como una instancia de participación activa y divertida, donde puedan manipular los elementos, observar y reflexionar sobre los procesos y conceptos involucrados en el ámbito educativo.

Es decir que es el deber del docente es crear instancias de aprendizajes significativos en la que se motiven a los estudiantes a ser los constructores de sus propios conocimientos lógico-matemáticos, utilizando materiales y juegos que sean de ayuda para una comprensión total y permanente de los aprendizajes.

4.1.5 Beneficios del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El juego se trata de una actividad libre que el niño siempre practica por diversión, pero cuando lo hace por aprender, puede llegar a crear relaciones especiales de interrelación y comunicación para desarrollar su formación integral de manera crítica, analítica y creativa (Angelina,Gonzalez,Molina,J, Sanchez 2014) refieren: El juego dentro de la formación matemática es potencialmente muy grande, puesto que su razón de uso se enfoca en iniciar o desarrollar, a partir de la realización de ejemplos prácticos (no de la

repetición de procedimientos hechos por otros) y atractivos, las destrezas específicas para la resolución de problemas y los modos típicos de pensar matemáticamente.

Por su parte, Alsina (como se citó en Sánchez, 2013) expresa que son muchas las razones por la que los juegos representan las mejores herramientas de enseñar y aprender matemáticas de manera significativa, entre las razones principales tenemos:

- Motivan al docente y a los estudiantes a tomar en serio e implicarse mucho más en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.
- Tratan distintos conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.
- Permiten afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.
- Inducen a aprender a partir del propio error y del error de los demás.
- Orientan a respetar la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.
- Ayudan a desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias.
- Facilitan el proceso de socialización y, a la vez, la propia autonomía personal.
- Inducen al alumno a tener un acercamiento más significativo con la realidad.
- Permiten perseguir y conseguir en muchas ocasiones el aprendizaje significativo. Con seguridad se comparte con el criterio de Corbalán y Alsina, ya que la matemática por su naturaleza misma, es también un juego que implica otros aspectos de ejes culturales de enseñar y aprender significativamente, debido a que tienen rasgos comunes y participan de las mismas particularidades en lo que respecta a su propia práctica para que los docentes transmitan a los educandos el interés y el verdadero entusiasmo para aprender matemáticas sin presión alguna.

4.1.6 Criterios para elegir un juego en procesos de enseñanza y aprendizajes de las matemática.

Gutton, (2002) considera que el juego debe poseer cierta estructura para que la aplicación sea correcta y logre el cometido de recreación y educación, además refiere ciertas ventajas que se obtienen, tales aspectos son descritos a continuación:

- **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica, expresa la manifestación de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador (estudiante). Es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se desea, la participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.
- **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien la participación activa en el juego. Además, refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, promueve la novedad, la singularidad y la sorpresa que son cualidades inseparables a éste.
- **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivación para participar de manera activa en el juego, sin esta característica no hay juego, ya que ésta incita a la actividad

independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

4.1.7 Enfoque de la enseñanza de Matemática.

El enfoque de los 8 pasos de solución de problemas matemáticos; están basados en el seguimiento educativo de George Polya (1945) y en los trabajos sobre la enseñanza de la matemática de otros investigadores (John Dewey y Graham Wallas). En nuestro país Nicaragua existe como enfoque oficial de enseñanza de las matemáticas la orientación de resolver problemas matemáticos con el enfoque de los 8 pasos que se basan en la resolución de problemas este consiste en explicar el contenido matemático, presentar el método para resolver un ejemplo de problema y practicar problemas para aprender el método, es decir, presentar ejemplos de problemas y enseñar cómo resolverlos para formar estudiantes con dominio en resolución de problemas matemáticos. Con este enfoque dirigido a la enseñanza de las matemáticas se pretende plantear de la siguiente manera:

- 1- Iniciación.
- 2- Presentación del problema central de la clase.
- 3- Resolución individual por parte de los estudiantes.
- 4- Presentación de ideas en la pizarra.
- 5- Explicación de las ideas presentadas.
- 6- Establecimiento de conclusiones.

- 7- Ejercitación.
- 8- Culminación

4.1.8. Estrategia de la casita del saber



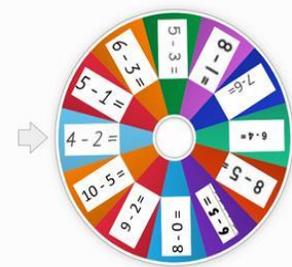
Materiales: Cartón, cartulina corriente, marcadores, hojas de colores, regla milimetrada, lápiz de grafito, silicón o resistol, cuchilla, tijera, hojas de papel bond tamaño carta.

Se construye una casita de cartón de tamaño de 50 cm. de alto por 30cm de ancho, se pega cartulina en su exterior para que le soporte y firmeza, después se forra con hojas de colores para que sea atractivo a los estudiantes, se divide la casita en dos partes. En la parte derecha se introducen hojas de aplicaciones con cajas de valores vacias, en la parte izquierda se introducen una serie de ejercicios matemáticos del contenido adición sin llevar y llevando a las decenas.

