
**GOBIERNO DEL ESTADO DE VERACRUZ DE IGNACIO DE LA LLAVE
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS

**OPCIÓN DE TITULACIÓN
PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE**

**DENOMINADA
EL USO DEL MATERIAL DIDÁCTICO Y ACTIVIDADES LÚDICAS
EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN EL 2ºGRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**PRESENTA
*JACINTA YOSHIMI PACHECO ESTEBAN***

2023: 200 años de Veracruz de Ignacio de la Llave, cuna del Heroico Colegio Militar 1823-2023

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Coatzacoalcos, Ver., 18 de Agosto 2023.

C. JACINTA YOSHIMI PACHECO ESTEBAN

PRESENTE:

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado: **EL USO DEL MATERIAL DIDÁCTICO Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN EL 2ºGRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, Modalidad: **PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE**, Opción: **PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**, a propuesta de su asesor; **ING. GERARDO AQUILINO TAGANO CANO**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos establecidos en materia de titulación, que exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



LIC. SAMUEL PÉREZ GARCÍA.
PRESIDENTE DE LA H. COMISIÓN DE TITULACIÓN
UNIDAD REGIONAL 305 UPN.



S.E.V.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD REGIONAL
305
COATZACOALCOS, VER.



El trabajo que se presenta se titula EL USO DE MATERIAL DIDACTICO Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN EL 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. Aplicada en la escuela Amado Nervo en el municipio de Agua Dulce Ver. En un periodo de 3 meses durante las prácticas profesionales, da como principal importancia el utilizar diferentes materiales didácticos y aplicar actividades lúdicas para el aprendizaje significativo de los alumnos en la asignatura de matemáticas.

En el trabajo se plasman diferentes autores como Bright, Harvey y Wheeler (1985) que sustentan la importancia de las actividades lúdicas y el ambiente favorable que es aportado gracias al juego. El lector podrá descubrir el beneficio de enseñar y manipular distintos materiales didácticos para el aprendizaje de cada uno de los alumnos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN	3
------------------------------------	---

1.1.- Antecedentes, Descripción y Prognosis del Problema.....	3
1.2.- Delimitación Espacio -Tiempo	5
1.3.- Contextualización del Problema	6
1.4.- Justificación del Tema y Tipo de Proyecto.....	8
1.5.- Objetivo en Función a la Alternativa	10

CAPÍTULO II

NOVELA ESCOLAR.....	12
---------------------	----

2.1.- Novela Escolar	12
2.2.- Implicación de la Novela Escolar con la Problemática	13

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA PEDAGÓGICA.....	14
--	----

3.1.- La Innovación Educativa	14
3.2.- Actividades Lúdicas Bright, Harvey y Wheeler (1985)	14
3.3.- Rol del Docente.....	17
3.4.- El Uso del Material Didáctico	18

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	20
--------------------------------	----

4.1.- Contenidos Escolares	20
4.2.- Forma de Interactuar Entre los Participantes.....	20

4.3.- Entorno Sociocultural	21
4.4.- Plan de Trabajo y Evaluación	22

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN	40
5.1.- Condiciones de la Aplicación.....	40
5.2.- Ajustes al Plan de Trabajo	41
5.3.- Análisis de los Avances Obtenidos.....	42
5.4.- Aspectos Innovadores de la Alternativa	48
5.5.- Valoración de la Alternativa en Función a los Resultados en Relación con los Propósitos Pretendido.....	48
CONCLUSIÓN	50

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

Es importante comprender los problemas educativos con el fin de mejorar los niveles de calidad de enseñanza y aprendizaje dentro del aula. Uno de estos temas que preocupa en la docencia es la manera de impartir la asignatura de matemática. Ya que para alumnos de pequeña edad es muy difícil la comprensión de nuevos aprendizajes matemáticos.

El propósito de este proyecto es mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje de los alumnos y del maestro. Utilizando como alternativa el uso de material didáctico y la implementación de actividades lúdicas en el grupo de 2° grado. Tener como finalidad que el alumno desarrolle habilidades y capacidades matemáticas a través de la manipulación y el juego, la estrategia lúdica transforma el contexto entrando en un ambiente de confianza en donde el docente y alumno destacan su proceso de concentración y aprendizaje. La utilidad de esta herramienta en el salón de clases tiene como ventajas el mejorar los resultados académicos y obtener mejor convivencia con sus compañeros.

En el capítulo uno se mencionan los antecedentes y la descripción de la problemática, se propone la alternativa de las actividades lúdicas en la enseñanza de los alumnos.

Para el capítulo dos se presenta una narrativa de mi propia novela escolar, así como la implicación de esta con la problemática.

En el capítulo tres se presentan los fundamentos teóricos pedagógicos que sustentan el proyecto.

Y en el capítulo cuatro se presenta la propuesta de intervención educativa con diversas estrategias Incluyendo los métodos, las técnicas, las actividades, los recursos, los objetivos y en el tiempo en el que se llevó a cabo la intervención docente. En el último punto se ofrecen los resultados obtenidos en la aplicación del proyecto

para mejorar la comprensión matemática y notar si se llegaron a lograr los objetivos planteados.

Posteriormente se presenta la conclusión general de trabajo en dónde se hace la reflexión sobre la importancia de las actividades lúdicas en la enseñanza.

Además, se agregan las referencias bibliográficas dentro de la cual se hace una relación de todos los libros y autores consultados que lograron construir el marco teórico. Finalmente, en el apartado de anexos se implementan las evidencias e instrumentos que fueron aplicadas y ayudaron a llegar a resultados positivos y a mejorar la enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN

1.1.- Antecedentes, Descripción y Prognosis del Problema

En la escuela primaria Amado Nervo 30DPR3306 ubicada en Insurgentes SN Emiliano Zapata, CP 96620 2017-2018 en el segundo grado grupo “A” En el municipio de Agua Dulce Veracruz. Radicando en dicha escuela y en el grupo podemos observar cómo solo es aplicada una manera de enseñar, pero existen distintos métodos en que los alumnos puedan lograr un aprendizaje, tomado en cuenta que cada uno de ellos posee distinta manera de aprender, es importante indagar e implementar distintas estrategias para mejorar el conocimiento.

Es importante día con día renovar las diferentes maneras de adiestrar las matemáticas, al implementar el juego como método de aprendizaje favorece al adquirir saberes mediante contenidos lúdicos, importantes Psicólogos como Piaget, Vygotsky y Montessori indican el significado del factor lúdico en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje en el que el niño es apto de aprender y lo que verdaderamente aprende.

El acompañarlo con distintos materiales didáctico ayuda al docente y al alumno a facilita el conocimiento ya que son utilizados en un ambiente educativo para descubrir habilidades, destrezas y actitudes de los alumnos.

En muchas escuelas los docentes se quedan con su método de enseñanza tradicional en la cual no se apoyan en algún elemento didáctico en ninguna de sus asignaturas.

La maestra frente a grupo utilizaba actividades extras para el reforzamiento de los temas matemáticos sin embargo para los alumnos el mencionar “MATEMÁTICAS” sus facciones reflejaban el desinterés, poca motivación incluso desagrado, ya que para los alumnos se les hacía una materia aburrida y complicada.

Adaptando un cuestionario verbal a cada uno de los alumnos pude confirmar que era necesario un cambio en el método de enseñanza y poder lograr un mejor aprendizaje.

Cuestionario.

¿Qué materia es de tu desinterés?
¿Es de tu agrado las matemáticas?
Si/no ¿Por qué?
¿Cómo te gustaría que fueran tus clases en la asignatura de matemáticas?
¿Crees que puedes aprender jugando?
¿Es para ti complicado la comprensión de temas nuevos en las matemáticas?

Gracias a los resultados de la encuesta aplicada nos comunica como el docente tiene gran falta en su papel ya que existen diferentes maneras de enseñanza, en la cual ayuda a que los alumnos aprendan de una manera dinámica y significativa.

En dicha institución se acomodan diferentes planeaciones a 27 alumnos, el tiempo necesario para la aplicación es de 3 meses trabajando 1 día a la semana, el uso de material didáctico utilizando el juego lúdico como estrategia ayuda a obtener nuevos conocimientos en cada uno de los alumnos ya que esta estrategia es adaptada al segundo grado de primaria.

Es por eso por lo que se optó como estrategia el juego lúdico a través de distintos materiales didácticos, aprovechando diferentes actividades en la cual el alumno desarrolle sus habilidades en la construcción de nuevos conocimientos. Como docente se debe de tomar el riesgo en utilizar nuevas maneras de enseñanza, pero también existe la posibilidad de no obtener resultados favorables ya que siempre va a haber un obstáculo.

El contexto es muy fundamental para la problemática ya que los alumnos al hablarle de matemáticas se les hace aburrido y difícil en la comprensión, uno de los

temas que se le dificultaba al grupo es el de las tablas de multiplicar, sin embargo, implementando diferentes actividades y estrategias como el juego lúdico, es de gran ayuda a nuevos conocimientos ya que al poder manipular los materiales didácticos y adaptarlos a su manera de aprendizaje de los alumnos hace un contexto más estable.

El docente innovador busca diferentes maneras de cómo explicar algún tema haciendo que el alumno se relacione con sus compañeros e intervengan y se apoyen en un conocimiento mutuo en donde tanto el docente como los alumnos encuentran diferentes maneras de aprendizaje.

El objetivo al implementar la alternativa como el juego lúdico en la comprensión matemática enfocado en las tablas de multiplicar ayuda a que el alumno sea autónomo en sus conocimientos, pero a la vez se relacione con diferentes grupos en la cual el aprendizaje sea de diferente manera. La adaptación es muy importante para los estudiantes y el maestro, ya que cada uno de los niños es diferente y tienen distintas maneras de aprendizaje.

El contexto en el que vivimos día con día, como lo económico que atraviesa nuestro país influye y no nos permite impartir las clases que todo docente quisiera transmitir a sus alumnos, por más que en la práctica se quiera llevar a cabo la manipulación de nuevas maneras de enseñanza, el maestro debe de tener una adaptación de acuerdo con sus alcances, esto no quiere decir que se debe de pensar negativamente cuando por medio están los alumnos y dar clases propiciando una mejor enseñanza.

1.2.- Delimitación Espacio -Tiempo

Los docentes investigadores debemos delimitar un tema de estudio en nuestra investigación esto significa marcar nuestra área de interés enfocarnos en los alcances y soluciones concretas ante alguna situación o dificultad en la enseñanza.

El aplicar actividades que tienen como finalidad resolver un problema que requiere dedicación e interés para poder llegar a resultados favorables, el tiempo de la

aplicación de actividades tiene un lapso de 3 meses el tiempo necesario para poder lograr que los alumnos adquieran saberes relevantes en distintos temas.

El utilizar juegos adaptados en la enseñanza matemática ayuda al crecimiento rápido en la exploración de los alumnos, aumentar la potencialidad de diferentes actividades lúdicas para nuevas enseñanzas, el juego puede resultar con un propósito favorable, el profesor debe de tener un rol determinado, desde el punto de vista de Butler (1988) " señala que la motivación puede resistir sólo durante la actividad y no trascender incrementar el interés del alumno por la materia" en realidad es difícil para el docente mantener esa motivación el interés en el alumno en la asignatura de matemáticas porque relacionando el contenido con el juego, se puede dar una nueva problemática que los alumnos se adapten tanto al juego lúdico que cuando se da una clase en donde no implemente el juego se les aparezca aburrido, sin embargo el docente tiene que funcionar el contenido que se ha ido llevando día con día al plan de estudios actual.

Dentro del aula he tenido la oportunidad de utilizar distintas actividades que ayudan al proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando juegos como herramienta útil ya fomenta la motivación y el interés, uno de los problemas mayores con los estudiantes es su falta de atención y de suscitar distintas habilidades que ayuden en su desarrollo.

Es por ello por lo que en este trabajo propongo una herramienta innovadora para solucionar esta problemática ya que muchos maestros se han quedado con la enseñanza tradicional, sin saber que en la actualidad el alumno puede aprender a través del juego mejorando un aprendizaje significativo y sin darse cuenta aprender cosas nuevas.

1.3.- Contextualización del Problema

El detectar un obstáculo que permite a los alumnos avanzar y notar como día con día va surgiendo en la práctica docente y como poco a poco deformando la convivencia con los alumnos dentro del aula, en la manera de enseñar las matemáticas

hacen un clima para los alumnos no muy agradable y con fácil distracción debido a la carencia del manejo de material didáctico, se ha podido visualizar que en los alumnos está el desinterés en aprender diferentes temas matemáticos creando desestabilidad en el aula. Es por ello por lo que mediante el juego se pretende crear una educación de calidad.

Mientras la enseñanza sea más de su interés los niños van a ir motivados a la escuela para aprenden de una manera diferente a la que ellos estaban acostumbrados. Las estrategias propuestas contribuyen a un mejor ángulo de ver las matemáticas para los niños de pequeña edad, involucrar el juego ayuda a despertar el interés en los estudiantes.

