



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Informa final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciado en Ciencias de la Educación.

Mención: Educación Básica

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE
LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUIN ARIAS DEL
CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA.”

AUTOR: Pepe Villena Carlos Geovanny

TUTOR: Mg. Guillermo Hernán Lana Saavedra

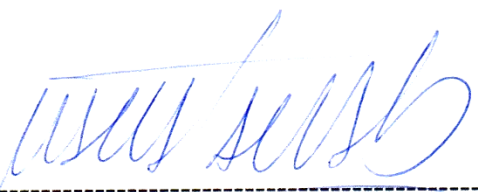
AMBATO – ECUADOR

2015

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

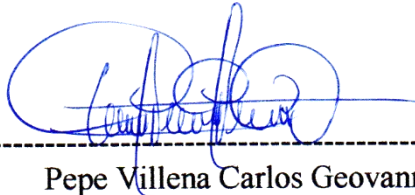
Yo, Mg. Guillermo Hernán Lana Saavedra C.C. 180124683-4 en calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUIN ARIAS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA.”**. Desarrollado por el egresado, Carlos Geovanny Pepe Villena, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Mg. Guillermo Hernán Lana Saavedra
C.C. 180124683-4
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

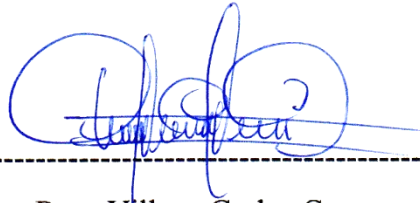
Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especializados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Pepe Villena Carlos Geovanny
AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUIN ARIAS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA.”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Pepe Villena', is written over a horizontal dashed line.

Pepe Villena Carlos Geovanny

AUTOR

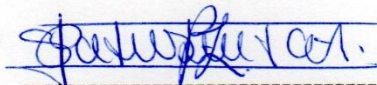
**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUIN ARIAS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA.”**; presentado por el Sr. Pepe Villena Carlos Geovanny, egresado de la Carrera de Educación Básica, promoción Marzo – Agosto 2015, considera que, una vez revisado y calificado la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se Autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.



Lcda.Mg. Lozada Figueroa Ruth Nelly
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Lcda. Mg. Zurita Álava Susana Patricia
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

A Dios por darme tantas personas buenas a mi lado, por darme momentos de paz y hacerme una persona leal a mis principios. La oportunidad de haber alcanzado tantos logros y objetivos en mi vida. A mis queridos amigos y familiares, porque con su ejemplo de trabajo, respeto y amor, han hecho de mi lo que soy. A mis padres por ser la razón de mi existencia, sobre todo son quienes se han encontrado siempre a mi lado dándome fortaleza para vencer todos los obstáculos que se han presentado en el camino, a mi esposa y mi hijo quienes son mi razón de vivir por lo cual, les agradezco por su apoyo, paciencia y su amor. Gracias por todas esas virtudes que las llevo en mi mente y corazón.

Carlos

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento profundo a Dios quien me ha permitido seguir mis estudios profesionales lleno de salud y sabiduría, también a mis padres por su apoyo, como también un reconocimiento a las autoridades y maestros de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación que me abrió las puertas de la ciencia y el saber, al Licenciado Hernán Lana excelente tutor de la tesis, quien con su experiencia, capacidad, dinamismo, guío cada aspecto de la presente investigación para cumplir en forma eficiente el trabajo desarrollado diariamente.

Carlos

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada	
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	i
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
INDICE DE CUADROS	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	3
EL PROBLEMA	3
1.1 TEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.3. Análisis Crítico	8
1.2.4. Prognosis.....	9
1.2.5. Formulación del problema.....	9
1.2.6. Preguntas directrices	9
1.2.7. Delimitación del objeto de investigación	10
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	10
1.4. OBJETIVOS.....	11
1.4.1. General.....	11
1.4.2. Específicos	11
CAPÍTULO 2	12
MARCO TEÓRICO	12

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	12
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	15
Fundamentación Ontológica	15
Fundamentación Epistemológica	16
Fundamentación Axiológica	16
Fundamentación Psicopedagógica	17
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	19
MARCO LEGAL EDUCATIVO (2012)	19
PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR (2013- 2017)	19
CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2012)	20
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	21
2.4.1 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	24
ACTIVIDADES LÚDICAS.....	24
Definición	24
Clasificación de los juegos didácticos	25
Juegos para el desarrollo de habilidades	25
Juegos para la consolidación de conocimientos.....	25
Juegos para el fortalecimiento de los valores.....	25
Ventajas fundamentales de las Actividades Lúdicas (Juegos didácticos)	26
La participación.....	27
El dinamismo	27
El entretenimiento	27
La competencia	27
Técnicas de aprendizaje	29
Tipos de estrategias de aprendizaje	31
Definición.....	31
Estrategias de aprendizaje	32
ESTRATEGIAS EDUCATIVAS DE APRENDIZAJE.....	32

METODOLOGÍA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	35
Definición.....	35
2.4.2 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	36
EL RENDIMIENTO ACADÉMICO	36
Definición.....	36
Importancia del rendimiento académico.....	37
Características del rendimiento académico	37
Factores que influyen en el rendimiento académico	38
TIPOS DE EVALUACIÓN	39
Definición.....	39
Técnicas de evaluación	40
EVALUACIÓN.....	41
Definición.....	41
2.5 HIPÓTESIS	43
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	43
CAPÍTULO 3	44
METODOLOGIA	44
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	44
De Campo.	44
Es de campo.....	44
Documental - Bibliográfica.....	44
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	44
Exploratoria	44
Descriptiva.....	45
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	45
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	46

3.5.1 Variable Independiente: Actividades lúdicas	46
3.5.2 Variable Dependiente: Rendimiento Académico.....	47
3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	48
3.7 PROCESAMIENTO DE RESULTADOS.....	49
CAPÍTULO 4	50
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	50
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUESTIONARIO APLICADO A DOCENTES.....	50
4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUESTIONARIO APLICADO S ESTUDIANTES.....	60
4.2.1 Verificación de la hipótesis	70
4.2.2 Planteamiento de la hipótesis	70
4.2.3. Selección del nivel de significación (Según tabla)	70
4.2.4. Descripción de la población	70
4.2.5. Especificación del estadístico.....	71
4.2.6. Especificación del estadístico de prueba.	71
4.2.7 Especificación de las zonas de aceptación y rechazo.....	71
4.2.8. Recolección de datos y cálculos estadísticos	72
4.2.9 Decisión final	74
CAPÍTULO V	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
5.1 CONCLUSIONES	75
5.2 RECOMENDACIONES:.....	76
CAPÍTULO 6	77
PROPUESTA	77
6.1 TITULO	77
DATOS INFORMATIVOS	77
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	78

6.3 JUSTIFICACIÓN.....	79
6.4. OBJETIVOS.....	80
6.4.1 General.....	80
6.4.2 Específicos	80
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	81
6.6 FUNDAMENTACIÓN	82
Actividades lúdicas	82
Clasificación del juego por el aspecto que desarrolla	84
6.7 METODOLOGÍA- MODELO OPERATIVO	86
6.8. ADMINISTRACIÓN DE PROPUESTA.....	114
Recursos.....	114
Institucionales	114
Económicos.....	114
6.9 PREVENCIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	115
BIBLIOGRAFIA.....	116
Anexo 1.....	120
Anexo 2	121

INDICE DE CUADROS

Tabla 1 Población	47
Tabla 2 Variable independiente	48
Tabla 3 Variable dependiente.....	49
Tabla 4 Plan de Recolección de Información	50
Tabla 5 Aplicación de actividades lúdicas	53
Tabla 6 Generación de aprendizajes	54
Tabla 7 Desarrollo de habilidades.....	55
Tabla 8 Desarrollo estudiantil	56
Tabla 9 Juego social.....	57
Tabla 10 Calificación de estudiantes.....	58
Tabla 11 Aplicación de juegos.....	59
Tabla 12 Confianza en el aula.....	60
Tabla 13 Desarrollo de destrezas	61
Tabla 14 Actuación en clase	62
Tabla 15 Frecuencias Observadas Docentes	75
Tabla 16 Frecuencias Esperadas	76
Tabla 17 Tabla X^2	77
Tabla 18 Modelo Operativo	96
Tabla 19 Económicos.....	98
Tabla 20 Previsión de la evaluación.....	100

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de problema	7
Gráfico 2 Variable Independiente y Variable Dependiente	21
Gráfico 3 Aplicación de actividades lúdicas	53
Gráfico 4 Generación de aprendizajes.....	54
Gráfico 5 Desarrollo de habilidades.....	55
Gráfico 6 Desarrollo de los estudiantes	56
Gráfico 7 Juego social.....	57
Gráfico 8 Calificación de estudiantes	58
Gráfico 9 Aplicación de juegos.....	59
Gráfico 10 Confianza en el aula.....	60
Gráfico 11 Desarrollo de destrezas	61
Gráfico 12 Actuación en clase	62
Gráfico 13 Distribución ji cuadrado para 10^0 libertad.....	74

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: PRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua.

AUTOR: Pepe Villena Carlos Geovanny

TUTOR: Lic. Guillermo Hernán Lana Saavedra

Resumen:

El presente trabajo de investigación: Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua.

El presente estudio consiste en el uso de una guía de Estrategias Didácticas para niños con problemas en el área de matemáticas en la Unidad Educativa Joaquín Arias del Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua ya que en el aula de clase y su impacto en cada una de las áreas, tomando en cuenta que si se mejoran los mismos serían aprovechados para un mejor Rendimiento Académico y su aprendizaje va a ser de excelencia y satisfacción para docentes y estudiantes.

A través de esta investigación trataremos de dar algunas soluciones a este problema tomando en cuenta que toda investigación debe tener una solución a cierto problema por la misma razón en este trabajo tiene alternativas del uso de estrategias didácticas para niños con problemas en el área de matemáticas y que se pueda mejorar el rendimiento escolar.

Esta investigación con una muestra de 10 Docentes. El modelo de investigación que se utilizó es el de Proyecto Factible, apoyado en una investigación de campo de carácter descriptivo y bibliográfico, la misma que permitió la fundamentación filosófica y legal.

Los resultados que se obtuvieron están relacionados con los objetivos planteados; para el estudio se aplicó la técnica: encuesta y como instrumento el cuestionario estructurado el mismo que fue aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Joaquín Arias los resultados sirvieron para diagnosticar la problemática en mención, para la correspondiente toma de decisiones y la inmediata aplicación de la misma.

Palabras claves: Estrategias didácticas, rendimiento académico, capacidad, implementación, creación de estrategias, motivación.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO

FACULTY OF HUMAN AND SCIENCE EDUCATION

RACE BASIC EDUCATION

Study Mode

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: Ludic in academic performance in mathematics in children fourth year of basic education in the educational unit Joaquin Arias Canton Pelileo, Tungurahua Province activities.

AUTOR: Pepe Villena Carlos Geovanny

TUTOR: Lic. Guillermo Hernán Lana Saavedra

Summary:

The present research: Play activities in academic performance in mathematics in children fourth year of basic education in the educational unit Joaquin Arias Canton Pelileo, Tungurahua Province. This study is the use of a manual teaching strategies for children with problems in mathematics Education Unit Joaquin Arias Canton Pelileo Tungurahua Province since in the classroom and their impact on each of the areas, taking that if the same would be better leveraged to better academic performance and learning will be of excellence and satisfaction for teachers and students. Through this research will try to give some solutions to this problem considering that all research should have a solution to some problem for the same reason in this work is the use of an alternative cards teaching strategies for children with problems in mathematics and that can improve school performance. This research with a sample of 10 teachers. The research model that was used is feasible project, supported by field research and literature descriptive character, the same that allowed the philosophical and legal foundation. The results obtained are related to the objectives; to study the technique was applied: survey and an instrument the questionnaire structured the same as was applied to the teachers of the Education Unit Joaquin Arias results were used to diagnose the problem in question, to the appropriate decision-making and in the application of the same.

Keywords: teaching strategies, academic performance, capacity, implementation, creating strategies, motivation.

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Investigación tiene como tema: “Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua.”

Mejorar la calidad de la educación se ha convertido en un objetivo fundamental, las instituciones educativas deben tomar muy en cuenta como se imparte las materias a sus estudiantes, pues se ve la necesidad de que ellos aprendan con mucha claridad el conocimiento preciso para que puedan aplicarlo en la vida diaria.

Tomando en cuenta esta exigencia de mejorar el Rendimiento escolar en los niños de la Unidad Educativa Joaquín Arias por problemas matemáticos la investigación realizada nos permitirá ver la mejor opción para lograr este objetivo y es desarrollar un manual didáctico para que los maestros utilicen al momento de impartir su clase, por ejemplo una herramienta que contenga dibujos animados, gráficos, texto, que hagan más divertida y sobre todo que se pueda mejorar su rendimiento.

El presente trabajo consta de seis Capítulos los cuales se encuentran desarrollados de acuerdo a la norma establecida en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

En el Capítulo 1 se encuentra establecidos los pasos a seguir para elaborar el problema de investigación. “Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua.”

También se incluye los objetivos planteados.

En el Capítulo 2 se plantea las fundamentaciones como filosófica, y legal. Entre los temas de interés científico prevalecen; Estrategias Didácticas y el Rendimiento Escolar.