Una vez realizado el procedimiento, se procede a su ejecución de la manera siguiente: Se enumeran a los estudiantes según la cantidad a participar en dicho juego, la docente al azar dice un número, el estudiante que tenga ese número pasa al frente, saca una hoja de aplicación contenida en la parte derecha de la casita del saber, selecciona un ejercicio contenido en la parte izquierda de la casita, escoge una caja de valores y escribe el planteamiento operativo en la pizarra para darle solución para que finalmente escriba la respuesta en la caja de valores y así sucesivamente pasará uno a uno.

4.1.9 Estrategia de la ruleta matemática

Materiales a usar para su construcción: cartón en desuso, marcadores permanente, lápiz de grafito, compás, tijera, cuchilla, papel lustrillo de diferentes colores, chinchas, 1 tapa de botella de gaseosa pegamento en silicón líquido y silicón en caliente.



Se construye una circunferencia de 15cm. de radio, se elabora una base del mismo cartón de 20cm. de alto y 5cm de ancho, se sujeta la circunferencia a la base con los chinchas y el tapón de gaseosa, se divide la circunferencia en 10 partes iguales, partiendo del centro hacia sus lado, se forran cada

una de estas partes de la circunferencia en diferentes colores, se escribe en cada parte un ejercicio de sustracción combinada llevando y sin llevar a la decena.

La metodología de esta estrategia consiste en el estudiante que participe de ella, escogerá un color, girará la ruleta y si cae en el color de su preferencia se le brindará un aplauso de motivación y si no atina en su color, procederá la solución del ejercicio seleccionado haciendo uso de la pizarra, así pasará uno a uno dependiendo del tiempo disponible en su plan de clase.

4.2 Diseño metodológico

4.2.1 Tipo de investigación.

Para realizar esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo y de acuerdo a la profundidad del mismo el estudio fue de tipo descriptiva, participativa, por el involucramiento activo de todas las partes, ya que la investigación acción tiene su metodología que se aplica desde su planificación, ejecución (trabajo de campo), el procesamiento y análisis de los resultados, donde el propósito es que el docente reflexione sobre su práctica educativa, de forma que repercuta, tanto sobre la calidad del aprendizaje como sobre la propia enseñanza.

De acuerdo con Latorre (2003) “el ciclo de investigación-acción se configura en cuatro momentos o fases: planificación, acción, observación y reflexión. El momento de la observación, la recogida y análisis de los datos de una manera sistemática y rigurosa, es lo que otorga rango de investigación” (p.21).

Se realizó un análisis detallado de cada descriptor; también fue de corte transversal por haberse desarrollado en un determinado momento, comprendido en este caso en el segundo semestre del año lectivo 2021. Para la recopilación de la información se utilizó técnicas como: la observación al desarrollo de clases, taller desarrollado con la docente, entrevista dirigida a la docente de aula, presentación de clases demostrativas, y finalmente observaciones a clases a través de un monitoreo y seguimiento.

Según Hernández Sampieri, R. cuarta edición (2006. p.3-26): El enfoque cualitativo lo que nos modela es un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural, esto se debe a que en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías en detrimento del empleo de un instrumento de medición determinado.

4.2.2. Técnicas e instrumentos para recolectar información

Para obtener información verás se realizaron varias visitas al centro, específicamente al aula de primer grado A. Las técnicas implementadas en la investigación fueron: observación a la clase de matemática al inicio de la investigación para conocer las estrategias que utilizaba la docente con los estudiantes, dicho instrumento se realizó a través de la técnica de la observación directa, entrevista a la docente mediante el instrumento guía de entrevista.

Y un último instrumento aplicado fue un monitoreo y seguimiento con la intención de comprobar que la docente aplica los juegos de la casita del saber y la ruleta matemática como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y la sustracción prestando, así mismo corroborar si los estudiantes lograron adquirir habilidades matemáticas en cuanto a la resolución de problemas del contenido antes mencionado.

Según los datos recopilados a través de:

- Instrumento para recopilar información
- Fuentes de información

4.2.3. Criterios Regulativos

En este estudio basado en el paradigma cualitativo permitió recopilar información para describir el fenómeno en estudio. Se estableció como criterio regulador la credibilidad, lo que permitió decir de esta investigación lo rigurosa en cuanto a la credibilidad de los datos.

Criterio regulativo de la credibilidad: la investigación se realizó de forma paciente ya que es la manera de como los resultados demuestren la situación de los estudios, al verificar que el tema fue identificado y planteado con exactitud, por medio de las observaciones sobre la investigación y el tratamiento adecuado de los resultados que se obtuvieron.

➤ **Criterio regulativo de transferibilidad:**

Porque puede ser transferible a otras situaciones aportando de esta manera por medio de la investigación estrategias didácticas innovadoras que permitan constatar el proceso de aprendizaje en las operaciones básicas de adición y sustracción en la asignatura de matemáticas en los estudiantes de primer grado, es aplicado al tratar tema donde se describen las temáticas a trabajar durante el trabajo de investigación .

➤ **Criterio de aplicabilidad**

De igual manera se retomó el criterio de aplicabilidad porque se cumple con las estrategias propuestas, siendo adaptables a otros sujetos y contextos, así lo declara el docente que retomará las estrategias del juego y dar continuidad a los avances de los aprendizajes en los estudiantes de segundo grado modificando las mismas de acuerdo a los contenidos.

➤ **Criterio de neutralidad**

La neutralidad tiene que ver con el hecho de que los datos se han recogidos e interpretado con el más alto nivel de profesionalismo y ética investigativa, sin omitir, hechos o respuesta de los informantes.

