

Los juegos tradicionales, dinamizador de la participación de los estudiantes del
grupo 9ºA en la clase de matemáticas

Trabajo de grado presentado para obtener el título de especialista en
Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria Los Libertadores

César Augusto Amú Aguilar
Jamundí, Noviembre de 2017

Copyright © 2017 por César Augusto Amú Aguilar. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Dedico este triunfo primero a Dios, por darme la oportunidad de vivir y disfrutar de las personas que constantemente me impulsan a salir adelante, por darme la posibilidad de estudiar, de hacer posible este sueño, por permitirme a pesar de las dificultades, cumplir satisfactoriamente con cada una de las etapas que permitieron el alcance de ésta tan anhelada meta.

A mi familia, por su apoyo incondicional, por su amor y confianza, son pilares fundamentales para contribuir en la búsqueda del camino que favorece mi crecimiento personal, son parte importante en mi vida, mamá, papá, hermanos, esposa, e hijos, son mi motor y estuvieron a mi lado a lo largo de esta especialización acompañándome y radiándome con su amor.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores, por hacer posible este sueño de alcanzar un peldaño más en mi proceso educativo. Por permitirme aprender de personas con gran calidad humana y ante todo intelectual, realmente profesionales en sus áreas y sobre todo, seres sensibles que lograron reavivar el deseo de investigar y trabajar en la búsqueda de nuevas alternativas que aporten a la transformación de los escenarios educativos.

Resumen

La falta de participación identificada en la Institución Educativa, constituye un problema a la hora de analizar las competencias y/o habilidades de los estudiantes, el hecho de estudiar factores que no aporten al desarrollo del conocimiento, permite al investigador el análisis de estrategias que favorezcan el nivel de desarrollo de los estudiantes, facilitando de ésta manera recursos que aporten al proceso de enseñanza-aprendizaje.

El tema de estudio, permiten reflejar, la desmotivación identificada en los estudiantes, está, acompañada de situaciones que son generadas a partir de la metodología implementada para la orientación de la clase, de acuerdo con éste análisis, donde se involucró la participación de los estudiantes, espacios de observación, entre otros, se ve la necesidad de incluir como herramienta pedagógica, el trabajo lúdico para de ésta manera a partir del juego, cautivar la atención de los estudiantes y desbordar sin lugar a dudas la participación.

Muchas son las herramientas que se pueden tomar a partir de las expresiones lúdicas, para éste trabajo, se propone mejorar la participación en la clase de Matemáticas, en los estudiantes del grupo 9ºA del Colegio Americano de la ciudad de Santiago de Cali, por medio de los juegos tradicionales, constituyéndose éste en un modelo que aporta significativamente a la metodología de trabajo y que permite relacionar sin desconocer los contextos de los estudiantes recursos que favorecen el quehacer pedagógico, involucrándolos desde todo punto de vista sin dejar a un lado sus necesidades y retomando en toda medida cada uno de los componentes exigidos los cuales requieren de una planeación que aporte significativamente a despertar en el

estudiante la necesidad de involucrarse en todo el hacer favoreciendo así las competencias requeridas.

Palabras clave: Lúdica, Juego, Juegos Tradicionales, Atención, Etapas del Desarrollo Humano, Matemáticas.

Abstract

The lack of participation identified in the Educational Institution, is a problem when analyzing the competencies and / or skills of students, the fact of studying factors that do not contribute to the development of knowledge, allows the researcher to analyze strategies that favor the level of student development, thus facilitating resources that contribute to the teaching-learning process.

The subject of study, allow to reflect, the demotivation identified in the students, is accompanied by situations that are generated from the methodology implemented for the orientation of the class, according to this analysis, where the participation of the students was involved , observation spaces, among others, we see the need to include as a pedagogical tool, the playful work in this way from the game, captivate the attention of students and undoubtedly overflow participation.

Many are the tools that can be taken from the playful expressions, for this work, it is proposed to improve the participation in the Mathematics class, in the 9th grade students of the American School of the city of Santiago de Cali, by means of traditional games, this being a model that significantly contributes to the methodology of work and allows to relate without ignoring the contexts of students resources that favor the pedagogical task, involving them from all points of view without leaving aside their needs and resuming in every measure, each of the required components which require a planning that significantly contributes to awakening in the student the need to get involved in all the doing thus favoring the required competencies.

Keywords: Playful, Game, Traditional Games, Attention, Stages of Human Development, Mathematics.

Tabla de contenido

Capítulo 1. Los juegos tradicionales, medio para dinamizar la participación de los estudiantes en la clase de matemáticas.....	10
Capítulo 2. La lúdica en la clase de matemáticas del Colegio Americano de Cali.....	15
Capítulo 3. Ruta Metodológica.....	26
Capítulo 4. Aprendiendo matemáticas con los juegos tradicionales.....	31
Capítulo 5. Conclusiones.....	59
Lista de Referencias.....	62
Anexos.....	64

Lista de tablas

Tabla1. Marco legal.....	19
Tabla2. Población y muestra.....	27
Tabla3. Momento de la propuesta.....	33
Tabla4. Cronograma de actividades.....	35
Tabla5. Actividades de la propuesta.....	38
Tabla6. Plan Operativo.....	49
Tabla7. Festival de los juegos tradicionales.....	52
Tabla8. Contenidos propuestos.....	56
Tabla9. Persona responsable de la propuesta.....	57
Tabla10. Evaluación de la propuestas.....	58

Lista de imágenes

Imagen1. Mapa de ubicación Colegio Americano.....	15
Imagen2. Colegio Americano de Santiago de Cali.....	15
Imagen3. Diseño de los momentos de la propuesta.....	33
Imagen4. Diseño de la Investigación.....	34

Capítulo 1

Los juegos tradicionales, medio para dinamizar la participación de los estudiantes en la clase de matemáticas

El objetivo de la educación en todas sus manifestaciones, está orientado a la formación y desarrollo del ser humano, es por ello que las diferentes áreas del conocimiento como formas básicas de organización del proceso de enseñanza, deben responder a las necesidades de los Estudiantes sin desconocer las bases conceptuales. El Estudiante llega a la escuela con saberes previos, saberes que deben ser retomados por el maestro para enriquecer su quehacer pedagógico y fortalecer en toda medida sus habilidades, permitiendo de ésta manera que la escuela sea el centro de preparación del estudiante para la cultura.

A partir de la ley General de Educación de 1994, que delegó a las Instituciones Educativas la responsabilidad de diseñar su proyecto educativo con autonomía, el colegio Americano de Cali empezó a pre-configurar su ruta de enseñanza tomando distancia de lo expuesto pedagógicamente por un modelo tradicional, que plantea la educación con miras a resultados finales y no como un proceso, pero en medio de esa pre-configuración, dejó a un lado aspectos que son de suma importancia en la orientación de las áreas, entre ellas, no orienta en su estructura el cómo favorecer la enseñanza de las matemáticas a partir de estrategias que cautiven la atención y deriven en esencia la participación de los estudiantes.

Éste estudio pretende analizar los factores que se reflejan y que identifican la poca participación de los estudiantes.

La enseñanza magistral, rutinaria y monótona, que se brinda en los espacios, ha permitido que los estudiantes del grupo 9^oA reflejen desinterés y desmotivación frente a las dinámicas propuestas, debido a esto, se ve la necesidad de estudiar en detalle aspectos que permitan reformular a la luz de los contenidos pedagógicos, estrategias curriculares que aporten al fortalecimiento de las habilidades y favorezca a la identificación de las competencias.

Esta investigación responde a la implementación de una propuesta Lúdico-pedagógica para el uso y adaptación de algunos juegos tradicionales que permitan mejorar los niveles de participación de los estudiantes del grupo 9^oA en su proceso enseñanza-aprendizaje, durante las clases de Matemáticas en el Colegio Americano de Santiago de Cali.

El Colegio Americano es una Institución ubicada en el sur de la ciudad de Cali, con énfasis cristiano, centrada en el fortalecimiento de los valores, abre sus puertas a estudiantes de todos los extractos socio económico, los cuales requieren del acompañamiento de los maestros para la orientación de sus pre-saberes a nivel integral orientando de ésta manera al fortalecimiento de su Proyecto de Vida.

A través de la observación realizada a los estudiantes de grupo 9^oA en el área de Matemáticas se identifican criterios que no aportan a la aprehensión de contenidos y al desarrollo de las competencias, se observa desinterés por parte de los estudiantes, desmotivación, falta de compromiso frente a las actividades asignadas por el maestro.

De otro lado la orientación de la clase de Matemáticas, no cautiva la atención de los estudiantes, resulta aburrida, sujeta únicamente a esquemas procedimentales donde el estudiante solo tiene la opción de orientar mecanismos de solución delineados en un procedimiento, esto ha permitido que durante varios momentos de clase, los estudiantes no se involucren, dialoguen constantemente con sus compañeros, interrumpen, no sigan Instrucciones, se ocupe en otras actividades ajenas a la clase y demuestren poca participación en la misma.

Además, se suma la falta de acompañamiento por parte de los padres de familia convirtiéndose en otro de los detonantes que refleja la poca preparación frente a las actividades que se asignan antes de la orientación de las clases, (Pre-Clase), actividades que requieren del acompañamiento de la familia para aportar al desarrollo de habilidades permitiendo en el estudiante desarrollar el Saber Ser y Saber Hacer en contexto.

Cada una de las razones expuestas anteriormente, son las que motivan a la realización de ésta investigación, invitan a reflexionar sobre las acciones a tener en cuenta para dinamizar los escenarios de clase y favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje.

Debido a los aspectos propuestos y en búsqueda de estrategias que favorezcan la dinámica académica, resulta el siguiente interrogante. *¿Cómo incentivar la participación en la clase de Matemáticas, de los estudiantes del grupo 9ºA del Colegio Americano de Cali?*

Con el ánimo de orientar la propuesta de investigación y aportar a la participación de los estudiantes, el investigador formula, atendiendo al propósito global de

investigación, *Implementar los juegos tradicionales en la clase de Matemáticas como mecanismo dinamizador en los procesos de participación de los estudiantes del grupo 9ºA.*

En esta misma línea y con el ánimo de detallar las acciones que respaldan el camino a seguir frente al tema de investigación, se propone:

- *Identificar los factores que afectan la participación de los estudiantes en la clase de Matemáticas.*
- *Reconocer la importancia de las actividades Lúdico-Pedagógicas como mecanismo dinamizador en los procesos de enseñanza.*
- *Diseñar actividades Lúdico-Pedagógicas que sirvan como medio para mejorar los procesos de participación en las clases de matemáticas.*

En sentido más preciso y aportado a la justificación, la presente investigación pretende mejorar los procesos de participación en los estudiantes del grupo 9Aº del Colegio Americano de la ciudad de Santiago de Cali, durante la clase de Matemáticas, teniendo como fuente fundamental la generación de actividades lúdicas que despierten su interés, dejando atrás la orientación conductual que limita el accionar, retomando en gran parte actividades dinamizadoras, proponiendo espacios donde surja la creatividad y permitan que los estudiantes sean participes y arquitectos de su propio conocimiento, rompiendo paradigmas frente a la enseñanza de los pensamientos matemáticos e involucrando en los contenidos propuesto, los juegos tradicionales, una de las expresiones de la lúdica, conocidos por su gran aporte en la educación, facilitando el accionar en los entornos académicos,

rescatando de ésta manera, laboratorios de clase, donde se involucre la participación activa de Estudiantes y Maestros.

Mediante los juegos tradicionales, los estudiantes serán capaces de aprender y al mismo tiempo, desarrollar nuevos conocimientos, nuevas habilidades, nuevas destrezas y nuevas conductas, que le sirven para dar solución a los diferentes problemas.

La investigación parte de los problemas prácticos que se deben afrontar frente a la aprehensión del conocimiento por parte de los estudiantes, la incorporación de actividades lúdicas permiten que el docente dinamice los espacios y logre estudiantes con mayor disposición al momento de recibir la clase, trabajos bien elaborados, eficientes y amenos, situación ésta que favorece su desempeño y aporta a la consecución de las metas proyectadas.

Con ésta se busca también, brindar un beneficio a la comunidad, sirviendo como herramienta de trabajo para los maestros de otras áreas que deseen adoptar esta propuesta para innovar en sus estrategias pedagógicas.

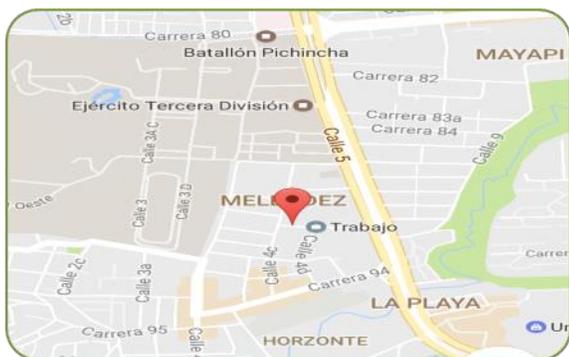
Capítulo 2

La lúdica en la clase de matemáticas del colegio Americano de Cali

El Colegio Americano de Cali (Cali, 2011), Institución privada, ubicada en la Carreara 89 No. 4c-35, comuna 18, **Barrio Meléndez**, centrada en la formación de estudiantes bajo el enfoque de Principios y Valores, se preocupa diariamente por la búsqueda de estrategias que favorezcan los entornos de enseñanza donde se orienta a la formación principalmente del Ser Humano.

A lo largo de la historia y luego de su fundación en 1928, el Colegio Americano ha mantenido con firmeza la formación de estudiantes en principios y valores que se identifican, en su desarrollo y formación personal, procura una formación integral, ética y moral proporciona fundamentos que permiten crear ambientes sanos, ambientes que favorecen los principios de acción de los estudiantes, centra su orientación en el desarrollo del pensamiento y lenguaje, identificando éste ultimo como eje transversal en el proceso de enseñanza.

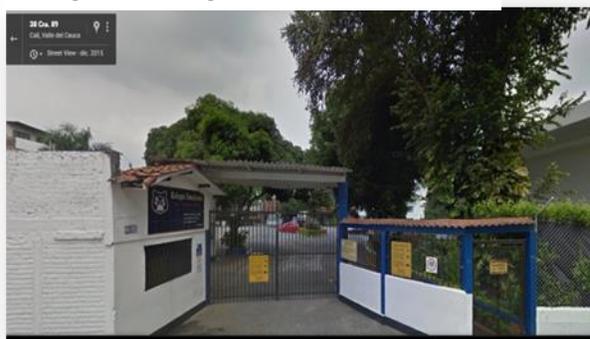
Imàgen1. Mapa de Ubicación Colegio



Fuente: Internet, referencia electrónica

<https://www.google.com.co/maps/place/Colegio+Americano/>

Imàgen2. Colegio americano



Fuente: Elaborado por el autor.

Si el aprendizaje se adquiere en el transcurso del camino, el desarrollo educativo se logra no sólo evaluando logros, metas, fines, etc., sino, y sobre todo, criticando la práctica a través de la que el estudiante llega a dichos objetivos, demandándole su constante perfeccionamiento. En este contexto, no debe entenderse la crítica bajo una perspectiva negativa, como la acción de censurar, reprobar, vituperar, etc., las acciones o conducta de alguien, sino como la acción de juzgar el quehacer del estudiante, apoyándose tanto en los conocimientos como en las competencias que el Maestro intenta desarrollar con sus estudiantes en cada laboratorio de clase.

La escuela tiene por misión poner a disposición del niño o del adolescente una selección del capital intelectual, emocional y técnico con el que cuenta la sociedad, pero ponerlo a disposición no consiste en emitir un acto locutivo en el que se encuentre un receptor. La Fundación Universitaria los Libertadores en la búsqueda acuciosa frente al planteamiento de propuestas pedagógicas que aportan al fortalecimiento de los escenarios de clase, provee en sus repositorios, una gran variedad de estudios que aportan al tema de estudio, es por ello que encontramos como primer antecedente (Aguirre, 2015), en su trabajo de grado “La Lúdica en la resolución de problemas matemáticos una alternativa de cambio”, propone en su línea de investigación, la lectura como base de estudio para la comprensión del conocimiento, el desarrollo del hábito lector, permite la generación de competencias que favorecen el desempeño y en gran medida desencadenan en el estudiante el interés y la búsqueda constante de información que origina la obtención de habilidades que ayudan a la resolución de problemas matemáticos a partir de las operaciones básicas, ésta línea aporta en gran medida en la búsqueda de estrategias que dinamicen la atención de los estudiantes.

En la misma línea de investigación, (Álzate, Castañeda y Gómez, 2016), aportan en su trabajo de investigación, “La matemática una herramienta en la resolución de situaciones cotidianas”, La resolución de problemas constituye una actividad privilegiada para introducir a los estudiantes en las formas propias del quehacer que fundamenta la formación de competencias matemáticas fortaleciendo el desarrollo de estructuras de pensamiento. Sin embargo, es uno de los procesos a mejorar en los laboratorios de clase. Gran parte de los estudiantes proceden directamente a realizar cálculos con números que aparecen en el enunciado, utilizando estrategias de procesamiento superficial que suelen conducir al error. Se plantea una propuesta metodológica y didáctica para mejorar la interpretación, el análisis y la solución de problemas matemáticos teniendo en cuenta el análisis e interpretación de situaciones cotidianas que permitan el desarrollo de habilidades en los estudiantes de 5º.

Los entornos educativos deben favorecer y fortalecer los modelos de enseñanza, (Rodríguez, Argote y Mondol , 2013), plantean en su propuesta, “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión y producción textual”, orientan en su investigación a la puesta en marcha de un componente lúdico pedagógico que fortalece el desarrollo, comprensión y la producción escrita al tiempo que los estudiantes proponen y deducen posibles soluciones a problemas presentados en su vida cotidiana. Esta propuesta pedagógica está centrada en la persona y el rescate de lo cotidiano “como medio para posibilitar que la vida cargada de sentido es el escenario pedagógico más idóneo en la construcción del aprendizaje”. Además, cuando se enseña a conversar y se estimula a consolidar las relaciones afectivas firmes y

profundas, se está educando, y se busca que por medio de la lúdica estos procesos sean más agradables para los estudiantes.