El aprendizaje en los conceptos matemáticos están implicadas múltiples funciones cognitivas ya que es fundamental para estimular un mejor aprendizaje.

Es de suma importancia que como docentes analicemos cómo se encuentra el contexto educativo de la problemática que se llevará acabo, es importante conocer el contexto para poder promover una educación de calidad y poder adaptarse a las necesidades y expectativas.

El contexto de una situación escolar es una serie de elementos y factores que favorecen u obstaculizan el proceso enseñanza aprendizaje en el aula para los maestros frente a grupo es de vital importancia conocer el contexto en la cual los alumnos se desenvuelven.

Los niveles de aprendizajes y conocimientos que ellos han adquirido en el transcurso de su educación y en su vida cotidiana en las diferentes situaciones sociales en las que ellos se encuentran, porque no es lo mismo una escuela rural a una escuela urbana, a una escuela pública o a una escuela privada cada una cuenta con diferente contexto y distintas maneras de adaptarse.

En el municipio de Agua Dulce, donde se encuentra la escuela su contexto socioeconómico es de clase media, el plantel está dentro de una zona céntrica, los padres y alumnos llegan a la institución en diferentes formas de transporte a pesar de

que los padres se dedican a diferentes trabajos dedicándole ocho horas, y su salario es de lo más mínimo aun así se preocupan porque sus hijos tengan una educación de calidad.

El mes de septiembre se lleva a cabo el grito de la independencia la cual se realiza en el parque central del municipio, invitando al público en general.

En cuanto a las tradiciones el Día de Muertos es un día en la cual aumentado año con año en las instituciones de cualquier ámbito educativo lo festejan con altares para nuestros fieles difuntos.

Las celebraciones de fiesta navideña que incluye en como tradición las posadas, la rama, el viejo, villancicos y de igual manera se celebran en cualquier institución educativa.

1.4.- Justificación del Tema y Tipo de Proyecto

Como propósito general es la comprensión y resolución de actividades matemáticas y sobrellevar el juego con la enseñanza e ir implementando actividades que ayudan y facilitan en que los alumnos resuelvan diferentes problemas en su vida cotidiana, al alumno se le tiene que fomentar la armonía y la valoración de un trabajo en conjunto para llegar a un nuevo conocimiento, implementando el juego didáctico, el cual lo ayuda al desarrollo de las diferentes habilidades, comprensiones y estrategias que tanto como el alumno y el docente pueden desarrollar en diferentes actividades poniendo en práctica la seguridad y la importancia de las matemáticas en la vida diaria de los alumnos.

Es importante mencionar como los juegos matemáticos son una herramienta qué facilitan y ayudan a estimular y motivar el aprendizaje-enseñanza.

No solo se trata de hacer jugar al estudiante en los diferentes niveles de modo improvisado, sino hacerlo de manera deliberada y planificada para lograr resultados.

Los juegos matemáticos son un elemento de motivación para el aprendizaje significativo de la matemática. Son de gran apoyo para los docentes y logran como finalidad a superar dificultades con la nueva enseñanza innovadora, el buen uso de distintos materiales didácticos favorece la comprensión de los alumnos, el manejo de contenidos matemáticos va de la mano para el desarrollo del pensamiento lógico. En particular y de igual manera ayuda al desarrollo de la autoestima en los estudiantes en cada etapa o nivel en que se encuentre, muchas veces los alumnos tienen el miedo al participar, incluso al convivir con sus mismos compañeros, lo lúdico ayuda a desarrollar el aspecto de colaboración y trabajo en equipo a través de la interacción.

Mi Proyecto de intervención está destinado al mejoramiento de comprensión matemática ya que no solo tiene como finalidad implementar materiales sino también que el niño se proponga hacer un estudiante con razonamiento, social, creativo e imaginario.

Es necesario buscar diferentes alternativas que nos llevó a resultados positivos, una buena Innovación puede llevar a su máximo potencial de los niños al paso del tiempo las cosas van cambiando y lo que para uno como docente es actual más adelante puede ser tradicional debemos de estar conscientes de todo lo que realizamos dentro y fuera del aula a su paso podemos dejar huella en el aprendizaje de cada uno de nuestros alumnos.

Este tipo de proyecto es de intervención pedagógica, consiste en desarrollar actividades con fines específicos que ayudan a aumentar el conocimiento, cómo docentes tenemos que indagar y orientar todo un proceso para poder llegar a una conclusión y poder aplicar alternativas que nos den una mejor calidad. Involucrándonos para poder obtener resultados favorables en toda nuestra formación docente.

1.5.- Objetivo en Función a la Alternativa

- Los alumnos logren un conocimiento significativo, implementando nuevas maneras de aprendizaje basada en las actividades lúdicas, logrando mejor convivencia, motivación e interés por las matemáticas.
- Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños

Objetivos específicos:

- Emplear los juegos para introducir, practicar o consolidar un concepto.
- Diseñar, manipular y elaborar materiales lúdicos que ayuden a la comprensión y solucionen los problemas que puedan tener en los alumnos en determinados contenidos.
- Mejorar la motivación de los alumnos.
- Reforzar o profundizar los contenidos del área de matemáticas de forma diferente.
- Desarrollar el razonamiento matemático.
- Potenciar la imaginación y la creatividad del alumnado.
- Valorar la importancia del proceso, no sólo de los resultados que se obtengan.
- Promover una actitud positiva ante las diversas actividades y situaciones que se planteen en el aula.
- Desarrollar en el alumnado actitudes de compañerismo, trabajo en equipo, responsabilidad.

- Respetar otras formas de solucionar los problemas y las actividades planteadas.
- Que el docente se involucre en las nuevas maneras de enseñanza.

CAPÍTULO II

NOVELA ESCOLAR

2.1.- Novela Escolar

Mi nombre es Jacinta Yoshimi Pacheco Esteban nací en Agua Dulce Veracruz el día 14 de julio de 1996 toda mi vida la eh vivido en Agua Dulce y soy la hermana de medio.

Asistí al kínder Montessori a la edad de tres años en la cual cursé mis primeros años de educación, fue de una manera traumática ya que las educadoras a cargo nos enseñaban de una manera estricta no adecuada para alumnos de preescolar, recuerdo vagamente como las maestras encerraban a mis compañero en una bodega la cual ellas llamaban en “calabozo” si te portabas mal o no realizabas tus tareas, lamentablemente en ese entonces mis padres no estaban involucrados en mi educación del todo, ya que era una niña muy callada y calmada, pero hoy en día es algo que me dejo marcada y tener en mente que algún día iba ser maestra y enseñar como me gustaría haber aprendido.

En preescolar aprendí las vocales a colorear identificar letras, números y nuevos conocimientos que me ayudaron a cruzar mi segundo peldaño; mi primaria Artículo 123 Benito Juárez García. Ingresé a los seis años de edad y los primeros años de educación fueron difíciles, el adaptarse a una nueva manera de enseñanza la cual fue una manera estricta por parte de la maestra, las matemáticas fueron enseñadas de manera tradicional, creando en mi algo aburrido incluso hasta imposible de aprender, todo era a base de planas y castigos si realizabas alguna operación incorrecta, así fue hasta que pasaron los seis años de la escuela primaria.

La secundaria la cruce en la escuela sección 22 del S.T.P.R.M la enseñanza de igual manera era distinta con más obstáculos pero fue un etapa de nuevos aprendizajes y la enseñanza fue más dinámica, enfocado en las matemáticas, realizábamos actividades fuera del aula e involucrándonos con los compañeros y tener confianza en uno mismo, es así como pasaron mis tres años de secundaria y por fin

llegue al Bachillerato COBAEV 04, en el primer año todo se fue dando de una manera más armónica e innovadora por parte de los maestros, dándonos nuestro espacio y adaptándose a las diferentes maneras de aprender de cada alumno.

Después de concluir la preparatoria decidí entrar a la Universidad Pedagógica Nacional, (UPN) estudiando la licenciatura en Educación, porque desde muy pequeña quise ser maestra para dejar una huella positiva a mis futuros alumnos, enseñarles cualquier asignatura de manera dinámica, pero más enfocadas en las matemáticas ya que es una de las materias que siempre esta vista como difícil y aburrida, cursando la universidad, me di cuenta que se puede mejorar la enseñanza porque los alumnos pueden aprender de diferentes maneras y por qué no involucrando el juego y la manipulación de distintos materiales didácticos.

2.2.- Implicación de la Novela Escolar con la Problemática

Al escribir mi novela escolar analizo y reflexiono en la forma que me educaron en la forma en la que me impartieron las matemáticas y cómo las estoy desempeñando mi práctica docente y educación fue de una manera tradicional es decir los maestros nos obligaban a memorizar. Llevando una educación estricta en el segundo grado de primaria recuerdo mucho a una maestra qué nos enseñaba las tablas de multiplicar y de una manera muy tradicional a base de planas y memorización. La cual en vez de aprender nos estancaban y nos proporcionaban inseguridad y miedo. Ese es uno de los factores qué me propiciaron a innovar a utilizar diferentes materiales didácticos para poder enseñar y que los niños se desenvuelvan y tengan un mejor rendimiento académico. Uno como docente juega un rol muy importante, cómo a través de los años se puede llegar a marcar cierta etapa de cada niño es ahí que hoy en día y estando frente a grupo se puede lograr una mejor convivencia escolar dentro del aula y poder lograr un aprendizaje significativo con cada uno de mis alumnos. El impacto fue muy grande en mi manera de ver las matemáticas, no todo es aburrido mientras el maestro tenga los recursos los materiales y las ganas de enseñar de una manera innovadora y saber cómo involucrarnos por cada uno de los alumnos podemos llegar a construir conocimientos significativos.

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA PEDAGÓGICA

3.1.- La Innovación Educativa

La innovación educativa es algo que va cambiando a través de los tiempos es un proceso original para mejorar la calidad educativa de los estudiantes, es por ello por lo que innovar en la educación implica tener los objetivos claros de cómo queremos impartir nuevos conocimientos a través de la innovación para poder llegar a las metas planteadas.

El rol del profesor y su preparación profesional es decisivo en la realización del cambio, pero también goza de su propia entidad el papel del grupo de profesores, la función de los directores escolares, las funciones de apoyo de servicios externos y su organización a nivel regional o provincial. Sólo una adecuada complementariedad entre todas esas instancias y sujetos parece ofrecer algunas garantías más verosímiles para el éxito de proyectos innovadores.(Huberman, 1983), citado por (Escudero, 1988)

El docente debe de requerir compromiso, creatividad, capacidad para motivar a los estudiantes, deben de ser flexibles y tener una autocrítica para saber si funciona o no el método de la Innovación.

Tomando en cuenta la problemática implementar e innovar nuevas maneras de enseñanza en las asignaturas de las matemáticas con el tema de las tablas de multiplicar en verdad ayuda a que los alumnos comprendan analicen y lo más importante que aprendan de una manera e innovadora utilizando distintos materiales didácticos solamente enfocados en el aprendizaje.

3.2.- Actividades Lúdicas Bright, Harvey y Wheeler (1985)

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se

generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia

Bright, Harvey y Wheeler (1985) puntualizan que un juego instruccional es aquel para el cual un conjunto de objetivos educativos, cognitivos o afectivos han sido determinados por quien planea la actividad.

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

Por su parte (Oldfield, 1991) proporciona una definición de juego matemático que contempla:

- Juegos individuales
- Las actividades en conjunto
- Un desafío contra una tarea o uno o más oponentes.
- una tarea común que debe abordarse ya sea solo o, más comúnmente, en conjunción con otros.
- La actividad se rige por un conjunto de reglas y tiene una estructura clara subyacente a las mismas.
- La actividad normalmente tiene un final distinto.
- La actividad tiene objetivos matemáticos y cognitivos específicos.

No solo se admiten diversas definiciones para el concepto de juego, también existe una variedad de clasificaciones; sin embargo, es pertinente incluir una de las más generales y difundidas que agrupa los juegos en dos grandes categorías: juegos de conocimiento y juegos de estrategia. En los juegos de conocimiento es necesario

que el jugador utilice conceptos o algoritmos matemáticos; en estos juegos se distinguen tres niveles:

- pre instruccional (familiarizan al alumno con un concepto),
- instruccional (se suman a las actividades de enseñanza)
- post-instruccional (útiles para consolidar el aprendizaje).

Los autores mencionan que el juego son las actividades físicas o mentales en la cual son instrumentos en donde los alumnos pueden formar nuevos conocimientos significativos en diferentes procedimientos donde menciona que los juegos lúdicos vinculan una manera distinta de aprender.

Hoy en día los juegos crean un nivel de conocimiento alto en los alumnos, la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica. (Bracamonte, 2011)

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

Favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

“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 de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (Carlos Alberto Jiménez. Lúdica cuerpo y creatividad. La nueva pedagogía para el siglo XXI. Bogotá Editorial Magisterio, 2001 p. 180).