4.2.4. Técnicas de análisis e interpretación de datos

➤ Registro de datos

Aplicados los instrumentos que permitieron recopilar información estos fueron organizados en un diario y en el procesador digital Microsoft Word, el cual es muy útil para la elaboración de informes de investigación.

➤ Depuración de la información

Una vez aplicados los instrumentos de recopilación de información y comparando las respuestas se realizó una depuración de la información quedando la de mayor utilidad.

Según los datos recopilados a través de los instrumentos para recopilar la información.

➤ Análisis e Interpretación de los resultados:

El análisis e interpretación de los resultados se realizó mediante la triangulación de la información y a través de la descripción e interpretación de la información o los resultados arrojados por los instrumentos, recurriendo a la perspectiva teórica, los objetivos planteados y la observación realizada.

V. EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

Acciones	Intensión de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizará (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Planificación de juegos(casita del saber y ruleta matemática.)	Planificar los tipos de juegos como estrategia didáctica, para desarrollarlo	Tania Acevedo (investigadora) Docente de aula.	Reunión con la docente. Revisión de la acción didáctica de primer grado(docente de aula e investigadora) Seleccionar los contenidos a trabajar.			21 octubre del 2021. 10am a 12m.	Observar la planificación de los juegos a proponer. Reconocer si la docente prepara los recursos didácticos para desarrollar los juegos propuestos.

<p>Clases demostrativas.</p>	<p>Presentar mediante clases demostrativas la integración de estrategias (casita del saber, ruleta matemática) en la adición llevando y sustracción prestando a las decenas.</p>	<p>Tania Acevedo (investigadora)</p>	<p>Planificación de clases demostrativas . Preparación de material didáctico de apoyo. Desarrollar dos encuentros de aprendizaje con la docente de aula y estudiantes del primer grado A, integrando las estrategias propuestas.</p>			<p>03 noviembre 10:00 am. 18 noviembre. 8:30am. a 9:15am. 22 noviembre. 8:30am. a 9:15am.</p>	
------------------------------	--	--------------------------------------	---	--	--	---	--

<p>Observación directa a la clase.</p>	<p>Observar clase directa a la docente con la intención de valoración pedagógica sobre la implementación del juego como estrategia didáctica en la adición y sustracción</p>	<p>Investigadora Tania Acevedo. Docente de aula</p>	<p>Registrar los resultados metodológicos observados mediante una guía de observación.</p>			<p>24 noviembre. 8:30am.a 9.15 am.</p>	
--	--	---	--	--	--	--	--

VI. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN

6.1. Efectos de las acciones.

Primer acción: Planificación de juegos.

Durante la aplicación de uno de los instrumentos de evaluación que se le administró a la docente de aula, en el cual manifestó la motivación que despertó en los estudiantes de primer grado la aplicación de juegos propuestos en las prácticas de profesionalización e investigación aplicada en el primer semestre del año 2021, así mismo la necesidad de implementar otros juegos con el objetivo de continuar cambiando la clase tradicional a una clase activa y participativa.

Producto de lo anterior, se propuso un plan de acción que contempla las temáticas siguientes: planificación de juegos (casita del saber y ruleta matemática), elaboración de recursos didácticos, clases demostrativas y observación directa a clases a través de monitoreo y seguimiento.

El día jueves 21 de octubre se realizó la primer estrategia de acción, la cual consistió en la planificación de juegos, esta se realizó en conjunto con la docente e investigadora. El objetivo de esta acción fue planificar los tipos de juegos, los cuales se puedan implementar como estrategia didáctica para desarrollar los contenidos de adición y sustracción, llevando y prestando a las decenas, respectivamente.

Esta acción dió inició a las 10 en punto de la mañana, con una metodología activa-participativa entre las partes involucradas, en la cual se hizo una revisión de la acción didáctica del primer grado, para valorar los contenidos plasmados, de tal forma darle continuidad y seguimiento a aquellos desarrollados en el semestre anterior. De igual forma valorar los tipos de materiales que se puedan utilizar para elaborarlo, también programar el día y hora para elaborar dichos recursos didácticos.

Se pudo valorar aspectos positivos de esta primer acción, siendo como principal fuente la disposición total de la docente para trabajar en dicha investigación.

El desarrollo de esta primera acción se evaluó mediante un diálogo dirigido y respetuoso entre la docente de aula y la investigadora, manifestación misma que hizo ella, ya que le resultó de buen parecer los juegos que se propusieron como estrategias didácticas en los contenidos programados.

Segunda acción: Elaboración de recursos didácticos

Esta segunda acción se desarrolló el 28 de octubre, con una duración de tres horas, dando inicio a las 10 de la mañana y finalizando a las 1 de la tarde. Tuvo como objetivo preparar recursos didácticos para desarrollar los juegos (casita del saber y la ruleta matemática) como estrategias didácticas. La investigadora y la docente de aula fueron las personas involucradas en la realización de esta acción.

Como parte de la metodología empleada se seleccionaron los materiales a utilizar para elaborar estos recursos didácticos, tomando en cuenta que fueran de fácil adquisición para evitar futuros inconvenientes. Se detalló el procedimiento a seguir para su construcción y así mismo se procedió a su ejecución, mediante la observación realizada durante el proceso se pudo comprobar la aceptación por parte de la docente sobre el involucramiento de dicha actividad, mostrando mucho interés y disposición.