Por otro lado y fundamentando el gran aporte de la Lúdica a los contextos educativos, (Mena, Alzate y Vázquez , 2013), ubicaron su propuesta en la orientación de contenidos a partir del juego y para ello implementan como tema de estudio e “El domino y su ciencia”, donde los niños y niñas de quinto grado de primaria, identifican y reconocen de manera práctica y divertida los números pares e impares, las decenas, centenas y sus valores. Este método lúdico permite que los estudiantes aprendan jugando y aporta substancialmente a la propuesta de investigación que se adelanta.

Lawrence Stenhouse sostiene *“La escuela tiene por misión poner a disposición del niño o del adolescente una selección del capital intelectual, emocional y técnico con el que cuenta la sociedad. Es a este capital al que he designado como “tradiciones públicas”. En nuestra sociedad las escuelas enseñan múltiples tradiciones públicas.”* (1981, p. 31).

Los maestros día a día requieren hacer ajustes que favorezcan el ejercicio de educar y formar en competencias partiendo de los pre-saberes de los estudiantes que orientan, en ésta misma línea, (Muñoz, Pazú y Escué, 2016), exponen “La lúdica como estrategia pedagógica para reforzar las operaciones básicas en estudiantes del grado sexto.”, La enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas generalmente ha presentado a lo largo del tiempo dificultades que se reflejan en las tensiones de los estudiantes. Se necesitan estrategias que desde la escuela permitan la reflexión pedagógica y proyectos de intervención en el aula que permitan atenuar estas

dificultades y brindar la posibilidad de orientar mediante didácticas diferenciadas que cautiven la atención de los estudiantes. El trabajo despierta una reflexión teórica, metodológica y práctica sobre la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en la escuela, dinamizando las prácticas y estrategias pedagógicas generando aprendizajes significativos.

Como Aspecto esencial, se requiere de fundamentos que orienten el quehacer pedagógico, por lo anterior definiré aspectos de índole legal que brindaran orientación al proceso de formación.

Tabla1. Marco Legal

<p>Constitución Política de Colombia de 1991</p>	<p>Artículo 67 (Constitución Política de Colombia, 1991). La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.</p>
<p>Ley 1098 Código de la infancia y la adolescencia del 2006</p>	<p>Artículo 28. (Código de Infancia y Adolescencia, 2006), Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Ésta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.</p> <p>Artículo31. Derecho a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes. Para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este Código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su</p>

	<p>interés.</p> <p>El Estado y la sociedad propiciarán la participación activa en organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, cuidado y educación de la infancia y la adolescencia.</p>
<p>Decreto 1860 de 1994, reglamentario de la ley 115 del mismo año en el capítulo VI.</p>	<p>Artículo 73: Proyecto Educativo Institucional (PEI). Con el fin de lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley.</p> <p>La ley 115 en sus diferentes artículos, es importante para esta investigación ya que en ella se define la educación como un proceso de formación permanente de alta calidad que debe llevar a los individuos a una formación integral, la cual debe ser supervisada por el estado, y hace énfasis en que además debe ser un servicio gratuito al que deben tener acceso todos los niños y niñas en edad escolar, puesto que esta investigación se realiza con estudiantes de 6º grado, se puede ver en esta ley la caracterización que hacen sobre los distintos niveles de educación básica secundaria en donde se encuentran inmersos los estudiantes objeto de esta investigación.</p> <p>Otro aspecto que se tiene en cuenta en la ley, es que ésta propende por el desarrollo integral de los estudiantes en todos sus aspectos y toca lo referente a la socialización en la parte pedagógica y recreativa y señala además, a la lúdica como un aspecto importante a tener en cuenta dentro del proceso educativo. Esto se logra con la implementación de estrategias lúdicas pedagógicas, como puede ser la utilización de juegos tradicionales logrando un aprendizaje significativo y una mayor atención de los estudiantes en las clases, y más específicamente en las Matemáticas.</p>

Fuente: Elaborado por el Autor

Considerando que el problema fundamental del reto educativo es, ¿qué hacer para que los estudiantes sientan atracción frente a los temas abordados en clase?, y de

ahí en torno al enfoque de investigación se toma como referencia la búsqueda acuciosa de autores que han estudiado a fondo aspectos relacionados con atención, la lúdica, el juego en general, que sustenten realmente lo propuesto, para dinamizar en gran medida los entornos de la clase de matemáticas de los estudiantes de 9ºA, concentrando el enfoque en aquellas dinámicas que aportan al fortalecimiento de los entornos educativo, encontramos la Lúdica, dimensión humana que hace referencia a la necesidad de los seres humanos de comunicarse, expresarse y producir una serie de emociones encaminadas al entretenimiento, diversión, gozo y placer que además influye en la salud y bienestar de las personas; que tras ser considerada como “aquello que en un momento solo significó una práctica infructífera y poco productiva, luego se reconoció como una estrategia eficiente en las aulas para centrar la atención de los estudiantes” (Vladimir, Desarrollo Humano Unidad 1, 2012) y que posteriormente se posicionó no solo como una dimensión humana potencialmente desarrollable a través de la educación sino que también se constituyó en un medio para potencializar a las otras dimensiones humanas como la ética, la estética, la motriz, la socio-afectiva, la comunicativa, la cognitiva, entre otras.

Es así que la Lúdica, entendida como la multi-forma de expresiones entre las que se incluye el juego y sin lograr criterios de confusión en los ambientes, conforma además una serie de actividades que deben contener características especiales, para constituirse como lúdica, tales como, el gusto y la libertad. “El gusto, el deseo de desarrollarla, y la libertad de elegirla, modificarla, abandonarla. Lo lúdico es, entre otras cosas, voluntario y auténtico” (Castro Ballen, Duran Camelo, 2013).

Es bueno aclarar, no toda actividad lúdica se reduce a juego y todo juego debe ser lúdico (Díaz, Reyes , 2008). De ésta manera el rango de acción de la lúdica se amplía y para que una actividad sea lúdica, debe cumplirse los siguientes principios:

- Principio Lúdico de Identidad: manifestación del yo, expresa el auto-reconocimiento ante cualquier acción realizada.
- Principio lúdico de la alteridad: posibilita que el ser humano deje de ser él mismo y se manifieste en contra de lo que en la vida social le reprime tal como si fuera un actor interpretando y/o desarrollando una actividad.
- Principio Lúdico de Placer: permite la estimulación y desarrolla el agrado ante las diferentes acciones con el medio y con los demás.
- Principio Lúdico de la Ficción y la Fantasía: actividad creadora, permite la construcción de nuevos mundos, en donde la realidad es ajena a la cotidiana y se viven experiencias placenteras en las que se puede ser y hacer lo que en la realidad no se puede.

De ésta forma en la medida que preparamos y desarrollamos en los entornos educativos actividades que cautiven la Atención de los estudiantes, se evidencia que actúan fenómenos que de una u otra manera influyen sobre el comportamiento y favorecen las dinámicas en todo momento. Se puede decir entonces, que la atención es la capacidad que se tiene para entender de manera coordinada los objetivos propuestos.

Cabe señalar, que la atención tiene un fundamento fisiológico, el cual está dado en la excitación concentrada en algunas zonas determinadas de la corteza cerebral de los grandes hemisferios del cerebro que en un momento dado y en óptimas

condiciones posee secuencias adecuadas para que se dé el proceso de atención, mientras que las otras partes restantes del cerebro, se encuentran en un estado de menor excitabilidad, tiene que ver o está relacionado con la ley de la inducción negativa, según la cual, la excitabilidad de unas zonas cerebrales motiva la inhibición de las otras.

La excitabilidad óptima no permanece por mucho tiempo en un mismo lugar, sino que de manera constante pasa de una zona a otra. El fisiólogo Ruso, Iván Pávlov, describía este desplazamiento constante de la excitabilidad de la siguiente manera “Si el punto de excitabilidad óptima de los hemisferios cerebrales, brillara y se pudiera ver a través del cráneo, veríamos en el hemisferios de la persona que piensa cómo se mueve una mancha luminosa, de contornos irregulares, que constantemente cambia de forma y tamaño y está rodeada por una sombra más o menos marcada que ocupa el resto de la superficie cerebral” (Pavlov, 1951). Se diría entonces que aquí aparece lo que se llama el foco de excitabilidad óptimo y viene a ser representada por una mancha luminosa y la sombra que la rodea vendría a ser el estado de inhibición de las zonas de la corteza cerebral. Por lo anterior, se puede determinar que un estudiante es poco atento, cuando nos damos cuenta que su atención no se fija en lo que debiera hacer en la clase o en la actividad propuesta para el momento, pero de hecho su atención está dirigida a cualquier otra actividad, menos a los objetivos propuestos para el espacio de clase.

Es de vital importancia el papel que cumple la atención en el estudio o en las labores académicas y ante todo en el caso del área de matemáticas, donde se requiere de ritmos de atención constates los cuales permitan y cautiven el desarrollo de

habilidades que desborden desde todo momento el desarrollo de competencias. Es bastante frecuente la falta y/o insuficiencia de atención del estudiante, esto permite que no se comprenda o se fije de manera inadecuada el contenido de estudio, que en muchas ocasiones se llegue a equivocaciones al realizar las actividades propuestas, en la lectura, en la escritura, en las matemáticas o en cualquier clase en que se encuentre.

La atención es muy importante y se convierte en una premisa indispensable para que los estudiantes logren los objetivos esperados por tal motivo se requiere ejercitar en los currículos académicos procesos lúdicos que realmente despierten la atención desde todo punto de vista, el Juego es concebido como una acción que se realiza de manera voluntaria y libre, vivida a modo de ficción y completamente alejada de las obligaciones de la realidad cotidiana, es por ello que al jugador no se le puede obligar a participar del juego, pues el sentido de diversión y goce se perdería. Los jugadores de antemano realizan unos acuerdos en relación con el tiempo y el espacio, libremente aceptados por todos y que reemplazan a las leyes de la vida diaria. En el juego se pueden ejercer roles que en la cotidianidad no se dan (Vladimir, 2012), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (Vygotsky, 1978).

Hoy en día, con todos los avances tecnológicos y especialmente en materia de comunicación, la educación se ha convertido en un reto, es ahí donde el docente debe presentar a los estudiantes variedad de estrategias pedagógicas basadas en la lúdica y el juego y lograr que éstos encuentren en el aula una interacción e integración como

ser social y no como individuos aislados que presentan grandes dificultades en la interacción interpersonal y en su desempeño académico, por medio de estas estrategias se conseguirán estudiantes motivados que desarrollen su imaginación y creatividad, aumentando así sus niveles de atención en cada una de las clases y logrando aprendizajes significativos.

El Iniciar a los estudiantes en una materia es inducirlos al conocimiento, y esto es llevarlos a comprender los problemas que componen las asignaturas, a fin de que los dimensionen, los critiquen y, si es posible, generen soluciones para los mismos, no acabadas y siempre susceptibles de mejora. La tarea del Maestro es discutir, aterrizar las teorías, las interpretaciones, etc., convertir los temas que constituyen el saber de base en problemas para el estudiante, teniendo en cuenta que la misión de la escuela es preparar al estudiante para la cultura, las cuestiones de valor de los estudiantes deben formar parte del contenido explícito de la escuela.

Capítulo 3

Ruta Metodológica

El presente estudio contempla un método de investigación *cualitativo*, que permite a partir de la observación en contexto, identificar las expresiones personales y evaluar el desarrollo natural de los acontecimientos (Sampieri, 2014).

Dentro de éste, se comprende un enfoque *Descriptivo*, que opera de manera sistemática, permite evaluar las características de la situación de la población a tratar, en este caso admitirá identificar los factores que imperan para evidenciar la poca participación de los estudiantes en la clase de matemáticas. A través de la investigación descriptiva, se pretende obtener información acerca del estado actual de los factores que impiden la participación de los estudiantes del grupo 9ºA. La descripción de los aspectos que reflejan la desmotivación y/o el descontento por parte del grupo de estudio, incluye aspectos cualitativos que, van más allá de la mera acumulación de datos, “apunta a un proceso de análisis e interpretación que desde un marco teórico, realiza el investigador” (Guadalupe, 2000).

En este mismo orden de ideas, la línea de investigación institucional que comprende el proyecto, está relacionada con la pedagogía de medios y mediaciones al identificar que el acelerado avance de los procesos de formación y las necesidades que evidencian los estudiantes que actualmente hacen parte del sistema educativo, exigen que el acceso a la información comprenda adelantos a nivel cultural que relacionen las nuevas tendencias que deben ser retomadas para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, es necesario cautivar a los

estudiantes vinculando actividades lúdicas que desborden su atención y les oriente a retomar espacios de participación (Darío, 2013).

Por otro lado y aportando en gran sentido al objetivo de la educación y en atención a la línea de Investigación que propone la facultad, encontramos, *Pedagogías, didácticas e infancias*, donde la didáctica resulta ser de gran importancia, recobra vida y motiva a los estudiantes que hoy ocupan las aulas, obliga a la puesta en escena de actividades que comprendan la didáctica.., didáctica que permita cautivar y orienten a la participación, que favorezcan el quehacer pedagógico, donde se proponga como objetivo fundamental el estudio de los aspectos necesarios, resulta oportuno decir que, “no existe pedagogía sin didáctica, ni didáctica sin pedagogía” tal como lo propone Ricardo Lucio (Charum, 2002).

El presente trabajo se llevará a cabo en el Colegio Americano de Cali. Se elige como muestra de estudio el grupo 9ºA, que se encuentra comprendido por una población de 36 estudiantes, divididos en 16 niñas y 20 hombres, se tomará como muestra de estudio una muestra intencionada, con el ánimo de identificar a la luz de lo vivido en el espacio de clase, factores que realmente aporten al favorecimiento del total de estudiantes que se encuentran en el grupo, pero centrando atención especial a los comportamientos reflejados por los hombres, lo que muestra de acuerdo a las observaciones, que en gran parte de los espacios de clase, no se entienda lo explicado y orientado por el Maestro y se evidencie en este sentido la poca participación de los mismos.

Tabla 2. Población y Muestra

Población	Muestra	Población Total
Niños	20	36
Niñas	16	

Fuente: Elaborado por el autor

Por otro lado y con el ánimo de obtener información en contexto, partiendo de los objetivos listados para el abordaje de ésta investigación, se tomará como herramienta, la lista de chequeo que permitirá a partir de un inventario de actividades y la observación, identificar si durante la práctica de formación pedagógica, se cumple con cada uno de los aspectos que admiten cautivar la participación de los estudiantes, de no ser así, se orientará a la generación de recursos que favorezcan los espacios a partir de la construcción de actividades que involucren los contenidos programáticos dispuestos en el área, permitiendo el desarrollo de habilidades que faciliten desde toda medida la participación durante los laboratorios de clase.

Para el desarrollo de la investigación con el ánimo de favorecer y seguir aportando a aquellos aspectos descritos anteriormente en éste, se contó con la oportunidad de acompañar a los estudiantes de 9^ºA, durante espacios de la clase de matemáticas, recreando un escenario de observación y durante momentos de descanso, donde se observa a partir del instrumento utilizado para el análisis, qué al indagar a los estudiantes sobre el interés que despierta en ellos las matemáticas, se identifica que hay desmotivación frente a la orientación de la misma, es claro que existen componentes y criterios propios del área que no se pueden desconocer, entre los que describen, los contenidos temáticos que se fundamentan a partir de

lineamientos y estándares compuestos por conjunto de grado y que son los que permiten el abordaje y/o la orientación de cada una de las áreas del conocimiento, aspectos que se relacionan en el cómo se orienta el área y los elementos que se acompañan para la enseñanza de la misma, situación ésta que conlleva a que los estudiantes no presten atención durante los momentos programados para su orientación, no sienten agrado para participar en los encuentros que se propician en el espacio, manifiestan que la orientación de la clase debe pasar de ser sólo la formulación de problemas para lograr solución por parte de los estudiantes para convertirse en un espacio donde el estudiante se identifique, aclaran que es oportuno sostener espacios de diálogo con aquellos estudiantes que no permiten el cumplimiento de los objetivos en el área, pero sostienen, el hecho es orientar a partir de modelos de enseñanza que cautiven la atención y de ésta manera despierten la participación.

Respecto al compromiso que deben tener los estudiantes frente al cumplimiento de las actividades asignadas, manifiestan que en gran parte se cumple porque, hace parte de las responsabilidades asumidas como estudiantes de grado 9º, pero son reiterativos a las situaciones que se propician en el espacio y que no facilitan ante todo la participación, causa de esto es la estructura definida, una estructura que aburre y produce en eventos, sueño, desmotivación y descontento para el cumplimiento de las actividades, manifiestan, el maestro debe implementar estrategias que llamen la atención, de ser así, se generaría un espacio más agradable, necesitamos clases donde el maestro nos enseñe a partir del juego, como pasa en otras instituciones.

Partiendo de lo identificado durante la ruta de observación y los encuentros sostenidos, es conveniente precisar, a la gran mayoría de los estudiantes les parece que la forma como el maestro orienta el área, no es atractiva, debió a que la mayoría de las clases son impartidas dentro del salón, no se varían en cuanto al ambiente y estrategias pedagógicas para lograr su participación y en gran manera su motivación.

Como medio para mejorar la participación en la clase de matemáticas de los estudiantes del grupo 9ºA del Colegio Americano de Santiago de Cali, se crea una propuesta Lúdico Pedagógica que consiste en implementar de acuerdo a los contenidos propuestos y partiendo de las competencias a desarrollar, actividades que incorporen los juegos tradicionales. Estos juegos serán una herramienta Lúdico Pedagógica que servirá de enfoque para mejorar la participación de los estudiantes, generando de ésta manera escenarios que sean del agrado de los estudiantes favoreciendo así las competencias propuestas en el área de Matemáticas.