Cómo se puede enseñar las tablas de multiplicar mediante las actividades lúdicas ya que las matemáticas para los alumnos es una asignatura complicada de entender muchos autores hablan de la importancia de la implementación de juegos en el aprendizaje inicial, es por ello que la alternativa fue la implementación de distintas actividades en la que los alumnos formen un pilar fundamental desarrollando habilidades, destrezas y un mejor desarrollo crítico y lógico en la resolución de problemas ya que las matemáticas lo llevan a través de la vida escolar.

3.3.- Rol del Docente

El rol de docente es guiar a los niños mientras juegan, dándoles ideas y animándolos. El niño necesita ver en su maestro a alguien a quien pueda encontrar con una actitud más relajada y transmitiendo confianza.

Para cumplir el rol del docente, se debe considerar lo siguiente:

Diseño de habitaciones con espacios seguros, estable y con materiales que llamen la atención de los alumnos, el aula debe diseñarse de tal manera que el juego espontáneo sea libre, pero con reglas y obtener propósitos pedagógicos y con aprendizajes significativos.

Organización del tiempo del juego implementado. Hay que organizar el tiempo para que se pueda dedicar a cualquier tipo de juego: individual, dobles, grupal, estructurado, libre.

El maestro debe ser atento, actuando como líder del juego. Para ello es necesario crear un ambiente relajado y tolerante en el que el niño pueda expresar sus pensamientos, respetar las normas y el docente debe aceptar los errores que cometen los niños como algo normal en su proceso de desarrollo. (Piaget, 1972)

El uso de juegos adaptados en la enseñanza de las matemáticas promueve el rápido crecimiento del estudiante de investigación, aumenta el potencial de varias actividades de juego para un nuevo aprendizaje, el juego puede conducir a un objetivo favorable, el maestro debe desempeñar un papel determinado, también puede hacerlo varias investigaciones en el que examinan los distintos obstáculos y limitaciones en el uso del juego, sobre los que pueden aportar cierta información.

3.4.- El Uso del Material Didáctico

La inclusión de los materiales didácticos en un determinado contexto educativo exige que el profesor correspondiente tenga claros cuáles son las principales funciones que pueden desempeñar los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La cual los materiales suelen ser diferentes para todos los niños por lo que es necesario adaptarlo a sus características y necesidades ya sea, visual, auditivo o táctil. (Ortega, 2008)

Para elaborar material didáctico en el aula es indispensable que los docentes utilicen mucho su creatividad y logren involucrar también a los niños en la elaboración de estos, ya que ayuda a la confianza que uno como docente les hace sentir a los alumnos y los ayuda a perder el miedo a realizar su mismo material. Es aquí donde es de importante mencionar que la relación e interacción de docente-alumnos ayuda a crear un ambiente armónico y lograr que los alumnos desarrollen confianza en ellos mismos, poner en marcha sus habilidades.

Para (Burgos, 2015) en la práctica pedagógica confluye el saber disciplinar del profesor, sus estrategias didácticas, las relaciones de poder en las interacciones y los ideales que enmarcan su labor, mientras que para (Hoyos, 2014) la práctica pedagógica tendría efectivamente agentes que interactúan: el docente en continua

formación, los estudiantes y la institución educativa, considerando además un espacio para la reflexión, donde se definirían directrices sobre las cuales el docente construiría el conocimiento.

El material didáctico es fundamental para despertar la imaginación y la creatividad en los alumnos, gracias a la manipulación al ocupar distintos instrumentos y hacerse cargo de su medio de enseñanza, es una herramienta que facilita e innovadora que cada docente debe usar e implementar en su aula porque ayuda en la creación de aprendizajes significativos.

También se menciona que el material didáctico puede ser no solo preciso sino de igual forma impreso, gráfico, audiovisual y auditivo ya que todos los niños tienen diferente manera de aprender, de igual forma puede ser manipulable. Implementar el uso de rompecabezas, memorias, loterías, sopas de letras entre otros, para el desarrollo del pensamiento lógico, asimismo promueve la participación y mejora la comprensión de los niños además afirma que se puede implementar según su contexto, la utilización de estos materiales son una excelente opción educativa en el proceso de aprendizaje.

Uno de los métodos muy difundidos y que trabaja el tema de materiales es el método Montessori.

La premisa de este método es centrar la educación en el niño y adaptarse a sus características; es por ello por lo que se difunde que el niño debe tener un entorno preparado que se desenvuelva de manera eficaz y encuentre actividades que le permitan aprender mientras se divierte. Sin embargo, esto no implica que el adulto debe estar ausente, al contrario, la presencia del adulto debe funcionar como guía para el niño (Schilling, 2011),

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1.- Contenidos Escolares

La aplicación del juego y el uso de materiales didácticos se puede trabajar con todos los grupos y con diferentes asignaturas, no solo fomenta un buen aprendizaje de igual manera fortalece el trabajo en equipo, la autoconfianza y la participación de todos los involucrados.

La historia del material educativo o didáctico es casi tan antigua como la propia enseñanza, aunque suele citarse como referente del primer material propiamente didáctico la obra Orbis Sensualismo Pictus de J.A. Comenio, elaborada en el siglo XVII, ya que representa la creación del primer texto o manual generado con la intencionalidad de facilitar la transmisión de conocimiento combinando el texto escrito con representaciones pictóricas así como incorporar la lengua vernácula del alumnado a las páginas impresas.

4.2.- Forma de Interactuar Entre los Participantes

- Docente
- Alumnos

El docente es un factor importante para la enseñanza ya que son los encargados de empapar de información a los alumnos, hoy en día existen distintas maneras de enseñanza, tomando en cuenta la innovación docente de nuevas maneras de impartir las clases y más cuando son temas que para el alumno le son de dificultad, el docente debe contar con la vocación de enseñanza para mejorar el aprendizaje de los alumnos , debe poseer capacidades psicológicas, dar confianza a los alumnos, tener empatía por cada uno de los integrantes, formar un ambiente favorable para la convivencia, mientras que al alumno es aquel sujeto al que va dirigido toda esa enseñanza, mostrando sus cualidades que son:

- Empático
- Flexible
- Creativo
- Responsable
- Cooperativo

4.3.- Entorno Sociocultural

El aplicar cada una de las planeaciones no solo es convivir con los estudiantes, de igual forma implica tener un conocimiento de cuál es el entorno que rodea a los alumnos, tanto social como familiar, el municipio en donde se encuentra ubicada la escuela primaria se encuentra ubicado en la llanura costera del Golfo Sur.

Las niñas y los niños de esta escuela primaria tienen conocimiento de las tradiciones y costumbres que se viven en su comunidad, el que ellos convivan con la sociedad despiertan en seguir con los festejos que se celebran año tras año, de igual forma ayuda a despertar el interés de involucrarse con la sociedad; a pesar de ser unos niños de temprana edad participan en los eventos que se realizan en la escuela, como docente es importante dar a conocer cuáles son las importancias de seguir llevando a cabo las tradiciones, que a su vez a nosotros mismos nos fueron inculcando a través de nuestra educación.

Los niños construyen sus creencias y sus propias ideas basándose a la relación en el entorno que están relacionando, es por ellos que los niños van adquiriendo el comportamiento, valores de todas las personas que lo rodean, incluso cuando el niño está en constante interacción con otros niños van notando la manera diferente de ver la vida, escuchan experiencias, comportamientos e incluso ideas propias, es ahí donde empiezan a conocer los diferentes puntos de vista y así tener una idea más clara de lo que ellos piensan, conocen y saben.

Parte de las tradiciones y costumbres de la comunidad son las siguientes:

Fiesta del 18 de marzo: Fiestas Petroleras y feria comercial.

Fiesta titular del 28 de octubre: Fiesta religiosa en honor a San Judas Tadeo.

Fiesta del 14 y 15 de septiembre: Festividad de San Román y Fiestas Patrias; celebración muy pintoresca que como actividad principal tiene la peregrinación de San Román en lanchas alegremente adornadas, donde, además, llevan una banda de música y fuegos artificiales; después del paseo por la Barra de Tonalá, el mayordomo o anfitrión recibe al santo, festejando con antojitos típicos de la región y comida a base de pescados y mariscos, por la noche culmina con un baile popular.

Fiesta del 12 de octubre: Fiesta Popular Oaxaqueña.

Celebración de 1y 2 de noviembre: costumbres y tradiciones de los fieles difuntos.

4.4.- Plan de Trabajo y Evaluación

Para comenzar este apartado vamos a empezar a definir, ¿Qué es una planeación? una planeación es llevar a cabo diferentes estrategias mediante una orden de pasos siguiendo el propósito de la práctica docente tomando en cuenta las necesidades del grupo adaptándose a las diferentes maneras de aprendizaje de cada uno de los alumnos.

La planeación es muy útil dentro del salón de clases ya que nos permite llevar un control de tiempo en la aplicación de las actividades. Tener una secuencia de los tiempos implementamos de cada una de las tareas a realizar.

Aplicar actividades basadas en lo lúdico y aplicado estrategias correctas y materiales didácticos manipulables ayudó a llevar una clase divertida y creativa con la finalidad de despertar el interés y motivación de los alumnos en la asignatura de matemáticas, una de las planeaciones fueron diseñadas para la comodidad del grupo, cada día se aplicaron distintas estrategias distintos juegos y distintas maneras de

enseñar las matemáticas, en la cual la base de la planeación se fueron aplicando métodos de evaluación conjunto a una retroalimentación y ejercicios dentro de salón de clases para ir forzando el aprendizaje, al final de cada sesión se aplicaron distintos métodos de evaluación para saber si se llegó al objetivo planteado.

A continuación, se presenta el plan de trabajo conjunto con los instrumentos de evaluación y evidencias de cada uno de los ejercicios realizados dentro del salón de clases.

Planeación (A)

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS			
Grado: 2°		Grupo: “A”	
Competencias: - Comunicar información matemática - Manejar técnicas eficientemente		Aprendizajes esperados Reconocer las diferentes figuras geométricas	
Propósito			
Que los alumnos: Conozcan y usen las propiedades básicas de diferentes figuras geométricas, usen e interpreten distintos códigos para orientarse en el espacio y ubicar distintos objetos.			
Tema: Las figuras geométricas			
Aprendizajes esperados: - Reproduce modelos con formas - figuras y cuerpos geométricos. - Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.			
Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
Inicio Para introducir el tema de las figuras geométricas se ocupará una Lluvia de ideas. En medio salón habrá una mesa en la cual habrá 4 objetos que utilizamos en la vida cotidiana con forma geométrica, los alumnos tendrán que mencionar objetos que observan en casa o en el salón de clases con alguna forma geométrica.	10 minutos	- Cartulina - Plumones - Colores	Cómo evaluación individual a cada alumno se le asignará una actividad con diferentes figuras

Actividad de integración de equipos las mesas y sillas de estar acomodada en cuatro equipos de la cola estará conformada por 6 alumnos cada una de las sillas en el respaldo tendrá una figura (cuadrado, triangulo, circulo y rectángulo) de acuerdo a la figura encontrara es al equipo que formara parte. En esta Actividad se asignó un capitán.		• Hojas de colore	geométricas y cada alumno tendrá que anotar el nombre de dicha figura correctamente
Desarrollo En una mesa con dibujos de todas las figuras geométricas en cartulina con su respectivo nombre cada equipo realizar esta actividad la cual tiene que relacionar correctamente las figuras geométricas. Una vez terminada la actividad se les mencionara diferentes características de los cuerpos geométricos y los equipos tienen que adivinar de qué figura geométrica se trata.	50 minutos		Lista de cotejo
Cierre En una cartulina el equipo tendrá que dibujar las figuras geométricas, recortarlas y pegarlas en la cartulina con su nombre correcto cada capitán tendrá que verificar si la figura y el nombre de ella están bien relacionadas. Se realizará una actividad llamada EL MEMORAMA cada alumno tendrá la oportunidad de participar la cual consiste en ir encontrando El par de las figuras geométricas	10 minutos		

Método De Evaluación Para Generar Aprendizaje Mediante Las Actividades Lúdicas y Manipulación Del Material Didáctico.