Tercera acción: Clases demostrativas

Como tercera acción que contempla el plan están dos clases demostrativas que la investigadora llevó a cabo durante esta investigación con el objetivo de demostrar a la docente la integración del juego (casita del saber y la ruleta matemática) como estrategias didácticas propuestas para la enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y la sustracción prestando a las decenas.

Primer clase demostrativa



Estrategia didáctica La casita del saber

La primer clase demostrativa se llevó a cabo el día jueves 03 de noviembre, con una duración de 45 minutos, dió inicio a las 8:30 a.m. y finalizó a las 9:15 a.m.. Se impartió con el contenido de adición llevando a las decenas, estando a cargo de la investigadora, se aplicó la estrategia didáctica casita del saber, llevando a cabo el enfoque de resolución de problemas, propuesto por el Ministerio de Educación (MINED Nicaragua).

Partiendo con una dinámica motivadora e integradora (el árbol de la sabiduría) como introducción al nuevo contenido, posterior se le presentó un problema relacionado con el actuar del diario vivir, con el cual los estudiantes interactuaron de una manera participativa, en la cual se puso en práctica la estrategia antes mencionada, se procedió a pasar a tres estudiantes en la que escribieron sus ideas en la pizarra para después proceder a explicarla desde su punto de vista, posteriormente se puso en práctica el trabajo colaborativo entre los estudiantes, mediante la ejercitación, de la práctica de dicha estrategia, se aclararon dudas relacionadas al contenido y después se valoró la clase, en donde la docente manifestó que esta estrategia motivó a los estudiantes a participar ya que ella para poder hacer que los estudiantes pasaran a la pizarra lo hacía mediante la dinámica el lápiz hablante.

Un detalle observado durante el desarrollo de la clase, fue que la docente mostró interés, lo que conlleva a deducir que la docente se apropió de la metodología y pondrá en práctica dicha estrategia en su actuar pedagógico, de igual manera los estudiantes mostraron aceptación y entusiasmo durante la ejecución de la estrategia y les será de ayuda para el aprendizaje significativo de la adición llevando y la sustracción prestando.

Segunda clase demostrativa

El día 18 de noviembre se desarrolló la segunda clase demostrativa, con una duración de 45 minutos, dando inicio a las 8:30 a.m. y finalizando a las 9:15 a.m., con el contenido sustracción prestando a las decenas, la clase inició con la dinámica “mando mando”, mediante la cual los estudiantes recordaron el contenido de la clase anterior debido a que resolvieron mentalmente ejercicios de sustracción prestando a las decenas, posterior se le presentó un problema que leyeron en voz alta, lo analizaron y buscaron solución, apoyado con la estrategia “la ruleta matemática”, siempre aplicando el enfoque de resolución de problemas.

La docente seleccionó a tres estudiantes en la que cada uno escribió su idea en la pizarra para después explicarla ante el resto de sus compañeros, se les propuso otros ejercicios para ejercitar la aplicación de dicha estrategia, en donde los estudiantes respondieron de manera acertiva, participativa y activa.

Cuarta acción: Observación directa a la clase (monitoreo y seguimiento)

Esta acción se realizó con la intención de valorar la aplicación del juego como estrategia didáctica (la casita del saber y la ruleta matemática)

El día 23 de Noviembre del presente año se llevó a cabo la primera observación directa a la clase impartida por la docente con el objetivo de constatar que la maestra hizo uso del juego la casita del saber como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la adición llevando a la decena desde su actuar pedagógico, esto se realizó mediante una guía de observación para valorar la metodología y la efectividad de la estrategia aplicada, durante este proceso se pudo comprobar que ella desarrolló la estrategia propuesta para impartir el contenido antes mencionado, facilitando la enseñanza y aprendizaje a sus estudiantes, ya que le resultó fácil la resolución de ejercicios y problema planteado, de igual forma utilizó materiales didácticos elaborados con recursos del medio cumpliendo así con el indicador de logro propuesto para ese día el fue “Resuelve situaciones de

diferentes contextos relacionados con la adición sin llevar y llevando con resultados menores que 20, mostrando diferentes alternativas de solución.”

El 24 de noviembre del mismo año se realizó la segunda y última observación directa a la clase con la intención de corroborar que la docente implementó en su acción didáctica el juego la ruleta matemática para generar el cálculo mental en la resolución de problemas de sustracción prestando a la decena y facilitar el aprendizaje de los estudiantes a través de esta estrategia didáctica.

Mediante esta última acción se logró observar y valorar la apropiación de la docente referente a la implementación de las estrategias didácticas el juego de la casita del saber y la ruleta matemática, fue notorio que la clase de matemática fue más atractiva y dinámica que las que observaron antes de implementarse dichas estrategias didácticas y se pudo apreciar en los estudiantes la adquisición de conocimientos para la resolución de problemas de adición llevando y sustracción prestando a la decena de una forma constructivista, también se evidenció la práctica de valores como el respeto, ayuda mutua, participación.