El Capítulo 3 abarca las estrategias metodológicas, los niveles de investigación entre las cuales están la Exploratoria, Descriptiva y Asociación de variables, como también el tipo de estudio tanto bibliográfica como de campo.

El Capítulo 4 contiene la representación gráfica, análisis e interpretación de resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los Docentes, los mismos que nos facilita la comprobación de Hipótesis.

En el Capítulo 5 se plantea tanto las conclusiones como recomendaciones.

En el Capítulo 6 abarca todo lo relacionado a la Propuesta planteada.

Bibliografía se encuentran los documentos y revistas científicas que sustentan la información.

Anexos los test, cuestionarios, utilizadas en la investigación.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUIN ARIAS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA TUNGURAHUA.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

En el Ecuador según Juan Luis Calderón Acosta (2014) “el rendimiento académico constituye el producto del aprendizaje; la forma en que se define de manera operativa el aprendizaje, en cuanto constructo psicológico que no es observable y medible de forma directa.” (p.20)

Según Dr. Justo Ortega Torres (2008) “la mayoría de los profesores admiten que tener unas determinadas expectativas de rendimiento sobre su alumno, y actuar basándose en esas expectativas, pueden facilitar que esa profecía se cumpla, los profesores podían distinguir con claridad a los estudiantes objetos de altas y bajas expectativas.” (p 65.)

Según Rosenshine (1992) “el enfoque académico consiste en dar más importancia a las actividades académicas durante las clases y menos al uso de materiales no

académicos (juegos, puzzles, juguetes, etc.), a las interacciones profesor alumno que no están orientadas académicamente” (p.87).

Según Simpson (1978) y Schofield (1981) “señalan explícitamente la influencia decisiva que los profesores de matemáticas tienen sobre los rendimientos y actitudes de los alumnos.”(p.46)

Según Stevens (1986) “sostienen que los profesores hagan preguntas convergentes con respuestas únicas y que minimicen el empleo de preguntas abiertas y divergentes.”(p.59)

El programa PISA define la matemática como “las capacidades de los estudiantes para analizar, razonar y comunicar ideas efectivamente mientras plantean, formulan, resuelven e interpretan problemas matemáticos en una variedad de situaciones” (Valverde, 2010 , pág. 4)

En las investigaciones anteriores se pueden notar que en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de matemática de las ciencias exactas, su principal factor ha sido la participación del docente, ya que afecta a los estudiantes al momento de impartir sus clases con una metodología tradicionalista en donde el docente ingresa en el aula de clase e improvisa una clase monótona y aburrida para el estudiante lo que repercute en el estado de ánimo del docente que desea concebir un aprendizaje, que no le permite, la solución de los problemas cotidianos en su diario vivir lo que afecta aspectos como un buen razonamiento lógico y una participación continua entre docente y el estudiante dentro y fuera del aula de clase.

En la provincia de Tungurahua en cuanto al bajo rendimiento de los educandos, es debido al desconocimiento de los docentes en las actividades lúdicas y la manera de implantar la praxis con sus estudiantes ya que las tareas escolares enviadas por el docente son solamente por rutina y cumplir los reglamentos establecidos, según

el Mineduc, (2005) varios docentes indican y aceptan que existe el desconocimiento de técnicas de motivación en el proceso enseñanza aprendizaje, lo cual desmotiva al estudiante y le pone poco interés al área de las ciencias exactas y por ende un elemento muy fundamental para la utilización en cualquier medio que lo rodee.

Según Diario La Hora (2012: “La Devaluación de la Educación”) en la provincia de Tungurahua desde años atrás algunos profesores y centros educativos ven como innecesarios los juegos infantiles. Sumidos en el tradicionalismo de la escuela, en el memorismo reinante y la rigidez de la escolarización, nunca dieron la importancia debida a las actividades lúdicas. Por lo cual se ha visto reflejado en el rendimiento de los docentes en su aprovechamiento académico, además en el comportamiento anímico de los actores principales es un factor muy importante para el desarrollo de la temática. Los estudiantes, se enfocan en un concepto erróneo acerca de la matemática lo cual les fastidia el saber y el conocer conocimientos nuevos acerca de las ciencias exactas por la ineficiencia de los docentes al no querer innovarse en sus conocimientos y perjudican radicalmente a sus estudiantes acareándolos hacia un sedentarismo de conocimientos, actualizaciones y lo más importante hacia un rendimiento académico demasiado bajo lo cual produciría demasiadas perdidas de año.

También las estrategias metodológicas son importantes para la formación de los estudiantes y docentes. Para buscar una manera verdadera de gestar un nuevo proceso de cambio en la sociedad ecuatoriana con una visión de pensamiento basado en el saber ser, saber conocer, saber hacer, saber convivir, saber emprender los cuales son aspectos importantes que se deben tomar en cuenta al momento de impartir las clases de matemática.

En esta tarea requiere el esfuerzo de todos los maestros y estudiantes y desarrollar destrezas, habilidades y competencias de esta manera crearles expectativas para un mejor vivir. (Revelo, 2011, pág. 87)

En la Unidad Educativa “Joaquín Arias”, ubicada en el cantón Pelileo, cuya población estudiantil es alrededor de 420 estudiantes, el inter- aprendizaje de la matemática, se la realiza en forma monótona, creando limitaciones y desmotivación en el educando, sin tomar en cuenta la necesidad de explicar, valorar y reflexionar sobre todos los procesos utilizados en el estudiante ya que la participación docente influye en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución que son reflejados en sus calificaciones y afectan muy drásticamente en su comportamiento y su factor anímico que es lo primordial que el docente debe tener al momento de empezar la temática en las ciencias exactas que son la matemática.

En la Unidad Educativa “Joaquín Arias”, los/las docentes no despliegan actividades lúdicas con sus niños, por lo que las clases se limitan al trabajo dentro del aula, con clases desmotivadoras, con métodos repetitivos y tradicionalistas. Pues los maestros no aplican juegos didácticos, ni dinámicas lo cual repercute en el desempeño escolar del estudiante que se siente cansado, sin ánimos de asistir a la Institución y no cumple las actividades escolares en el aula.

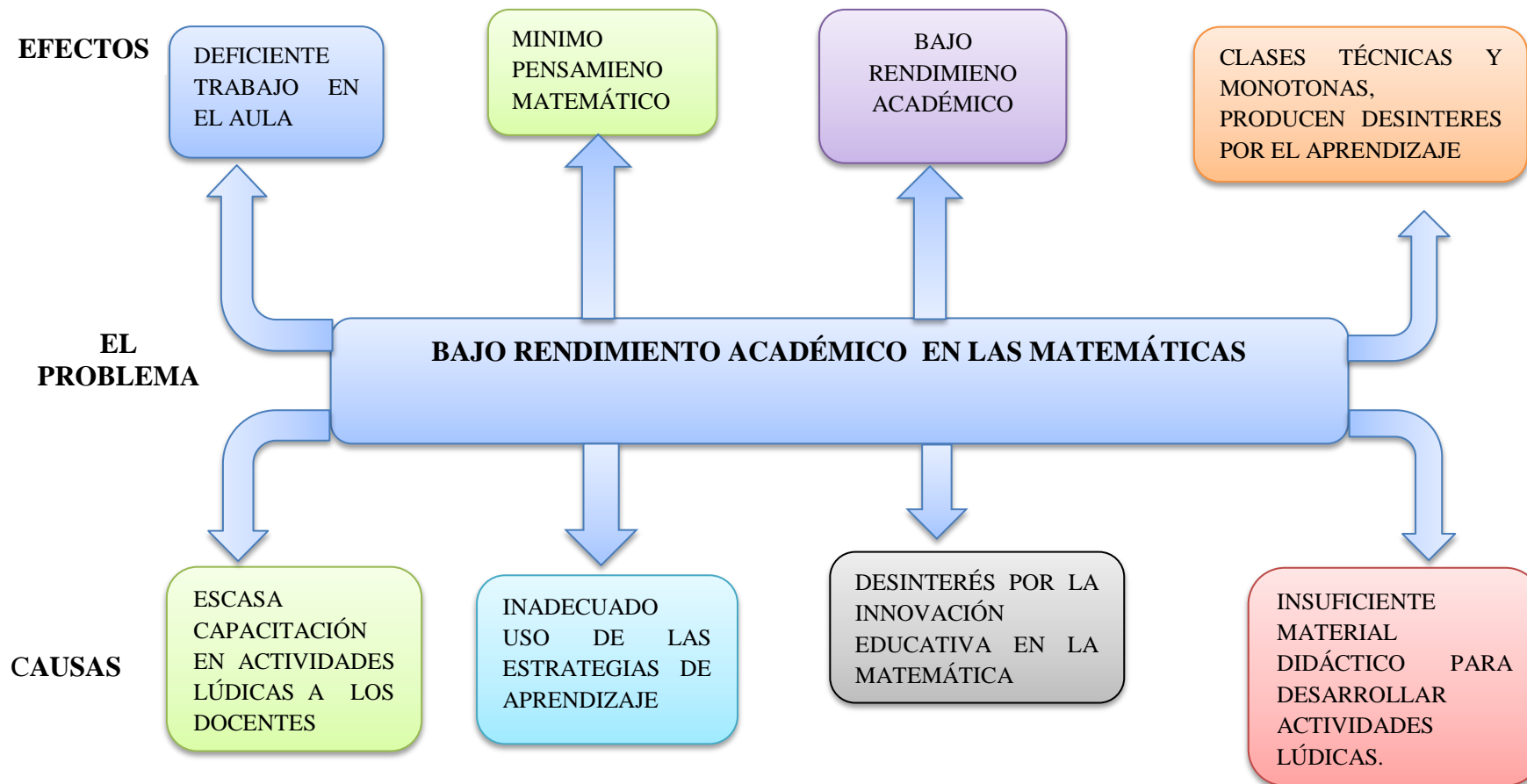


Grafico # 1 1.2. Árbol de problemas
Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

1.2.3. Análisis Crítico

Según Pila (2012) “la desmotivación personal hacen del profesor un docente tradicionalista al que sumado el desinterés por mejorar cada día, acarrea un mínimo conocimiento de técnicas activas y por lo tanto el desconocimiento de actividades lúdicas.” (p.7)

La escasa capacitación en las actividades lúdicas a los docentes tiende a volverse rutinarias debido a la poca interacción entre el docente y el estudiante lo cual provoca un deficiente trabajo en el aula por la desactualización profesional, llevando consigo un inadecuado uso de las estrategias de aprendizaje dentro y fuera de las aulas de clase.

El inadecuado uso de las estrategias de aprendizaje por el docente se ve reflejado en el mínimo pensamiento matemático de los docentes que repercute en su rendimiento académico en el área de las ciencias exactas y lo cual provoca un vacío enorme en los estudiantes que desean aprender la matemática como un juego y no como una materia más de la malla curricular.

El desinterés por la innovación educativa en la matemática ocasiona docentes mediocres que se desisten a las capacitaciones que propone el Ministerio de Educación lo cual se ve repercutido en el bajo rendimiento académico de los estudiantes especialmente en su aprovechamiento y su estado de ánimo ya que es fundamental para el desarrollo de un buen conocimiento.

El insuficiente material didáctico para desarrollar actividades lúdicas de parte del docente son nulas ya que para una mejor captación de la información matemática depende mucho las actividades lúdicas que vaya a implantar el docente si no implanta las actividades lúdicas en clase provocara un desinterés por el aprendizaje de conocimientos nuevos en el área de matemática.

1.2.4. Prognosis

Si se continúa con el problema de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de la matemática se verán afectados directamente los estudiantes al no desarrollar capacidades intelectuales como el razonamiento matemático, solución de problemas, los estudiantes tendrán un bajo rendimiento académico, por lo que presentarán una desmotivación continua por la asignatura, se tendrá estudiantes memoristas con falta de habilidades con criterio de desempeño, consecuencia de todo aquello, los alumnos no serán críticos, reflexivos, es decir, no existe un desarrollo integral de los estudiantes para el Buen Vivir. Frente a este problema, es imprescindible replantear la acción del profesor frente a sus alumnos, para lo cual se requiere nuevas técnicas a partir del juego, que permitan motivar al alumno y que posibiliten la participación, y sobre todo el gusto por la asignatura.

1.2.5. Formulación del problema

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico en las matemáticas de los niños de 4to año de educación general básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias?

1.2.6. Preguntas directrices

¿Qué actividades lúdicas aplican los docentes en el Área de Matemáticas?

¿Cómo desplegar el proceso enseñanza aprendizaje en el Área de Matemáticas?

¿Qué actividades lúdicas facilitan el aprendizaje de la Matemática?

1.2.7. Delimitación del objeto de investigación

- **Delimitación de contenido**

Campo: Educativo

Área: Didáctica

Aspecto: Metodología

- **Delimitación Espacial**

Institución: Unidad Educativa Joaquín Arias

Provincia: Tungurahua

Cantón: Pelileo

- **Delimitación temporal:**

Año lectivo 2014- 2015

1.3. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo tiene como **propósito** dar solución al problema ya mencionado, que es un factor muy relucido en los conocimientos adquiridos en la matemática y la cual es implantada en el todo del quehacer educativo diario.