Evaluación (A)

LISTA DE COTEJO											
Indicadores Alumnos		Reconoce las figuras geométricas		Relaciona las figuras geométricas en su vida diaria		Obtienen un buen aprendizaje mediante el juego		Relaciona las características de acuerdo con la figura geométrica		Tiene conocimiento previo del tema	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Acopa Tenorio Anahí	X		X		X		X			X
2.	Álvarez Landeros María José	X		X		X		X			X
3.	Vázquez Santiago Alberto	X		X		X		X		X	
4.	Castellanos Pacheco Yired	X		X		X		X		X	
5.	Cheng Martínez Owen Yukio	X		X		X		X		X	
6.	Crespo López Ian Salvador	X		X		X		X			X
7.	De los Santos Montejo Elizabeth	X		X		X		X		X	
8.	Fuentes González José Santiago	X		X		X		X		X	
9.	Gallegos Toledo Itzel		X	X			X	X		X	
10.	García Morales Camilo Emanuel	X		X			X	X		X	
11.	García Morales Samuel Alberto	X			X	X		X		X	
12.	Herrera Prieto Fausto Manuel	X		X		X		X			X
13.	Ibarra Padilla Esmeralda Lulú	X		X			X	X			X
14.	Javier Chavarría Jesús Caleb	X		X		X		X		X	
15.	Jiménez Hernández Yamileth	X		X		X		X		X	
16.	Jiménez Quinto Axel Iván	X		X		X		X		X	
17.	Medina Córdova José	X		X		X		X		X	
18.	Mendoza Morales Emanuel	X		X		X		X		X	
19.	Morales del Valle Constanza	X		X		X		X		X	
20.	Ovando Morales Valeria Astrid		X	X		X		X		X	
21.	Pineda Miranda Aiko	X		X		X		X		X	
22.	Reyes López Alan Jackson	X		X		X		X		X	
23.	Rodríguez Domínguez Aranza	X		X		X		X		X	
24.	Sánchez Gómez Paulette	X		X		X		X		X	
25.	Torres Alcudía Abdiel	X		X		X		X		X	
26.	Valenzuela Luis Ángel Sara	X		X		X		X		X	
27.	Zavala Villegas Umar	X		X		X		X		X	

Planeación (B)

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS			
Grado: 2°		Grupo: “A”	
Competencias: - Los procesos y lenguajes matemáticos. - Interpreta el valor de los números en textos numéricos.		Aprendizajes esperados: Aprendan la escritura correcta según la cifra.	
Propósito			
Que los alumnos: Identifiquen la escritura de distintas cifras.			
Tema: ¿Cómo se identifican los números?			
Aprendizajes esperados: Que los alumnos aprendan a trabajar en conjunto a la resolución de distintas operaciones utilizando distintas estrategias y procedimientos.			
Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
Inicio (Actividad de integración de equipo) llamada “la tormenta de colores” consiste en colocar en los extremos del salón hojas de colores y posteriormente cuando se diga el color de cada hoja, inmediatamente todos los alumnos tienen que correr hacia el color mencionado, pero cuando se diga TORMENTA DE COLORES todos deberán correr hacia cualquier hoja de color, pero siempre y cuando esté integrado por 6 alumnos e inmediatamente empezar a trabajar en equipos.	10 minutos.	- Fomi - Hojas - Cartulinas - Plumones - Hojas de colores	Evaluación individual se le proporcionara a cada alumno una hoja de actividad en la cual deben de identificar, leer y se escribir las cantidades correctas.
Desarrollo Cada equipo tomara la hoja de color en donde quedaron integrados para la realización de la actividad LA HOJA DE LAS CANTIDADES, dicha hoja tiene plasmada diferentes cantidades numéricas y en un sobre aparte bien las mismas cifras escritas la cual cada uno			Lista de cotejo

de los integrantes tienen como tarea de relacionar la cifra y la cantidad escrita correctamente.	50 minutos		
Cierre El primer equipo que logre resolver correctamente su HOJA DE LAS CANTIDADES ganara la corona de la victoria, en caso de que el equipo no logre terminar y tenga cifras malas relacionadas tendrá la oportunidad de corregir.	20 minutos		

Método De Evaluación Para Generar Aprendizaje Mediante Las Actividades Lúdicas Y Manipulación Del Material Didáctico.

Evaluación (B)

LISTA DE COTEJO											
Indicadores Alumnos		Relaciona correctamente la escritura con las cifras numéricas		Existe conocimiento previo de la numeración		Desarrolla buen manejo del material didáctico		Identifica los números de tres cifras		Escribe correctamente las cantidades	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Acopa Tenorio Anahí	X		X		X		X		X	
2.	Álvarez Landeros María José	X		X		X		X		X	
3.	Vázquez Santiago Alberto	X		X			X	X		X	
4.	Castellanos Pacheco Yired	X		X			X	X		X	
5.	Cheng Martínez Owen Yukio	X		X		X		X		X	
6.	Crespo López Ian Salvador	X		X		X		X		X	
7.	De los Santos Montejo Elizabeth	X		X		X		X		X	
8.	Fuentes González José Santiago	X		X		X		X		X	
9.	Gallegos Toledo Itzel	X		X		X		X		X	
10.	García Morales Camilo Emanuel	X		X		X		X		X	
11.	García Morales Samuel Alberto	X		X			X	X		X	
12.	Herrera Prieto Fausto Manuel		X	X			X	X		X	
13.	Ibarra Padilla Esmeralda Lulú		X	X		X		X		X	
14.	J- avier Chavarría Jesús Caleb	X		X		X		X		X	
15.	Jiménez Hernández Yamileth	X		X		X		X		X	
16.	Jiménez Quinto Axel Iván	X		X		X		X		X	
17.	Medina Córdova José	X		X		X		X		X	
18.	Mendoza Morales Emanuel	X		X			X	X		X	
19.	Morales del Valle Constanza	X		X		X		X		X	
20.	Ovando Morales Valeria Astrid	X		X		X		X		X	
21.	Pineda Miranda Aiko	X		X		X		X		X	
22.	Reyes López Alan Jackason	X		X			X	X		X	
23.	Rodríguez Domínguez Aranza	X		X		X		X			X
24.	Sánchez Gómez Paulette	X		X		X		X		X	
25.	Torres Alcudia Abdiel	X		X		X		X		X	
26.	Valenzuela Luis Ángel Sara			X		X		X		X	
27.	Zavala Villegas Umar	X		X		X		X		X	

Planeación (C)

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS			
Grado: 2°		Grupo: “A”	
Competencias: - Validar procedimientos y resultados - Manejar técnicas eficientemente		Aprendizajes esperados Que sean capaces de encontrar el numero faltantes de manera mentalmente	
Propósito			
Que los alumnos: Ocupen diferentes procedimientos para llegar al resultado correcto.			
Tema: ¿Qué número es el faltante?			
Aprendizajes esperados: Que los alumnos aprendan a realizar operaciones mentalmente utilizando estrategias dinámicas.			
Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
Inicio (Actividad de integración de equipo) llamada LOS ANIMALES (la rana, la ardilla, la abeja y la ballena) en el escritorio estarán 4 fichas con cada uno de los animales en la cual cada alumno escogerá uno y así formará parte de los equipos con 6 integrantes. En cada mesa del salón habrá uno de los animales y los alumnos tendrán que identificar la posición de su equipo e inmediatamente empezar a trabajar.	10 minutos	- Hojas de colores - Plumones - Aros de papel - lápices - Cartulina	Se les aplicara una actividad de evaluación de manera individual en a cuál consiste en anotar las cantidades faltantes.
Desarrollo Se repartirá una actividad a uno de los alumnos la cual consiste en resolver operación e ir encontrando el número faltante de acuerdo con el resultado.	50 minutos		
Cierre De manera grupal en el piso estarán unos aros; en el primer tendrá la primera cantidad, el segundo aro estará vacío y en el tercer aro estará el resultado, cada equipo tendrá su turno en la cual se le presentarán distintos problemas (suma o resta) y tendrán que encontrar la cantidad faltante apoyándose con las cantidades que se les da y así obtener el resultado correcto.	10 minutos		Lista de cotejo

Método De Evaluación Para Generar Aprendizaje Mediante Las Actividades Lúdicas Y Manipulación Del Material Didáctico.

Evaluación (C)

LISTA DE COTEJO											
Indicadores Alumnos		Identifica el numero faltante		Utiliza diferentes operaciones		Realiza operaciones mentalmente		Se le dificulta encontrar el numero faltante		Utiliza el juego para un mejor aprendizaje	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Acopa Tenorio Anahí	X		X		X		X		X	
2.	Álvarez Landeros María José	X		X		X		X		X	
3.	Vázquez Santiago Alberto	X		X		X		X		X	
4.	Castellanos Pacheco Yired	X		X		X		X		X	
5.	Cheng Martínez Owen Yukio	X		X		X		X		X	
6.	Crespo López Ian Salvador	X		X		X		X		X	
7.	De los Santos Montejo Elizabeth	X		X		X		X		X	
8.	Fuentes González José Santiago	X		X		X		X		X	
9.	Gallegos Toledo Itzel	X		X		X		X		X	
10.	García Morales Camilo Emanuel	X		X		X		X		X	
11.	García Morales Samuel Alberto	X		X		X		X		X	
12.	Herrera Prieto Fausto Manuel	X		X		X		X		X	
13.	Ibarra Padilla Esmeralda Lulú		X	X		X		X		X	
14.	Javier Chavarría Jesús Caleb		X	X		X		X		X	
15.	Jiménez Hernández Yamileth		X	X			X	X		X	
16.	Jiménez Quinto Axel Iván	X		X			X	X		X	
17.	Medina Córdova José	X		X		X		X		X	
18.	Mendoza Morales Emanuel	X		X		X		X		X	
19.	Morales del Valle Constanza	X		X		X		X		X	
20.	Ovando Morales Valeria Astrid			X			X	X		X	
21.	Pineda Miranda Aiko	X		X			X	X		X	
22.	Reyes López Alan Jackason	X		X		X		X		X	
23.	Rodríguez Domínguez Aranza	X		X		X		X		X	
24.	Sánchez Gómez Paulette	X		X			X	X		X	
25.	Torres Alcudia Abdiel	X		X		X		X		X	
26.	Valen zuela Luis Ángel Sara	X		X		X		X		X	
27.	Zavala Villegas Umar	X		X			X	X		X	

Planeación (D)

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS			
Grado: 2°		Grupo: “A”	
Competencias: • Pensamientos numéricos • Comunicar información matemática • Manejar técnicas eficientemente		Aprendizajes esperados • Aprendan la multiplicación del 2 de manera interactiva	
Propósito			
Que los alumnos: Logren un aprendizaje de una forma interactiva y dinámica e identifiquen los resultados de la multiplicación.			
Tema: Tabla de multiplicación del 2.			
Aprendizajes esperados: • Utilizar las tablas de multiplicar en la vida cotidiana. • Comprensión de las tablas de multiplicar sin tener que memorizarlas • Utilizar juegos interactivos para la comprensión de los números.			
Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
Inicio Se realizará un círculo donde los alumnos estén parados, en medio se encuentra una canasta de frutas (manzana, pera, mandarina y mango) al azar se le ve preguntando a cada uno cual de esas frutas es su favorita y a como la iban escogiendo iban siendo parte de los equipos formados por 4 alumnos.	10 minutos	• Vasos • Hojas de colores • Papel cascaron • Plumones • Canasta • Frutas de plástico	Se realizará una actividad individual la cual es completar la multiplicación del 2 con el resultado faltante
Desarrollo Una vez que estén formados los equipos se realizara una actividad llamada LOS DEDAZOS la cual consiste en relacionar la multiplicación del 2 con su resultado correcto e ir acomodando en su vaso correcto.	50 minutos		

Cierre Se realizará una actividad individual la cual es completar la multiplicación del 2 con el resultado faltante pueden apoyarse con el material didáctico. Se realizará una actividad de retroalimentación llamada EL CUBO se formará un círculo sentado en medio del salón de clases, a cada uno de los alumnos se les dará la oportunidad de aventar el cubo y la cara que caiga boca arriba tiene que responder correctamente.	10 minutos		Lista de cotejo.
---	-------------------	--	-------------------------

Método De Evaluación Para Generar Aprendizaje Mediante Las Actividades Lúdicas Y Manipulación Del Material Didáctico.

