

	GESTIÓN DE RECURSOS Y SERVICIOS BIBLIOTECARIOS	Código	FO-SB-12/v0
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN	Página	1/141

RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES): NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS

NOMBRE(S): ANYUL APELLIDOS: VERJEL CASTILLA

FACULTAD: DE CIENCIAS BÁSICAS

PLAN DE ESTUDIOS: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MATEMÁTICA

DIRECTOR:

NOMBRE(S): HENRY DE JESUS APELLIDOS: GALLARDO PEREZ

NOMBRE(S): _____ APELLIDOS: _____

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO NUMERICO EN NIÑOS DEL GRADO 4° DE PRIMARIA DEL INSTITUTO AGRICOLA REGIÓN DEL CATATUMBO

RESUMEN

Este trabajo está orientado en un contexto social donde el aprendizaje tradicional es una política institucional; y el diseño de una metodología que haga participe a todos los entes de la institución partiendo desde los padres de familia y directivas, ha sido un compromiso constante durante el año académico reorientando los procesos implementando instrumentos del que hacer pedagógico, extendiéndolo a la asignaturas que hacen parte del pensum académico, manteniendo la atención, la comprensión de los procesos matemáticos en especial la división ha sido de un desarrollo permanente desde la participación y construcción de las actividades lúdicas como didáctica en el proceso de aprendizaje pues estos medios deben ser enfocados a la temática y los perfiles de los estudiantes, pues la comprensión y los resultados significativos se pueden ver comprometidos. La información de este estudio de esta investigación se logra con una metodología descriptiva de variables cuantitativas donde se busca el grado de aprobación y aceptación de la metodología académica aplicada, donde los estudiantes desde su perspectiva valoren y se comprometan en una estrategia que tiene como propósito innovar y hacer de la profesión docente una actividad en búsqueda de estrategias pedagógicas de forma proyectada a una comunidad basada en la comunicación grado de empatía y participación familiar con recursos propios y muy limitados en pro de una educación digna y de calidad. En esta investigación se busca que el estudiante cambie la realidad en la que se encuentra, haciendo que el docente busque métodos y estrategias lúdicas para que el alumno se motive a aprender y adquirir conocimientos de manera divertida, despertando interés en estudiar y llevándolo a un nivel alto en conocimiento siendo un educando integro, organizado, participativo, atento, logrando así una mejor calidad de vida y un pensamiento más innovador.

PALABRAS CLAVE: Estrategias, didáctica, lúdica, aprendizaje, juego, pensamiento numérico.

CARACTERISTICAS:

PÁGINAS: 141 PLANOS: ___ ILUSTRACIONES: ___ CD ROOM: ___

Elaboró		Revisó		Aprobó	
Equipo Operativo del Proceso		Comité de Calidad		Comité de Calidad	
Fecha	24/10/2014	Fecha	05/12/2014	Fecha	05/12/2014

EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR EL
PENSAMIENTO NUMERICO EN NIÑOS DEL GRADO 4° DE PRIMARIA DEL
INSTITUTO AGRICOLA REGIÓN DEL CATATUMBO

ANYUL VERJEL CASTILLA

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA
FACULTAD DE CIENCIAS BÁSICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MATEMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2019

EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR EL
PENSAMIENTO NUMERICO EN NIÑOS DEL GRADO 4° DE PRIMARIA DEL
INSTITUTO AGRICOLA REGIÓN DEL CATATUMBO

ANYUL VERJEL CASTILLA

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Magister en Educación Matemáticas

Director

PhD HENRY DE JESUS GALLARDO PEREZ

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA
FACULTAD DE CIENCIAS BÁSICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MATEMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2019

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MATEMÁTICA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

FECHA: 02 de Julio de 2019.

HORA: 10:00 a.m.

LUGAR: Fundadores 404

TÍTULO: "El juego como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en niños del grado 4° de primaria del Instituto Agrícola Región del Catatumbo".

ANYUL VERJEL CASTILLA	2390112	Cuantitativa	Cualitativa
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	CÓDIGO	4,1	APROBADA
		CALIFICACIÓN	

JURADOS:



JORGE ANGELMIRO PABÓN GÓMEZ



JAVIER ALBERTO MARIÑO DÍAZ

DIRECTOR (A):



HENRY DE JESÚS GALLARDO PÉREZ


MAWENCY VERGEL ORTEGA
Directora Programa Maestría en Educación Matemática

Resumen

Este trabajo está orientado en un contexto social donde el aprendizaje tradicional es una política institucional; y el diseño de una metodología que haga participe a todos los entes de la institución partiendo desde los padres de familia y directivas, ha sido un compromiso constante durante el año académico reorientando los procesos implementando instrumentos del que hacer pedagógico, extendiéndolo a la asignaturas que hacen parte del pensum académico, manteniendo la atención, la comprensión de los procesos matemáticos en especial la división ha sido de un desarrollo permanente desde la participación y construcción de las actividades lúdicas como didáctica en el proceso de aprendizaje pues estos medios deben ser enfocados a la temática y los perfiles de los estudiantes, pues la comprensión y los resultados significativos se pueden ver comprometidos.

La información de este estudio de esta investigación se logra con una metodología descriptiva de variables cuantitativas donde se busca el grado de aprobación y aceptación de la metodología académica aplicada, donde los estudiantes desde su perspectiva valoren y se comprometan en una estrategia que tiene como propósito innovar y hacer de la profesión docente una actividad en búsqueda de estrategias pedagógicas de forma proyectada a una comunidad basada en la comunicación grado de empatía y participación familiar con recursos propios y muy limitados en pro de una educación digna y de calidad.