Las actividades lúdicas son **importantes** para lograr un aprendizaje que el estudiante desea alcanzar mediante la utilización de juegos y así desarrollar habilidades que conducen a un aprendizaje significativo.

El **impacto social** traerá repercusiones positivas tanto a los participantes que serán los beneficiados directos, cuanto a sus familias que tendrán menos problemas sobre el rendimiento escolarizado de sus niños (as), así como también al tener

mayor capacidad para la resolución de problemas, serán sujetos creadores de soluciones en su diario vivir y en el de sus familias satisfaciendo las necesidades humanas de su entorno familiar y social.

Es **factible** porque se encuentra con el apoyo de autoridades, docentes, estudiantes de la institución y la bibliografía de revistas científicas para el sustento teórico.

La investigación goza de **originalidad** porque no se han realizado atrás investigaciones similares en la institución.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. General

Determinar la Influencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas de los niños (as) de cuarto, año de educación básica, de la Unidad Educativa “Joaquín Arias”.

1.4.2. Específicos

- Identificar las actividades lúdicas que utiliza el maestro en la enseñanza de la materia en el aprendizaje de las Matemáticas.
- Diagnosticar el nivel de los niños en las Matemáticas.
- Proponer actividades lúdicas para mejorar en el área de Matemáticas.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Al momento de realizar una revisión bibliográfica en la Biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato en lo que refiere al tema existen temas parecidos a las actividades lúdicas en las matemáticas y el rendimiento académico.

Benedetti (2012) en su tema de investigación “Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro desarrollo infantil” concluye que:

Con respecto a las niñas y niños, se comprueba que su mundo gira alrededor del juego; y que es muy importante que las maestras aprovechemos esta metodología, ya que ellas y ellos adquieren con mayor facilidad los conocimientos pues lo hacen de manera divertida y agradable.

Es indispensable que tanto autoridades, como maestras hagan el compromiso de utilizar de forma continua un método de enseñanza mediante la ejecución de actividades lúdicas, y por sobre todo deben sentirse a gusto al realizar estas actividades, entendiendo que el único fin es lograr que las niñas y los niños adquieran conocimientos en forma divertida.

En cuanto al personal docente se identifica que sí planifican actividades lúdicas, sin embargo las mismas están destinadas en su mayoría al placer, diversión y recreación; es por ello que sería importante que las maestras analicen los juegos que están planificando y los encaminen hacia la obtención de aprendizajes significativos.

De la tesis mencionada se puede destacar que las actividades lúdicas si son importantes para el desarrollo de los conocimientos de los niños ya que son factores muy destacados para el maestro como para el docente ya que así pueden adquirir con mayor facilidad los conocimientos nuevos a tratar.

Gabriela (2011) Incidencia del conocimiento matemático en el desarrollo del razonamiento lógico de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Bolívar sección nocturna.

No hay una participación activa y permanente del estudiante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a equivocarse o aceptar una baja calificación, ya que los educandos no practican constantemente los ejercicios para facilitar la comprensión de los contenidos.

Los estudiantes son temerosos de preguntar y sobre todo de hacerlo al profesor o a sus compañeros, cuando no comprenden. El no entender los nuevos contenidos es un factor determinante en la resolución de ejercicios de aplicación.

No se propicia un ambiente de trabajo idóneo, por lo que no se desarrolla un proceso creativo de aprendizaje. Preocupación que conduce a la búsqueda de la motivación del estudiante.

En la tesis mencionada podemos darnos cuenta que hace años atrás el docente era el quien tenía la razón y no permitía al estudiante realizar un comentario o dar una solución diferente al problema ya que él era el único que decidía lo que está bien o mal utilizando así una metodología tradicional y monótona.

Suarez (2013) "Estrategias metodológicas para potencializar el desarrollo lógico matemático en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de quinto, sexto y séptimo años de educación básica de la escuela centro educativo el salvador de la provincia de Tungurahua cantón Ambato"

Se estableció que las Estrategias Metodológicas aplicadas con los estudiantes de quinto, sexto, y séptimo grado de Educación Básica de la Escuela Centro Educativo “El Salvador” evaluados a través de la encuesta, no son empleadas en su totalidad, existe docentes que todavía utilizan metodologías de enseñanza tradicionales, limitando al estudiante a desarrollar sus habilidades y destrezas en lo que al proceso de enseñanza y aprendizaje se refiere dentro del plantel.

Se analizó el potencial existente de Desarrollo Lógico Matemático de los estudiantes de quinto, sexto, y séptimo grado de Educación Básica Escuela Centro Educativo “El Salvador”, determinando que la mayor parte de estudiantes no desarrollan totalmente su habilidad ni destreza mental y por ende el desarrollo lógico matemático es aprovechado solo en un porcentaje medianamente aceptable, debido a la falta de una estrategia adecuada para potenciar esta inteligencia en los estudiantes, evidenciando la falta de capacitación en el tema por parte de los docentes.

Se determinó que el proceso de Enseñanza-Aprendizaje utilizado con los estudiantes de quinto, sexto, y séptimo grado de Educación Básica de la Escuela Centro Educativo “El Salvador” es el tradicional, y los docentes se apegan a dicho proceso con cierta comodidad, fomentando el memorismo en los estudiantes, retrasando de esta manera el desarrollo de los conocimientos y capacidades de aprendizaje dentro del aula.

De las tesis ya mencionada se puede destacar que los estudiantes, al no desarrollar estrategias metodológicas en el área de matemáticas no se fomentan el razonamiento lógico, impidiendo el crecimiento de capacidad de análisis y reflexión de los dicentes. La aplicación de estrategias metodológicas permite que el estudiante desarrolle la concentración, raciocinio entre otros factores muy importantes que van de la mano con el área de matemática; mi trabajo de investigación es diferente porque se enfoca de lleno a dar una solución a este

problema que se venido acareando desde muchos años atrás y la cual ha llevado algunas complicaciones en el aprendizaje de los niños/as que desean aprender la matemática de una manera diferente.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación se ubica en el paradigma critico-propositivo; critico porque analiza una realidad socio-educativa; y propositivo ya que plantea una alternativa de solución del problema investigado.

De acuerdo con Herrera (2008) “crítico porque cuestiona los esquemas básicos de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder...” (p.20), ya que actualmente la sociedad está en una etapa de transformaciones en la educación debido a los profundos cambios sociales por lo que atraviesa.

Se confronta con el deber de ser, analizado la actitud pasiva y crítica presente con las potencialidades de cambio y acción transformadora. Se presenta una propuesta de estrategia metodológica para superar el problema dando lugar a un proceso abierto, progresivo, cualitativo y cuantitativo que los estudiantes deben enfocar en el área de las matemáticas.

Fundamentación Ontológica

“El aprendizaje no es un sencillo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino "un proceso activo" por parte del alumno que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.” Hernández (2002)

La ontología es la parte de la metafísica que estudia el ser en general y sus propiedades trascendentales. Puede nombrarse como el estudio del ser en tanto lo qué es y cómo es. La ontología define al ser y establece las categorías fundamentales de las cosas a partir del estudio de sus propiedades, sistemas y estructuras.

Partiendo de la definición de arriba citada, Podemos decir que: La aplicación de actividades lúdicas buscan ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva, surgiendo nuevas estructuras mentales y con ello desarrollando la Inteligencia Lógico Matemática. A la realidad.

Fundamentación Epistemológica

“La epistemología es una disciplina que estudia cómo se genera y se valida el conocimiento de las ciencias. Su función es analizar los preceptos que se emplean para justificar los datos científicos, considerando los factores sociales, psicológicos y hasta históricos que entran en juego.” (Frederick ,2008)

El paradigma crítico propositivo a aplicarse en la investigación de la relación de las actividades lúdicas con el desarrollo de la inteligencia Lógico Matemática, es en primer lugar una epistemología, es decir, una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. Por lo cual un conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo.

Fundamentación Axiológica

“La axiología es el sistema formal para identificar y medir los valores. Es la estructura de valores de una persona la que le brinda su personalidad, sus percepciones y decisiones.” (Hartman ,1973)

La ciencia no puede ser neutra, está influenciada por valores. El investigador es el sujeto social que sintetiza el contexto socio-cultural en donde está ubicado el problema de la aplicación de técnicas activas. Que se puede educar a los estudiantes en valores de integración, respeto, solidaridad, tolerancia, y diferencias individuales.

Por ello la investigación busca que la realidad mencionada en la investigación pueda ser modificada en función del desarrollo adecuado del aprendizaje Lógico Matemático de los niños/as la institución.

Fundamentación Psicopedagógica

Según Molina (2011) "La psicopedagogía es definida hoy en día como una ciencia moral, práctica y normativa, dependiente de las demás ciencias humanas, que en su intervención y compromiso frente al proceso del aprendizaje se constituye en ciencias de la educación." (p.17)

La perspectiva pedagógica del proceso docente educativo abarca el cumplimiento de un conjunto de tareas a través de la aplicación de diversos métodos y técnicas de investigación pedagógica, que fundamente y justifique el proceso educativo para que responda a las necesidades de desarrollo y formación integral del ser humano.

Esta teoría determina el conjunto de leyes, principios y fines universales que sustentan el desarrollo potencial intelectual, afectivo, volitivo, psicomotor en las dimensiones personal y social de los niños.

Según Ander-egg. E (2001) "Una idea central del constructivismo en psicopedagogía, es la de concebir los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas del sujeto que conoce, en interacción con su ambiente físico y social". (p.252).

Dentro del tradicionalismo refuerza la retención del contenido, cuando el estudiante se acerca a él lo memoriza y lo repite, en particular la aplicación de las

técnicas didácticas activas para la interiorización de conocimientos propone tomar los contenidos para construirlos y modificarlos, con ello se pretende superar las concepciones positivistas de la ciencia, el conocimiento y la noción conductista del aprendizaje.

Según Howard Gardner (2001)

la investigación se ubica en la teoría de las inteligencias múltiples de porque la inteligencia lógico matemático es una de las capacidades de los seres humanos que se expresa a través del razonamiento sistemático de los conocimientos, además de la habilidad para razonar en abstracciones, de calcular, cuantificar, y resolver operaciones matemáticas. Tomando en cuenta también el empleo de números eficazmente, de agrupar por categorías, de comprobar hipótesis, de establecer relaciones y patrones lógicos. (p. 83)

Fundamentación Pedagógica

Centrando la investigación en el aspecto pedagógico se hace necesario considerar las opiniones del pedagogo Jean Piaget (1996) quien recomienda que los maestros les den oportunidades a los educandos para explorar al máximo el alcance de su pensamiento en un período dado, construyendo así una base más sólida para los períodos que siguen. Este tipo de exploración activa es lo que hace que los niños descubran sus propias limitaciones y busquen así nuevos caminos o métodos más efectivos para solucionar problemas. Desde estas observaciones es necesario que como docentes responsables del desarrollo de los niños, se les permita explorar su psicomotricidad al máximo y poder tener así un aprendizaje significativo.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta investigación se sustenta en:

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y REGLAMENTO GENERAL

MARCO LEGAL EDUCATIVO (2012)

CAPÍTULO I

INCLUSIÓN Y EQUIDAD

TITULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR (2013- 2017)

OBJETIVO 4

Fortalecer las capacidades y potenciales de la ciudadanía.

Políticas y lineamientos estratégicos.

- 4.2. Promover la culminación de los estudios en todos los niveles educativos
 - e) Generar mecanismos pedagógicos y metodológicos de enseñanza que promuevan la adecuada transición de los estudiantes a través los diferentes niveles de educación.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2012)