Capítulo 4

Aprendiendo matemáticas con los juegos tradicionales

Con el ánimo de favorecer los laboratorios de clase, se propone la construcción de actividades que aporten a la generación de espacios que desborden la participación. Se acompañó a los estudiantes del grupo 9ºA durante momentos de la clase de matemáticas, identificando un escenario que refiere desmotivación frente a la orientación de la misma, es claro que existen componentes y criterios propios del área que no se pueden desconocer, entre los que describen, los contenidos temáticos que se fundamentan a partir de lineamientos y estándares compuestos por conjunto de grado y que son los que permiten el abordaje y/o la orientación de cada una de las áreas del conocimiento, aspectos que se relacionan en el cómo se orienta el área y los elementos que se acompañan para la enseñanza de la misma, situación ésta que conlleva a que los estudiantes no presten atención durante los espacios programados para su orientación, no siente agrado para participar en los encuentros que se propician en el espacio.

Por tal motivo, se requiere la formulación de actividades que realmente cautiven la participación de los estudiantes, debido a esto, y partiendo del análisis realizado durante la línea de investigación, se ve la necesidad de implementar actividades donde se incorporen componentes lúdicos que cautiven a los estudiantes, por tal motivo es interesante proceder a la descripción de actividades que transforman los escenarios de clase.

La presente propuesta consiste en la adaptación e implementación de algunos juegos tradicionales, los cuales fueron seleccionados pensando en la edad de los estudiantes, en la necesidad de programar clases que realmente aporten a las exigencias de los estudiantes del colegio Americano de Cali, de forma que cumplan con sus expectativas, sean agradables para ellos y sirvan para mejorar la participación en la misma, haciéndola amena y divertida, éstas actividades estarán enmarcadas en cada uno de los contenidos temáticos a bordar.

La propuesta, es diseñada pensando en una de las problemáticas más comunes en las aulas de clase y especialmente en el área de Matemáticas, por tal motivo, se requiere que el maestro oriente prácticas que favorezcan desde toda medida las necesidades de los estudiantes, direccionando actividades Lúdico-Pedagógicas que orienten a mejorar los procesos de participación y ante todo dinamicen los escenarios de clase.

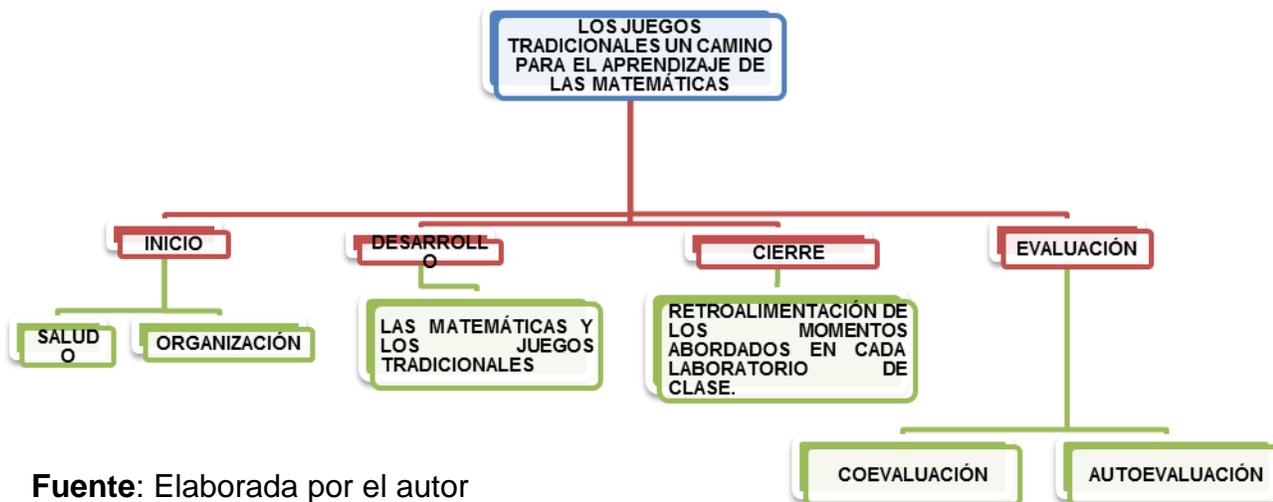
Con el ánimo de ubicar cada uno de los pasos a tener en cuenta para la ejecución de la propuesta, se describen los momentos que aportan para la implementación de la misma.

Tabla3: Momentos de la propuesta.

INICIO	DESARROLLO	CIERRE	EVALUACIÓN
DURACION: 5 MINUTOS	DURACION:5 MINUTOS	DURACION: 40 MINUTOS	DURACION:10 MINUTOS
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SALUDO: Ambientación e interacción para prepararse para la actividad.</p> <p>Oración: espacio íntimo con Dios, reconocerlo como ser supremo y dador de todo lo que tenemos.</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>puesta en marcha:</p> <p>Se socializa el objetivo de la actividad, las pautas a seguir, las normas para la clase, y lo que se espera de la misma, se orienta la actividad a partir del contenido a abordar y la competencia a desarrollar.</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>En este espacio se retroalimentan cada uno de los momentos abordados durante el ejercicio de la clase y orienta a los estudiantes a partir de una actividad lúdica colaborativa que permitirá el fortalecimiento del aprendizaje propuesto.</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>AUTOEVALUACIÓN:</p> <p>Tiempo de reflexión por parte de los estudiantes acerca de sus propios aprendizajes y los factores que intervinieron a partir de la actividad realizada, enfocando, fortalezas, aspectos a mejorar y recomendaciones.</p> <p>COEVALUACION:</p> <p>Tiempo de reflexión grupal como se permite reflexionar en grupo aspectos relacionados con las fortalezas, aspectos a mejorar y recomendaciones.</p>

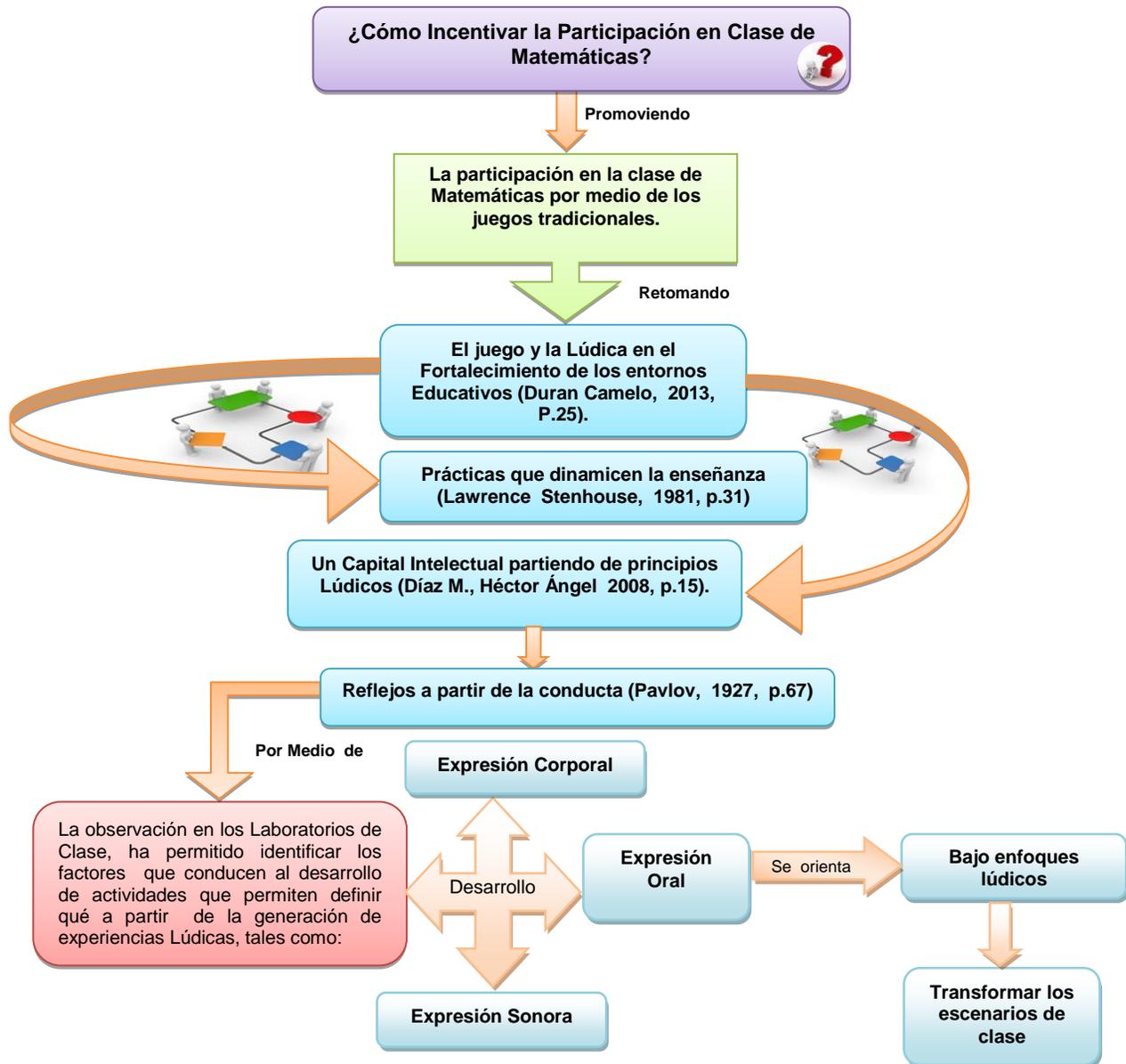
Fuente: Elaborado por el autor de la propuesta

Imagen3: Diseño de los Momentos de la propuesta.



Fuente: Elaborada por el autor

Imagen 4. Diseño de Investigación



Fuente: Elaborado por el autor

Tabla4: Cronograma de Actividades

AÑO LECTIVO	DIA	GRADO	TEMA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TAREAS A REALIZAR	RECURSO	RESPONSABLE
ACTIVIDAD 1							
2017-2018	4/10/2017	9ºA	Ecuaciones de Primer Grado	El juego de Tiro al Blanco	Preparación de clase para la orientación de contenidos requeridos para la solución de Ecuaciones Lineales	Humano Planeador	César Augusto Amú.
2017-2018	11/10/2017				Orientación de Contenido, Ecuaciones de Primer Grado	Humano Físico Tablero Marcadores	
2017-2018	18/10/2017				Construcción del material requerido para implementar la actividad con los estudiantes.	Humanos Papel de colores. Cartulina Impresión de los dibujos.	
2017-2018	7/11/2017				Implementación de la actividad con los estudiantes	Humano Planeador	
					Evaluación de la actividad con el equipo de Estudiantes.	Lista de Chequeo	
ACTIVIDAD 2							
2017-2018	25/10/2017	Los Poliedros	El juego del Rompe Cabezas	Preparación de clase para la orientación de contenidos requeridos para la orientación de las Figuras Geométricas a partir de los Poliedros.	Humano Planeador	César Augusto Amú.	
2017-2018	1/11/2017			Orientación de Contenido las Figuras Geométricas a partir de los Poliedros.	Humano Físico Tablero Marcadores		
2017-2018	1/11/2017			Construcción de gráficas previo a la aplicación de la actividad práctica.	Humanos Financiero Cartulina Regla		
2017-2018	8/11/2017			Implementación de la actividad con los estudiantes	Humano Planeador		
				Evaluación de la actividad con el equipo de Estudiantes.	Lista de Chequeo		

Fuente: Elaborado por el autor de la propuesta

AÑO LECTIVO	DIA	GRADO	TEMA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TAREAS A REALIZAR	RECURSO	RESPONSABLE
ACTIVIDAD 3							
2017-2018	27/10/2017	9ºA	Conceptos Algebraicos	El juego del Pañuelo	Preparación de clase para la orientación de contenidos requeridos para la apropiación de conceptos algebraicos.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Planeador 	César Augusto Amú.
2017-2018	14/11/2017				Orientación de Contenido, frente a los conceptos algebraicos, monomio, binomio, polinomio....	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Físico ✚ Tablero ✚ Marcadores 	
2017-2018	18/11/2017				Construcción del material requerido para implementar la actividad con los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humanos ✚ Financiero ✚ Papel de colores. ✚ Cartulina ✚ Impresión de los dibujos. 	
2017-2018	20/11/2017				Implementación de la actividad con los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Planeador 	
					Evaluación de la actividad con el equipo de Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Lista de Chequeó 	
ACTIVIDAD 4							
2017-2018	25/10/2017	9ºA	Ecuaciones Lineales	El juego del Parqués Matemático.	Preparación de clase para la orientación de contenidos requeridos para la orientación de las Ecuaciones Lineales	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Planeador 	César Augusto Amú.
2017-2018	1/11/2017				Orientación de Contenido solución de Ecuaciones Lineales	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Físico ✚ Tablero ✚ Marcadores 	
2017-2018	1/11/2017				Construcción de material que sustenta la actividad Práctica	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humanos ✚ Financiero ✚ Cartulina ✚ Regla 	
2017-2018	8/11/2017				Implementación de la actividad con los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Humano ✚ Planeador 	
					Evaluación de la actividad con el equipo de Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Lista de Chequeó 	

Tabla4. Cronograma de Actividades**Fuente:** Elaborado por el autor de la propuesta

AÑO LECTIVO	DIA	GRADO	TEMA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TAREAS A REALIZAR	RECURSO	RESPONSABLE
ACTIVIDAD 5							
2017-2018	20/11/2017	9ºA	Los Polinomios	El Juego del Yeimi	Preparación de clase para la orientación de los contenidos requeridos de acuerdo a la temática propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> + Humano + Planeador 	César Augusto Amú.
2017-2018	23/11/2017				Orientación de Contenido, frente a los polinomios y su estructura de solución.	<ul style="list-style-type: none"> + Humano + Físico + Tablero + Marcadores 	
2017-2018	27/11/2017				Construcción del material requerido para implementar la actividad con los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> + Humanos + Financiero + Papel de colores. + Cartulina de los dibujos. + Impresión de los dibujos. 	
2017-2018	20/11/2017				Aplicación de actividad practica	<ul style="list-style-type: none"> + Humano + Planeador 	
					Evaluación de la actividad con el equipo de Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> + Lista de Chequeó 	
ACTIVIDAD 6							
2017-2018	25/9/2017	9ºA	Los Juegos tradicionales	Festival de los juegos tradicionales Mundo Quinientos	Programación de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> + Humano + Pla Operativo que soporta el Festival 	César Augusto Amú.
2017-2018	4/10/2017				Construcción de volante Promocional	<ul style="list-style-type: none"> + Humano + Financiero + Software de Diseño. + Máquina Computadora 	
2017-2018	10/10/2017				Sensibilización del equipo docente que participará de la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> + Humanos + Programación de la Actividad. 	
2017-2018	26/11/2017				Realización del Festival de los juegos tradicionales "Mundo Quinientos"	<ul style="list-style-type: none"> + Humano + Planeador 	
					Evaluación de la actividad con el equipo de docentes y Estudiantes participantes.	<ul style="list-style-type: none"> + Lista de Chequeó 	