Evaluación (D)

LISTA DE COTEJO													
Alumnos		Indicadores		Completa la secuencia numérica de la tabla de multiplica		Identifica los diferentes resultados mediante las actividades lúdicas		Utiliza distintos materiales en la realización de las actividades		Identifica y muestra habilidades para realizar ejercicios de multiplicación		Utiliza el juego para un mejor aprendizaje	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Acopa Tenorio Anahí		X	X		X		X		X		X	
2.	Álvarez Landeros María José	X		X		X		X		X		X	
3.	Vázquez Santiago Alberto	X		X		X		X		X		X	
4.	Castellanos Pacheco Yired		X	X		X		X		X		X	
5.	Cheng Martínez Owen Yukio		X	X		X		X		X		X	
6.	Crespo López Ian Salvador	X		X		X		X		X		X	
7.	De los Santos Montejo Elizabeth	X		X		X		X		X		X	
8.	Fuentes González José Santiago	X		X		X		X		X		X	
9.	Gallegos Toledo Itzel	X		X		X		X		X		X	
10.	García Morales Camilo Emanuel	X		X		X		X		X		X	
11.	García Morales Samuel Alberto	X		X		X		X		X		X	
12.	Herrera Prieto Fausto Manuel	X		X			X	X		X		X	
13.	Ibarra Padilla Esmeralda Lulú	X		X		X		X		X		X	
14.	Javier Chavarría Jesús Caleb	X		X		X		X		X		X	
15.	Jiménez Hernández Yamileth	X		X			X	X		X		X	
16.	Jiménez Quinto Axel Iván		X	X		X		X		X		X	
17.	Medina Córdova José	X		X		X		X		X		X	
18.	Mendoza Morales Emanuel	X		X		X		X		X		X	
19.	Morales del Valle Constanza	X		X		X		X		X		X	
20.	Ovando Morales Valeria Astrid	X		X			X	X		X		X	
21.	Pineda Miranda Aiko	X		X		X		X		X		X	
22.	Reyes López Alan Jackason	X		X		X		X		X		X	
23.	Rodríguez Domínguez Aranza	X		X		X		X		X		X	
24.	Sánchez Gómez Paulette	X		X		X		X		X		X	
25.	Torres Alcudia Abdiel	X		X		X		X		X		X	
26.	Valen zuela Luis Ángel Sara	X		X		X		X		X		X	
27.	Zavala Villegas Umar	X		X		X		X		X		X	

Planeación (E)

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS			
Grado: 2°		Grupo: “A”	
Competencias: • Pensamientos numéricos • Comunicar información matemática • Manejar técnicas eficientemente		Aprendizajes esperados • aprendan la multiplicación del 3 de manera interactiva	
PROPOSITO			
Que los alumnos: • Logren un aprendizaje de una forma interactiva y dinámica. • identifiquen los resultados de la tabla de multiplicar manipulando el material didáctico.			
Tema: Tabla de multiplicar del 3			
Aprendizajes esperados: • Utilizar las tablas de multiplicar en la vida cotidiana. • Comprensión de las tablas de multiplicar sin tener que memorizarlas • Utilizar juegos interactivos para la comprensión de los números.			
Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
Inicio Actividad de integración de equipos y conocimiento previo de la tabla del 3. Se formará un círculo en medio del salón y se realizara una actividad la cual consiste en realizar una sucesión de manera verbal de 3 en 3 y el alumno que vaya contestando de manera errónea va tomando un papel y en número que le toque es al equipo que va a pertenecer. A cada equipo se fue asignando un capitán. Una vez formados los equipos, se lanzaron las multiplicaciones del 3 y de manera grupal e ir contestando el resultad correcto.	10 minutos	• Plumones • Colores • Pegamento • Cartulina	Se realizará una actividad individual la cual deben colocar el resultado correcto de la tabla del 3.
Desarrollo En equipo realizaran la tabla del 3 en media cartulina asignándoles los números y signos que ocupa la multiplicación utilizando distintos materiales.	40 minutos		

Cierre Una vez terminada la actividad a cada uno de los integrantes se le proporciona una actividad individual referente a la tabla del tres y cada uno de ellos tendrá la oportunidad de corregir Se realizará la actividad EL ROMPECABEZA para dicha actividad se formará un círculo colocando las piezas de rompecabeza de manera desordenada en medio del círculo, cada alumno tomará una pieza y de acuerdo la multiplicación elegida tendrá que colocar su par con el resultado correcto.	40 minutos		Lista de cotejo
---	------------	--	-----------------

Método De Evaluación Para Generar Aprendizaje Mediante Las Actividades Ludicas Y Manipulación Del Material Didáctico.

Evaluación (E)

LISTA DE COTEJO											
Indicadores Alumnos		Identifica y muestra habilidades para realizar ejercicios de multiplicación		Completa la secuencia numérica de la tabla de multiplicar		Utiliza diferentes estrategias a la solución del resultado de la multiplicación		Identifica el diferente resultado de la tabla		Obtienen un buen aprendizaje mediante el juego	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Acopa Tenorio Anahí	X		X		x		X		X	
2.	Álvarez Landeros María José	X		X		X		X		X	
3.	Vázquez Santiago Alberto	X		X		X		X		X	
4.	Castellanos Pacheco Yired	X		X		X		X		X	
5.	Cheng Martínez Owen Yukio	X		X		X		X		X	
6.	Crespo López Ian Salvador	X		X		X		X		X	
7.	De los Santos Montejo Elizabeth	X		X			X	X		X	
8.	Fuentes González José Santiago	X		X			X	X		X	
9.	Gallegos Toledo Itzel	X		X		X		X		X	
10.	García Morales Camilo Emanuel	X		X		X		X		X	
11.	García Morales Samuel Alberto	x		X			x	X		X	
12.	Herrera Prieto Fausto Manuel		X	X			X	X		X	
13.	Ibarra Padilla Esmeralda Lulú	X		X		x		X		X	
14.	Javier Chavarría Jesús Caleb	X			X	X		X		X	
15.	Jiménez Hernández Yamileth	x			X	X		X		X	
16.	Jiménez Quinto Axel Iván		x		X	X		X		X	
17.	Medina Córdova José	X		X		X		X		X	
18.	Mendoza Morales Emanuel	X		X		X		X		X	
19.	Morales del Valle Constanza	X		X		X		X		X	
20.	Ovando Morales Valeria Astrid	X		X		X		X		X	
21.	Pineda Miranda Aiko	X		X		X		X		X	
22.	Reyes López Alan Jackson	X			X	X		X		X	
23.	Rodríguez Domínguez Aranza	X		X		X		X		X	
24.	Sánchez Gómez Paulette	X			X	X		X		X	
25.	Torres Alcudia Abdiel	X		x		X		X		X	
26.	Valenzuela Luis Ángel Sara	X		X		X		X		X	
27.	Zavala Villegas Umar	x		X		X		x		X	

Planeación (F)

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS			
Grado: 2°		Grupo: “A”	
Competencias: - Pensamientos numéricos - Comunicar información matemática - Manejar técnicas eficientemente		Aprendizajes esperados aprendan la multiplicación del 2 y del 3 de manera interactiva	
Propósito			
Que los alumnos: Logren un aprendizaje de una forma interactiva y dinámica e identifiquen los resultados de la tabla de multiplicar manipulando el material didáctico.			
Tema: Tabla de multiplicar del 2 y 3.			
Aprendizajes esperados: - Utilizar las tablas de multiplicar en la vida cotidiana. - Comprensión de las tablas de multiplicar sin tener que memorizarlas - Utilizar juegos interactivos para la comprensión de los números. - Reforzar las tablas de multiplicar			
Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
Inicio Actividad de integración de equipos y conocimientos previos, se realizara la dinámica llamada “la papa se quema” se formara un círculo con los alumnos sentados en el piso y posteriormente el maestra cargo le dará una bola de papel y se mencionará “la papa se quema, se quema, se quemó” el alumno que le queda la pelota se le mencionara una multiplicación ya sea del dos y del tres si el alumno responde correctamente sigue siendo partícipe de la actividad, pero si falla tomar un papel en el cual viene un número la cual es el equipo en el que pertenecerá para hacer las demás actividades. A cada equipo se le asignará un capitán	10 minutos	- Plumones - Colores - Material didáctico - lápiz	Se realizará una actividad individual la cual deben colocar el resultado correcto de la tabla del 2 y 3.
Desarrollo Posteriormente se le Llamar al Capitán a cargo del equipo se le entregará el material didáctico llamado el reloj de las tablas La Cuál es la mitad de un cascarón viene la multiplicación del 2 y del 3, en manera de equipo se debe de contestar correctamente.	50 minutos		

consultando su apoyo didáctico el reloj de la tabla de multiplicar, podrán intercambiar dicho material con los otros equipos.			
Cierre Se le asignara una actividad de evaluación individual en la cual consiste anotar el resultado de acuerdo con la multiplicación vista. De manera de retroalimentación grupal se realizará una actividad que consiste formar un círculo con todos los alumnos sentados en el piso para que cada uno de ellos participen. En medio de los alumnos se encontrará una dinámica llamada “La hoja de la multiplicación” que tiene como finalidad que ellos relacionen correctamente la multiplicación con el resultado.	10 minutos		

Método De Evaluación Para Generar Aprendizaje Mediante Las Actividades Lúdicas Y Manipulación Del Material Didáctico.

Evaluación (F)

LISTA DE COTEJO												
Alumnos		Indicadores	Utiliza diferentes estrategias a la solución del resultado de la multiplicación		Relaciona la multiplicación del 2 y del 3 con su resultado correcto		Utiliza y manipula el material didáctico		Logra obtener un aprendizaje significativo mediante las actividades lúdicas		Se genera confianza y despierta el interés en el tema	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Acopa Tenorio Anahí	X		x		X		x		X		
2.	Álvarez Landeros María José	X		X		X		X		X		
3.	Vázquez Santiago Alberto	X		X		X		X		X		
4.	Castellanos Pacheco Yired	X		X		X		X		X		
5.	Cheng Martínez Owen Yukio	X		X		X		X		X		
6.	Crespo López Ian Salvador	X		X		X		X		X		
7.	De los Santos Montejo Elizabeth	X		X		X		X		X		
8.	Fuentes González José Santiago	X		X		X		X		X		
9.	Gallegos Toledo Itzel	X		X		X		X		X		
10.	García Morales Camilo Emanuel	X		X		X		X		X		
11.	García Morales Samuel Alberto	X		X		X		X		X		
12.	Herrera Prieto Fausto Manuel	X		X		X		X		X		
13.	Ibarra Padilla Esmeralda Lulú	x		X		X		X		X		
14.	Javier Chavarría Jesús Caleb		X	X		X		X		X		
15.	Jiménez Hernández Yamileth	X		X		X		X		X		
16.	Jiménez Quinto Axel Iván	X		X		X		X		X		
17.	Medina Córdova José	X		X		X		X		X		
18.	Mendoza Morales Emanuel	X		X		X		X		X		
19.	Morales del Valle Constanza	X		X		X		X		X		
20.	Ovando Morales Valeria Astrid	X		X		X		X		X		
21.	Pineda Miranda Aiko	X		X		X		X		X		
22.	Reyes López Alan Jackson	X		X		X		X		X		
23.	Rodríguez Domínguez Aranza	X		X		X		X		X		
24.	Sánchez Gómez Paulette	X		X		X		X		X		
25.	Torres Alcudia Abdiel	X		X		X		X		X		
26.	Valenzuela Luis Ángel Sara	X		X		X		X		X		
27.	Zavala Villegas Umar	x		X		x		X		X		

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

5.1.- Condiciones de la Aplicación

El presente proyecto se aplicó en la Escuela Primaria Amado Nervo ubicada en el municipio de Agua Dulce, Veracruz. Con clave 30DPR3306, con el grupo de 2°.

Una de las principales dificultades que se presentaba dentro del salón de clases por parte del maestro a cargo es la falta del uso del material didáctico en la asignatura de matemáticas en base a tal problema se desarrollaba el desinterés por trabajar y desenvolverse dentro del salón, lo que construye un obstáculo para la enseñanza-aprendizaje, lo cual me llevo a plantear una alternativa para solucionar dicha dificultad.

La alternativa fue diseñada para crear aprendizajes significativos mediante las actividades lúdicas y poder desarrollar un ambiente lleno de confianza y participación.

Cada una de las estrategias se llevó a cabo con la intención de mejorar la convivencia dentro del salón de clases, despertar el interés de los alumnos por las matemáticas. Debemos destacar que estas actividades al ser interesantes ya que son basadas mediante el juego tendrán que razonar y no solo llevar a cabo un proceso memorístico.

La alternativa de las Actividades Lúdicas se puede aplicar para diferentes grados y para distintas asignaturas siempre y cuando se lleve un cronograma de actividades ya que se requiere de distintos materiales didácticos para lograr una mejor satisfacción y enseñanza.

Las actividades se desenvuelven de una manera dinámica, práctica, motivadora e interesante y gracias a las estrategias se podría decir que se ha logrado resultados exitosos debido a que los alumnos ya logran un mejor aprendizaje hacia las matemáticas y en distintos temas.

5.2.- Ajustes al Plan de Trabajo

La planeación didáctica implica la organización de un conjunto de actividades e ideas que permiten y ayudan a desarrollar un proceso educativo.

Es muy importante realizar la planeación didáctica, ya que en gran medida nos sirve: para guiar el proceso, para evitar la improvisación, para motivar a nuestros alumnos e ir realizando actividades con tiempo, el objetivo de la planeación didáctica orienta los procesos para un mejor desarrollo del conocimiento de los alumnos.