Retirada del Centro

Este mismo día se realizó la retirada del centro, agradeciéndole a la docente y estudiantes el apoyo, tiempo y espacio brindado durante este año para llevar a cabo la investigación acción, la docente expresó su gratitud por los nuevos conocimientos adquiridos en referencia a la metodología de los diferentes juegos implementados en el año escolar durante la intervención de la investigadora en el aula de primer grado A, así mismo manifestó que los juegos de la casita del saber y la ruleta matemática las implementará en la asignatura de lengua y literatura adecuándolos a los contenidos de la misma, de igual manera comentó que la UNAN Managua forma excelentes profesionales y las puertas de su aula estarán abiertas para futuras investigaciones.

6.2 Efectos formativos en las personas

Efectos formativos en la docente; se evidenció en la docente el interés por elaborar en conjunto con la investigadora los recursos didácticos y la metodología de la casita del saber y la ruleta matemática como estrategia didáctica, así mismo el dominio de dichos juegos, esto se pudo demostrar a través de la implementación de cada uno de ellos en el actuar pedagógico de la docente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, obtener mediante la ejecución de los mismos mejor enseñanza en la adición llevando y sustracción prestando a la decena con números naturales, e inclusive con otros contenidos de la misma disciplina y porque no trabajarlo en otras disciplinas, mediante esto se puede deducir que la docente está presta a la innovación y cambio para mejorar la calidad educativa de sus estudiantes.

La docente manifestó que a partir de la aplicación de dicha estrategia la metodología es más dinámica, induciendo al estudiante a trabajar de manera independiente dentro y fuera del aula de clases.

Efectos formativos en los estudiantes: se observó que a partir de los juegos propuestos en la investigación desarrollaron habilidades, capacidades y destrezas en el pensamiento lógico, coherente y el cálculo mental siendo más fácil para ellos el aprendizaje y la adquisición de conocimiento para la resolución de problemas de adición llevando y la sustracción prestando a la decena, a través de una clase interactiva, motivadora e integradora.

Efectos formativos en la investigadora; adquisición de nuevos conocimientos en la formación académica como estudiante de la carrera de pedagogía con mención en educación primaria, lo cual mejora el perfil como egresada, esto será de gran importancia al momento de ejercer la práctica como docente, ya que buscará solución a problemas de aprendizajes que puedan llegar a presentar los estudiantes mediante la investigación acción.

6.3 Nuevos planteamientos

Continuar implementando los diferentes juegos propuestos (ruleta matemática y la casita del saber) en los próximos años para reforzar los contenidos de adición y sustracción y así los estudiantes obtengan un mejor aprendizaje.

Valorar los juegos como estrategia didáctica como una metodología interdisciplinaria que pueden ser utilizadas en otras asignaturas con el fin de cambiar la perspectiva de enseñanza de una clase tradicional a una clase activa, participativa y motivadora.

Innovar y buscar otros juegos como la rayuela, guantes matemáticos, bingo matemático de la adición , bingo matemático de la sustracción, rompecabezas de la adición y sustracción, laberinto matemático, entre otros, los cuales faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y sustracción prestando a la decena.

Compartir con otros docentes los juegos implementados (ruleta matemática y casita del saber) como estrategia didáctica para que conozcan su metodología y los apliquen en su acción didáctica.

VII. CONCLUSIONES

Una vez realizado el análisis de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los distintos instrumentos de evaluación, se llega a las siguientes conclusiones:

Las estrategias que usa la docente en el desarrollo de su clase son poco motivadoras por lo que sus estudiantes no participan ni se integran en la solución de diferentes ejercicios y problemas propuestos, de tal forma hay poco interés por la disciplina lo que conlleva que el aprendizaje no sea el esperado.

La investigadora propone el juego casita del saber y la ruleta matemática como estrategia didáctica, mediante el cual los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas en la resolución de ejercicios y problemas propuestos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la adición llevando y sustracción prestando a las decenas hasta 20.

La implementación de los juegos la casita del saber y la ruleta matemática como estrategias didácticas que se propusieron, generaron fortalezas en la docente en cuanto a la forma de impartir del contenido de adición llevando y sustracción prestando a la decena permitiendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea de calidad.

Mediante estas estrategias los estudiantes de primer grado A desarrollaron habilidades de comprensión lectora para resolver ejercicios y problemas relacionados a la adición y sustracción y así mismo que puedan ser capaces de llevarlo a la práctica de su quehacer cotidiano.

Dominio absoluto por parte de la docente al aplicar en su acción didáctica las estrategias propuestas para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea innovador y significativo.