CAPÍTULO III

DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

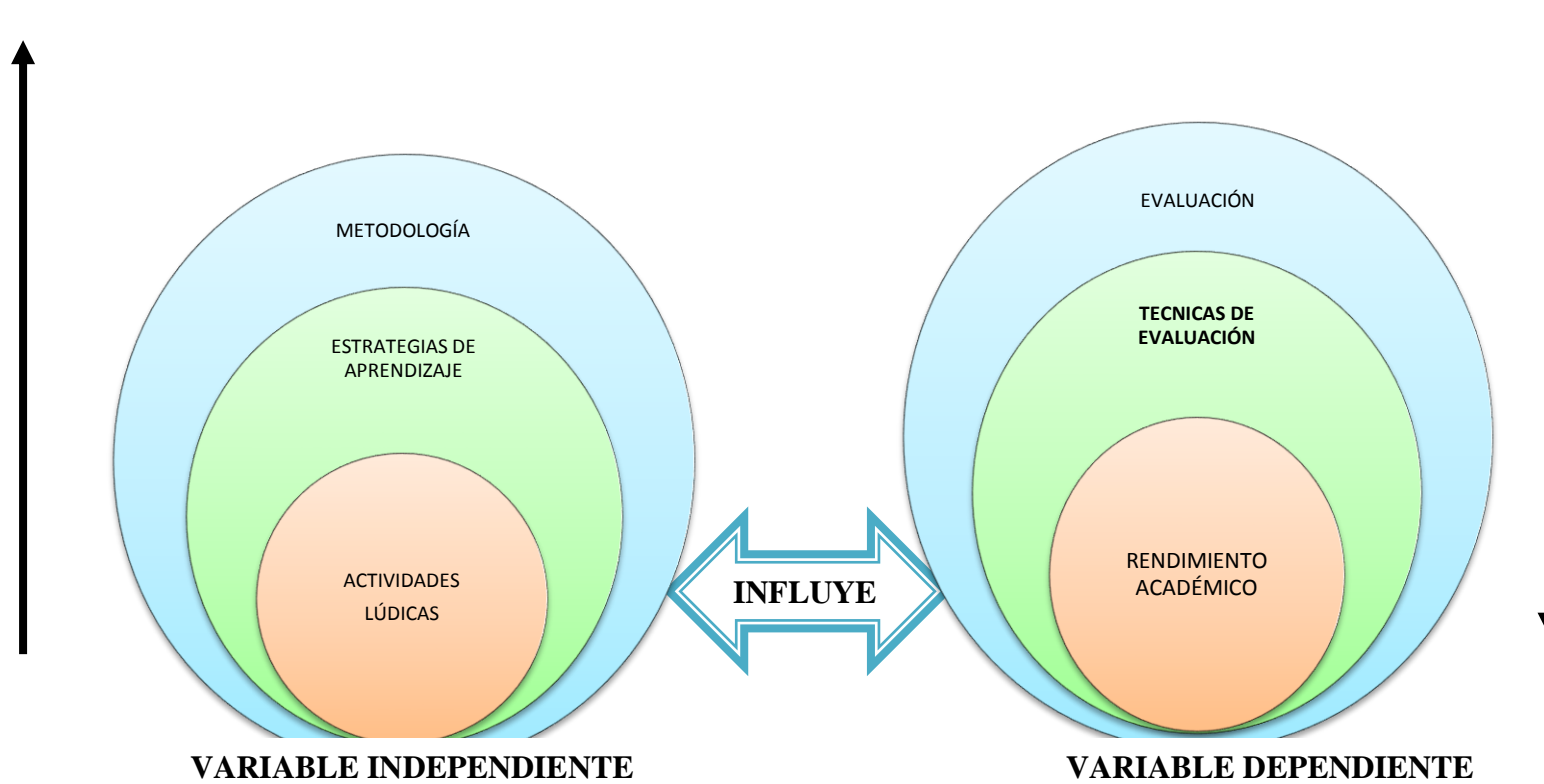


Grafico 2 Categorización de variables
Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

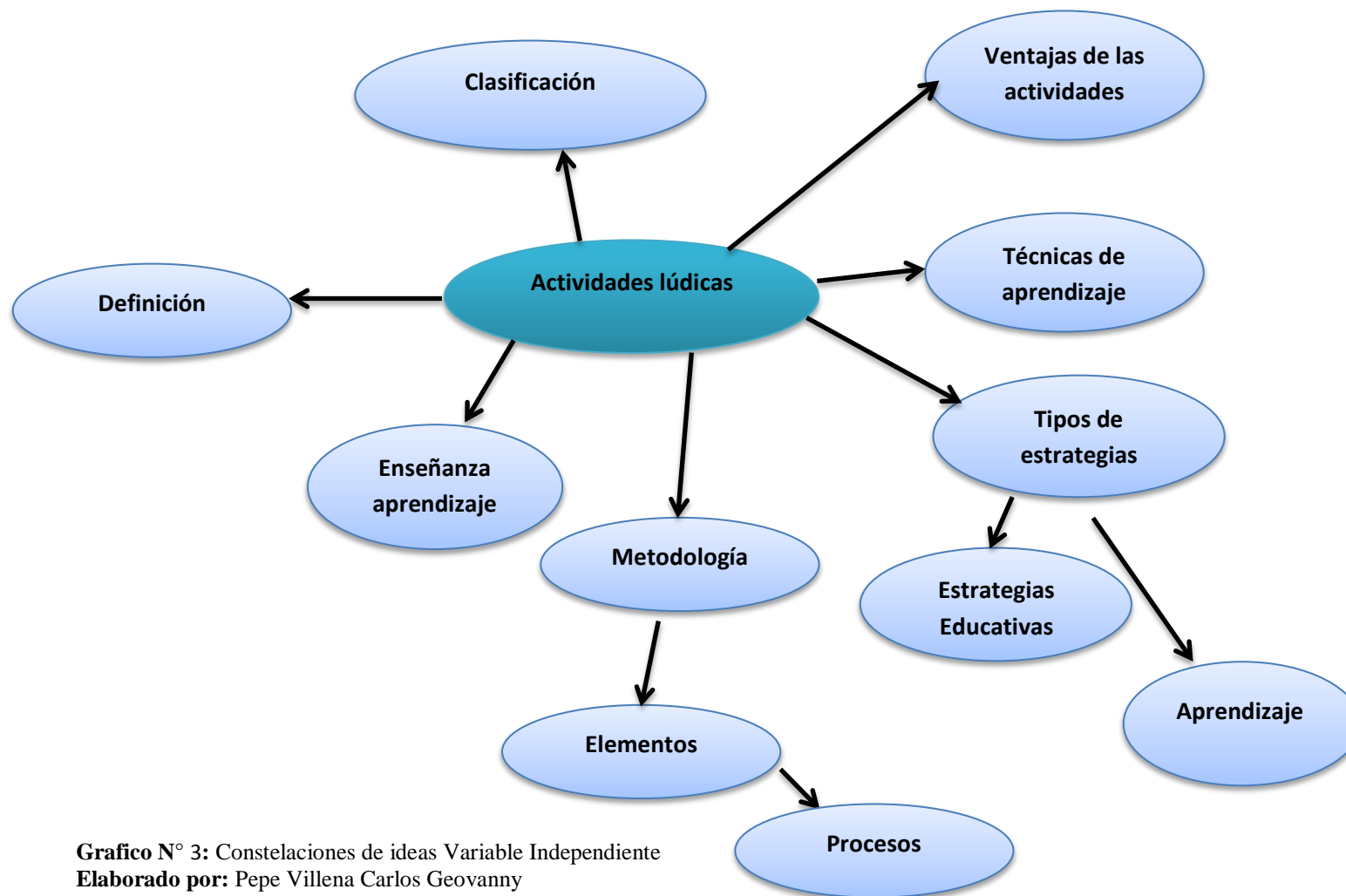


Gráfico N° 3: Constelaciones de ideas Variable Independiente
Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

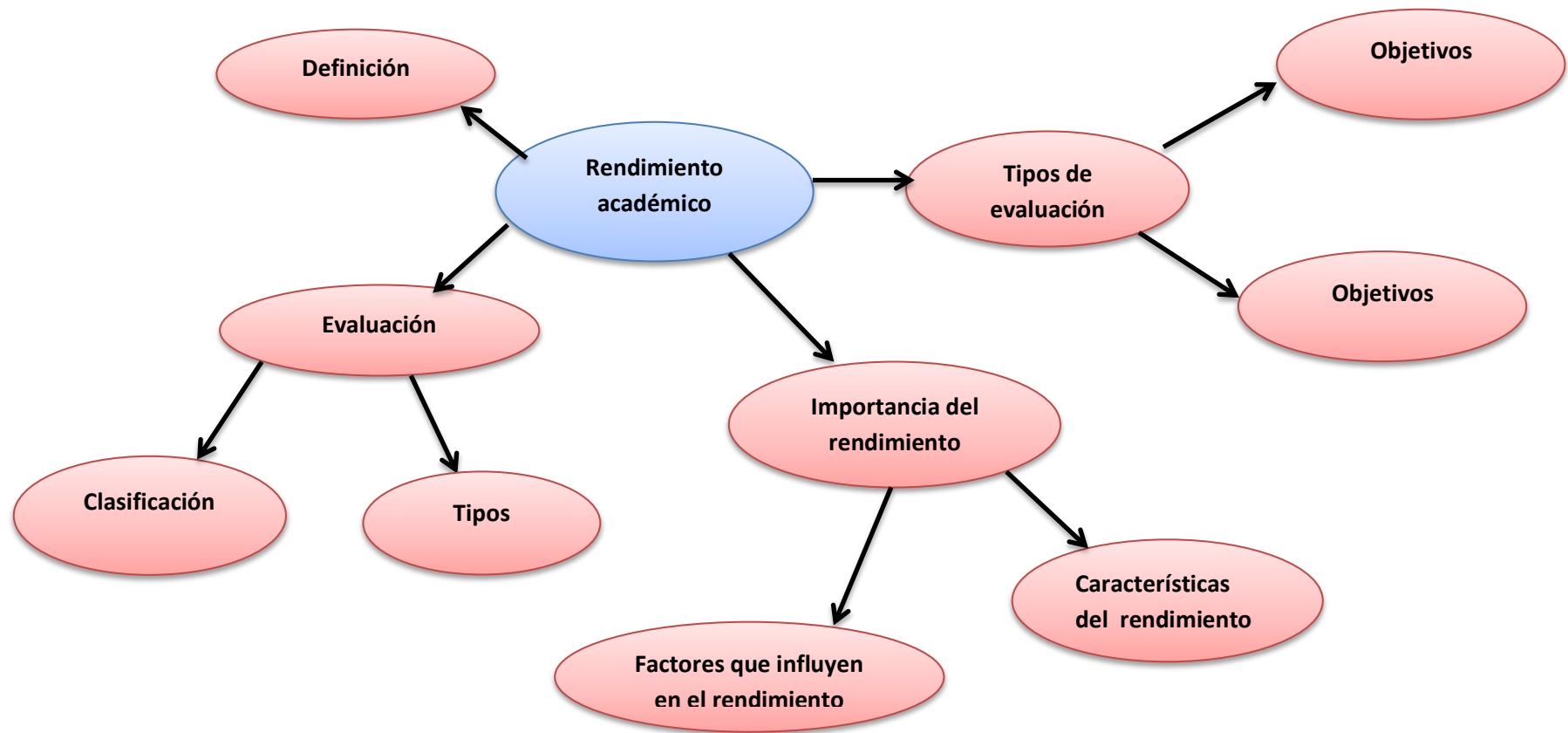


Gráfico N° 4: Constelación de ideas Variable Dependiente
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny

2.4.1 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

ACTIVIDADES LÚDICAS

Definición

Según Mina la Actividad Lúdica es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. (2011)

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones como son las actividades lúdicas que son muy importantes para el desarrollo de habilidades y conocimientos.

Según Pavia (2006) “el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.”

Clasificación de los juegos didácticos

Según Reyes los juegos didácticos han sido escasos, y se podría decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos tres clases de juegos:

Juegos para el desarrollo de habilidades

Entendemos, que en el ámbito educativo, en definitiva lo que se trata de desarrollar son las capacidades motrices, sociales, cognitivas e individuales resolviendo el problema en decidir en qué tipo de capacidades se va a poner más o menos énfasis, ya que esto será lo que condiciona el proceso de enseñanza aprendizaje.

Juegos para la consolidación de conocimientos

En este grupo se ubican aquellos juegos que contribuyen al desarrollo del pensamiento técnico integral de los estudiantes acerca de una ciencia determinada, teniendo en cuenta que en el mismo ellos deben poner en práctica y demostrar sus conocimientos y habilidades profesionales de todas las disciplinas que componen el currículo.

Juegos para el fortalecimiento de los valores

La formación de valores en todo proceso educativo de las relaciones interpersonales del hombre con el mundo, se orienta por la relación e integración de los componentes de la enseñanza aprendizaje en el sistema de conocimientos, desde la familia, escuela y comunidad manifiesta en las habilidades, experiencias que desarrolla el individuo en su entorno social.

Los valores potencian y desarrollan la potencialidad del hombre en sus modos de actuación, sus sentimientos y pensamiento crítico que sustente sus puntos de vistas para valorar lo bueno y malo, lo estético, lo bello, sus actitudes, sus ideales, sus convicciones y aspiraciones de su medio social.

Por tanto los valores tiene importancia para la concreción de los aprendizajes significativos para la vida y el desarrollo de las cualidades de la personalidad del hombre en sus procesos psicológicos; cognitivos; volitivos; afectivos y conductuales a lo largo de toda su vida desde el ámbito familiar, escolar y la comunidad; es un proceso vital que educa valores para la convivencia en colectivos o sociedades que regulan y normas los valores para la familia, escuela y sociedad, es imprescindible apropiarse de ellos y ponerlos en práctica. (2007)

La selección adecuada de los Juegos Didácticos objetivos y el contenido de la enseñanza, así determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y

aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

“Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos”. Rodríguez F. L.(2004)

Ventajas fundamentales de las Actividades Lúdicas (Juegos didácticos)

Según Montenegro los Juegos Didácticos Profesionales permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los alumnos en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades profesionales para la evaluación de la información técnica y la toma de decisiones colectivas.

Las grandes ventajas que proporcionan los métodos lúdicos de enseñanza profesional están dadas por los principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos profesionales:

La participación

Es el principio básico de la actividad lúdica profesional que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del alumno constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica profesional. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico profesional.

El entretenimiento

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica profesional, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés profesional y la actividad cognoscitiva de los alumnos, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste. La interpretación de papeles:

Está basado en la modelación lúdica profesional de la actividad del futuro especialista, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia

Se basa en que la actividad lúdica profesional reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones profesionales para participar de manera activa en el juego. (1994)

Según el autor Ocaña (1995) menciona que: “El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.”