En esta investigación se busca que el estudiante cambie la realidad en la que se encuentra, haciendo que el docente busque métodos y estrategias lúdicas para que el alumno se motive a aprender y adquirir conocimientos de manera divertida, despertando interés en estudiar y llevándolo a un nivel alto en conocimiento siendo un educando integro, organizado, participativo, atento, logrando así una mejor calidad de vida y un pensamiento más innovador "el tipo de estudio

donde el investigador mezcla o combina técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo en un solo estudio” (p. 17). Johnson y Onwuegbuzie (2004).mejorando así sus capacidades cognitivas y su comportamiento a nivel social.

Finalmente, la estrategia pedagógica “*el tangram y las actividades lúdicas*” buscan fortalecer el aprendizaje en el área de matemáticas, dicha estrategia se desarrolló bajo el diseño de unidades didácticas orientadas por el Modelo de Van Hiele el cual propone unos de los niveles de razonamiento que ayudaron a secuenciar los contenidos abordados y unas fases que permitieron organizar las actividades implementadas dentro del aula de clase. El desarrollo de la propuesta reflejó un impacto significativo en el proceso enseñanza-aprendizaje del componente matemático abordado en la investigación.

Palabras claves: Estrategias, didáctica, lúdica, aprendizaje

Abstract

This work is oriented in a social context where traditional learning is an institutional policy; and the design of a methodology that involves all the entities of the institution starting from the parents, directives has been a constant commitment during the academic year reorienting the processes implementing instruments to do pedagogical, extending it to the subjects that are part of the academic curriculum, maintaining attention, understanding of mathematical processes, especially the division has been a permanent development from the participation and construction of play activities as a didactic in the learning process because these media should be focused on the subject and the profiles of the students, because the understanding and the significant results can be seen compromised

The information of this study of this research is achieved with a descriptive methodology of quantitative variables where the degree of approval and acceptance of the applied academic methodology is sought, where students from their perspective value and engage in a strategy that aims to innovate and make the teaching profession an activity in search of pedagogical strategies in a projected way to a community based on communication degree of empathy and family participation with own and very limited resources in favor of a dignified and quality education.

Finally, the pedagogical strategy "the tangram and play activities" seeks to strengthen learning in the area of mathematics, this strategy was developed under the design of teaching units guided by the Van Hiele Model which proposes one of the levels of reasoning that they helped to sequence the contents addressed and some phases that allowed to organize the activities implemented within the classroom. The development of the proposal reflected a significant impact on the teaching-learning process of the mathematical component addressed in the research.

Keywords: Strategies, didactic, playful, learning.

Contenido

	pág.
Introducción	15
1. Problema	17
1.1 Título	17
1.2 Planteamiento de Problema	17
1.3 Pregunta Problematicadora	19
1.4 Justificación	19
1.5 Objetivos	20
1.5.1 Objetivo general	20
1.5.2 Objetivos específicos	20
2. Marco Referencial	22
2.1 Antecedentes de la Investigación	22
2.1.1 A nivel internacional	22
2.1.2 A nivel nacional	26
2.1.3 A nivel regional	29
2.2 Marco Teórico	30
2.2.1 Pensamiento numérico	30
2.2.1.1 Características del pensamiento numérico	31
2.2.1.2 Sistema que soporta el pensamiento numérico	31
2.2.1.3 Elementos que conforman el pensamiento numérico	32
2.2.1.4 Desarrollo del pensamiento numérico de las matemáticas en la educación Colombiana	33

2.2.1.5 Importancia del juego en el desarrollo de los procesos de aprendizaje	37
2.2.2 Enseñanza de la matemática en primero	38
2.2.3 Estándares de matemáticas (primaria)	40
2.2.4 La coherencia criterio esencial en el diseño del proyecto institucional educativo	40
2.2.5 Resultados de la pruebas saber cómo base para diseñar propuestas académicas	41
2.2.6 El modelo pedagógico constructivista	41
2.3 Marco conceptual	42
2.4 Marco Contextual	54
2.5 Marco Legal	55
3. Diseño Metodológico	59
3.1 Tipo de Investigación	59
3.2 Selección de la Muestra	60
3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información	60
3.4 Análisis de Información	61
3.4.1 Instrumento de investigación encuesta dirigida a estudiantes	61
3.5 Análisis de la Información	62
4. Análisis y Resultado	64
4.1 Dificultades que se Presentan en la Enseñanza	64
4.2 Estrategias Didácticas Utilizadas en el Aprendizaje del Pensamiento Numérico	70
4.2.1 Diagnostico actual aprendizaje de la matemática en la institución educativa	70

4.2.1.1 Análisis cuantitativo primer periodo	71
4.2.1.2 Análisis segundo periodo	71
4.2.1.3 Análisis tercer periodo	72
4.2.1.4 Análisis cuarto periodo	72
4.2.2 Definir el problema	72
4.2.2.1 Compilación de la información	72
4.2.2.2 Resumen sistemático con varias explicaciones al análisis del paso anterior	73
4.2.3 Estructura pedagógica	73
4.2.3.1 Formular objetivos de aprendizaje	75
4.3 Utilización de Recursos para Fortalecimiento del Pensamiento Numérico	76
4.4 Recursos Aplicados para Reforzar el Aprendizaje del Pensamiento Numérico	81
5. Análisis de Resultados	86
5.1 Diagnóstico de los Procesos de la Enseñanza Matemáticas con la Estrategia Didáctica	86
5.2 Propuesta Metodológica Basada en la Lúdica como Estrategia de Aprendizaje	87
5.3 Componentes de la Estrategia de Aprendizaje	88
5.3.1 Diseño de los planes de asignaturas	88
5.3.2 Construcción y selección de las guías de trabajo y las actividades lúdicas	88
5.3.3 Resultados del desarrollo de los procesos matemáticos	89
6. Discusión de Resultados	90
7. Conclusiones	93
8. Recomendaciones	95