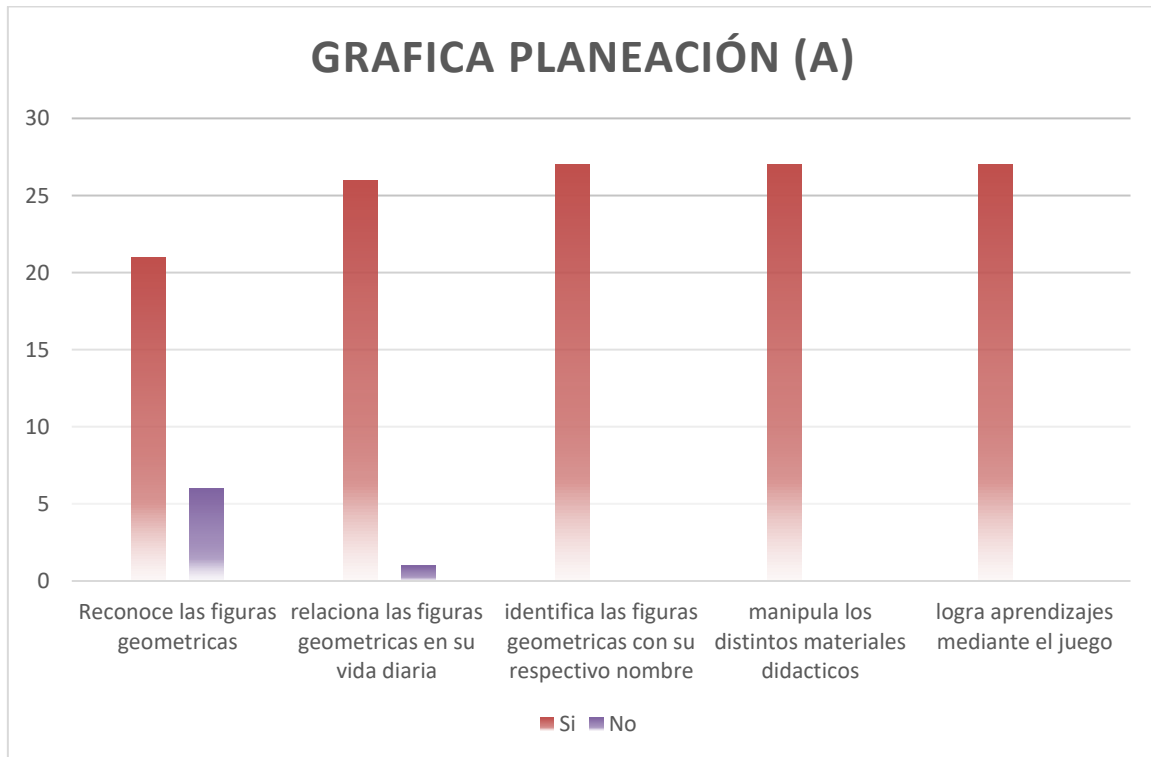
Un ajuste al plan de trabajo es un conjunto de modificaciones que se realizan a los contenidos de actividades y evaluación para reparar las dificultades que presentan los alumnos dentro del aula.

La aplicación de mis actividades las realicé sin ningún ajuste a mi plan de trabajo ya que con anticipación pude conocer detalladamente el contexto dentro y fuera de mis alumnos, la característica de cada uno de los alumnos, identificar sus conocimientos previos, aplicar actividades con medio de dificultad para que mejoraran su calidad de aprendizaje mediante el buen uso de material didáctico.

La observación del grupo ayudo a enfocarse no solo en las necesidades del grupo sino de cada alumno, al notar que cada alumno aprende de distinta manera y poder aplicar actividades mediante el juego favoreció a los alumnos ya que el juego es parte de la vida cotidiana y como docente es una herramienta apropiada para el aprendizaje.

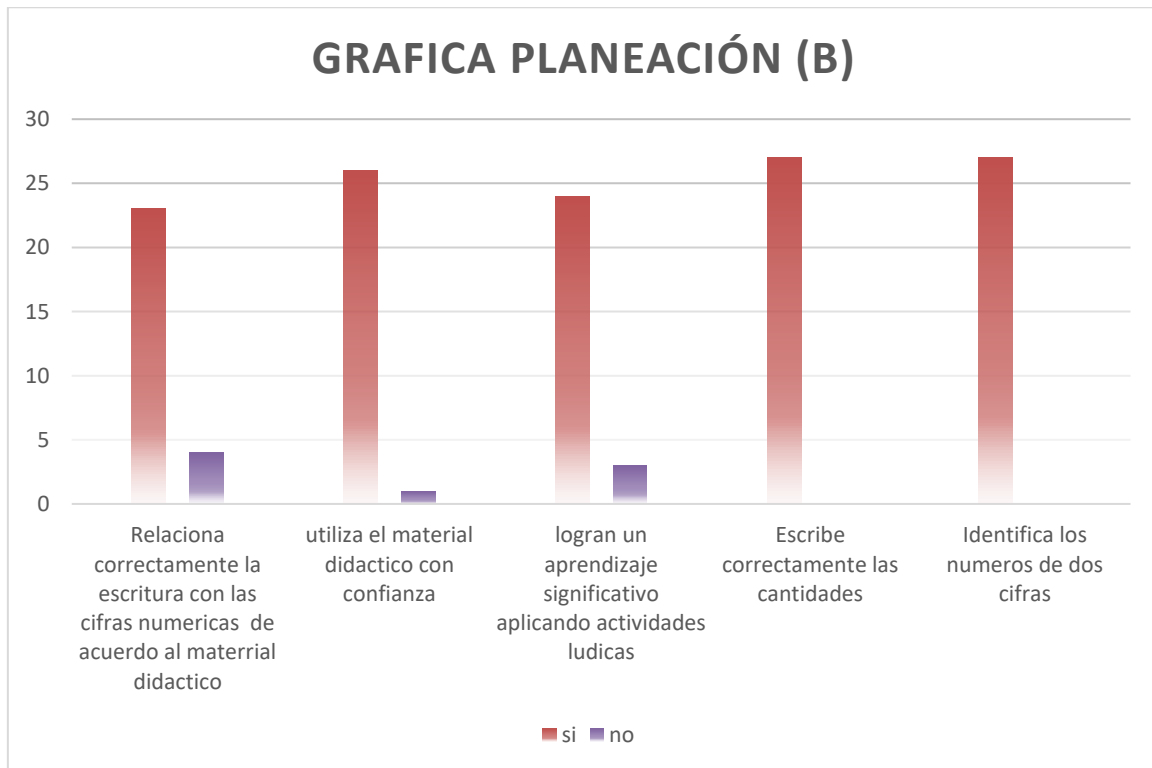
5.3.- Análisis de los Avances Obtenidos

Tema: las figuras geométricas



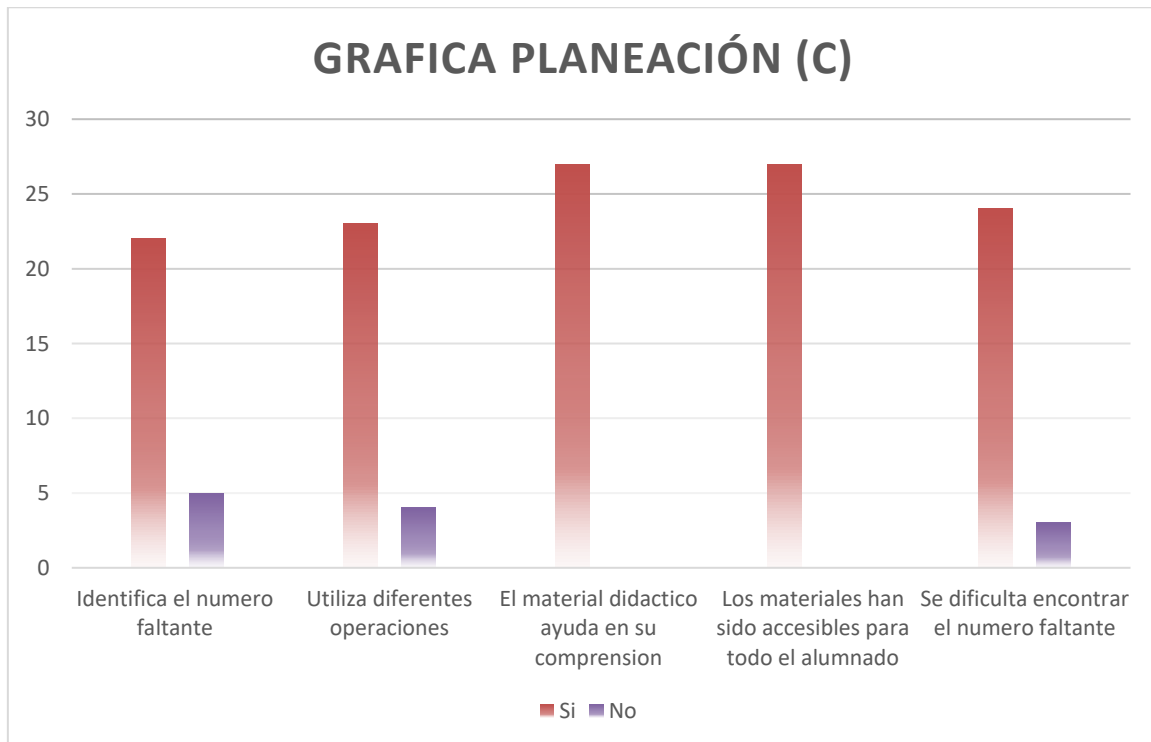
El 87.5% de los alumnos reconoció las figuras geométricas basándose a las actividades y el 12.5 % restante se les dificultaba mencionar el nombre de cada una de las figuras, en el indicador número 2 “relaciona las figuras geométricas en su vida diaria” un 95.5% del alumnado logro el objetivo mientras el 4.5% no hacia relación de su vida diaria con las figuras, es importante analizar si la planeación adaptada a la enseñanza de las matemáticas, gracias a los resultados adquiridos de acuerdo a la lista de cotejo en el indicador 3,4,5 nos dio como resultado un 100% la cual nos transmite que es de buena función implementar el juego para mejorar la enseñanza.

Tema: ¿Cómo se identifican los números?



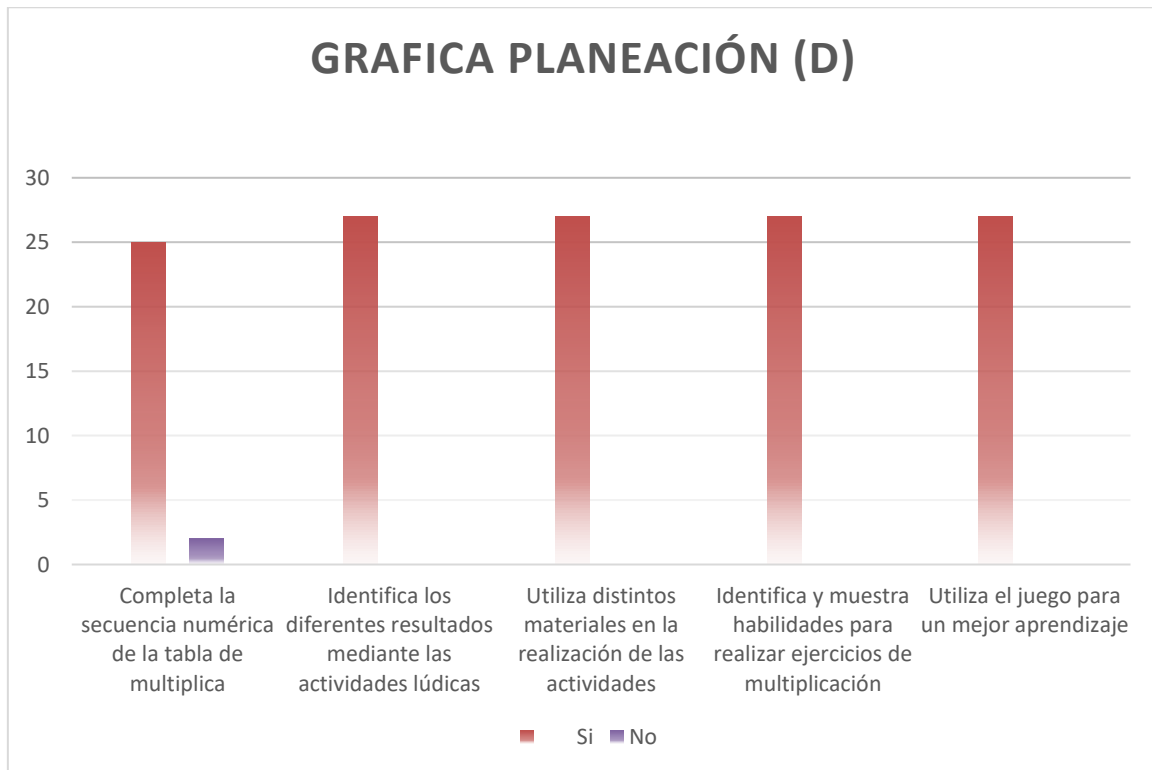
Para los alumnos el impartir las clases de una manera nueva para unos de ellos despierta el interés y para otros causa descontrol, el jugar con distintos materiales, incluso el realizar dinámicas para formar equipos es algo nuevo para ellos, en el primer indicador el 85.1 %de los alumnos relaciona correctamente la escritura con las cifras numéricas dándole un buen uso al material didáctico mientras el 14.8 de los alumnos se les dificultaba, para los alumnos de segundo grado es de vital importancia involucrarlos en actividades lúdicas para poder lograr un aprendizaje significativo, gracias a un buen material didáctico los alumnos en el indicador 3 y 4 lograron un 100%.

Tema: ¿Qué número es el faltante?