En síntesis, las actividades lúdicas permiten garantizar en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones. Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas. Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes. Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico. Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica. Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases. Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de Actividad Lúdica tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual cognitivo, volitivo conductual, afectivo motivacional y las aptitudes. Montenegro (1994)

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. (1994)

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los

conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Técnicas de aprendizaje

Según Pérez las técnicas de inter aprendizaje son el entramado organizado por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Son mediaciones a final de cuentas como mediaciones, tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la historia personal del docente: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y su formación académica; también forma al docente su propia experiencia de aprendizaje en el aula.

Las técnicas de enseñanza aprendizaje matizan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo. (2013)

En este texto se conciben como el conjunto de actividades que el maestro estructura para que el alumno construya el conocimiento lo transforme, y lo evalúe; además de participar junto con el alumno en la recuperación de su propio proceso. De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento.

Las técnicas de inter aprendizaje empleadas por los diversos grupos de docentes reflejan, en la acción directa, el paradigma en que se mueve el docente y determinan en cierta medida los momentos y los puntos que se enfatizan en el proceso de aprendizaje.

El proceso pedagógico se relaciona con la idea que el docente tiene sobre cómo se aprende y cómo se construye el conocimiento. Bajo el concepto que el docente tenga de educación, de inter aprendizaje, de maestro es que diseñará su programa, planeará su clase y entablará cierta relación con el alumno.

Según Bourdieu (2013) lo podríamos interpretar a través del concepto de hábitos, donde el docente construye a lo largo de su historia de aprendizaje y de enseñanza una "estructura estructurante" desde la cual observa el mundo del conocimiento en

el aula y, simultáneamente, con la misma estructura construye el conocimiento.“
(p.25)

Esto en razón de que las técnicas didácticas, podríamos decir que son principalmente una mediación epistemológica, donde lo que se juega entre los actores es el conocimiento y las formas de construcción y acceso al mismo. De ahí que dependan mucho de la concepción de educación y, particularmente, de la concepción del inter-aprendizaje, de docente y alumno.

Según Prieto las técnicas didácticas forman parte de la didáctica. En este estudio se conciben como el conjunto de actividades que el maestro estructura para que el alumno construya el conocimiento, lo transforme, lo problematice, y lo evalúe; además de participar junto con el alumno en la recuperación de su propio proceso. De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de inter aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento. (2011)

Según Gómez el uso de determinada técnica didáctica se relaciona estrechamente con el grupo de análisis. De tal manera que la técnica más empleada por el grupo sin inducción es la expositiva que, aunque se encuentra presente en ambos grupos, aparece con mayor frecuencia en el grupo sin inducción. Por otro lado, la experiencia estructurada forma la base de la práctica de la mayoría de los grupos con inducción, teniendo una menor presencia en el grupo sin inducción. (1995)

La técnica de resolución de ejercicios también aparece frecuentemente pero en menor grado y las técnicas vivenciales aparecen de cuando en cuando; sin embargo, hay que destacar que este tipo de actividades también están presentes en algunas experiencias estructuradas, sólo que no constituyen la base de la clase.

Estas diferencias en el uso de las técnicas didácticas, adquieren importancia en la práctica ya que corresponden a lógicas muy distintas de planeación, realización de la clase y de manejo de contenido. Considerando que algunos elementos para la preparación de una clase son: cierto dominio del tema, apoyo visual, preguntas que generen reflexión, preparación previa de actividades para involucrar al alumno, determinada disposición física del espacio y momento para el análisis y la evaluación; la diferencia entre las técnicas radica en la manera en que estos

elementos se presentan o no, así como su combinación. En estos modos de planear una clase, subyacen concepciones pedagógicas y educativas diferenciadas con las que se maneja el docente.

Una técnica de enseñanza es un tipo de acción concreta, planificada por el docente y llevada a cabo por el propio docente y/o sus estudiantes con la finalidad de alcanzar objetivos de aprendizaje concretos.

Las técnicas didácticas son el entramado organizado por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Son mediaciones a final de cuentas. Como mediaciones, tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la historia personal del docente: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y su formación académica; también forma al docente su propia experiencia de aprendizaje en el aula.

Las técnicas didácticas forman parte de la didáctica. En este estudio se conciben como el conjunto de actividades que el maestro estructura para que el alumno construya el conocimiento, lo transforme, lo problematice, y lo evalúe; además de participar junto con el alumno en la recuperación de su propio proceso. De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento.

Tipos de estrategias de aprendizaje

Definición

Según Simpson las estrategias de aprendizaje son la forma en que enseñamos y la forma en que nuestros alumnos aprenden a aprender por ellos mismos. Como profesores nos interesa conseguir de nuestros alumnos lo máximo de ellos, sin embargo, existen muchas diferencias de calidad y cantidad de estrategias de aprendizaje para los alumnos. Influyendo, no solo las capacidades de cada alumno, sino también el entorno familiar. (1978)

Estrategias de aprendizaje

Stevens (1986) “las estrategias de aprendizaje son las fórmulas que se emplean para una determinada población, los objetivos que buscan entre otros son hacer más efectivos los procesos de aprendizaje.”

Según Elosua han propuesto diferentes denominaciones y clasificaciones de estrategias de aprendizaje como:

- **Estrategias motivacionales:** En el aprendizaje, además de los factores y estrategias cognitivas que hemos mencionado, están siempre presentes factores motivacionales, que resultan tan importantes como los cognitivos para lograr buenos resultados. En algunas ocasiones el alumnado fracasa en las tareas académicas, no tanto por carecer de estrategias cognitivas, como por un déficit en estrategias motivacionales que les permitan desarrollar y mantener un estado motivacional y un ambiente de aprendizaje apropiado.
- **Estrategias metacognitivas:** El punto clave del aprender a aprender estriba en ofrecer al sujeto herramientas que le ayuden a tomar conciencia de su proceso de aprendizaje y que sea la persona misma quien lo supervise y controle. De ahí que muy frecuentemente se hable en psicología del aprendizaje de favorecer el conocimiento metacognitivo del sujeto. Cuando hablamos de estrategias de enseñar a pensar nos referimos a este conocimiento metacognitivo. Podemos precisar ahora un poco más en que consiste. La metacognición hace referencia a los procesos de pensamiento que la persona tiene acerca de su propio sistema cognitivo (contenidos, procesos, capacidades, limitaciones...) y, por otra parte, a los efectos reguladores que tal conocimiento puede ejercer en su actividad. (1993)

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS DE APRENDIZAJE

Campos la estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. Así, las estrategias de aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos. (2000)

Concretamente se puede decir, que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información.

De manera general, las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje. Las estrategias de enseñanza se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza.

Según Campos (2000) “las estrategias de enseñanza aprendizaje que pueden ser utilizadas o elaboradas por los profesores como estrategia de enseñanza o por los estudiantes como estrategia de aprendizaje, según se requiera en un momento y para una lección determinada.(p.54)

Es el sistema de influencias constituido por un conjunto de principios, objetivos, actividades, acciones, métodos y técnicas que logran el desarrollo de la personalidad de los educandos.

El arte del profesor está en diseñar de manera creativa las exigencias, circunstancias, condiciones y contenido de las situaciones docentes que conformen las contradicciones que logren el desarrollo personal. En dependencia del tipo de contradicción que se promueva así será la dirección del desarrollo. La contradicción, que consiste en un espacio entre el nivel de desarrollo del sujeto y la realidad que se le presenta, puede promover conductas responsables o no, disciplinadas o no, reproductivas o no, auto valorativas o no, entre otras.

Si se trata de las actividades formadoras no lectivas se diseñan teniendo en cuenta todas las características de las estrategias. De esta manera se presta atención a los aspectos formativos de las mismas.

Las estrategias educativas constituyen modos de proceder para lograr cada uno de esos aspectos en la personalidad de los estudiantes. Cada uno de sus contenidos ha surgido de este proceso de análisis en el que se tuvieron en cuenta los factores:

- Lugar y papel de la Escuela en el contexto sectorial y el país.
- Condiciones de la actividad estudiantil.
- Contexto en que se desenvuelve el estudiante.
- Características y condiciones de los estudiantes que han culminado la educación primaria. (CAMPOS, 2000, pág. 87)

Cada uno de los contenidos que constituyen objeto de las estrategias, aportan a la formación integral del estudiante y garantizan que su personalidad se corresponda no solo con las exigencias sociales, sino con las estudiantiles.

Según Navarro todo este proceso, paso por paso, permite determinar las estrategias educativas que son las que tienen como objeto los siguientes aspectos de la personalidad.

- Autovaloración: el estudiante tiene que conocerse a sí mismo y valorarse en sus cualidades e insuficiencias de manera que pueda actuar adecuadamente y también trazarse objetivos auto formativos para su mejor desempeño.
- Capacidad valorativa: la actividad estudiantil es esencialmente valorativa de hechos, conductas, actitudes, de fenómenos y personas por lo que el estudiante debe estar en condiciones de hacer adecuadas valoraciones. Con ella se desarrollan las actitudes y capacidades para alcanzar una formación política, ideológica y moral adecuada.
- Toma de decisión: la actividad estudiantil que realiza exige actuar con grados de responsabilidad e independencia, por lo que debe tener desarrollada la capacidad de tomar decisiones con previa reflexión de sus consecuencias.
- Disciplina: Este estudiante forma parte de un medio estructurado y reglamentado que exige su autorregulación y una actuación consciente. Por otra parte, dada la independencia y características específicas de su actividad requiere de la capacidad para plantearse a sí mismo las exigencias necesarias.
- Estrategias de aprendizaje: El carácter de la actividad estudiantil que realiza le obliga a obtener, procesar, fijar y valorar información por lo que necesita contar con los instrumentos idóneos para ello. Además, la dinámica de los fenómenos con los cuales trabaja exige un nivel de actualización en la información que requiere el desarrollo de esos procedimientos.
- Aprendizaje cooperativo: cada vez más las soluciones a problemas complejos están en la inteligencia colectiva y en la posibilidad de aprender con los demás, asimilar la experiencia válida y desarrollar vías de respuesta con la cooperación y ayuda mutua.
- Comunicación: las características de su actividad estudiantil se materializan en el sistema de relaciones en su entorno, lo que exige un profundo desarrollo de las habilidades comunicativas.

- Protagonismo: como sujeto activo, este estudiante requiere ser capaz de asumir responsabilidades, ser sujeto de su propia actuación y desarrollar la independencia responsable.
- Creatividad: la dinámica de los cambios del entorno y sus participantes obliga a no ser rutinario ni esquemático en la actuación. Le exige a este estudiante encontrar soluciones nuevas a las tareas diarias educativas, familiares y sociales. (1998)

METODOLOGÍA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Definición

La metodología lúdica ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello. En ella lo primordial es el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

Según Umaña el juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (1995)

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser, lo que permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas.

De acuerdo con Willi Vogt, (1997) "El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión de comunidad y convivencia".

El juego es un medio idóneo para enseñar y aprender, especialmente en las primeras edades y etapas educativas. A través de los contenidos y el material didáctico del curso hacemos un recorrido tanto por las principales características

del desarrollo educativo del niño en las etapas de educación primaria, como los fundamentos psicopedagógicos que sustentan la enseñanza a través del juego.

Se presentan diversidad de recursos didácticos basados en actividades lúdicas que el docente podrá utilizar en su metodología de aula, además de las técnicas a tener en cuenta para atender la diversidad del alumnado, especialmente los beneficios que conlleva el uso de metodologías lúdicas con aquellos alumnos que presentan necesidades educativas especiales.

El material de aprendizaje está dividido en unidades didácticas coherentes, cuya asimilación se evalúa mediante pruebas objetivas tipo test de corrección automática, contiene variado material multimedia presentado por profesionales de la materia, esquemas, imágenes y documentos de texto.

2.4.2 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Definición

Según el rendimiento académico se define como el nivel del logro que puede alcanzar un estudiante en el ambiente escolar en general o en una asignatura en particular, el cual puede medirse con evaluaciones pedagógicas, entendidas éstas como el conjunto de procedimientos que se planean y aplican dentro del proceso educativo, con el fin de obtener la información necesaria para valorar el logro por parte de los alumnos, sobre los propósitos establecidos para dicho proceso. (1998).

Por su parte Jiménez (2000) manifiesta que “el rendimiento académico es el fin de todos los esfuerzos y todas las iniciativas educativas manifestadas por el docente y el alumno, de allí que la importancia del maestro se juzga por los conocimientos adquiridos por los alumnos, como expresión de logro académico a lo largo de un período, que se sintetiza en un calificativo cuantitativo.”

A su vez Touron (2000) considera que “el rendimiento académico es la capacidad intelectual lograda por un estudiante en un proceso de enseñanza - aprendizaje y en una determinada institución educativa específica. Es la capacidad de las

personas para actuar en situaciones y problemáticas, haciendo uso de nuestras estructuras mentales y de razonamiento lógico y deductivo.”

En esta investigación, se considera al rendimiento académico como un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula que constituye el objetivo central de la educación.

Importancia del rendimiento académico

Según Taba el rendimiento académico se considera importante porque permite establecer en qué medida los estudiantes han logrado cumplir con los indicadores de evaluación propuestos, no sólo sobre los aspectos de tipo cognoscitivos sino en muchos otros aspectos y hasta en la vida misma; puede permitir obtener información para establecer estándares; no sólo puede ser analizado como resultado final sino mejor aún como proceso y determinante del nivel. (1998)

El rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo no sólo del estudiante, sino también del docente; el conocer y precisar estas variables conducirá a un análisis más minucioso del éxito académico o fracaso de ambos.