De tal forma la implementación del juego ruleta matemática y casita del saber, como estrategia didáctica favorece el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes de primer grado.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade. «Características del juego.» *Montero*, 2017: 78.
- Angelina,Gonzalez,Molina,J, Sanchez . «Las matematicas nunca dejan de ser un juego.» *Educacion matematica*, 2014: 117-25.
- Aristazabal, J., Colorado H.Alvarez,D . «El juego como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones basicas .» *Sophia*, 2016: 117-125.
- Aristizabal, Colorado y Alvarez. «El juego como estrategia ludica.» 2016.
- Beltran'. «Estrategia didáctica.» *Textos y contextos*, 2014: 23.
- Beltran'. «Estrategia didáctica.» *Textos y contextos*, 2013: 26.
- Beltran. «Estrategias de aprendizaje.» 2002.
- Beltran. «Estrategias didacticas .» s.f.
- Blanco. «El juego como estrategia didactica.» 2012.
- Blanco, V. *Teoria del juego*. 12 de Noviembre de 2012. <http://actividades ludicas 2012.wordpress.com>.
- Calderon. *Caracteristicas del juego*. San Jose Costa Rica: EUNED, 2013.
- Calderon. «Importancia pedagogica.» 2013.
- Calderon. *La didactica de hoy*. San Jose: EUNED, 2013, 197.
- Calderon. *La didactica de hoy*. San Jose: EUNED, 2013.
- Calderon. *La didactica de hoy*. San Jose Costa Rica: EUNED, 2013.
- Calderon. «Las características del juego.» 2013.
- Calderon, K. «Características de la didactica.» *EUNED*, 2013: 78.
- Calderon, K. «Características del juego.» *EUNED*, 2013: 78.
- Casas, Sanchez y. «Características del njuego.» *Martin*, 2015: 67.
- Gonzalez Angelina y Sanchez. «Beneficios del juego .» *Corbalan*, 2014: 45.
- Gonzalez. «El juego como estretagia de aprendizaje.» 2014: 43.
- Gutierrez Ariza, jaramillo. «La didactica de las matematicas.» 2014.

Gutierrez, L., Ariza, L., Jaramillo, J. «Estrategias didácticas para el uso y aplicación de herramientas virtuales para el mejoramiento de la enseñanza del cálculo mental.» *Academia y virtualidad*, 2014: 64-75.

Hernandez, Smith. «El juego como estrategia didáctica.» 2014.

Malaver. «Estrategia Didáctica.» *Textos y contextos*, 2011: 46.

Malaver, H. 2011.

Martinez, S. «El juego y su importancia en las matemáticas.» *El juego y su importancia en la educación*, 2016: 11.

Melo, M., Hernandez, R. «El juego y sus probabilidades en la enseñanza de las ciencias naturales.» *Innovación educativa*, 2014: 42-66.

Melquiades. «Estrategias didácticas.» 2014.

Rodriguez, Barros. «El juego y su importancia en la educación.» 2015.

Andrade. «Características del juego.» *Montero*, 2017: 78.

Angelina, Gonzalez, Molina, J., Sanchez. «Las matemáticas nunca dejan de ser un juego.» *Educación matemática*, 2014: 117-25.

Aristizabal, J., Colorado H., Alvarez, D. «El juego como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas.» *Sophia*, 2016: 117-125.

Aristizabal, Colorado y Alvarez. «El juego como estrategia lúdica.» 2016.

Beltrán. «Estrategia didáctica.» *Textos y contextos*, 2014: 23.

Beltrán. «Estrategia didáctica.» *Textos y contextos*, 2013: 26.

Beltrán. «Estrategias de aprendizaje.» 2002.

Beltrán. «Estrategias didácticas.» s.f.

Blanco. «El juego como estrategia didáctica.» 2012.

Blanco, V. *Teoría del juego*. 12 de Noviembre de 2012. <http://actividades ludicas 2012.wordpress.com>.

Calderon. *Características del juego*. San José Costa Rica: EUNED, 2013.

Calderon. «Importancia pedagógica.» 2013.

Calderon. *La didáctica de hoy*. San José: EUNED, 2013, 197.

- Calderon. *La didactica de hoy*. San Jose: EUNED, 2013.
- Calderon. *La didactica de hoy*. San Jose Costa Rica: EUNED, 2013.
- Calderon. «Las características del juego.» 2013.
- Calderon, K. «Características de la didactica.» *EUNED*, 2013: 78.
- Calderon, K. «Características del juego.» *EUNED*, 2013: 78.
- Casas, Sanchez y. «Características del njuego.» *Martin*, 2015: 67.
- Gonzalez Angelina y Sanchez. «Beneficios del juego .» *Corbalan*, 2014: 45.
- Gonzalez. «El juego como estretagia de aprendizaje.» 2014: 43.
- Gutierrez Ariza, jaramillo. «La didactica de las matematicas.» 2014.
- Gutierrez.,L.,Ariza,L. Jaramillo ,J . «Estrategias didacticas para el uso y aplicación de herramientas virtuales para el mejoramiento de la enseñanza del calculo mental.» *Academia y virtualidad*, 2014: 64-75.
- Hernandez, Smith. «el juego como estrategia didactica.» 2014.
- Malaver. «Estrategia Didáctica.» *Textos y contextos*, 2011: 46.
- Malaver, H. 2011.
- Martinez, S. «El juego y su importancia en las matematicas.» *El juego y su importancia en la educación*, 2016: 11.
- Melo,M.,Hernandez,R. «El juego y sus probabilidades en la enseñanza de las ciencias naturales.» *Innovación educativa*, 2014: 42-66.
- Melquiades. «Estrategias didacticas.» 2014.
- Rodriguez, Barros. «El jue4go y su importancia en la educacón.» 2015.

ANEXOS

Anexo I

PLAN DIARIO 1

Disciplina: Matemática. Centro escolar: Mirian Tinoco Fecha: Grado:1 A

Unidad VI Adición de números naturales.

Competencia: Expresa sus talentos, habilidades y pensamientos creativos en diversas actividades personales, familiares y comunitarias.

Indicador: Resuelve situaciones de diferentes contextos relacionados con la adición sin llevar y llevando con resultados menor que 20, mostrando diferentes alternativas de solución.