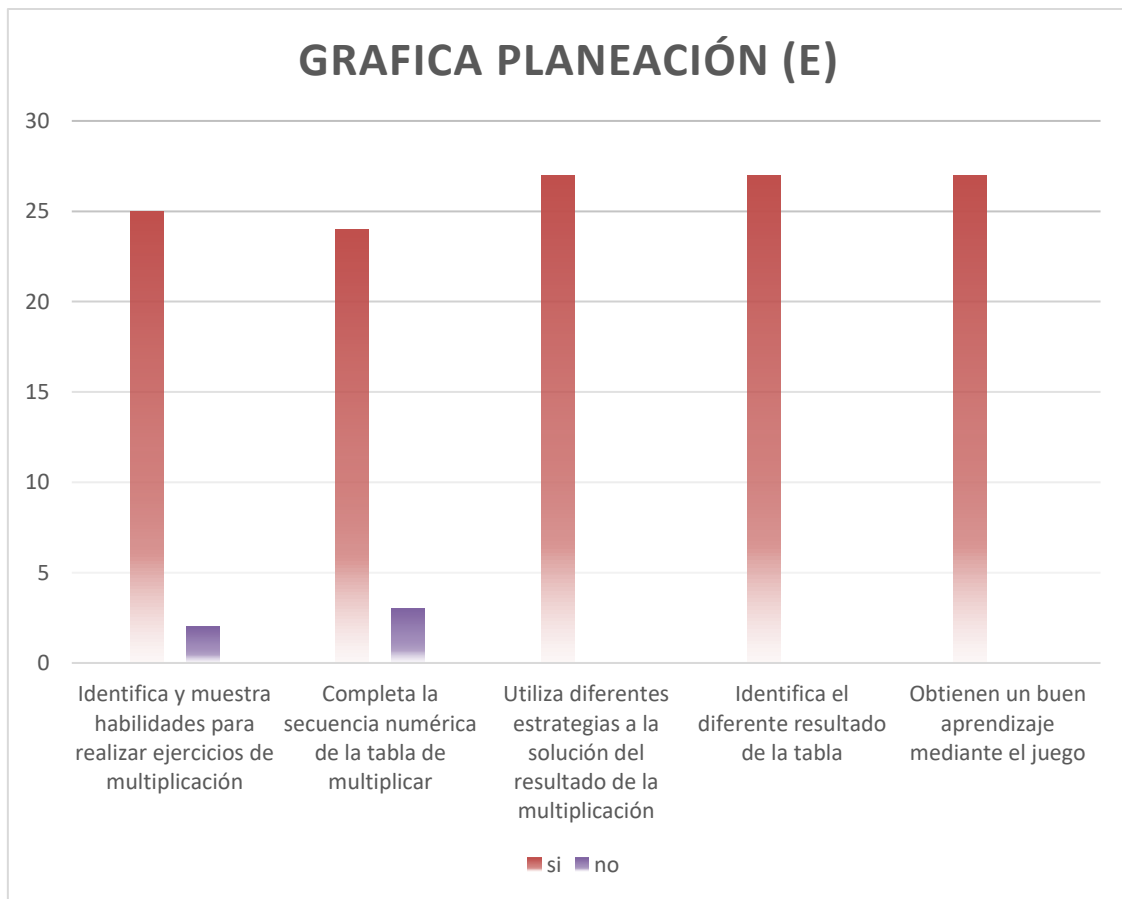
Realizar operaciones mentalmente ayuda a los alumnos que se desarrollen en su vida diaria, los resultados de la planeación aportan buenos resultados, en el indicador numero 1 podemos notar como 87.5% de los alumnos identificaron correctamente el numero faltante al 12.5% del restante del grupo se le dificulta, estos resultados ayudan a notar si la planeación logra su objetivo. En el segundo indicador que se relaciona si los alumnos utilizan diferentes operación es satisfactorio como los alumnos siendo del segundo grado pueden realizar sumas utilizando los métodos de los dedos o contando plasmando palitos en hojas ayudan a crear diferentes métodos para poder llegar al resultado, en el indicador 2 y 3 nos marca como un material didáctico adecuado a su edad y siendo accesible pueden lograr un aprendizaje significativo ya que ayudan a llamar la atención de los alumnos, como en toda planeación no todo está en las manos de los maestros sino de igual manera a la manera de aprender de los alumnos.

Tema: Tabla de multiplicación del 2.



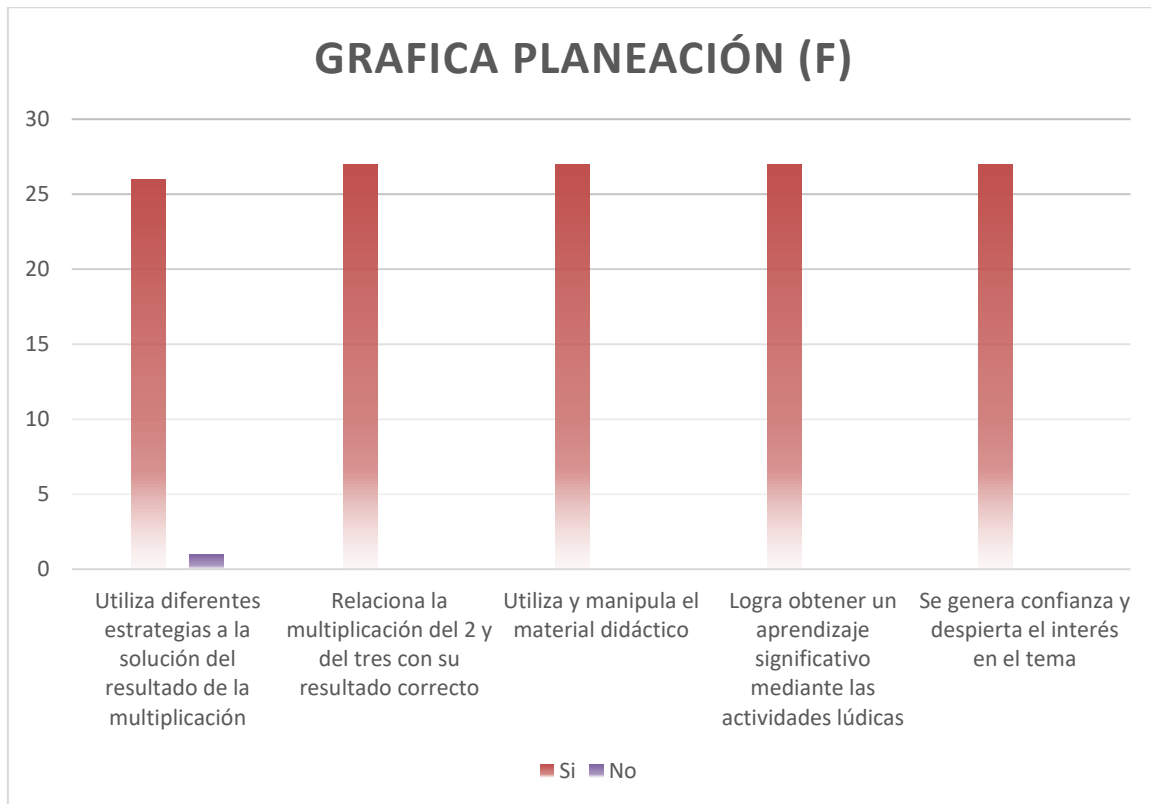
Es muy importante tomar en cuenta los indicadores ya que nos ayudan a saber que tanto avanzaron los alumnos, en el primer indicador el 86.9% de los alumnos completa la secuencia numérica de acuerdo con la tabla del 2, mientras el 13.04% del resto de los alumnos se le dificultaba en completar la secuencia, en los demás indicadores dieron un resultado favorable como las actividades adecuadas e implementando un buen material didáctico ayuda a la mejora de su aprendizaje, el aprender de una manera divertida y eficaz.

Tema: Tabla de multiplicación del 3.



Las actividades lúdicas ayudan a que los alumnos tengan un mejor aprendizaje y despierte la curiosidad de aprender conocimientos nuevos, es de gran ayuda envolver al alumno con materiales didácticos y actividades de manera divertida. En la mayoría de los indicadores se logró el 100% gracias al juego siendo alumnos de temprana edad logran resultados satisfactorios en temas que a su vez son difíciles de comprender. En el indicador 1 el 19.2% de los alumnos se le dificulta al realizar ejercicios de multiplicación, mientras que en el indicador 2 el 80.7% de los alumnos completa correctamente la secuencia numérica.

Tema de reforzamiento: Tabla de multiplicación del 2 y del 3.



Mi problemática es de gran ayuda para el aprendizaje de los alumnos, mientras el docente juega un papel muy importante la construcción del conocimiento de los niños y en la actualidad hay diferentes maneras de cómo involucrar los contenidos adecuados en las actividades en el aula los materiales didácticos facilitan y ayudan al maestro en la construcción de nuevos aprendizajes. Gracias a esta gráfica y a los rasgos evaluativos de la lista de cotejo podemos llegar a una conclusión de cómo el juego ayuda a los alumnos a involucrarse a despertar la confianza el interés de temas que para ellos son muy aburridos y difíciles, en la mayoría de los indicadores se puede notar como los alumnos manipulan el material didáctico como el jugar el trabajar en equipo ayuda a un mejor aprendizaje el involucrar a un alumno como capitán de equipo despierta la responsabilidad la importancia que cada uno de los alumnos puede jugar dentro del aula.

5.4.- Aspectos Innovadores de la Alternativa

Mi alternativa ayuda a darle importancia a las herramientas y métodos de enseñanza que posee la actualidad, las actividades lúdicas favorece la relación y comunicación entre el docente-alumno.

Es importante la innovación en la práctica docente ya que aumentar la calidad de conocimientos, la creatividad ha sido identificada como una condición básica para generar innovación y verdaderos cambios en la educación.

En los primeros años de educación el implementar las actividades lúdicas es esencial para despertar en los niños un interés y motivación al aprender cosas nuevas y que mejor a través del juego, el rechazo hacia las matemáticas por considerarlas aburridas y complicadas fue lo que llamó la atención en involucrarme en la enseñanza de las matemáticas.

En ese aspecto como maestra tengo que entender y tomar en cuenta como a mí me hubiera gustado que me impartieran las matemáticas de una manera distinta en la que me facilitaran la comprensión y haber brindado mejores estrategias y técnicas dentro del salón. Las estrategias son de recurso principal que se utiliza para desarrollar la participación e interés de los alumnos.

5.5.- Valoración de la Alternativa en Función a los Resultados en Relación con los Propósitos Pretendido

La valoración de la alternativa encontrada en la práctica docente favorece en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos gracias a los resultados, las planeaciones, gráficas y a los porcentajes que se fueron manifestando después de cada aplicación, es de vital ayuda.

El notar obstáculos en la educación y en la forma de impartir las clases a un grupo de segundo grado y descubrir día con día como para los alumnos la asignatura

de matemáticas no es de su atención ni mucho menos como para formar un buen aprendizaje.

El usar el juego y diferentes materiales para la construcción de nuevos conocimientos tuvieron resultados favorables, el realizar análisis, cuadros comparativos de cada una de las clases e ir notando cómo poco a poco el alumno puede aprender de una manera e innovadora.

El lograr los resultados planteados desde un comienzo favorecen a la problemática encontrada ya que gracias a cada una de las actividades los alumnos pudieron llegar a un conocimiento que pueden aplicar su vida cotidiana, el aprender jugando e ir descubriendo habilidades que ellos no creían que fuesen capaz.

Fomento una mejor motivación, a tener actitudes positivas y poder lograr un mejor desarrollo dentro del aula, tanto como de los alumnos y del docente se puede percibir cómo a través de una experiencia educativa se puede mejorar la enseñanza, jugando, respetando reglas y diferentes maneras de aprendizaje de cada uno de los alumnos.

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión la aplicación de la alternativa ayudo a mejorar el modo de enseñanza-aprendizaje, en la actualidad contamos con distintas herramientas que facilitan el modo de enseñanza mediante el juego como estrategia lúdica transforma el contexto entrando en un ambiente de confianza en donde el docente y alumno destacan su proceso de concentración.

Al implementar juegos al realizar alguna actividad en el salón de clases permite que en el alumno despierte el interés común en querer aprender, no solo ayuda en la construcción de nuevos conocimientos sino también en la motivación para tomar sus propias decisiones y su relación con los demás estudiantes.

Las actividades lúdicas tienen un papel crucial en la educación, ya que permiten que los estudiantes aprendan de una manera más participativa y amena.

Al involucrar juegos y actividades divertidas en el proceso de enseñanza, los estudiantes se sienten más motivados e interesados en el aprendizaje, lo que puede aumentar su rendimiento académico la cual ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades socioemocionales, como la colaboración, la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Otro beneficio importante de las actividades lúdicas es que permite que los estudiantes se diviertan mientras aprenden. Esto ayuda a reducir el estrés y la ansiedad que pueden sentir algunos estudiantes al enfrentarse a un material de estudio difícil o complejo.

Es importante mencionar que las actividades lúdicas no solo son útiles para los estudiantes más jóvenes, sino que también pueden ser beneficiosas en niveles educativos superiores.

El utilizar juegos para la enseñanza en sus programas educativos para fomentar el aprendizaje activo y el trabajo en equipo entre los estudiantes, las actividades lúdicas son una herramienta valiosa en la enseñanza, ya que permiten que los

estudiantes aprendan de manera más participativa y entretenida, desarrollen habilidades socioemocionales y reduzcan el estrés y la ansiedad. Por estas razones, es importante que los educadores incorporen actividades lúdicas en sus estrategias de enseñanza.