Tabla4: Cronograma de Actividades

Fuente: Elaborado por el autor de la propuesta

Tabla5. Actividades de la propuesta

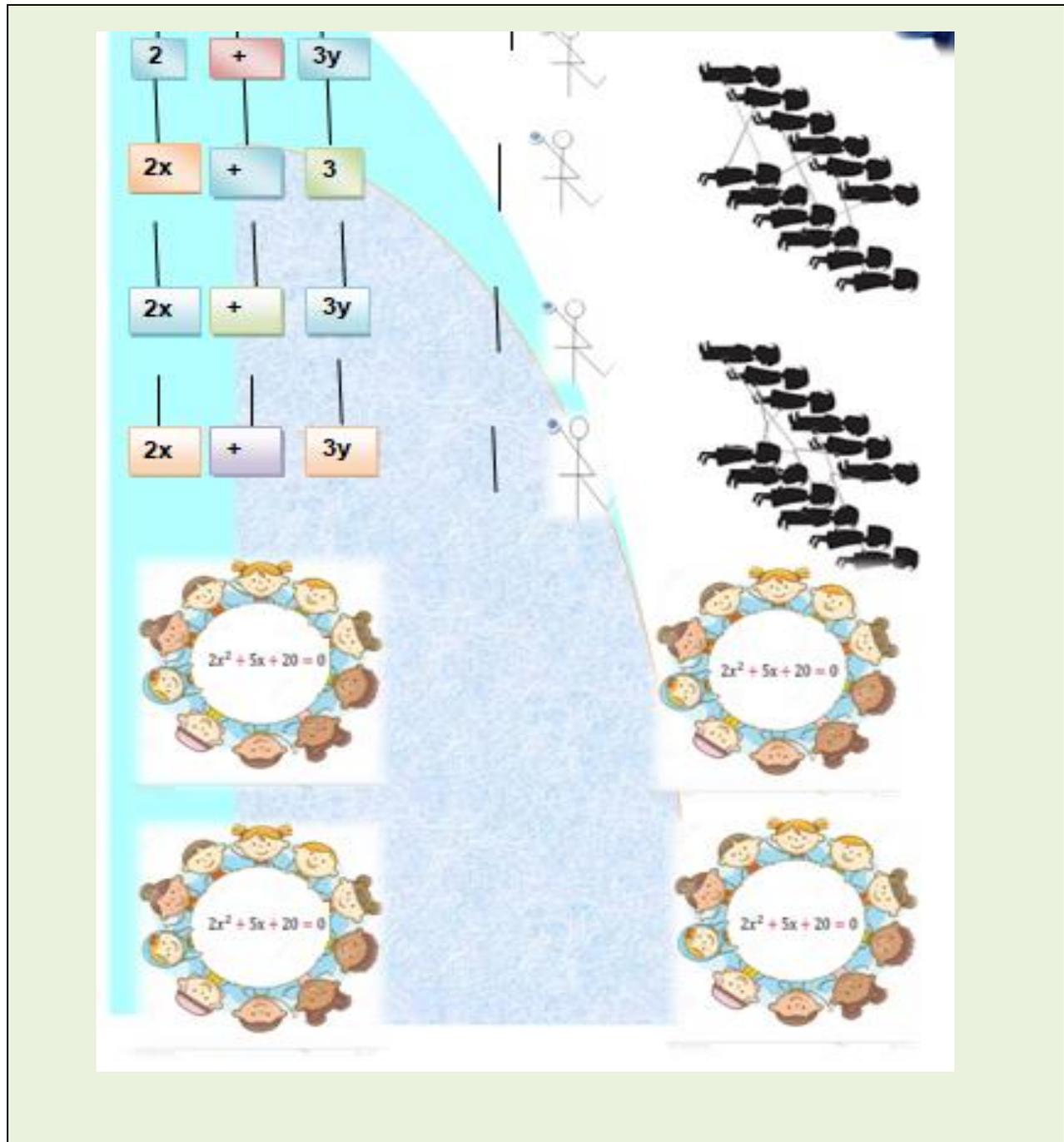
	ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN LÚDICA NÚMERO UNO
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El Juego del Tiro al Blanco (solución de Ecuaciones de Primer Grado)
OBJETIVO:	Captar la atención y lograr la participación de los estudiantes por medio del juego del tiro al blanco, asimilando así conceptos de Ecuaciones de primer grado.
JUSTIFICACIÓN:	El juego del tiro al blanco es una herramienta pedagógica que contribuirá de forma divertida al fortalecimiento del conocimiento para fortalecer competencias que permitan la solución de Ecuaciones Lineales.
EXPRESIÓN LÚDICA	Expresión Corporal
LENGUAJE LÚDICO	El Juego
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ El maestro repartirá el grupo en 4 equipos con la misma cantidad de participantes, los cuales se ubicarán en filas. ✚ El maestro ubicará en $\frac{1}{2}$ pliego de cartón paja una Ecuación Lineal y la recortara dando forma de rompecabezas, y la ubicará a una altura considerable, donde pueda ser impactada por la pelota que se entregará a los estudiantes. ✚ El primero de la fila tendrá una pelota en sus manos. ✚ Los estudiantes estarán prestos a la indicación del Maestro, una vez se oriente, el estudiante, saldrá corriendo hasta la línea que estará demarcada, y lanzará intentando tumbar una de las fichas del rompecabezas que se encuentra colgado. ✚ Si logra tumbar la ficha, deberá recogerla, tomar la pelota, devolverse al punto de salida y entregar la pelota al estudiante que sigue en la fila, ubicará la ficha en el suelo de acuerdo al espacio orientado y/o escogido por el equipo de juego. El segundo jugador deberá salir corriendo a lanzar e intentar tumbar otra ficha. ✚ Cada jugador solo tiene una oportunidad de tumbar la ficha si no lo logra deberá regresar a la fila y entregarle la pelota al estudiante que sigue en la fila. ✚ Esto se repite hasta que se hallan tumbado todas las fichas. ✚ Cuando el equipo halla tumbado todas las fichas deberán armar el rompecabezas que forma una ecuación lineal, y deberán resolverla. ✚ Gana el equipo que logre resolver la ecuación lineal en el menor tiempo posible. 	
REGLAS DEL JUEGO	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Los participantes solo puedes lanzar una vez. ✚ El rompecabezas solo será armado cuando todas las fichas hayan sido tumbadas. 	

- ✚ Todos los estudiantes asistentes, deberán participar en la actividad.

VARIACIONES DEL JUEGO

- ✚ El maestro podrá organizar la cantidad de filas que crea necesario de acuerdo al número de estudiantes que se encuentren en clase.
- ✚ Si el maestro considera, podrá orientar a los grupos ecuaciones lineales similares y/o por el contrario, podrá colocar una diferente a cada equipo.
- ✚ Las indicaciones matemáticas pueden variar de acuerdo al nivel de dificultad que desee manejar el maestro.

EVIDENCIAS



Fuente: Elaborado por el autor.

Tabla5. Actividades de la propuesta.

	<p>ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN LÚDICA NÚMERO DOS</p>
---	---

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El Juego del Rompecabezas (Propiedades y medidas de las figuras geométricas).
OBJETIVO:	Reconocer las diferentes figuras geométricas a partir de los poliedros, por medio del juego del rompecabezas, trabajando en equipo, aportando a la participación y al mejoramiento de las relaciones interpersonales.
JUSTIFICACIÓN:	El juego del rompecabezas permite a los estudiantes en primer lugar mejorar las relaciones interpersonales favoreciendo el trabajo en equipo, la agilidad, memoria y atención, logrando la participación masiva a partir de la actividad propuesta, e identificando por medio del rompecabezas cada una de las figuras que se forman a partir de los poliedros.
EXPRESIÓN LÚDICA	Expresión Corporal, y Expresión Sonora.
LENGUAJE LÚDICO	Juegos, Música
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se seleccionará un lugar del Colegio Americano, donde se llevará a cabo la actividad, ✚ Para el caso propuesto, se escoge el Coliseo, lugar donde se ubicará en puntos estratégicos guías que orientaran a los equipos a encontrar las fichas que permitirán armar el rompecabezas que formaran una figura a partir de los poliedros. ✚ Se divide en equipos de igual cantidad de estudiantes. ✚ Al estar ubicados en el coliseo, se asignará un color específico a cada grupo para que busque las pistas. ✚ Cuando el maestro de la señal de salida, cada integrante de acuerdo al equipo, saldrá corriendo y empezarán a buscar las pistas. ✚ Se propone una pista, (encuentra la ficha en la portería principal del colegio), los estudiantes deberán salir corriendo al lugar señalado, ubicar la ficha y regresar nuevamente al coliseo y dejar la ficha encontrada, continuaran en la búsqueda de pistas para encontrar piezas del rompecabezas que están distribuidas en zonas del colegio. ✚ Cuando el equipo encuentre todas las fichas del rompecabezas, se reunirán los equipos, deberán armarlo, para finalizar deberán crear una porra con la figura que armaron, porra que debe ser expuesta por todo el equipo. 	
REGLAS DEL JUEGO	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Los jugadores solo podrán tomar la pista del color que les corresponda. ✚ No pueden esconder, la pista de los otros equipos. ✚ Todos los integrantes del equipo deberán ir por la siguiente ficha del rompecabezas hasta 	

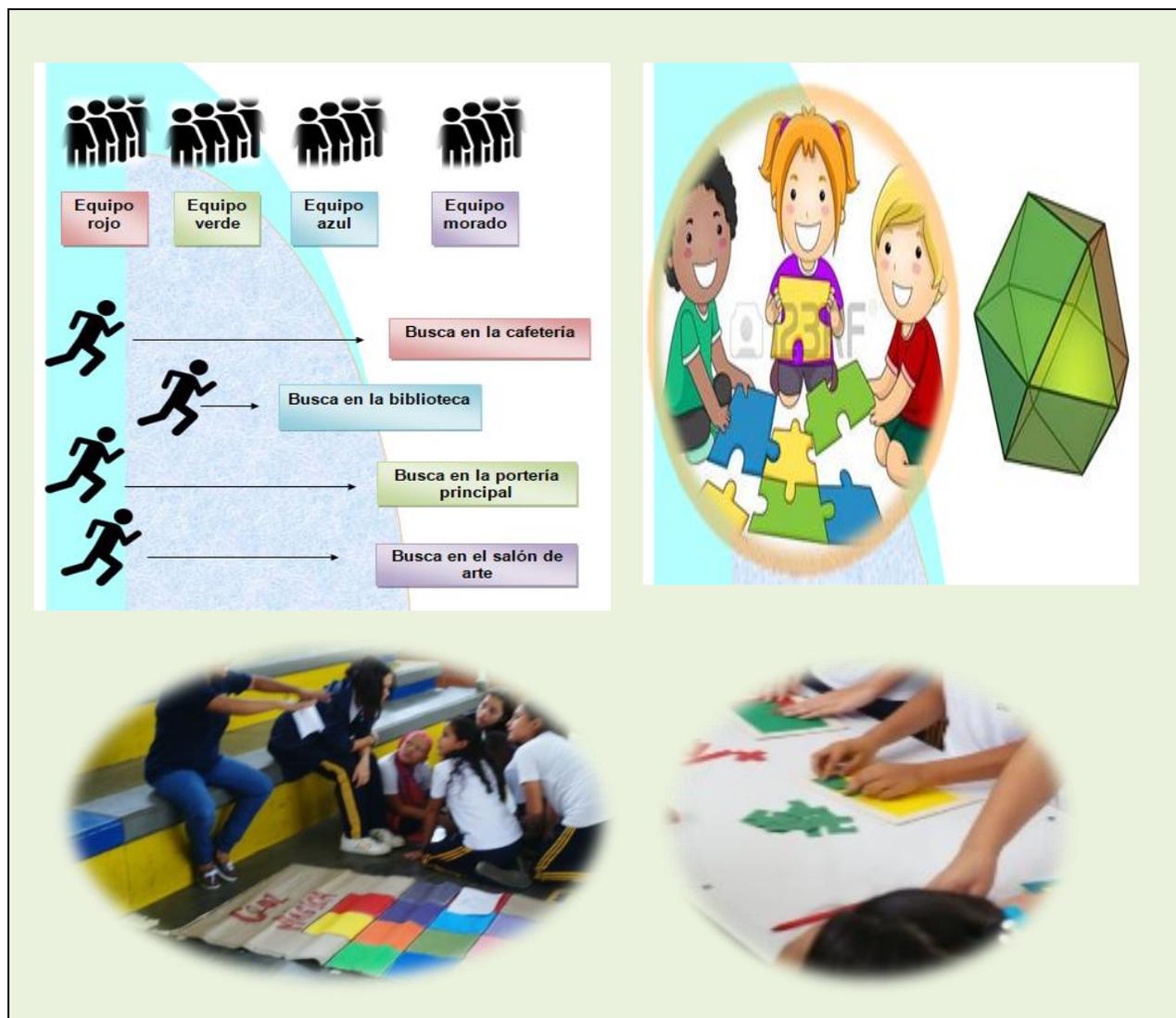
que encuentren la que permita culminar el rompecabezas.

- ✚ El rompecabezas sólo se armará cuando por equipo se encuentren todas las fichas de acuerdo a los colores definidos, ningún estudiantes deberá quedarse adelantando la figura.
- ✚ Es ganador en equipo que pregone la porra, una vez arme el rompecabezas.

VARIACIONES DEL JUEGO

- ✚ La cantidad de equipos depende del número de asistentes a clase.
- ✚ El Maestro podrá variar las pistas o la ubicación de las fichas del rompecabezas.
- ✚ Esta actividad puede ser variada y adecuada para cualquier asignatura.
- ✚ El Maestro asignará penitencias a los equipos que no demuestre participación y trabajo colaborativo.

EVIDENCIAS



Fuente: Elaborado por el autor.

Tabla5. Actividades de la propuesta.

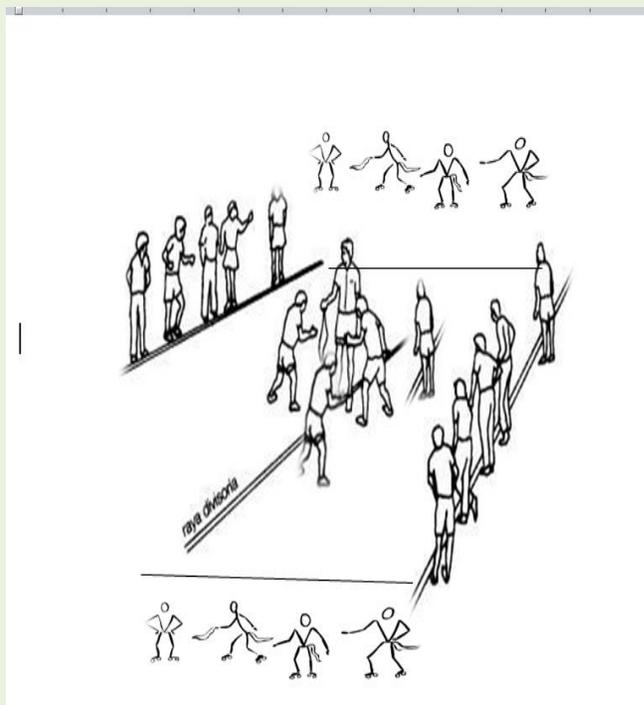
	ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN LÚDICA NÚMERO TRES
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El juego del Pañuelo (Monomio, Trinomio, Polinomio o Multinomio).
OBJETIVO:	Afianzar los diferentes conceptos algebraicos por medio del juego del pañuelo trabajando en equipo fortaleciendo los lazos de amistad.
JUSTIFICACIÓN:	El juego del pañuelo permite trabajar en equipo, fortalecer los lazos

	de amistad y respeto entre los estudiantes, brindando la posibilidad de afianzar los diferentes conceptos algebraicos vistos en las clases, en una forma amena y divertida, logrando captar la atención de los estudiantes y permitiendo la participación de los mismos.
EXPRESIÓN LÚDICA	Expresión Corporal, Expresión Sonora
LENGUAJE LÚDICO	Juegos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ El maestro distribuirá el grupo en cuatro equipos de igual cantidad. ✚ Explicará a los estudiantes el sistema de juego. ✚ Cada grupo se ubicará en una línea que demarcará el maestro con anticipación, formando un cuadrado. ✚ En el centro se colocará un pañuelo, que se convierte en el objetivo a alcanzar. ✚ El maestro enumerará a cada uno de los estudiantes que hacen parte de cada grupo. ✚ Cuando el maestro mencione un número, saldrá corriendo el estudiante y se dirigirá hasta donde se encuentra ubicado el pañuelo, el primero que lo toque deberá contestar a la pregunta que el maestro le realice respecto al tema abordado (Conceptos algebraicos). ✚ Si la respuesta es correcta ganará un punto. ✚ Si la respuesta del grupo no es la correcta pagarán penitencia que corresponderá a la selección de un banco de preguntas y/o problemas propuestos respecto a los temas ya vistos durante los espacios de clase. 	
REGLAS DEL JUEGO	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Los jugadores seleccionados, deberán correr y tocar el pañuelo. ✚ Se recomienda no pisar. ✚ No pueden empujar a los compañeros ✚ El equipo debe contestar la pregunta que realice el profesor. ✚ Si el equipo no contesta correctamente puede contestar el equipo que llegó de segundo, si no lo contesta el tercer equipo sino el cuarto. ✚ Gana quien obtenga más puntos. 	
VARIACIONES DEL JUEGO	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ La cantidad de equipos depende del número de estudiantes asistentes. ✚ El maestro puede variar la dinámica de la actividad como robo de pañuelo, es decir que el primero que lo tome, deberá regresar a donde está su equipo pero los del otro equipo 	

podrán arrebatarle el pañuelo, durante su movimiento.

- ✚ Por otro lado, el primero que toque el pañuelo, y lo tome, saldrá corriendo hacia donde está el resto del equipo, pero sí durante el recorrido alguno de los participantes del otro equipo que están en ese momento disputando el pañuelo le tocan la espalda entonces el pañuelo quedará para el primero que lo haga.
- ✚ Esta actividad puede ser ajustada de acuerdo a la necesidad de cada grado y/o nivel de desarrollo.

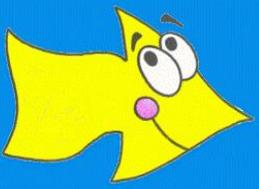
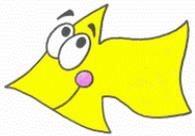
EVIDENCIAS



Fuente: Elaborado por el autor.

Tabla5. Actividades de la propuesta

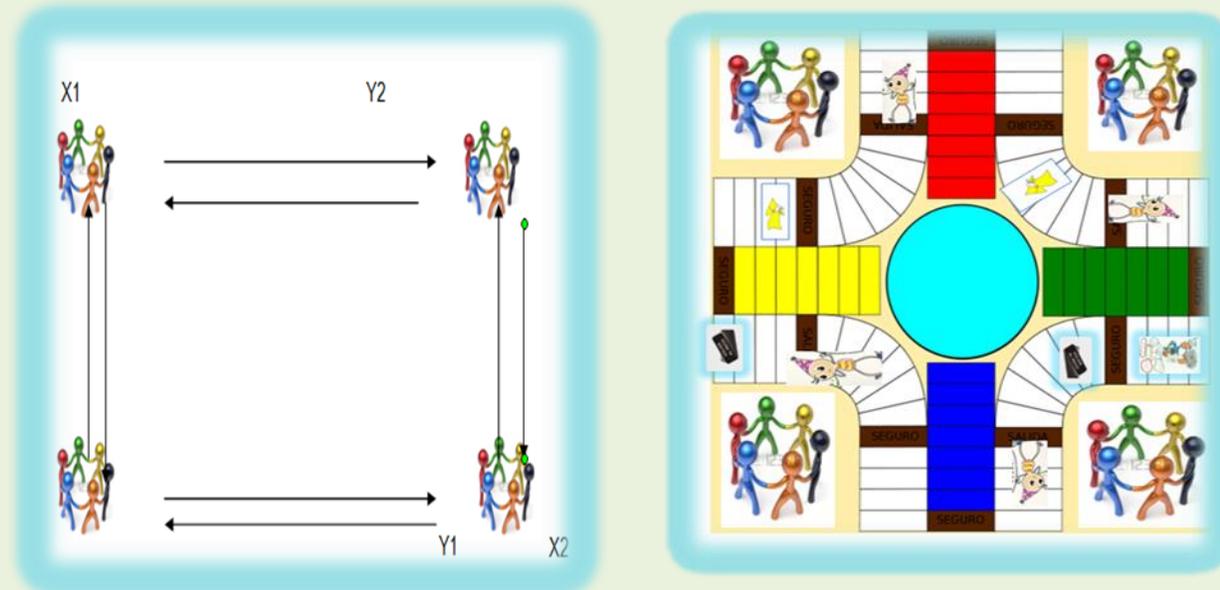
	<p>ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN LÚDICA NÚMERO CUATRO</p>
--	--

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Juego del Parqués Matemático (Intersección del eje X con el eje Y, introducción a las intersecciones, Pendiente de una Recta)
OBJETIVO:	Afianzar los conceptos y resolución de Ecuaciones Lineales en los estudiantes, por medio del juego del parqués, mejorando la disposición, atención y participación en la clase de Matemáticas.
JUSTIFICACIÓN:	El juego del Parqués permitirá a los estudiantes el trabajo en equipo, fortaleciendo los lazos de afecto, respeto, tolerancia y ayuda mutua, es un juego divertido, donde se pondrá a prueba diferentes conocimientos, requeridos en el nivel, despertando el interés por al área, rompiendo paradigma respecto a la orientación de las Matemáticas.
EXPRESIÓN LÚDICA	Lúdica: Expresión Corporal, Expresión Escrita
LENGUAJE LÚDICO	Juegos.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>✚Una vez orientado el contenido temático a los estudiantes, se presentará una actividad lúdica que permita a partir del juego, apropiar los conceptos, conceptos como: (Variables, Operadores, incógnita, método de solución, Igualación, sustitución, entre otros)</p> <p>✚El maestro dará las instrucciones pertinentes, primero ubicar a los estudiantes en cuatro grupos de igual cantidad.</p> <p>✚Cada equipo deberá escoger un compañero el cual hará la función de ficha, como en el juego original.</p> <p>En el centro del juego deberán ubicarse dos estudiantes quienes serán los encargados de lanzar los dados gigantes elaborados en madera. El juego presentara unas indicaciones específicas como:</p>	
 <p>AVANZA 2</p>	Sí, el jugador cae en ésta casilla, deberá avanzar dos casillas más.
 <p>RETROCEDE 2</p>	Sí, la ficha cae en esta casilla deberá retroceder dos casillas.