Características del rendimiento académico

Riquez (2000) “se considera que en el rendimiento académico, concluyen dos elementos que lo caracterizan. Es dinámico ya que el rendimiento académico está determinado por diversas variables como la personalidad, actitudes y contextos, que se conjugan entre sí.”

Estático porque alcanza al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento, evidenciado en notas; por consiguiente, el rendimiento académico está ligado a calificativos, juicios de valoración, está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función a los intereses y necesidades del entorno del alumno.

Factores que influyen en el rendimiento académico

Diversas investigaciones demuestran que los factores independientes al rendimiento del sujeto influyen en los resultados académicos. Cascón (2000), precisa, que los factores que influyen en el rendimiento académico pueden ser endógenos o exógenos.

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

Según el autor Navarro menciona que en la vida académica, habilidad y esfuerzo no son sinónimos; el esfuerzo no garantiza un éxito, y la habilidad empieza a cobrar mayor importancia. Esto se debe a cierta capacidad cognitiva que le permite al alumno hacer una elaboración mental de las implicaciones causales que tiene el manejo de las autopercepciones de habilidad y esfuerzo. Dichas autopercepciones, si bien son complementarias, no presentan el mismo peso para el estudiante; de acuerdo con el modelo, percibirse como hábil (capaz) es el elemento central. (2013)

En este sentido, en el contexto escolar los profesores valoran más el esfuerzo que la habilidad. En otras palabras, mientras un estudiante espera ser reconocido por su capacidad (lo cual resulta importante para su estima), en el salón de clases se reconoce su esfuerzo.

Según Navarro cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se analizan en mayor o menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros, factores socio económico, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada. (2003)

TIPOS DE EVALUACIÓN

Definición

Según Gómez los tipos de evaluación tienen como finalidad diagnosticar formativa y sumativamente los conocimientos de los estudiantes mediante diferentes tipos de evaluación que se detallan a continuación.

- **Evaluación continua:** pretende superar la relación evaluación-examen o evaluación-calificación final de los alumnos, y centra la atención en otros aspectos que se consideran de interés para la mejora del proceso educativo. Por eso, la evaluación continua se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje de los alumnos y pretende describir e interpretar, no tanto medir y clasificar.
- **Evaluación criterial:** A lo largo del proceso de aprendizaje, la evaluación criterial compara el progreso del alumno en relación con metas graduales establecidas previamente a partir de la situación inicial. Por tanto, fija la atención en el progreso personal del alumno, dejando de lado la comparación con la situación en que se encuentran sus compañeros.
- **Evaluación formativa:** Recalca el carácter educativo y orientador propio de la evaluación. Se refiere a todo el proceso de aprendizaje de los alumnos, desde la fase de detección de las necesidades hasta el momento de la evaluación final o sumativa. Tiene una función de diagnóstico en las fases iniciales del proceso, y de orientación a lo largo de todo el proceso e incluso en la fase final, cuando el análisis de los resultados alcanzados tiene que proporcionar pistas para la reorientación de todos los elementos que han intervenido en él.
- **Evaluación global:** Considera comprensivamente todos los elementos y procesos que están relacionados con aquello que es objeto de evaluación. Si se trata de la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos, la evaluación global fija la atención en el conjunto de las áreas y, en particular, en los diferentes tipos de contenidos de enseñanza (hechos, conceptos y sistemas conceptuales; procedimientos; actitudes, valores y normas).
- **Evaluación inicial:** Se realiza al iniciarse cada una de las fases de aprendizaje, y tiene la finalidad de proporcionar información sobre los conocimientos previos de los alumnos para decidir el nivel en que hay que desarrollar los nuevos contenidos de enseñanza y las relaciones que deben establecerse entre ellos. También puede tener una función motivadora, en la medida en que ayuda a conocer las posibilidades que ofrecen los nuevos aprendizajes.
- **Evaluación integradora:** Referida a la evaluación del aprendizaje de los alumnos en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, comporta valorar globalmente el trabajo realizado en todas las áreas y el grado en que, con este trabajo se han alcanzado los objetivos generales de la etapa. Por tanto, en última

instancia no se exige que se alcancen los objetivos propios de todas y cada una de las áreas.

- **Evaluación normativa:** Usa estrategias basadas en normas estadísticas o en pautas de normalidad, y pretende determinar el lugar que el alumno ocupa en relación con el rendimiento de los alumnos de un grupo que han sido sometidos a pruebas de este tipo. Las pruebas de carácter normativo pueden ser útiles para clasificar y seleccionar a los alumnos según sus aptitudes, pero no para apreciar el progreso de un alumno según sus propias capacidades.
- **Evaluación cualitativa:** Describe e interpreta los procesos que tienen lugar en el entorno educativo considerando todos los elementos que intervienen en él, subrayando la importancia de las situaciones que se crean en el aula. Es decir, fija más la atención en la calidad de las situaciones educativas creadas que en la cantidad de los resultados obtenidos.
- **Evaluación sumativa:** Su objeto es conocer y valorar los resultados conseguidos por el alumno al finalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así considerada recibe también el nombre de evaluación final. (2003)

Técnicas de evaluación

Según el autor Ana Ylida Moreta menciona que la evaluación del aprendizaje se realiza durante todo el proceso de enseñanza, y dentro de esas técnicas de evaluación tenemos una de sus etapas más importantes:

- **Técnicas de Evaluación Alternativa:** La evaluación en los nuevos modelos de enseñanza va más allá de las técnicas tradicionales de papel y lápiz, para incluir estrategias como la evaluación basada en portafolio y las exposiciones orales y escritas como evidencias de logros y desempeños. Esta visión alternativa, tiene la intención de motivar al alumno a tomar más responsabilidad en su propio aprendizaje haciendo a la evaluación parte integral de su experiencia de aprendizaje incluyendo actividades auténticas que reconozcan y estimulen las habilidades del alumno para crear y aplicar una amplia gama de conocimientos en lugar de un simple desempeño basado en memorización y desarrollo de habilidades básicas.
- **Técnicas de Observación:** La observación constituye el medio más adecuado para evaluar aspectos de aprendizaje y desarrollo''. Como se ha mencionado, las llamadas pruebas de papel y lápiz son efectivas en la evaluación de habilidades de pensamiento sobre todo cognitivo, sin embargo existen otro tipo de aprendizajes que requieren procedimientos de observación para ser evaluados. Para ello se han desarrollado instrumentos como los registros anecdóticos, las listas de verificación, grabaciones en audio o video, fotografías que evidencien el desempeño observado. El maestro tiene la oportunidad de observar diariamente del desarrollo del aprendizaje de sus alumnos, los hechos que ocurren y que además son relevantes y significativos, le permiten

determinar su conducta y su comportamiento ante una variedad de situaciones. Mediante esta obtención de información, estará en posibilidades de complementar la información que obtuvo al utilizar los métodos objetivos. Ana Ylida Moreta (2011)

EVALUACIÓN

Definición

Barriga (2013) “la evaluación de los aprendizajes es un proceso, a través del cual se observa, recoge y analiza información relevante, respecto del progreso de aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de reflexionar emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.” (p.48)

Según el artículo del Ministerio de Educación (2014), menciona que la evaluación, es el elemento regulador de la prestación del servicio educativo permite valorar el avance y los resultados del proceso a partir de evidencias que garanticen una educación pertinente, significativa para el estudiante y relevante para la sociedad.

La evaluación mejora la calidad educativa. Los establecimientos educativos pueden adelantar procesos de mejoramiento a partir de los diferentes tipos de evaluación existentes.

Los resultados de la acción educativa en los estudiantes se evalúan a través de evaluaciones de aula internas, y evaluaciones externas.

El proceso de evaluación ayuda tanto al profesor como al alumno a conocer los avances y las áreas que necesitan fortalecerse para continuar el proceso de aprendizaje. Con esta información, el docente puede tomar decisiones para modificar su planificación y adecuarla mejor a las necesidades de sus estudiantes. Por su parte, los alumnos podrán focalizar sus esfuerzos, con la confianza de que podrán mejorar sus resultados.

Es importante que la evaluación se realice como un continuo dentro de las actividades en la sala de clases, pues está inserta en un proceso de aprendizaje. En ningún caso es recomendable una exclusiva evaluación final.

Según Meléndez presentan sugerencias de evaluaciones formativas y calificativas, considerando la amplia gama de instrumentos existentes. Los ejemplos corresponden a formas de evaluación que permita a los alumnos demostrar sus habilidades y conocimientos dentro de la hora de clases.

Registros anecdóticos: consiste en anotar con una frase breve, durante las actividades en la sala de clases, observaciones individuales respecto del desempeño del alumno en ese trabajo puntual.

Diario matemático: es un cuaderno, o carpeta, donde el alumno desarrolla estrategias personales, exploraciones, definiciones personales o descubrimientos. El profesor puede observar estos registros, orientarse en el desarrollo de las habilidades de sus estudiantes y verificar la comprensión de los conceptos de acuerdo al lenguaje que utiliza el alumno para explicar su pensamiento.

Trabajo colaborativo: dentro de una clase, los alumnos solucionan en pares o grupos una tarea específica, como explorar un material, definir un concepto, clasificar, calcular, resolver un problema y argumentar su resolución. La tarea debe tener objetivos claros y medibles, acordados previamente.

Portafolio: es una carpeta donde el alumno puede guardar trabajos de la rutina diaria, relacionados con diferentes temas, en los que él considera que ha tenido un buen desempeño. Esta selección se realiza en compañía del profesor con una periodicidad determinada por él (una a tres veces por semestre). Esta herramienta es una evidencia para el profesor, que, a la vez, permite una autoevaluación por parte del alumno.

Lista de cotejo: registros de alguna habilidad específica que se demuestra durante una actividad pensada para este objetivo. La evaluación puede ser individual o grupal. Ejemplo: diferenciar números pares e impares, explicar la clasificación de acuerdo de un criterio, interpretar un pictograma, construir una figura reflectada (simétrica).

Entrevista individual: mientras el curso trabaja en una tarea, el profesor dialoga con uno o más alumnos de un mismo nivel de desempeño, acerca de un concepto, un desafío o una pregunta relacionada con el tema de la hora de clase. El profesor registra esta información como registro anecdótico o en una lista de cotejo.

Compartir estrategias: los alumnos resuelven un desafío de manera individual o en pares. Luego voluntariamente comparten su estrategia de resolución frente a sus compañeros. El profesor llama a otros 2 o 3

voluntarios que muestren estrategias diferentes a las que ya se expusieron y las anotan en un registro anecdótico. El profesor planifica estas presentaciones para que todos sus alumnos puedan participar dentro de un mes.

Autoevaluación: al finalizar un tema o unidad, el profesor da a los alumnos la oportunidad de trabajar con un material que les permite autocorregirse. Este puede ser una hoja de trabajo con las respuestas atrás. Con los resultados de este trabajo, los alumnos tienen la posibilidad de determinar su avance o aquello que deben reforzar, corregir su trabajo con ayuda de otros compañeros, completar su trabajo con recursos que estén a su alcance (cuaderno, libro, afiches...), anotar sus dudas y, en última instancia, pedir ayuda al profesor. (1998)

2.5 HIPÓTESIS

Las actividades lúdicas influyen en el rendimiento académico de las matemáticas de los niños de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: (causa)

Las actividades lúdicas

Variable Dependiente: (efecto)

Rendimiento Académico

CAPÍTULO 3

METODOLOGIA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de la investigación es cuali-cuantitativo porque busca la comprensión de los hechos y estudiar las actividades lúdicas en las matemáticas y el rendimiento académico de los niños de 4to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias.

Es cuantitativa porque se utilizan datos numéricos donde se tabula la información estadísticamente para evidenciar resultados.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

De Campo.

Es de campo porque se realizó en el lugar de los hechos Unidad Educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo en donde se observó el grado de rendimiento escolar en los niños.

Documental - Bibliográfica.

La investigación es documental porque se fundamenta en libros, revistas y documentos científicos que permiten fundamentar teóricamente.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Exploratoria

La investigación es exploratoria porque es factible una mayor penetración y comprensión del problema del estudio de las actividades lúdicas en las

matemáticas y su rendimiento académico en los estudiantes de la Unidad Educativa Joaquín Arias.

Descriptiva

Esta investigación además es descriptiva porque describe los datos estadísticos evidenciando la realidad del problema y este tiene un impacto en la vida de los estudiantes.

Asociación de variables

Las dos investigaciones se relacionan para dar una solución al problema porque tienen la finalidad de dar a conocer las causas del estudio científico.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población total es de 50 personas los mismos que son 10 docentes y 40 estudiantes de la Unidad Educativa Joaquín Arias.

POBLACIÓN	FRECUENCIA	%
Docentes	10	20%
Estudiantes	40	80%
Total	50	100%

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

Tabla 1: Población y Muestra

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.5.1 Variable Independiente: Actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La Actividad Lúdica es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación.	Técnica participativa Conducta concreta Motivación	Interacción Colaboración Conocimientos Aplicación Solución de problemas Toma de decisiones Seguridad	¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza? ¿Ocupa el patio de la escuela para generar aprendizajes? ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?	Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny
 Tabla 2: Variable Independiente – Actividades lúdicas

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La investigación se determina las Actividades lúdicas en las matemáticas de los niños y su incidencia en el rendimiento académico, están involucrados en la investigación los mismos que nos da la información necesaria de respuestas sencillas y verdaderas.