Contenido: Adición sin llevar y llevando.

Pasos/ tiempo	Actividades del maestro	Posibles reacciones de los niños	Evaluación
P. (7min.)	<ul style="list-style-type: none">-Revisar la tarea en casa.-Participar en la dinámica "arbol de la sabiduría"-Comentar la dinámica en base a preguntas orales.-Presentación del problema central. <p>Ana tiene 15 popas de color rojo y 4 popas de color azul. ¿Cuántas popas en total tiene Ana?</p>	<ul style="list-style-type: none">-Valoran y corrigen la tarea. <p>Participan con alegría y demostrando respeto en la dinámica.</p> <ul style="list-style-type: none">-Comentan la dinámica.-Leen, analizan y buscan solución al problema.	
S.	<ul style="list-style-type: none">-Resolver en sus cuadernos el problema.	Presentan sus ideas.	

(25min)	<p>-Pasar a la pizarra a los niños o niñas seleccionados.</p> <p>-Motivar a los niños seleccionados para que expliquen sus ideas ante el resto de compañeros.</p>	<p>Idea 1</p> <table border="1" data-bbox="727 296 902 522"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>5</td></tr> <tr><td>+</td><td>4</td></tr> <tr><td>=1</td><td>9</td></tr> </table> <p>Idea 2</p> <table border="1" data-bbox="982 296 1133 522"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>5</td></tr> <tr><td>+4</td><td></td></tr> <tr><td>=5</td><td>5</td></tr> </table> <p>-Explican con seguridad sus ideas ante sus compañeros.</p>	D	U	1	5	+	4	=1	9	D	U	1	5	+4		=5	5	
D	U																		
1	5																		
+	4																		
=1	9																		
D	U																		
1	5																		
+4																			
=5	5																		
C. (5min.)	-Establecer conclusiones con apoyo del docente.	Recuerde. La adición es agregar al primer sumando un segundo sumando y esto da como resultado la suma total.																	
E (8min)	<p>Confirma lo aprendido</p> <p>Resolver los ejercicios siguientes usando la estrategia Casita del saber.</p> <p>3+6= 8+8= 9+11</p> <p>Juan tiene 10 córdobas y su mamá le dió 8 más. ¿Cuántos cordobas tiene ahora Juan?</p> <p>-Entregar sus trabajos a la docente.</p> <p>-Copiar la tarea en casa</p>	<p>Usan la estrategia la casita del saber para resolver los ejercicios y problema que sugiere la docente</p> <p>3+6= 9 8+8=16 9+11=20 Po. 10+8= calculo</p> <table border="1" data-bbox="862 1413 1052 1640"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>0</td></tr> <tr><td>+</td><td>8</td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td></tr> </table> <p>Escriben la tarea en casa.</p> <p>Sume:5+70 8+4= 6+5=</p>	D	U	1	0	+	8	1	8	Resuelven ejercicios de adición mediante el uso de la estrategia casita del saber.								
D	U																		
1	0																		
+	8																		
1	8																		

PLAN DIARIO 2

Centro escolar Mirian Tinoco Pastran

Disciplina: Matemática Fecha: Grado: 1 A

Unidad VII Sustracción con minuendo menor que 20.

Competencia: Resuelve situaciones de diferentes contextos relacionados con la sustracción con minuendo menor que 20.

Indicador de logro: Resuelve situaciones de diferentes contextos relacionados con la sustracción sin prestar y prestando con minuendo menor que 20 de forma colaborativa y solidaria.

Contenido: Sustracción menor que 20 prestando y sin prestar.

Pasos/tiempo	Actividades del maestro	Posibles reacciones de los niños	Evaluación																
P, (<ul style="list-style-type: none"> -Revisar las tareas en sus cuadernos. -Participar en la dinámica "escoba bailarina" -Comentar en base a la solución de ejercicios de la dinámica. -Presentación del problema cental: 	<ul style="list-style-type: none"> -Entregan sus cuadernos para la revisión de la tarea en casa. -Participan con entusiasmo en la dinámica, demostrando respeto. -Dan lectura al problema, lo analizan y buscan la solución al mismo. 																	
S. (<ul style="list-style-type: none"> -Resolver el problema planteado en sus cuadernos. -Seleccionar a los estudiantes que pasarán a la pizarra a escribir sus ideas. -Pedir que expliquen sus ideas presentadas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Presentan sus ideas en la pizarra. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Idea 1</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>7</td></tr> <tr><td>-</td><td>9</td></tr> <tr><td>0</td><td>8</td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Idea 2</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>7</td></tr> <tr><td>-</td><td>9</td></tr> <tr><td>2</td><td>6</td></tr> </table> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> -Exponen con seguridad sus puntos de vista. 	D	U	1	7	-	9	0	8	D	U	1	7	-	9	2	6	
D	U																		
1	7																		
-	9																		
0	8																		
D	U																		
1	7																		
-	9																		
2	6																		
C. (<ul style="list-style-type: none"> -Establecer conclusiones con apoyo del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Recuerde: la sustracción se le conoce también como resta, donde el minuendo 																	

		debe de ser mayor que el sustraendo.	
E. (<p>Confirma lo aprendido --Usar la ruleta matemática para darle solución a los siguientes ejercicios de sustracción. 16-6= 7-5= 12-4= Colorear la respuesta correcta. 9-3= 4, 6, 8 17-4=3, 5 7 15-8= 6, 4, 7</p> <p>Fija lo aprendido. -Pedir que pasen a la pizarra a resolver los ejercicios y que expliquen como usaron la ruleta matemática. -Copiar la tarea en casa.</p>	<p>Resuelven los ejercicios propuestos usando la estrategia ruleta matemática.</p> <p>-Explican la resolución de sus ejercicios con apoyo de la ruleta matemática. -Escriben la tarea en casa. Resuelven usando la ruleta matemática. 8-5= 16-9= 11-7=</p>	<p>Verificar si los estudiantes resuelven ejercicios de sustracción mediante el uso de la estrategia "ruleta matemática".</p>