	<p>Sí, la ficha cae en esta casilla deberá regresar al inicio del juego es decir a su casa.</p>
	<p>Sí, la ficha cae en esta casilla, se hará una pregunta específica sobre los conceptos del tema abordado.</p>
	<p>Sí, la ficha cae en esta casilla, el equipo deberá resolver una ecuación, si pasado el tiempo, 5", el equipo resuelve la ecuación obtiene 10 puntos, de no resolver, se da la oportunidad al otro equipo, quienes tendrán la opción de resolver la Ecuación, de acuerdo al tiempo direccionado por el maestro. Obtiene puntos el equipo que la desarrolle, y pierde puntos el equipo que de acuerdo al turno debía lograr solución y no cumplió con lo asignado.</p>
<p>Los equipos se organizarán de la siguiente manera</p> <p>Equipo 1: será el equipo X1</p> <p>Equipo 2: Será el equipo X2</p> <p>Equipo 3: Será el equipo Y1</p> <p>Equipo 4: Será el equipo Y2</p> <p>Cada equipo solo podrá desplazarse sobre este eje correspondiente partiendo de lo representado en un Plano Cartesiano.</p>	
<p>REGLAS DEL JUEGO</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Si el equipo saca 3 pares seguidas obtendrán un punto adicional a los otros equipos. ✚ Si el jugador cae en la casilla donde se encuentra otra ficha, deberá regresar a la casa. 	
<p>VARIACIONES DEL JUEGO</p>	

- ✦ Estas se harán de acuerdo a la necesidad del maestro y a diferentes áreas del conocimiento, dando como orientación de referencia, actividad transversal que permita cautivar la atención de los estudiantes y permita desde toda medida despertar sus aprendizajes.

EVIDENCIAS



Fuente: Elaborado por el autor.

Tabla5. Actividades de la propuesta.

	ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN LÚDICA NÚMERO CINCO
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El JUEGO DE YEIMI(Solución de Polinomios, Variables entre Polinomios)
OBJETIVO:	Afianzar los conceptos de polinomios por medio del juego del yeimi, despertando la atención de los estudiantes fortaleciendo la participación en clase de matemáticas.
JUSTIFICACIÓN:	El juego del Yeimi, es una actividad lúdica que por su variedad, permite generar o lograr la atención de los participantes, la dinámica establecida en clase propiciará que los contenidos a abordar sean del agrado de los estudiantes desde cada una de las instancias.
EXPRESIÓN LÚDICA	Expresión Corporal.
LENGUAJE LÚDICO	Juegos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> ✚ El maestro ubicará dos equipos de igual cantidad de participantes. ✚ El maestro explicará a los estudiantes la forma de trabajar el juego. ✚ El maestro ubicará en el centro 12 tejos afilados uno encima de otro. ✚ El equipo A, tendrá tres oportunidades para lanzar la pelota y derribar los tejos, si lo logra, saldrán corriendo pues el equipo B, intentarán poncharlos. ✚ El equipo A deberá armar nuevamente la fila de tejos, y estar prestos para no ser ponchados. ✚ Cuando logren colocar un tejo el maestro les entregará una parte del polinomio que deberán resolver. ✚ Si uno del equipo B logra ponchar a uno del equipo A, entonces el maestro le entregará al equipo B una parte del polinomio que deberán resolver. ✚ La finalidad es que el equipo A logre colocar todos los tejos para tener completo el polinomio a resolver. ✚ El equipo B, deberán ponchar a los que más puedan para poder de ésta manera completar el polinomio que deberán resolver. ✚ Gana el equipo que logre resolver el polinomio correctamente en el menor tiempo posible. 	
REGLAS DEL JUEGO	

- ✚ Los participantes solo tendrán tres oportunidades para derribar los tejos.
- ✚ Los jugadores que les corresponde ponchar no pueden caminar con la pelota, deben pasar a los compañeros que se encuentren más cerca a los jugadores que deberán ponchar
- ✚ Si al colocar un tejo se derriba toda la torre entonces será cambio de equipo, el que estaba ponchando pasa a derribar los tejos.

VARIACIONES DEL JUEGO

- ✚ El maestro podrá modificar la forma del juego, dependiendo de la dificultad que desee manejar con sus estudiantes.
- ✚ Este se puede adecuar para afrontar las competencias de otra asignatura y/o área.

EVIDENCIAS



Fuente: Elaborado por el autor.

Las actividades desde cada uno de los puntos abordados, integran en su estructura, aspectos que aportan a la generación de estrategia que favorecen sin lugar a dudas, la

atención que implica y/o introduce aspectos que aportan al desarrollo de las competencias que manifiestan desde toda medida a la participación de los estudiantes.

Uno de los aspectos que aportan al desempeño y ante todo al buen desarrollo de los espacios de clase, es el acompañamiento de la familia, por tal motivo se propone un

OBJETIVO:	Crear un espacio de participación y diversión que sirva para afianzar los lazos de amor y fraternidad entre las familias por medio de la actividad de los juegos tradicionales “ Mundo Quinientos ”.		
ACTIVIDAD Y/O PROYECTO:	FESTIVAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES “MUNDO QUINIENTOS”		
AÑO LECTIVO:	2017-2018	GRADO:	9°A
EXPRESSION LÚDICA:	Expresión Corporal		
LENGUAJE LÚDICO:	Juego	Dirigida a:	Familias de Estudiantes de 9°A
RESPONSABLES:	César Augusto Amú Aguilar y Maestros seleccionados		

Festival que permita la integración de la familia como agentes generadores de cambio en los contextos escolares.

Tabla6. Plan Operativo festival

	<p>PLAN OPERATIVO FESTIVAL DEL LOS JUEGOS TRADICIONALES</p>
---	--

META	ACTIVIDAD	TAREA Y TIEMPO DE DURACIÓN	RECURSOS	RESPONSABLES
Alcanzar el 100% de participación (asistencia) de las familias que conforman la Comunidad Educativa del grado 9°A.	FESTIVAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES “MUNDO QUINIENTOS”	Planeación de la actividad propuesta. 25/9/2017. Construcción de actividades que se implementaran en durante el tiempo de festival. 25/10/2017	Humano Físico Financiero Humano Comunicado interno.	César Augusto Amú Aguilar. César Augusto Amú Aguilar y equipo de apoyo.

		<p>Construcción de volante promocional alusivo al festival. 9/10/2017</p> <p>Enviar vía correo electrónico invitación a los padres de familia y comunidad para hacerlos partícipes de las actividades programadas en el festival. 18/10/2017</p> <p>Solicitar el préstamo de (8) carpas a Coca-Cola para ubicar en zonas de alimentación. 20/10/2017</p> <p>Organización del Mobiliario y equipos, previo a la actividad.</p> <p>Contactar a los Empresarios de Tierra de Gigantes para adelantar la organización (logística) del evento.</p> <p>Desarrollo del Festival de los</p>	<p>Financiero Humano, servicio Técnico.</p> <p>Financiero Humano Técnico</p> <p>Humano</p> <p>Humano Financiero Técnico</p>	<p>César Augusto Amú Aguilar y Equipo de Maestros que apoyan la actividad.</p> <p>César Augusto Amú Aguilar y Equipo de Maestros que apoyan la actividad.</p> <p>César Augusto Amú Aguilar y Dirección administrativa.</p> <p>César Augusto Amú Aguilar y Equipo Técnico y de servicios generales, dispuesto para apoyar la actividad.</p> <p>César Augusto Amú Aguilar y Equipo administrativo y Financiero de la Institución.</p> <p>César Augusto Amú Aguilar y Equipo de Maestros que apoyan la actividad</p>
--	--	---	---	---

		<i>juegos tradicionales “MUNDO QUINIENTOS”</i>		
--	--	--	--	--

Fuente: Elaborado por el autor.



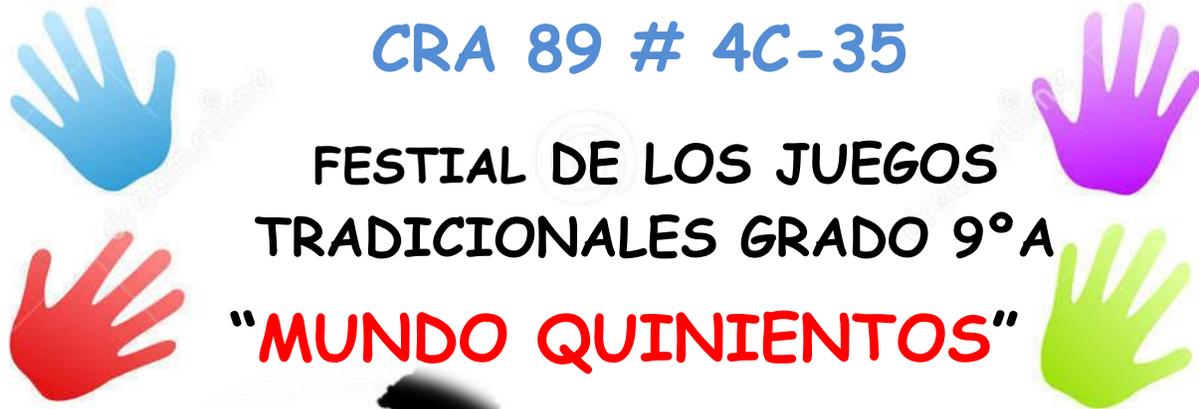
DOMINGO FAMILIAR



**COLEGIO AMERICANO
CRA 89 # 4C-35**

**FESTIVAL DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES GRADO 9º A**

"MUNDO QUINIENTOS"



**DIA: 26-Noviembre
HORA: 8:00 am**



TE ESPERAMOS



Tabla7. Actividades Festival de los Juegos Tradicionales

FESTIVAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES "MUNDO QUINIENTOS"			
LUGAR	COLISEO COLEGIO AMERICANO		
ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN	RESPONSABLES	MATERIAL
<p>ENCOSTALADO</p> 	<p>De acuerdo a la cantidad de padres y estudiantes que asistan, se repartirán en grupos (Padre y Estudiantes), se les entregará un costal a cada uno, clasifica el equipo que logre pasar de primero todos por la pista y regresar a la línea de salida.</p> <p>El equipo vencedor, tiene derecho a permanecer en la pista y se enfrentará al ganador del grupo Número (2).</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Padres de Familia. + Estudiantes + Maestros de la Institución 	<ul style="list-style-type: none"> + Costales + Pito
<p>CUCHARITA EN BOCA</p> 	<p>Teniendo en cuenta la cantidad de asistentes (Padres y Estudiantes), se orientará las reglas de juego.</p> <p>Se ubicaran en grupos de trabajo para participar en la actividad, a cada uno se le pasa una cuchara desechable y una pelota plástica, a la señal del Pito deberán salir con la chuchara en la boca y la pelota sobre la cuchara, deberán llevar las manos atrás y no podrán tocar la pelota ni la cuchara, de identificar éste tipo de comportamientos, automáticamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Equipo de Docentes Seleccionados para la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> + Cucharas desechables + Pelotas plásticas + pito

	<p>quedan descalificados.</p> <p>Gana el equipo que primero pasen toda la pista y regresen a la línea de salida sin que se les caiga la pelota.</p> <p>El equipo ganador, podrá continuar en la pista y retar a otro equipo, obtienen un punto positivo los estudiantes que participen con sus familias en cada una de las actividades propuestas.</p> <p>Ganan dos puntos en el área de Matemáticas y la invitación a un helado, el equipo que llegue a la meta en Primer lugar.</p>		
<p>TIRO AL BLANCO</p> 	<p>De acuerdo a la cantidad de familias asistentes, se orienta la participación, se orienta a la participación de padres con sus hijos.</p> <p>Existe en la pista una línea demarcada, que indica el punto a tener en cuenta para iniciar los lanzamientos.</p> <p>Deben ubicarse en la línea demarcada de donde ellos realizarán dos lanzamientos, se suman los puntajes del grupo y el ganador que queda jugando y enfrenta a otro equipo.</p>	<p>✚ Maestros asignados para acompañar la actividad.</p>	<p>✚ Juego de dardos.</p> <p>✚ Pito</p>

ENCHOCLA LA PELOTA



De acuerdo a la participación de las familias, se organizan en equipos para dar inicio a la competencia.

Los Participantes deben seguir la orientación del Maestros que acompaña el espacio y quien direccionará para que cada equipo participe y se logre identificar el trabajo colaborativo y la participación activa de todos los asistentes.

El espacio contempla una tablero que refleja tres (3) orificios, el objetivo es que cada equipo en el tiempo orientado 1", logre vincular un número considerable de pelotas, es ganador el equipo que obtenga más puntos, de acuerdo a los valores que determina el tablero.

El equipo que obtenga más puntos, participará en la rifa de una bicicleta todo terreno, que se rifará antes de finalizar el festival.

Los docentes seleccionados para tal actividad.

Muñeco de arquero
Construido en cartón paja, pelotas de plástico

<p>ZAPATICOS AMARRADOS</p> 	<p>De acuerdo a la cantidad de estudiantes y padres de familia que lleguen se ubicaran por equipos, padre e hijo, deben amarrar los cordones de sus zapatos.</p> <p>Cada equipo debe estar compuesto por (4) parejas.</p> <p>Los equipos deben ubicarse en la línea de Salida, al sonar el pito sale la primera pareja, debe salir caminando rápido hasta la línea demarcada y regresar hasta la línea de salida, una vez regrese la primer pareja, sale la otra pareja, ésta función se cumple, hasta que todas las parejas hayan pasado.</p> <p>Gana el equipo que termine primero.</p> <p>El equipo ganador, obtendrá pase para participar en las atracciones propuestas por la compañía "Tierra de Gigantes".</p>	<p>Docentes encargados para tal actividad.</p>	<p>Pito</p> <p>zapatos con cordón.</p>
<p>CARRERA DE RELEVOS</p> 	<p>De acuerdo a la cantidad de padres de familia y estudiantes que acudan, se organizan los equipos, se recomienda organizar o (Padre e Hijo), el equipo que gane continuará en el juego y permanecerá hasta que resulte un</p>	<p>Los docentes escogidos para la actividad.</p>	<p>Testimonio</p> <p>Pito</p>

	<p>único ganador.</p> <p>En la posición de salida, se ubicaran dos equipos, el primero de la fila tiene un testimonio (palo de madera de 20 cm), debe dirigirse hasta la línea demarcada regresar y entregárselo al segundo de la fila, y así, hasta que todos pasen, el equipo que termine primero gana y puede seguir jugando.</p>		
<p>PING PONG</p> 	<p>Partiendo de las familias asistentes se organizaran equipos que participaran del torneo relámpago de pingpong, para dar inicio a la competencia, se ubican padres e hijos, máximo 3 padres y sus hijos para jugar (mosca), consiste en que varios jugadores se organizan alrededor de la mesa de Ping Pong, se lanza la pelota, si alguno no toca con la raqueta la pelota sale, gana el jugador que logre mantenerse sin dejar que se salga la pelota de la mesa.</p>	<p>✚ Docentes encargados escogidos.</p>	<p>✚ Mesa de ping pong, pelotas</p>

Fuente: Elaborado por el autor

Teniendo en cuenta cada una de las actividades descritas en éste, presento los contenidos a abordar partiendo de los juegos definidos.

Tabla 8. Contenidos propuestos

ACTIVIDADES				
JUEGO TIRO AL BLANCO	ROMPECABEZAS	PAÑUELO	PARQUÉS GIGANTE	YEIMI
CONTENIDOS				
ECUACIONES DE PRIMER GRADO	LOS POLIEDROS	CONCEPTOS ALGEBRAICOS	ECUACIONES LINEALES DE SEGUNDO GRADO	LOS POLINOMIOS
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Ecuación • Método de Solución. • Métodos de Sustitución. • Métodos de Reducción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Poliedro. • Elementos de un Poliedro. • Categoría de los Poliedros. • Clasificación de los Poliedros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Números Racionales • Conceptos Algebraicos Básicos. • Expresión Algebraica. • Operación Algebraicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecuaciones de segundo grado o Cuadráticas • Variables de Una Ecuación Cuadrática. • Discriminantes de una Ecuación Cuadrática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición Matemática de un Polinomio. • Operaciones con Polinomios. • Clasificación de los Polinomios. • Grado de un Polinomio.