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
¿Cómo?	Mediante la aplicación de encuestas
¿Quién? ¿Quiénes?	Personal docente y niños
¿Cuándo?	En el año vigente 2014- 2015
¿Dónde?	Unidad educativa Joaquín Arias
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
¿Con qué?	Cuestionario estructurado

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny
Tabla 4: Plan de recolección de la información

3.7 PROCESAMIENTO DE RESULTADOS.

- La actividad que se va a realizar será a través del cuestionario y se utilizara la técnica de la entrevista después se realizara la comprobación.
- Luego proceder a la tabulación de los resultados obtenidos del cuestionario.
- Los resultados que se obtengan del cuestionario serán procesadas para poder realizar las representaciones gráficas.
- La investigación que se obtiene va a permitir analizar e interpretar los resultados obtenidos de los cuestionarios.
- Se verificara la hipótesis mediante fórmulas aritméticas.
- Elaboración de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO 4

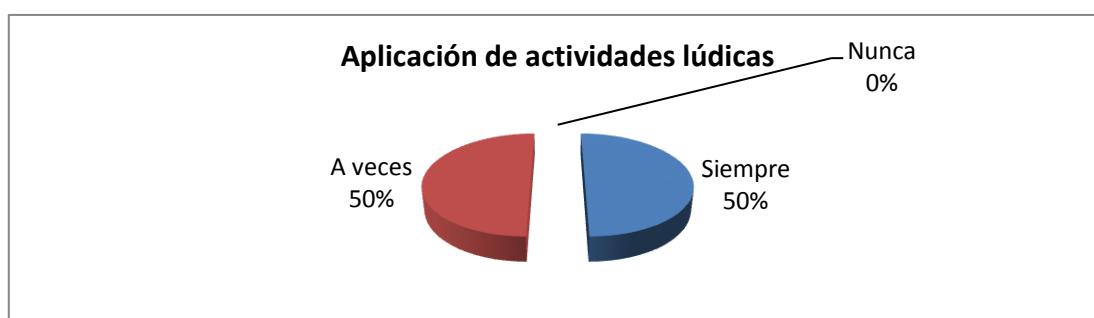
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUESTIONARIO APLICADO A DOCENTES.

1.- ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

Tabla N.- 2. Aplicación de actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	50
A veces	5	50
Nunca	0	0
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes

Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny

Gráfico N.- 3

Análisis

El 50% de los Docentes manifiestan que siempre utilizan actividades lúdicas como parte de la enseñanza, mientras que el otro 50% no lo realiza por falta de tiempo al momento de impartir sus clases.

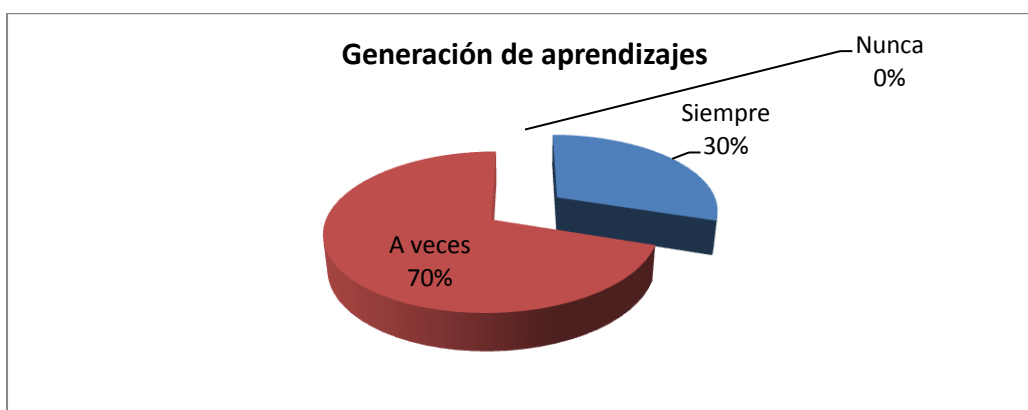
Interpretación

De las respuestas se evidencia que la mitad de docentes manifiestan que si se deben aplicar las actividades lúdicas en el inter-aprendizaje de los niños porque es importante para el desarrollo de las habilidades matemáticas ya que las clases deben ser planificadas y no improvisadas en el momento.

2.- ¿Ocupa el patio de la escuela para generar aprendizajes?

Tabla N.- 6. Generación de aprendizajes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	30
A veces	7	70
Nunca	0	0
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes

Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny

Gráfico N.- 4

Análisis

El 70 % de los Docentes manifiestan que a veces utilizan el patio de la escuela para generar aprendizaje lo cual el rendimiento académico de los estudiantes es muy bajo, mientras que un 30 % utiliza el patio para generar aprendizajes.

Interpretación

De las respuestas se evidencia que la mayoría de docentes no utilizan el patio de la institución porque se centran a una educación rutinaria, lo cual no ayuda al niño en el inter-aprendizaje, y por ende se ven esforzados a aprender por su propia cuenta para mejorar su rendimiento escolar.

3.- ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?

Tabla N.- 7. Desarrollo de habilidades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	40
A veces	6	60
Nunca	0	0
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes

Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny

Gráfico N.- 5

Análisis

El 60% de los Docentes manifiestan que los niños no desarrollan habilidades en la matemática cuando juegan debido a que los niños solo salen a jugar en el patio de la institución y tan solo un 40% que siempre que si desarrollan habilidades cuando juegan.

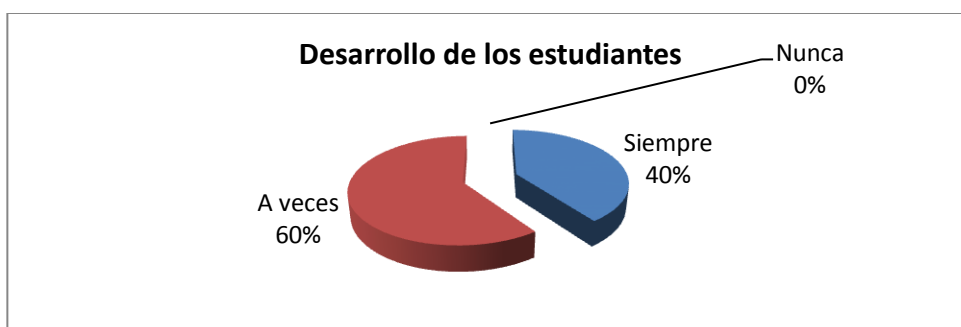
Interpretación

De las respuestas se puede deducir que un número reducido de Docentes desarrollan habilidades en sus estudiantes para mejorar el rendimiento académico y así puedan logran un aprendizaje significativo entre el juego y la temática.

4.- ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

Tabla N.- 3. Desarrollo de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	40
A veces	6	60
Nunca	0	0
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Grafico N.- 6

Análisis

El 60% de los Docentes manifiestan que si inciden la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de los estudiantes ya que es un factor muy importante para el rendimiento académico y el otro 40% da a relucir que las actividades lúdicas son solo juegos.

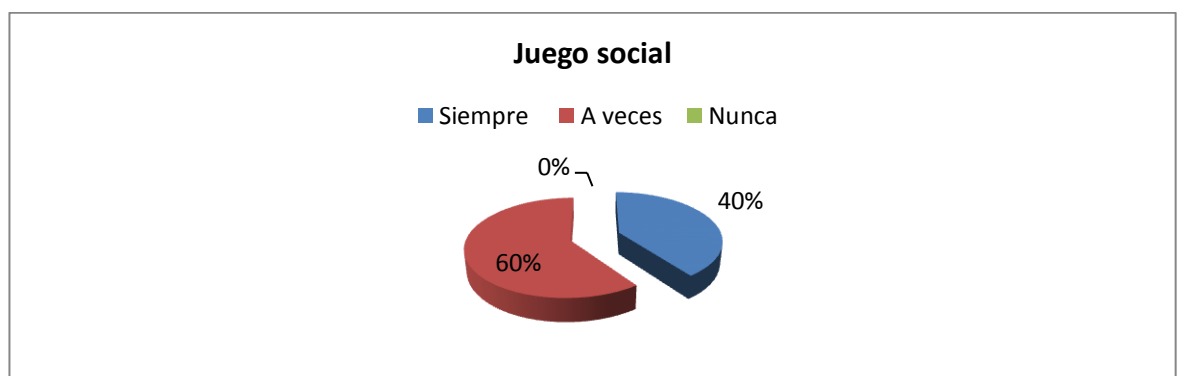
Interpretación

De las encuestas realizadas se infiere que la mayoría de los docentes creen que a veces es importante la aplicación de las actividades lúdicas para que las clases no sean tradicionalistas y monótonas.

5.- ¿Consideras que el juego te permite socializarte?

Tabla N.- 4. Juego social

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	40
A veces	6	60
Nunca	0	0
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 7

Análisis

El 60% de los Docentes manifiestan que el juego no permite socializar a los niños en el área de matemática y tan solo el 40 % manifiesta que el juego es uno de los componentes importantes para que el niño pueda socializar.

Interpretación

De las respuestas se evidencia que la mayoría de los docentes, en su totalidad no utilizan el juego como técnica de socialización e introducción a la matemática para que el estudiantado pueda tener un inter-aprendizaje y una inter-relación entre el docente y el dicente.

6.- ¿Las calificaciones de los estudiantes promedia entre?

Tabla N.- 5. Calificación de estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Domina	2	20
Alcanza	8	80
Próximo	0	0
No alcanza	0	0
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Grafico N.- 8

Análisis

El 80 % de los Docentes manifiestan que las calificaciones de sus estudiantes promedian de Aa que significa que su rendimiento académico tiende hacer aceptable y tan solo un 20% que es satisfactorio.

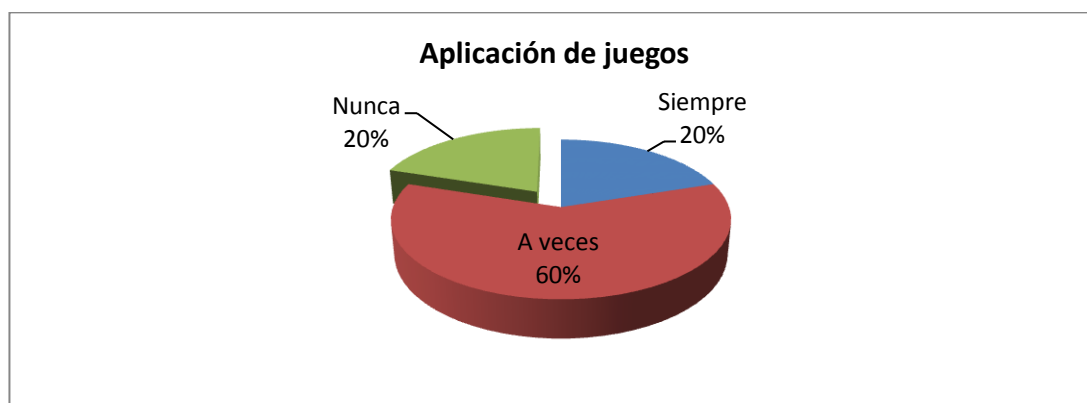
Interpretación

La mayoría de los docentes manifiestan que las calificaciones de sus estudiantes son buenas, razón por la cual su aprovechamiento será muy favorable en el desempeño, seguridad y toma de decisiones del estudiantado.

7.- ¿En las tareas aplica el juego?

Tabla N.- 6. Aplicación de juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	20
A veces	6	60
Nunca	2	20
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Grafico N.- 9

Análisis

El 60 % de las Docentes manifiestan que sus estudiantes a veces utilizan el juego para aplicar las tareas enviadas a casa, mientras que el otro 20% manifiesta que no lo utilizan y el otro 20% que siempre utilizan en juego en las tareas.

Interpretación

De las respuestas se puede deducir que a veces los estudiantes utilizan juegos para poder realizar sus tareas, mientras que el resto de encuestados manifiestan que por la tutela de los padres de familia, en la supervisión de sus tareas no pueden poner a práctica el juego ya que sus padres les presionan para una buena presentación de sus tareas escolares.

8.- ¿Brinda usted la confianza necesaria en el aula?

Tabla N.- 7. Confianza en el aula

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	40
A veces	3	30
Nunca	3	30
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes

Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny

Gráfico N.- 10

Análisis

El 40% de los Docentes manifiestan que si brinda confianza a sus estudiantes para la participación de sus clases, el 30% a veces y los mismos resultados manifiestan que un 30% nos dicen que el docente no da confianza en el aula a sus estudiantes.