ANEXO II

Guía de monitoreo y seguimiento

Datos generales

Nombre del centro educativo:

Departamento:

Nombre del docente a quien se le facilita el acompañamiento:

Nombre del acompañante pedagógico

Grado:

Asignatura:

N.º de asistencia estudiantil: AS ____ F ____ M ____

Fecha:

Hora de inicio:

Hora de finalización:

Contenido que se imparte durante el acompañamiento pedagógico:

Indicador de logro que se planteó la docente:

Objetivo del acompañamiento pedagógico: Constatar la incorporación del uso del juego como estrategia metodológica para facilitar los aprendizajes, desde el acto pedagógico dirigido por la docente.

Introducción

Estimada maestra, con motivo de dar continuidad a nuestro trabajo investigativo una vez desarrollado el plan de capacitación, presentamos a usted nuestro plan de acompañamiento pedagógico el cual tiene como propósito facilitar a usted un medio mediante el cual se recopile información que permita medir la efectividad del plan de capacitación y reflexionar sobre los avances o necesidades que debemos mejorar en nuestro trabajo investigativo.

Agradecemos de ante mano su apoyo y confianza en el sigilo de la información que obtendremos a través de este instrumento investigativo.

Indicadores a valorar	Marque con una (X) en cada columna y especifique en la observación.			
Dimensión pedagógica	<p>Se aprecia: Cuando lo observado es realizado de manera correcta según lo descrito en el indicador de observación.</p> <p>Se aprecia parcialmente: Cuando lo observado no se está realizado de manera correcta según lo descrito en el indicador de observación.</p> <p>No se aprecia: Cuando el indicador requerido no es observado.</p>			
Clima y organización del aula	Se aprecia	Se aprecia parcialmente	No se aprecia	Observaciones
El ambiente y la organización de los estudiantes en el aula favorecen la comunicación como medio de aprendizaje.				
Se evidencian recursos didácticos que permitan la interacción estudiante-contenidos, estudiantes-aprendizaje.				
Calidad de la planificación pedagógica	Se aprecia	Se aprecia parcialmente	No se aprecia	Observaciones
Las actividades están organizadas en relación al tiempo planificado, obteniendo de este el más alto nivel de eficiencia.				
Las actividades desarrolladas son consecuentes desde los principios pedagógicos partiendo de lo fácil a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto.				
Se considera las opiniones de los estudiantes, provocando que esta participación sea espontánea, constructivista, crítica y reflexiva.				
Se identifican en las actividades la inclusión de juegos lúdicos para motivar el aprendizaje desde la estimulación neurosensorial.				
Para el desarrollo del juego como estrategia metodológica				

de aprendizaje se planifica y selecciona material y/o recurso adecuado que propicie y facilite los aprendizajes.				
Los estudiantes se muestran identificados con el juego como estrategia metodológica para los aprendizajes.				
Interacción entre estudiantes	Se aprecia	Se aprecia parcialmente	No se aprecia	Observaciones
Parte de situaciones de aprendizajes que propician el diálogo de saberes para aprender saber, aprender hacer y aprender a ser.				
El estudiante socializa sus aprendizajes, construyendo nuevos saberes desde el intercambio de opiniones.				
Las intervenciones de la docente se manejan con el propósito de unificar ideas dadas por los estudiantes, aclarando dudas y corrigiendo procesos.				
Gestión del trabajo en el aula	Se aprecia	Se aprecia parcialmente	No se aprecia	Observaciones
El trabajo en el aula parte desde las ideas individuales, se intercambia y socializa para construir nuevos saberes.				
La orientación de los juegos como estrategia metodológica de aprendizaje parte desde orientaciones claras y se plantea el propósito o intención de aprendizajes.				
La incorporación de juegos como estrategias metodológicas de aprendizajes se evidencia en el trabajo con los estudiantes, siendo estos más participativos y llevando el				

aprendizaje lúdico a un conocimiento práctico desde contextos reales.				
Procesos evaluativos	Se aprecia	Se aprecia parcialmente	No se aprecia	Observaciones
Utiliza los tipos de evaluación según su función (diagnóstica, formativa y sumativa)				
El uso del juego como estrategia metodológica favorece el desarrollo del proceso evaluativo en la exploración de conocimientos, la aplicación de conocimientos y la puesta en práctica de valores a partir de lo aprendido.				
Aplica procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.				
En la evaluación se evidencia lo que el estudiante ha logrado y lo que le falta por lograr en sus procesos de avances.				

Acuerdos y/o compromisos para la mejora.

Acompañante pedagógico: _____

Docente: _____