Fuente: Elaborado por el autor.

La propuesta que representa esta investigación, la lidera el Ingeniero César Augusto Amú Aguilar, quien plantea a partir de la necesidad identificada, una idea que busca favorecer desde todo punto de vista, la participación en la clase de matemáticas de los estudiantes del grado 9ºA, del Colegio Americano de Cali.

Tabla 9: Persona responsable de la propuesta.

NOMBRE	PERFIL	EXPERIENCIA
CÉSAR AUGUSTO AMÚ AGUILAR	Tecnólogo en Sistemas, Ingeniero de Sistemas e Ingeniero Industrial de la Universidad del Valle.	Con experiencia en la orientación del área de Matemáticas y Tecnología e Informática, actualmente desempeño el rol de Coordinador General en el Colegio Americano de la ciudad de Santiago de Cali, encargado de acompañar procesos académicos y de convivencia que aporten a la formación integral de los estudiantes.

Fuente: Elaborado por el autor.

Los estudiantes del Colegio Americano, especialmente los del grado 9ºA, son los directos beneficiados con la implementación de la propuesta, logrando cautivar la participación en clase de matemáticas una alternativa diferente de trabajo despertando su interés y motivación.

Se comprende dentro de los beneficiados indirectos a los docentes del área de Matemáticas al relacionar los Juegos Tradicionales y desarrollar clase lúdicas, sus estudiantes evidencian motivación y mayor atención, de igual manera favorece al equipo de maestros en general porqué encontraran otras alternativas de trabajo que facilitan el quehacer pedagógico, por otro lado, los padres de familia evidencian cambios significaditos que se respaldan en la actitud demostrada aportando substancialmente al proceso académico de los estudiantes; las directivas de la

institución, evidencian que los estudiantes presentan y proponen acciones que favorecen desde toda medida los escenarios de clase.

Los recursos necesarios para dar cumplimiento a la propuesta están enmarcados en; factores; **Económicos**, que fundamentan el presupuesto necesario para la compra de cada uno de los materiales que sirven de insumo para la construcción del material necesario para apoyar cada uno de los laboratorios de clase, **Humano**, relacionando estudiantes y maestros, **Tecnológico, Físico, y Didácticos**, favoreciendo cada uno de los momentos que permiten la ejecución de las actividades que soportan la propuestas. Con el ánimo de soportar que la propuesta cumple con los objetivos planteados, se describen los aspectos que respaldan y permiten orientar cada una de las acciones.

Tabla 10: Evaluación de la propuesta.

EVALUACION DE LA PROPUESTA	
PLANEAR	Para la aplicación de la propuesta, se contó con cuatro momentos (Momento de Planeación, Momento de Socialización Momento de Desarrollo y/o Puesta en marcha y Momento de Evaluación lo que, permite a partir de la observación, identificar los factores a tener en cuenta para cautivar la atención de los estudiantes y en éste mismo objetivo lograr la participación en cada uno de los espacios de clase, cada momento permite orientar de manera coordinada las actividades propuestas.
HACER	Para la aplicación de la propuesta Lúdico Pedagógica en el grado 9ºA, de acuerdo con las dificultades evidenciadas, se contó con espacios de observación e intervención en los escenarios de clase a partir de una lista de chequeo donde se permite contrastar los factores que no permitían la orientación de una clase que aportara a las necesidades de los estudiantes, una vez identificados cada uno de los factores y el análisis resultante de los espacios de exploración y retomando cada uno de los aportes presentados por los estudiantes, aportes que apuntaban a procesos de transformación de los espacios, se dio inicio al análisis de los contenidos a abordar y la relación de cada uno de acuerdo a las exigencias propuestas por el MEN .
ACTUAR	Se procede al diseño de una propuesta pedagógica que contiene una serie de elementos que a partir de los juegos tradicionales y la relación de los contenidos propios de área, intentan cautivar la atención y desbordar la participación de los estudiantes.
VERIFICAR	Una veza aplicada cada una de las actividades planteadas en la propuesta, se intenta analizar el número de participaciones la actitud y aptitud que presentan los estudiantes, el interés que despiertan y ante todo las competencias que permitirán a partir de la implementación, se evaluará cada una de las actividades por medio de un formato que permite identificar las Fortalezas, Aspectos a Mejorar y Recomendaciones respecto al tema de estudio.

Fuente: Elaborado por el autor.

Capítulo 5

Conclusiones

Con la implementación de esta propuesta y en atención a los criterios de observación planteados para resaltar los factores que afectaban la participación de los estudiantes, se logra identificar que existen recursos que pueden ser retomados en los entornos educativos para dinamizar las prácticas de enseñanza, es así como se consigue sin desconocer las necesidades específicas del área de matemáticas, entre las que se destacan, los estándares básicos propuestos por el **MEN** (Ministerio de Educación Nacional), dar solución a una problemática identificada como la falta de participación en la clase de Matemáticas de los estudiantes 9ºA del Colegio Americano de Santiago de Cali, comprendiendo que es más fácil cautivar la atención de los estudiantes por medio de las expresiones lúdicas, es importante reconocer que los juegos surgen como una necesidad de reproducir el contacto con los demás (Vigostky, 1978), los juegos tradicionales, sirven de herramienta para conseguir cada uno de los objetivos propuestos y fundamentar qué al modificar la didáctica con herramientas donde se promueva, el juego como estrategia dinamizadora, la atención y participación recobran el sentido y se logra aprendizajes realmente significativos, involucrando desde todo punto de vista la necesidad de los estudiantes.

Esta experiencia permite reforzar desde toda medida qué, cada uno de nosotros cómo maestros, estamos llamados a transformas substancialmente los escenarios de clases, debemos ser reflexivos de nuestras propias prácticas para dar sentido a mecanismos de innovación que oriente a la participación y es preciso reconocer qué,

no existe pedagogía sin didáctica, ni didáctica sin pedagogía” tal como lo propone Ricardo Lucio (Charum, 2002).

La observación es fundamental en los procesos investigativos, permite dar cuenta de lo que está pasando o hacerse una idea clara que sirva de base para construir una propuesta que aporte a dar solución al problema de estudio, en este caso, permitió conocer que uno de los factores que hace que los estudiantes no participen, es la orientación de clases totalmente planas que no cautivan la atención y no motivan a la participación, vale la pena retomar a Iván Pávlov, fisiólogo ruso quien describe en sus escritos, como el ser humano actúa conforme a factores que le generan atracción, motivación y que ante todo le permiten el equilibrio.

Con la implementación de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar los procesos de participación en las clases, se logra crear una estrategia de trabajo que no solo servirá al maestro de Matemáticas, sino que servirá también para el resto de maestros que deseen implementarlos, pues se identifica qué los estudiantes requieren de actividades dinamizadores que los motiven realmente a la participación.

Resultó de gran interés el desarrollo de éste trabajo, el vincular los juegos tradicionales, no sólo sirve para mejorar la participación de los estudiantes sino que les orienta a despertar ideas que aportan al crecimiento intelectual a la generación de estrategias pedagógicas que direccionan al maestro a delinear actividades donde se centre la creatividad y la innovación.

Esta investigación ayudó a un crecimiento intelectual y personal, despertó el espíritu investigativo, motivó a la obtención de nuevos conocimientos en el campo de la

lúdica y específicamente lo que se refiere a los juegos tradicionales, y orientó a ampliar conocimientos sobre las diferentes teorías pedagógicas que orientan al fortalecimiento de los laboratorios de clase.

Como maestros estamos llamados a orientar prácticas pedagógicas que resulten del interés de los estudiantes, prácticas que involucren en esencia las cuestiones de valor del estudiante, cuestiones que orienten al estudio de sus necesidades, orienten al fortalecimiento de propuestas pedagógicas que no disten de su contexto y ante todo permitan aprender al maestro sus propia experiencia, de ésta manera es oportuno tomarse el tiempo para analizar cada uno de los momentos que compartimos con nuestros estudiantes, realmente es así como tomamos en cuenta en las instituciones educativas, que la tarea de enseñar, nunca termina y que cada día como maestros debemos equipar nuestras maletas de herramientas que resinifiquen el acto de enseñar.

Los padres de familia, deben involucrarse desde todo punto de vista en el proceso de formación de sus hijos, de esta manera se facilita al equipo de maestros las acciones y/o estrategias que desde el acto pedagógico se orienten.

Lista de referencias

- Aguirre, Cortes y Rojas (2015). La lúdica en la resolución de problemas matemáticos una alternativa de cambio.
- Álzate, Castañeda y Gómez (2016). La matemática una herramienta en la resolución de situaciones cotidianas.
- Castro, J. & Durán, V. (2013) Lo cierto y lo incierto del juego y la lúdica en la escuela. En: Lúdica Pedagógica. Juego, Cultura y Nuevas Pedagogías. Vol 2, N° 18 27. Pp 21-27
- Charum. (2002). pedagogía, didáctica e infancias. *sobre las políticas de investigación en la universidad* , (pág. 5).
- Elliot, J. (1991). El cambio educativo desde la investigación-acción. Morata. Madrid. 1993.
- Estupiñán, F. (2013) El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana. En: Lúdica Pedagógica. Juego, Cultura y Nuevas Pedagogías. Vol. 2, N° 18 33. Pp. 28-34.
- Guadalupe, m. m. (2000). metodología de la investigación educativa. progreso.
- Ley General de Educación (1994). Ministerio de Educación Nacional. Bogotá.
- Mena, Álzate y Vásquez (2013). El domino y su ciencia.
- Muñoz, Pazú y Escue, (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para reforzar las operaciones básicas en estudiantes del grado sexto.

Papalia, Diane E.; WENDKOS OLDS, Sally. Desarrollo Humano. Con aportaciones para Iberoamérica. Sexta edición. McGraw Hill. Santafé de Bogotá D.C, 1997.Pp. 745.

Rodríguez, Argote y Mondol (2013). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión y producción textual.

Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. En r. h. sampieri, *metodología de la investigación* (pág. 599) : MCGrawhill.

Stenhouse, Lawrence. (1981) Investigación y desarrollo del Curriculum. Madrid. Morata. 1991.

Stenhouse, Lawrence. (1985) La investigación como base de la enseñanza. Madrid. Morata. 1996.

Vygotsky, L. S. (1978). El juego y su papel en el desarrollo psicológico del niño. Madrid:Paidós.Pg. 156.

Anexos

Anexo A. Lista de Chequeo

	LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO MEDIO PARA DINAMIZAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA CLASE DE MATEMÁTICAS	
	LISTA DE CHEQUEO	
	Versión 1.0	Fecha última actualización 20/05/ 2017

Objetivo: **recopilar información sobre el interés y la participación que se tiene durante la clase de Matemáticas. Le agradecería leer atentamente la lista de actividades que se presentan en el campo CRITERIO A VERIFICAR y marcar con una (X), la opción correspondiente a la información solicitada.**

Es TOTALMENTE ANÓNIMO y el tratamiento de la información, es reservado, estos datos servirán como insumo para analizar los objetivos propuestos frente a la participación en el curso y proponer acciones de mejora, si es necesario, aquellos aspectos que lo requieran. Si no has comprendido algo, puedes preguntarlo ahora. TE PIDO SINCERIDAD EN TÚ RESPUESTA. En beneficio de la calidad en la información.

ACTIVIDAD: Evaluación de La Participación Durante La Clase de Matemáticas.

GENERO: Femenino Masculino

No.	CRITERIOS A VERIFICAR	EVALUACION			OBSERVACIÓN ____ Y/O DESCRIPCIÓN ____
		SI	NO	N/A	
1.	La clase de Matemáticas me despierta interés.				
2.	Pongo atención a la explicación trasladada por el Maestro.				
3.	Habitualmente tomo parte de las discusiones o actividades que se realizan en clase, pues siento el deseo de hacerlo.				
4.	Me distraigo durante la clase dialogando con mis compañeros y/o realizando actividades que no están propuestas para la misma.				
5.	En clase suelo aburrirme y quedarme dormido.				
6.	Realizo en casa las actividades que se asignan por parte del maestro para favorecer los contenidos y desarrollar las competencias propuestas desde el área.				
7.	Me siento a gusto durante el desarrollo de la clase.				
8.	Estoy satisfecho con las actividades académicas que se realizan en el salón.				
9.	Estoy satisfecho con mi aprendizaje				
10.	Le gustaría que su maestro enseñe la clase de matemáticas con material didáctico.				
11.	Considera que si le enseñan las matemáticas con material didáctico, a modo de juego, su aprovechamiento escolar mejoraría.				
12.	Le gustaría trabajar en grupo para el aprendizaje de las matemáticas				
TOTAL					Porcentaje de cumplimiento Porcentaje de No cumplimiento

ACCIONES A TOMAR

Anexo B. Listado de matriculados 9ºA

	MODELO DE FORMACIÓN DE PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS		
	LISTA DE MATRICULADOS		
	Versión 3.0	Fecha última actualización 03/09/ 2017	Página 72 de 95

Fecha: _____ Año lectivo: _____ Actividad: _____

NO.	GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES
1	9A	ACOSTA LONDOÑO DANIEL
2	9A	AGUIRRE GARCIA JUAN FELIPE
3	9A	ARAGON SALAZAR SAMUEL
4	9A	ARCOS HERNANDEZ MAYVETH
5	9A	BRAVO SALCEDO JUAN ESTEBAN
6	9A	BRAVO TORRES DIDIER DANIEL
7	9A	CALERO VASQUEZ EVELYN DANIELA
8	9A	CERON CARDENAS LUIS MIGUEL
9	9A	CUARTAS CANTILLO JOSE DANIEL
10	9A	DELGADO CABRERA SEBASTIAN
11	9A	DUQUE SALAZAR MICHAEL
12	9A	ESGUERRA SAMBONI LAURA ISABEL
13	9A	ESPINOSA GARCIA JUAN PABLO
14	9A	GARCIA LOPEZ KEVIN ALEXANDER
15	9A	HERNANDEZ ZUÑIGA ISABELLA
16	9A	JARAMILLO JIMENEZ DANIEL
17	9A	JARAMILLO LINARES ANDRES FELIPE
18	9A	LOPEZ DUARTE JANER DAVID
19	9A	MARTINEZ ORTIZ DAVID ENRIQUE
20	9A	MARTINEZ TROCHEZ CAMILA
21	9A	MUÑOZ MUÑOZ LAURA VALENTINA
22	9A	NATES CASTRO LAURA ALEJANDRA
23	9A	PARRA MINATI OLIVER
24	9A	PINEDA ARCE VALENTINA
25	9A	RAMIREZ FLOREZ MARIA CAMILA
26	9A	RAMIREZ PALOMINO JUAN SEBASTIAN
27	9A	REALPE ZAPATA ANA MARIA
28	9A	RODRIGUEZ SALAS ESTEFANIA
29	9A	RONCANCIO VARGAS JUAN SEBASTIAN
30	9A	ROTAVISKY GUERRERO JOSE SEBASTIAN
31	9A	TORRES ARBOLEDA VALERIA
32	9A	TRULLO ESTRADA DIANA SOFIA
33	9A	UPEGUI CAMPO SOFIA
34	9A	URDINOLA RIOS CARLOS ANDRES
35	9A	VALLEJO PERAFAN DANIELA ALEXANDRA
36	9A	VARGAS VELEZ LAURA ISABELLA

Anexo C. Evaluación del proceso Académico

	EVALUACIÓN DEL PROCESO ACADÉMICO	
	Versión 4.0	Fecha última actualización 15/10/ 2017
		Página 73 de 95

FECHA _____, AÑO LECTIVO _____, MAESTRO: _____, ÀREA: _____

FORTALEZAS IDENTIFICADAS DURANTE LA ORIENTACIÓN DE LA CLASE	ASPECTOS A MEJORAR IDENTIFICADOS DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASE	RECOMENDACIONES RESPECTO A LA ORIENTACIÓN DE LA CLASE
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

Nombre completo del representante de grupo :

Anexo D. Propuesta de Intervención

	EVALUACIÓN DEL PROCESO ACADÉMICO	
	Versión 4.0	Fecha última actualización 15/10/ 2017

I. DATOS GENERALES

Fecha de la evaluación: _____ Fecha (s) de la formación: _____
 Horario de la clase: _____ Nombre del Maestro: _____
 Tema abordado: _____

II. ASPECTOS A EVALUAR

Señale con una equis (X) la opción que considere de acuerdo a lo visto durante la orientación de la clase, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: 1. Deficiente 2. Aceptable 3. Bueno 4. Excelente

1. METODOLOGÍA Y MATERIAL	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
1.1 Metodología utilizada en la clase				
1.2. Material de trabajo utilizado: contenido, material escrito, material didáctico audiovisuales, entre otros.				