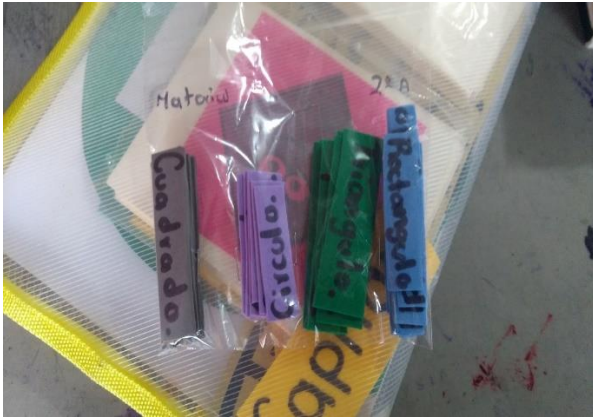
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu, M. D., & García, M. (2000, November). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In I **Conferencia Internacional de Español para fines específicos** (pp. 121-125). Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Calderón, GEC. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. **Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional**, 6 (4), 861-878.
- Espinoza, J., García, WTC. y Vivas, BGV. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. **Dominio de las Ciencias**, 3 (3), 1020-1052.
- Garaigordobil Landazabal, M. T. (1990). **Juego y desarrollo infantil: la actividad lúdica como recurso psicopedagógico: una propuesta de reflexión y de acción**. Madrid: Seco Olea.
- Marcelo García, C. (1994). **La dimensión personal del cambio: aportaciones para una conceptualización del desarrollo profesional de los profesores**. Innovación educativa. España, ISSN 1130-8656, Vol. 3, pp. 33-57
- Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P., & Rodríguez-Muñiz, L. J. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. Unión. **Revista Iberoamericana de Educación Matemática**, 39, 19-33.
- Orozco, AMM. y Henao, AMG. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. **Revista Colombiana de Ciencias Sociales**, 4 (1), 101-108.
- Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. **Mérito-Revista de Educación**, 2(6), 143-157.

Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. **Revista Cognosis**. ISSN 2588-0578, 3(2), 93-108.

ANEXOS

PLANEACIÓN (A) FIGURAS GEOMÉTRICAS



Nombre de las figuras geométricas



Materiales para empezar la clase



Búsqueda de su equipo asignado



Capitanes de cada equipo



Equipos realizando el trabajo en equipo



Realizando actividades en equipo



Alumnos realizando la actividad "escribe el nombre correcto"

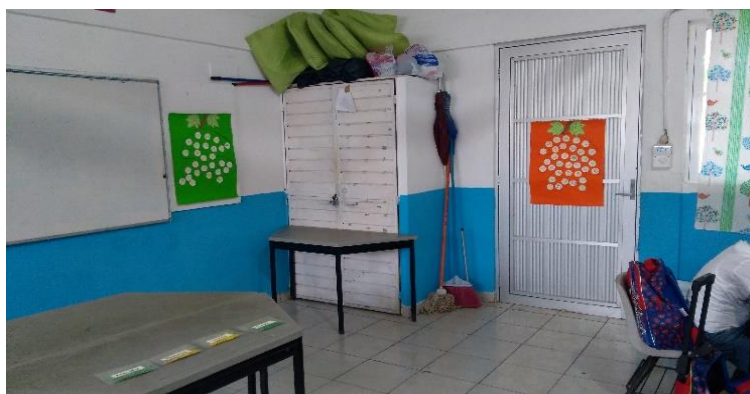
RETROALIMENTACIÓN



Observaciones

- Todos los alumnos trabajaron de manera grupal
- Tuvieron una muy buena comunicación implementando el juego
- Todo estaban entusiasmado en participar
- El capitán tuvo un buen manejo al trabajar en equipo

PLANEACIÓN (B) ¿CÓMO SE ESCRIBEN LOS NÚMEROS?



Dinámica “tormenta de colores”



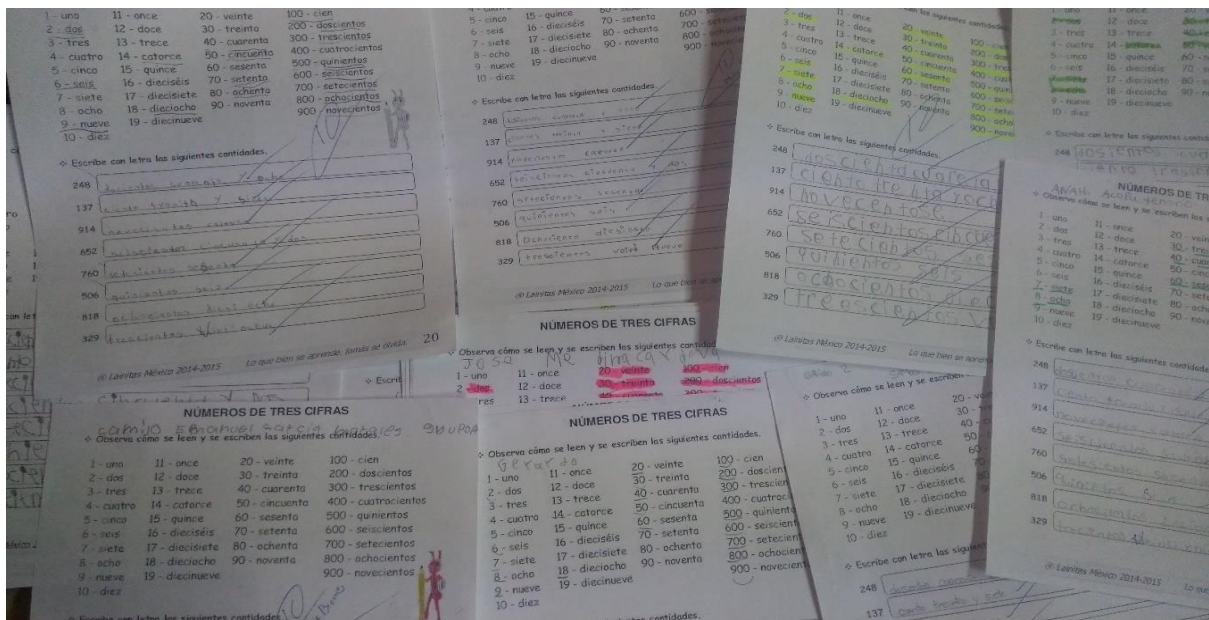
Material de los 4 equipos



Equipos divididos



Equipos realizando la actividad

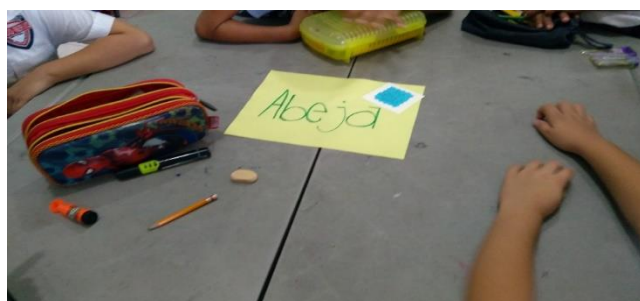
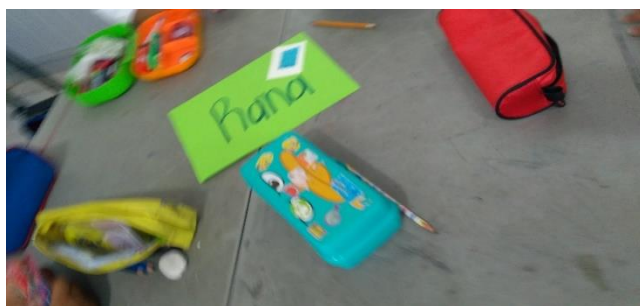


Actividad de evaluación

Observaciones.

- Los alumnos se notaban sorprendidos
- Se notaba la participación de manera individual y en equipo
- Se observaba a los alumnos sin miedo
- Si tenían dudas preguntaban con confianza
- Una alumna dijo que le gustaba la clase porque aprendió cosas nuevas de manera divertida

PLANEACIÓN (C) TEMA: ¿QUÉ NÚMERO ES EL FALTANTE?



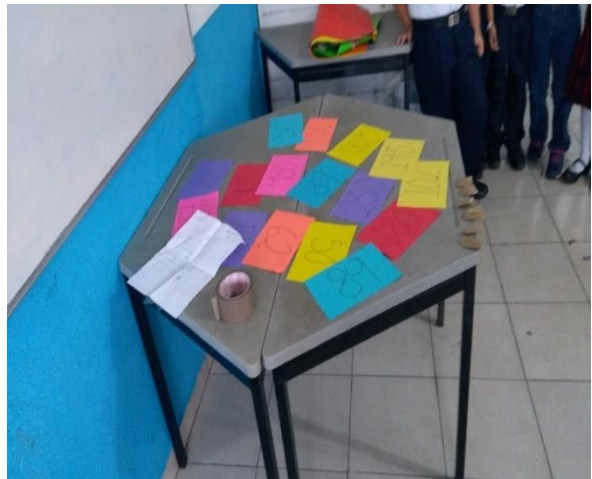
Equipos divididos por 4 animales diferentes



Alumnos escogiendo un animal



Alumnos realizando ejercicios



Materiales para realizar la actividad



Alumnos realizando la actividad

Observaciones

- Buscaban deferentes métodos para llegar al resultado
- Se comportaron de una manera pacífica y trabajaron en equipo
- Todos los alumnos tuvieron una participación
- Todos mostraban interés
- No hubo exclusiones

PLANEACIÓN (D) TEMA: TABLA DE MULTIPLICACIÓN DEL 2.



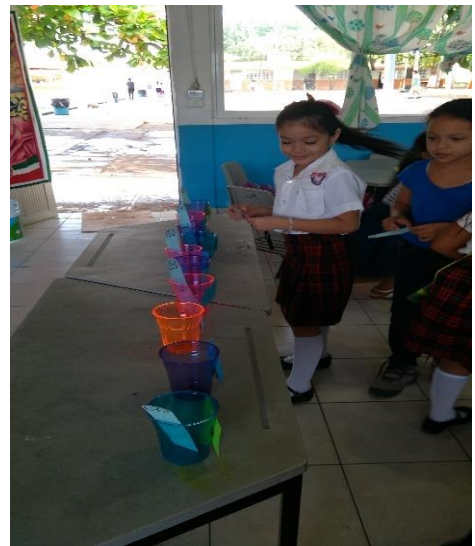
Dinámica la canasta frutal integración de equipos



Equipos formados



Realizando la Actividad “el Dedazo”





Realizando actividad individual



Consultando material de apoyo

Observaciones

- Los niños participaron de manera colaborativa
- Huno participación por cada uno de los integrantes
- Cada uno de los participantes tenía interés
- si algún alumno tenía dudas todos lo ayudaban a resolverlo

ACTIVIDAD DE RETROALIMENTACIÓN



PLANEACIÓN (E) TEMA: TABLA DE MULTIPLICACIÓN DEL 3.



Actividad de integración de equipos



Capitanes de equipo



Equipos realizando la actividad

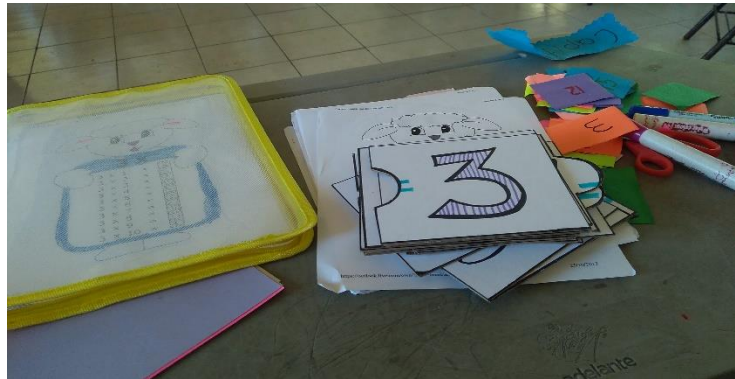


Presentando su trabajo finalizado



Equipos realizando la actividad individualmente

RETROALIMENTACIÓN



Material para la ACTIVIDAD LÚDICA “EL ROMPECABEZA”



PLANEACIÓN (F) TEMA DE REFORZAMIENTO: TABLA DEL 2 Y 3.



Alumnos tomando su posición para iniciar la actividad de "la papa se quema"



Materiales



Capitanes de equipo



Monitores de equipo recibiendo su material de trabajo



Equipos realizando la actividad



Equipos realizando la actividad



Equipos concluyendo la actividad



Alumnos realizando la actividad individual



Alumnos consultando el material de apoyo

Retroalimentación



Observaciones

- Todos los alumnos estuvieron participes en las operaciones de las dos multiplicaciones
- El material didáctico que se ocupo fue de gran ayuda para los alumnos y de manera divertida al momento de relacionar las operaciones con los resultados
- El implementar el juego ayuda a que aprendan de una manera divertida, despertando el interés de cada uno de los alumnos.