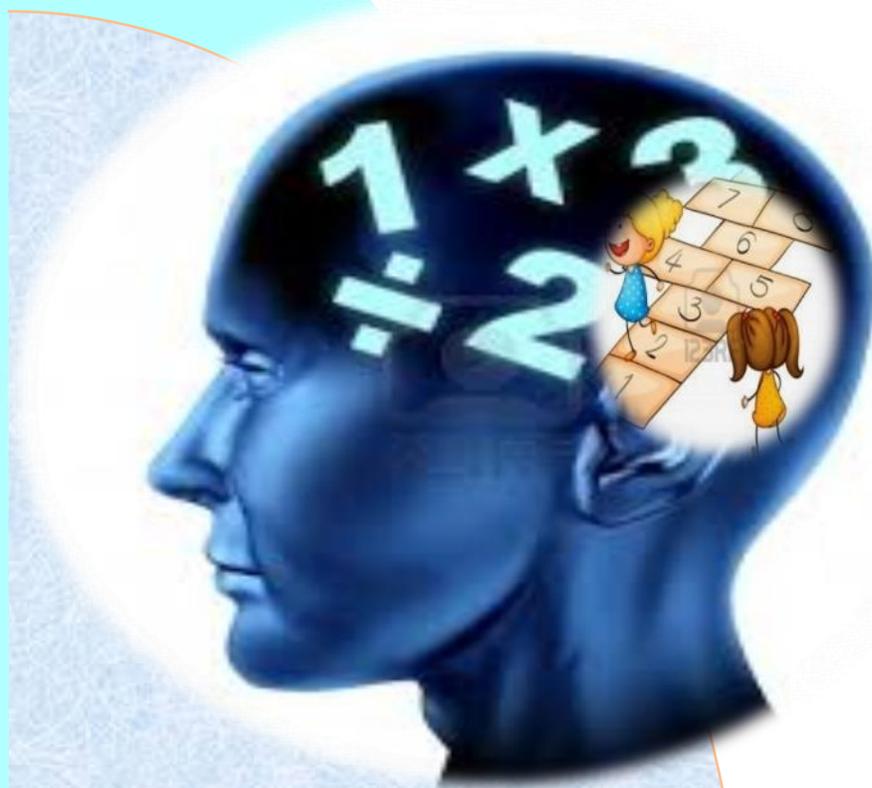
2. MAESTRO	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
2.1 Conocimiento sobre los temas tratados				
2.2 Capacidad para comunicar las ideas				
2.3 Comportamiento ante el grupo				
2.4 Evalué la orientación presentada por el maestro.				
2.5 Manejo de grupo				

3. AMBIENTE ESCOLAR	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
3.1 Comodidad del lugar				
3.2 Iluminación del salón				
3.3 Material Didáctico Utilizado				
3.4 Equipos audiovisuales utilizados				
3.5 Duración de la clase				
3.6 Horario de la clase.				

OBSERVACIÓN SOBRE LA CLASE

Anexo E. Aprendiendo matemáticas con los juegos tradicionales

APRENDIENDO MATEMÁTICAS



CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

JUEGO TIRO AL BLANCO



OBJETIVO: Captar la atención y lograr la participación de los estudiantes por medio del juego del tiro al blanco, asimilando así conceptos de Ecuaciones Lineales.

JUSTIFICACIÓN: el juego del tiro al blanco es una herramienta pedagógica que contribuirá de forma divertida al fortalecimiento del conocimiento para fortalecer competencias que permitan la solución de Ecuaciones Lineales.

DESCRIPCIÓN

Expresión Lúdica: Expresión Corporal
Lenguaje Lúdico: Juegos

- ✦ El maestro repartirá el grupo en 4 equipos con la misma cantidad de participantes, los cuales se ubicarán en filas.
- ✦ El maestro ubicará en $\frac{1}{2}$ pliego de cartón paja una Ecuación Lineal y la recortara dando forma de rompecabezas, y la ubicará a una altura considerable, donde pueda ser impactada por la pelota que se entregará a los estudiantes.
- ✦ El primero de la fila tendrá una pelota en sus manos.
- ✦ Los estudiantes estarán prestos a la indicación del Maestro, una vez se oriente, el estudiante, saldrá corriendo hasta la línea que estará demarcada, y lanzará intentando tumbar una de las fichas del rompecabezas que se encuentra colgado.
- ✦ Si logra tumbar la ficha, deberá recogerla, tomar la pelota, devolverse al punto de salida y entregar la pelota al estudiante que sigue en la fila, ubicará la ficha en el suelo de acuerdo al espacio orientado y/o escogido por el equipo de juego. El segundo jugador deberá salir corriendo a lanzar e intentar tumbar otra ficha.
- ✦ Cada jugador solo tiene una oportunidad de tumbar la ficha si no lo logra deberá regresar a la fila y entregarle la pelota al estudiante que sigue en la fila.
- ✦ Esto se repite hasta que se hallan tumbado todas las fichas.
- ✦ Cuando el equipo halla tumbado todas las fichas deberán armar el rompecabezas que forma una ecuación lineal, y deberán resolverla.
- ✦ Gana el equipo que logre resolver la ecuación lineal en el menor tiempo posible.

JUEGO TIRO AL BLANCO

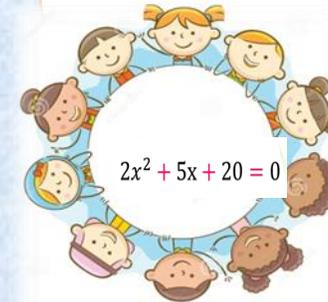
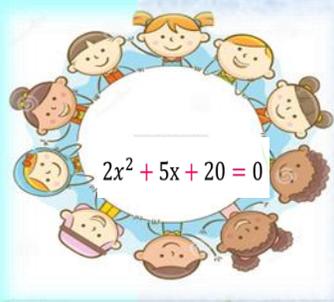
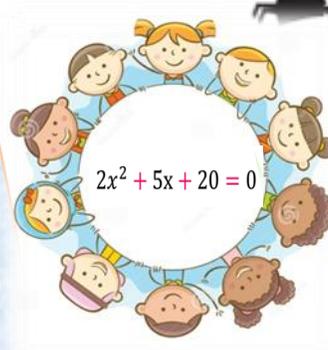
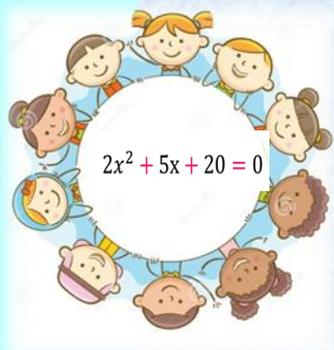


$$2 + 3y$$

$$2x + 3$$

$$2x + 3y$$

$$2x + 3y$$



JUEGO TIRO AL BLANCO



REGLAS DE JUEGO

- ✚ Los participantes solo puedes lanzar una vez.
- ✚ El rompecabezas solo será armado cuando todas las fichas hayan sido tumbadas.
- ✚ Todos los estudiantes asistentes, deberán participar en la actividad.

VARIACIÓN DEL JUEGO

- ✚ El maestro podrá organizar la cantidad de filas que considere necesario de acuerdo al número de estudiantes que se encuentren en clase.
- ✚ Si el maestro considera, podrá orientar a los grupos ecuaciones lineales similares y/o por el contrario, podrá colocar una diferente a cada equipo.
- ✚ Las indicaciones matemáticas pueden variar de acuerdo al nivel de dificultad que desee manejar el maestro.

JUEGO DE ROMPECABEZAS



OBJETIVO: Reconocer las diferentes figuras geométricas de poliedros, por medio del juego del rompecabezas, trabajando en equipo, aportando a la participación y al mejoramiento de las relaciones interpersonales.

JUSTIFICACIÓN: El juego del rompecabezas permite a los estudiantes en primer lugar mejorar las relaciones interpersonales favoreciendo el trabajo en equipo, la agilidad, memoria, atención, logrando la participación masiva a partir de la actividad propuesta, e identificando por medio del rompecabezas cada una de las figuras que se forman a partir de los poliedros.

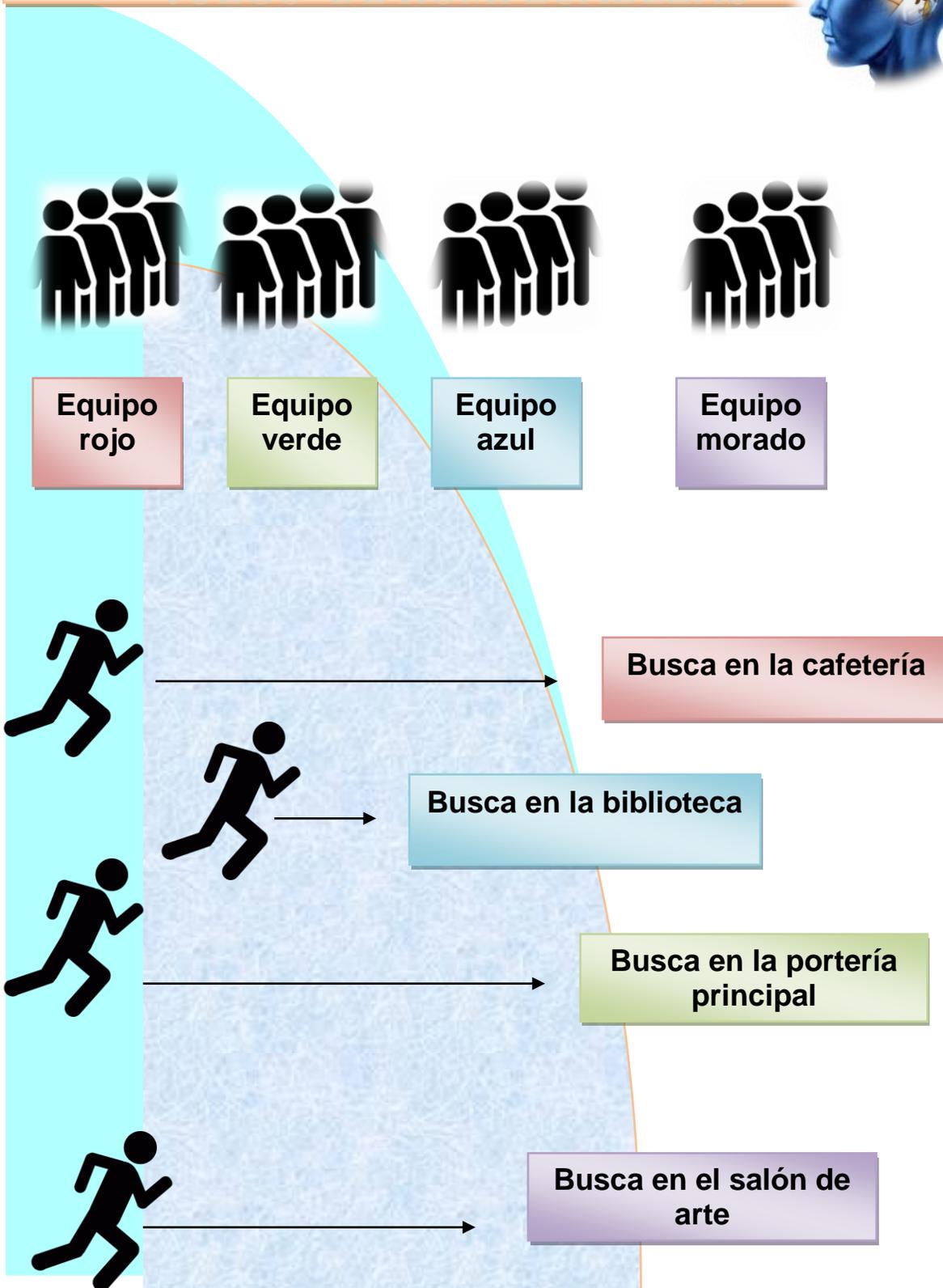
DESCRIPCIÓN

Expresión Lúdica: Expresión Corporal, Expresión Sonora

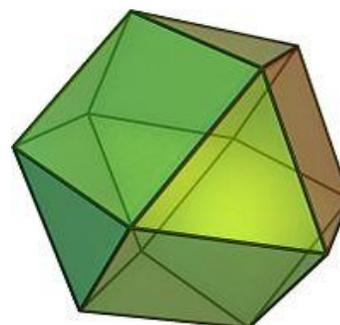
Lenguaje Lúdico: Juegos, Música

- ✚ Se seleccionará un lugar del Colegio Americano, donde se llevará a cabo la actividad,
- ✚ Para el caso propuesto, se escoge el Coliseo, lugar donde se ubicará en puntos estratégicos guías que orientaran a los equipos a encontrar las fichas que permitirán armar el rompecabezas que formaran una figura a partir de los poliedros.
- ✚ Se divide en equipos de igual cantidad de estudiantes.
- ✚ Al estar ubicados en el coliseo, se asignará un color específico a cada grupo para que busque las pistas.
- ✚ Cuando el maestro de la señal de salida, cada integrante de acuerdo al equipo, saldrá corriendo y empezarán a buscar las pistas.
- ✚ Se propone una pista, (encuentra la ficha en la portería Principal del colegio), los estudiantes deberán salir corriendo al lugar señalado, ubicar la ficha y regresar nuevamente al coliseo y dejar la ficha encontrada, continuaran en la búsqueda de pistas para encontrar piezas del rompecabezas que están distribuidas en zonas del colegio.
- ✚ Cuando el equipo encuentre todas las fichas del rompecabezas, se reunirán los equipos, deberán armarlo, para finalizar deberán crear una porra con la figura que armaron, porra que debe ser expuesta por todo el equipo.

JUEGO DE ROMPECABEZAS



JUEGO DE ROMPECABEZAS



REGLAS DE JUEGO

- ✚ Los jugadores solo podrán tomar la pista del color que les corresponda de acuerdo a la orientación del maestro.
- ✚ No pueden esconder, la pista de los otros equipos.
- ✚ Todos los integrantes del equipo deberán ir por la siguiente ficha del rompecabezas hasta que encuentren la que permita culminar el rompecabezas.
- ✚ El rompecabezas sólo se armará cuando por equipo se encuentren todas las fichas de acuerdo a los colores definidos, ningún estudiantes deberá quedarse adelantando la figura.
- ✚ Es ganador en equipo que pregone la porra, una vez arme el rompecabezas.

JUEGO DE ROMPECABEZAS



VARIACIONES DEL JUEGO

- + La cantidad de equipos depende del número de asistentes a clase.
- + El Maestro podrá variar las pistas o la ubicación de las fichas del rompecabezas.
- + Esta actividad puede ser variada y adecuada para cualquier asignatura.
- + El Maestro asignará penitencias a los equipos que no demuestre participación y trabajo colaborativo

JUEGO EL PAÑUELO



OBJETIVO: Afianzar los diferentes conceptos algebraicos por medio del juego del pañuelo trabajando en equipo fortaleciendo los lazos de amistad.

JUSTIFICACIÓN: El juego del pañuelo permite trabajar en equipo, fortalecer los lazos de amistad y respeto entre los estudiantes, brindando la posibilidad de afianzar los diferentes conceptos algebraicos vistos en las clases, en una forma amena y divertida, logrando captar la atención de los estudiantes y permitiendo la participación de los mismos.

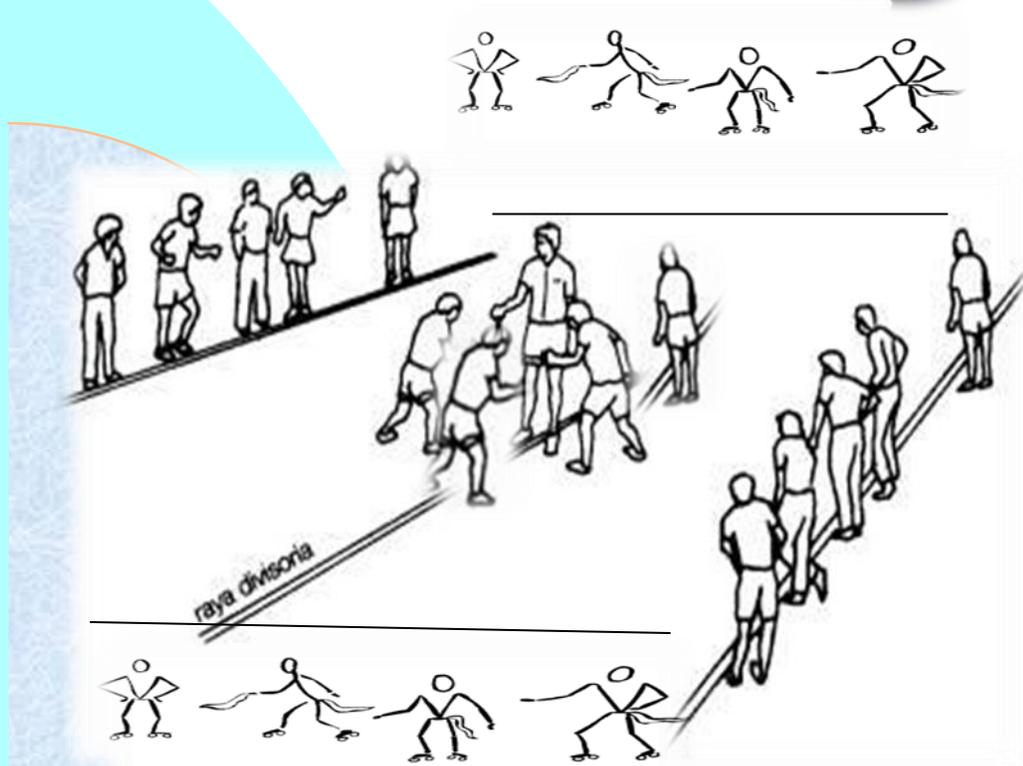
DESCRIPCIÓN

Expresión Lúdica: Expresión Corporal, Expresión Sonora

Lenguaje Lúdico: Juegos,

- ✚ El maestro distribuirá el grupo en cuatro equipos de igual cantidad.
- ✚ Explicará a los estudiantes el sistema de juego.
- ✚ Cada grupo se ubicará en una línea que demarcará el maestro con anticipación, formando un cuadrado.
- ✚ En el centro se colocará un pañuelo, que se convierte en el objetivo a alcanzar.
- ✚ El maestro enumerará a cada uno de los estudiantes que hacen parte de cada grupo.
- ✚ Cuando el maestro mencione un número, saldrá corriendo el estudiante y se dirigirá hasta donde se encuentra ubicado el pañuelo, el primero que lo toque deberá contestar a la pregunta que el maestro le realice respecto al tema abordado (Conceptos algebraicos).
- ✚ Si la respuesta es correcta ganará un punto.
- ✚ Si la respuesta del grupo no es la correcta pagarán penitencia que corresponderá a la selección de un banco de preguntas y/o problemas propuestos respecto a los temas ya vistos durante los espacios de clase.

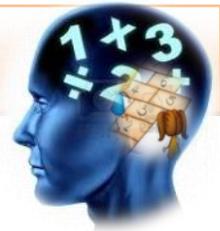
JUEGO EL PAÑUELO



REGLAS DE JUEGO

- ✚ Los jugadores seleccionados, deberán correr y tocar el pañuelo.
- ✚ Se recomienda no pisar.
- ✚ No pueden empujar a los compañeros
- ✚ El equipo debe contestar la pregunta que realice el profesor.
- ✚ Si el equipo no contesta correctamente puede contestar el equipo que llegó de segundo, si no lo contesta el tercer equipo sino el cuarto.
- ✚ Gana quien obtenga más puntos.

JUEGO EL PAÑUELO



VARIACIONES DEL JUEGO

- ✚ La cantidad de equipos depende del número de estudiantes asistentes.
- ✚ El maestro puede variar la dinámica de la actividad como robo de pañuelo, es decir que el primero que lo tome, deberá regresar a donde está su equipo pero los del otro equipo podrán arrebatarse el pañuelo, durante su movimiento.
- ✚ Por otro lado, el primero que toque el pañuelo, y lo tome, saldrá corriendo hacia donde está el resto del equipo, pero sí durante el recorrido alguno de los participantes del otro equipo que están en ese momento disputando el pañuelo le tocan la espalda entonces el pañuelo quedará para el primero que lo haga.
- ✚ Esta actividad puede ser ajustada de acuerdo a la necesidad de cada grado y/o nivel de desarrollo.

JUEGO EL PARQUÉS MATEMÁTICO



OBJETIVO: Afianzar los conceptos y resolución de Ecuaciones Lineales en los estudiantes, por medio del juego del parqués, mejorando la disposición, atención y participación en la clase de Matemáticas.

JUSTIFICACIÓN: El juego del Parqués permitirá a los estudiantes el trabajo en equipo, fortaleciendo los lazos de afecto, respeto, tolerancia y ayuda mutua, es un juego divertido, donde se pondrá a prueba diferentes conocimientos algebraicos requeridos en el nivel, despertando el interés frente por al área, rompiendo paradigma respecto a la orientación de las Matemáticas se tiene de que la matemáticas son muy difíciles

DESCRIPCIÓN

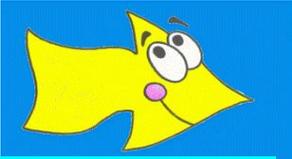
Expresión Lúdica: Expresión Corporal, Expresión Escrita

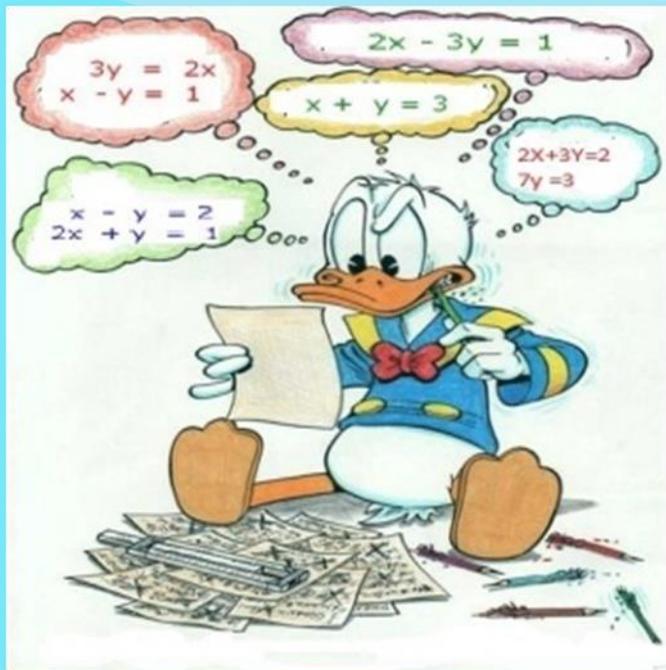
Lenguaje Lúdico: Juegos

- ✚ Una vez orientado el contenido temático a los estudiantes, se presentará una actividad lúdica que permita a partir del juego, apropiar los conceptos, conceptos como: (Variables, Operadores, incógnita, método de solución, Igualación, sustitución, entre otros)
- ✚ El maestro dará las instrucciones pertinentes, primero ubicar a los estudiantes en cuatro grupos de igual cantidad.
- ✚ Cada equipo deberá escoger un compañero el cual hará la función de ficha, como en el juego original.
- ✚ En el centro del juego deberán ubicarse dos estudiantes quienes serán los encargados de lanzar los dados gigantes elaborados en madera. El juego presentara unas indicaciones específicas como:

JUEGO EL PARQUÉS MATEMÁTICO



NOMBRE DEL OBJETO	DESCRIPCIÓN
 <p>AVANZA 2</p>	<p>Sí, el jugador cae en esta casilla deberá avanzar dos casillas más.</p>
 <p>RETROCEDE</p>	<p>Sí, la ficha cae en esta casilla deberá retroceder dos casillas.</p>
	<p>Sí, la ficha cae en esta casilla deberá regresar al inicio del juego es decir a su casa.</p>
	<p>Sí, la ficha cae en esta casilla, se hará una pregunta específica sobre los conceptos del tema abordado</p>



Sí, la ficha cae en esta casilla, el equipo deberá resolver una ecuación, si pasado el tiempo, 5", el equipo resuelve la ecuación obtiene 10 puntos, de no resolver, se da la oportunidad al otro equipo, quienes tendrán la opción de resolver la Ecuación, de acuerdo al tiempo direccionado por el maestro. Obtiene puntos el equipo que la desarrolle, y pierde puntos el equipo que de acuerdo al turno debía lograr solución y no cumplió con lo asignado.

JUEGO EL PARQUÉS MATEMÁTICO



Los equipos se llamarán de la siguiente manera

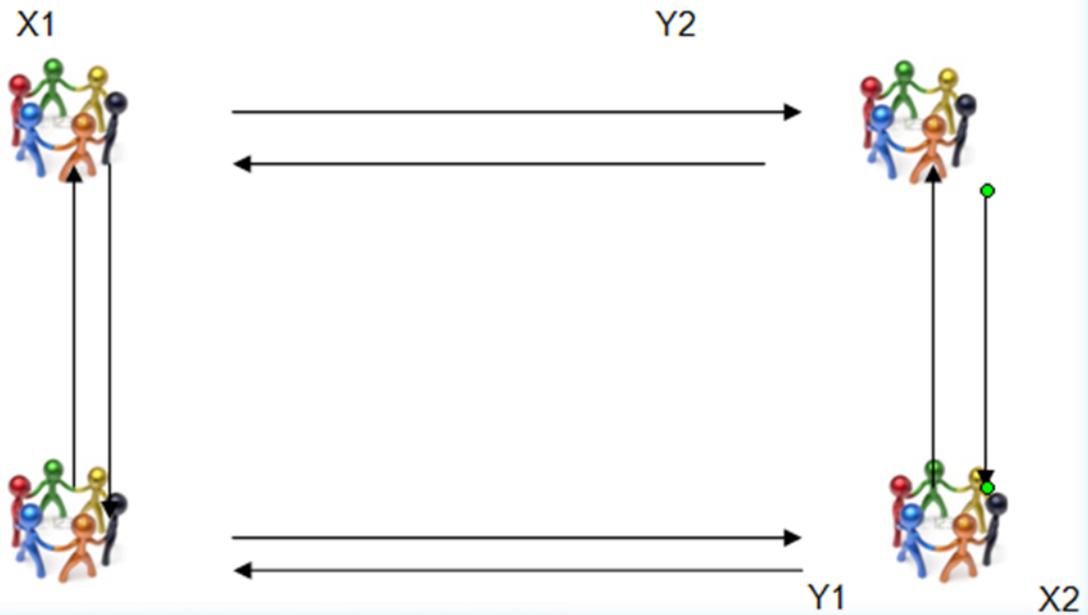
Equipo 1: será el equipo X1

Equipo 2: Será el equipo X2

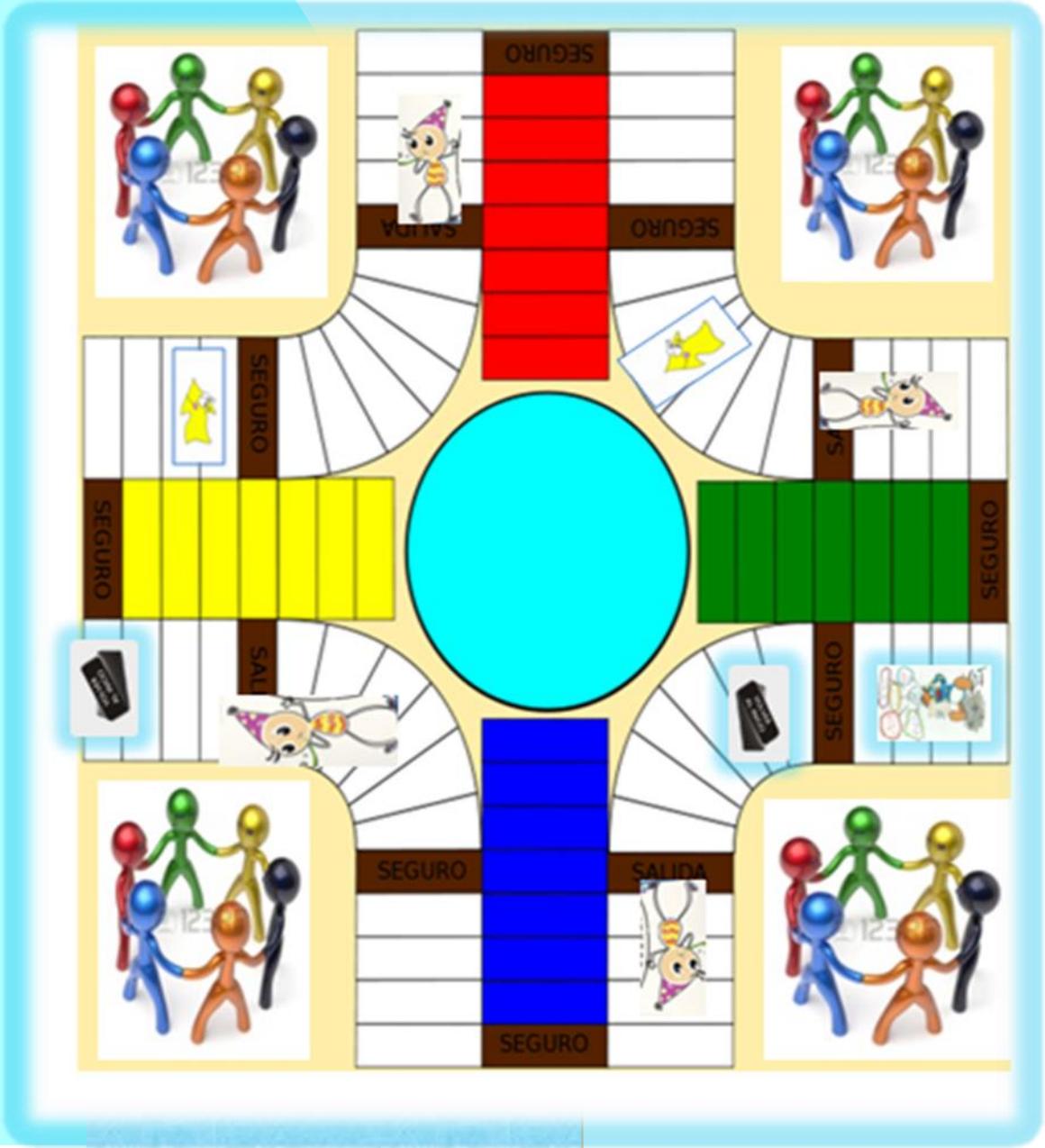
Equipo 3: Será el equipo Y1

Equipo 4: Será el equipo Y2

Cada equipo solo podrá desplazarse sobre este eje correspondiente partiendo de lo representado en un Plano Cartesiano.



JUEGO EL PARQUÉS GIGANTE



JUEGO EL PARQUÉS GIGANTE



REGLAS DE JUEGO

- ✚ Si el equipo saca 3 pares seguidas obtendrán un punto adicional a los otros equipos.
- ✚ Si el jugador cae en la casilla donde se encuentra otra ficha, deberá regresar a la casa.
- ✚

VARIACIONES DEL JUEGO

- ✚ Estas se harán de acuerdo a la necesidad de los maestros y a diferentes áreas del conocimiento, dando como orientación de referencia, actividad transversal que permita cautivar la atención de los estudiantes y permita desde toda medida despertar sus aprendizajes.

JUEGO DEL YEIMI



OBJETIVO: Afianzar los conceptos de polinomios por medio del juego del yeimi, despertando la atención de los estudiantes fortaleciendo la participación en clase de matemáticas.

JUSTIFICACIÓN: El juego del Yeimi, es una actividad lúdica que por su variedad, permite generar o lograr la atención de los participantes, la dinámica establecida en clase propiciará que los contenidos a abordar sean del agrado de los estudiantes desde cada una de las instancias.

DESCRIPCIÓN

- ✚ El maestro ubicará dos equipos de igual cantidad de participantes.
- ✚ El maestro explicará a los estudiantes la forma de trabajar el juego.
- ✚ El maestro ubicará en el centro 12 tejos afilados uno encima de otro.
- ✚ El equipo A, tendrá tres oportunidades para lanzar la pelota y derribar los tejos, si lo logra, saldrán corriendo pues el equipo B, intentarán poncharlos.
- ✚ El equipo A deberá armar nuevamente la fila de tejos, y estar prestos para no ser ponchados.
- ✚ Cuando logren colocar un tejo el maestro les entregará una parte del polinomio que deberán resolver.
- ✚ Si uno del equipo B logra ponchar a uno del equipo A, entonces el maestro le entregará al equipo B una parte del polinomio que deberán resolver.
- ✚ La finalidad es que el equipo A logre colocar todos los tejos para tener completo el polinomio resolver.
- ✚ El equipo B, deberán ponchar a los que más puedan para poder de ésta manera completar el polinomio que deberán resolver.
- ✚ Gana el equipo que logre resolver el polinomio correctamente en el menor tiempo posible.

JUEGO DEL YEIMI

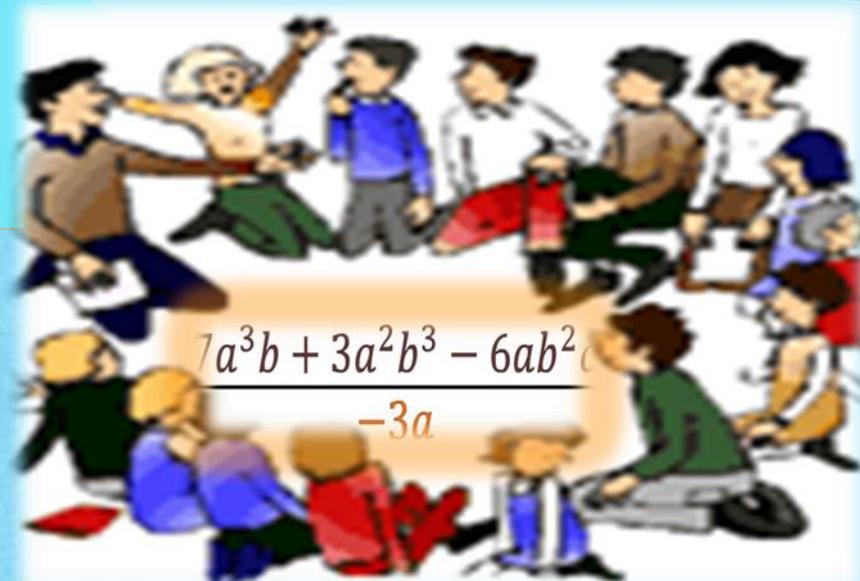


**EQUIPO
A**



**EQUIPO
B**

JUEGO DEL YEIMI



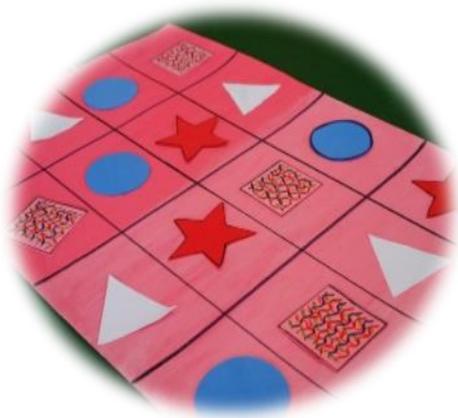
REGLAS DE JUEGO

- ✚ Los participantes solo tendrán tres oportunidades para derribar los tejos.
- ✚ Los jugadores que les corresponde ponchar no pueden caminar con la pelota, deben pasar a los compañeros que se encuentren más cerca a los jugadores que deberán ponchar
- ✚ Si al colocar un tejo se derriba toda la torre entonces será cambio de equipo, el que estaba ponchando pasa a derribar los tejos.

VARIACIONES DEL JUEGO

- ✚ El maestro podrá modificar la forma del juego, dependiendo de la dificultad que desee manejar con sus estudiantes.
- ✚ Este se puede adecuar para afrontar las competencias de otra asignatura teniendo en cuenta la temática a abordar.

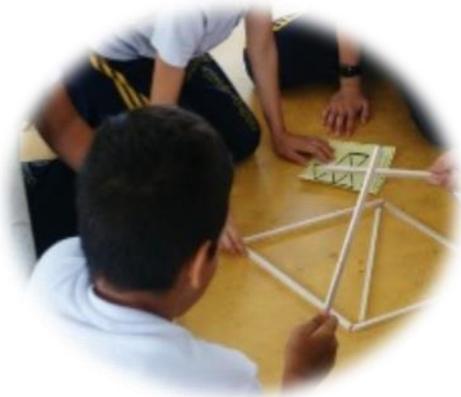
Anexo F. Evidencias fotográficas



El Juego del Rompe Cabezas



El Juego del Rompe Cabezas



Manejo de las Figuras Geométricas



El Juego del Rompe Cabezas



Juego del Parqués Matemático