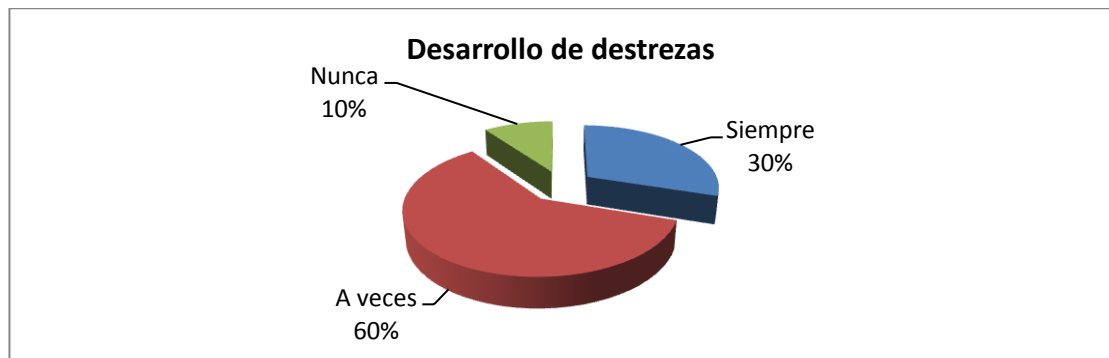
Interpretación

De las respuestas se deduce que un número reducido de docentes brinda confianza en el aula a sus estudiantes al momento de impartir sus clases de matemática porque aun el docente cree que el único que tiene la razón es él y no da facilidad de desarrollo a una nueva solución al dicente.

9.- ¿Consideras que los niños han conseguido el desarrollo de destrezas?

Tabla N.- 8.Desarrollo de destrezas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	30
A veces	6	60
Nunca	1	10
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Grafico N.- 11

Análisis

El 60% de los Docentes manifiestan que los niños a veces desarrollan destrezas en el área de matemática y un 30 % que si desarrollan destrezas con sus estudiantes y tan solo un número reducido del 10% manifiesta que nunca desarrollan destrezas.

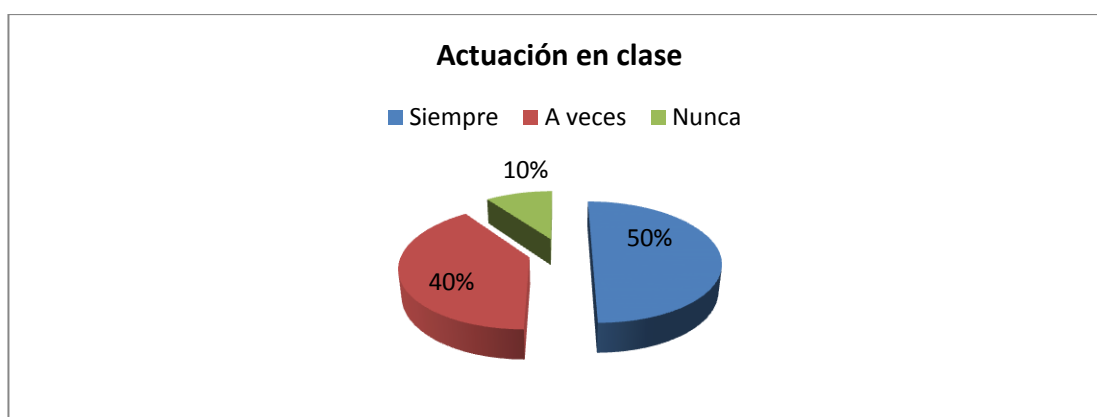
Interpretación

De las respuestas se puede afirmar que la mayoría de los docentes manifiestan que sus estudiantes alcanzan destrezas en el aula con un inter-aprendizaje entre docente y docente y les permite desarrollar seguridad en sí mismos.

10.- ¿Logra usted que los niños actúen en clase?

Tabla N.- 9. Actuación en clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	50
A veces	4	40
Nunca	1	10
Total	10	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 12

Análisis

El 50% de los Docentes manifiestan que si logra que sus estudiantes actúen en clase y puedan compartir conocimientos, un 40% menciona que a veces y un 10% manifiesta que nunca logran que actúen en clase.

Interpretación

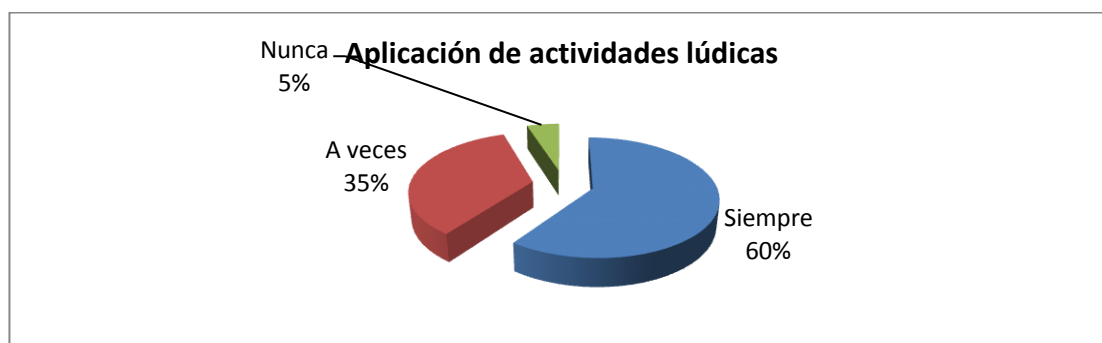
De las respuestas se puede afirmar que la mayoría de los docentes manifiestan que sus estudiantes pueden expresar su opinión libremente en el aula y así poder tener un debate en clase, para lo cual la temática sea más abierta y divertida y ya no monótona.

4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUESTIONARIO APLICADOS A ESTUDIANTES

1.- ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

Tabla N.- 10. Aplicación de actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	60
A veces	14	35
Nunca	2	5
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 13

Análisis

El 60 % de las estudiantes manifiestan que si deben aplicar siempre actividades lúdicas como parte de la enseñanza, un 35% dice que a veces se deben aplicar y tan solo un 5% que nunca se deben aplicar.

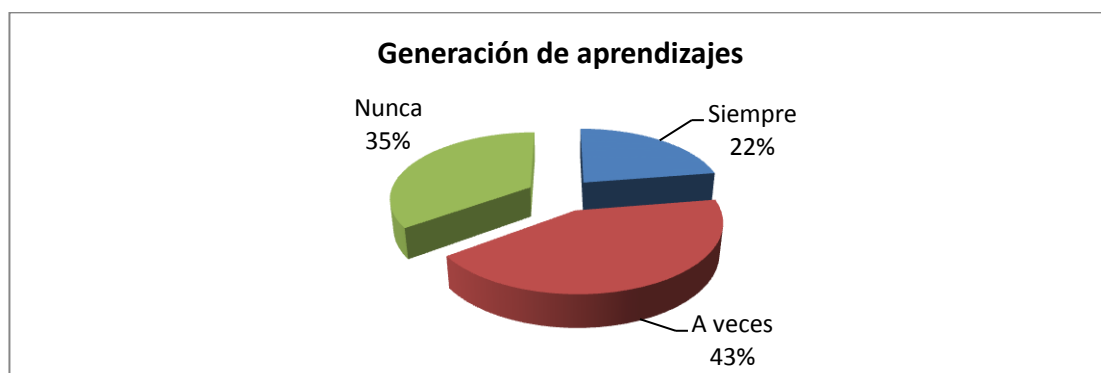
Interpretación

De las respuestas se evidencia que los estudiantes creen que si es muy importante la aplicación de actividades lúdicas como parte de la enseñanza ya que algunas clases son rutinarias y monótonas y con llevan a un rendimiento académico bajo de parte del docente.

2.- ¿Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizajes?

Tabla N.- 11. Generación de aprendizajes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	22
A veces	17	43
Nunca	14	35
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 14

Análisis

El 44 % de los estudiantes expresa que a veces juegan en el patio de su escuela, un 33 % manifiesta que nunca juegan y tan solo un 23 % dice que siempre juegan en el patio de su institución.

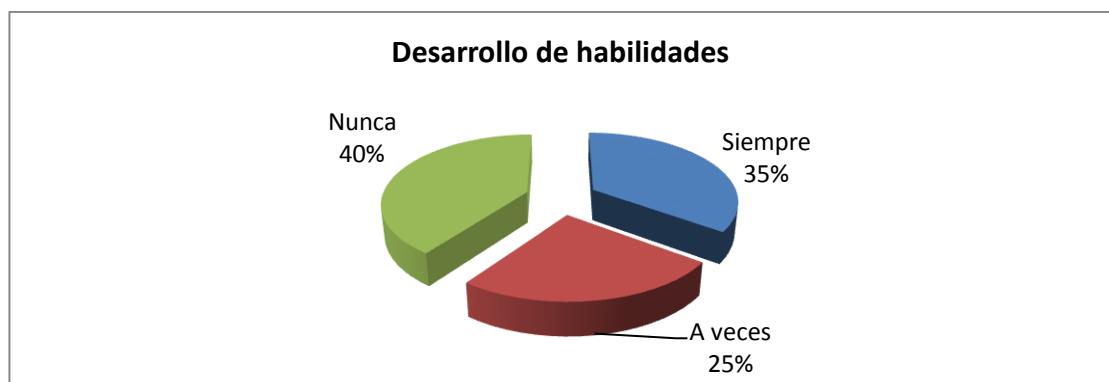
Interpretación

De las respuestas se evidencia que no hay docentes que utilizan las actividades lúdicas, lo que ayudaría al niño en el proceso de inter-aprendizaje, y por ende podría tener un buen rendimiento académico y un buen desenvolvimiento por aprender la matemática.

3.- ¿Cuándo juegas crees que desarrollas algunas habilidades?

Tabla N.- 12. Desarrollo de habilidades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	35
A veces	10	25
Nunca	16	40
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 15

Análisis

El 40% de los estudiantes manifiestan que nunca desarrollan habilidades el momento que juegan, el 35% expresa que siempre lo hacen y tan solo un 25% dice que a veces desarrollan habilidades.

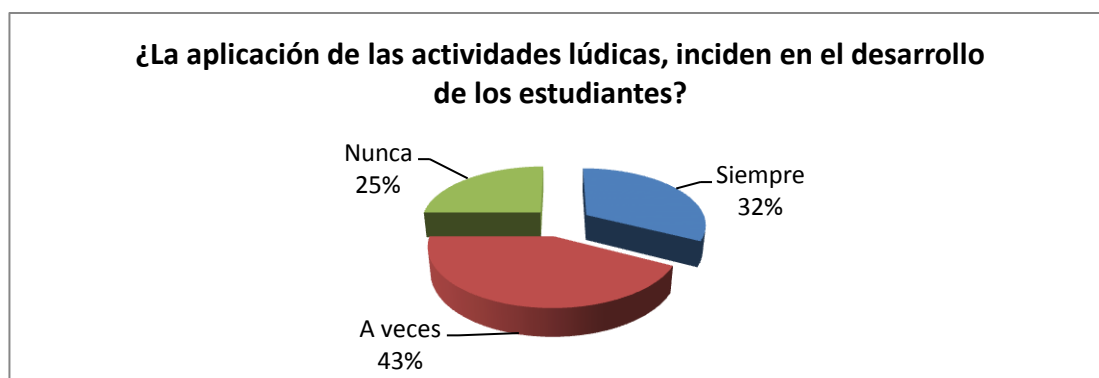
Interpretación

De las respuestas se puede deducir que la mayoría de los niños nunca desarrollan habilidades, el momento de los recesos escolares y por la cual no tienen conocimiento de que habilidades son capaces de desarrollar y para que les va a servir en su diario vivir.

4.- ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

Tabla N.- 13 Desarrollo de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	32
A veces	17	43
Nunca	10	25
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
 Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
 Grafico N.- 16

Análisis

El 32% de los estudiantes manifiestan que la aplicación de las actividades lúdicas, si inciden en el desarrollo de los estudiantes, el 43% nos expresa que a veces es importante y el 25% nos da a conocer que no es importante dicha aplicación ya mencionada.

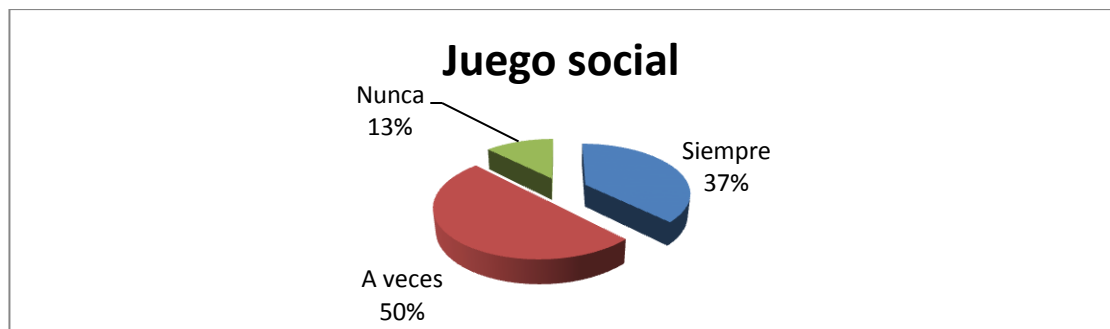
Interpretación

De las respuestas se infiere que la mayoría de los niños creen que a veces es muy importante la aplicación de actividades lúdicas para el inter-aprendizaje entre el docente y el docente para que sea muy fructífero su aprovechamiento académico y una buena participación entre las dos partes.

5.- ¿Considera usted que el juego te permite socializar?

Tabla N.- 14. Juego social

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	37
A veces	20	50
Nunca	5	13
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 17

Análisis

El 37 % de los estudiantes manifiestan que siempre el juego permite socializar, el 50% expresa que a veces y tan solo un 13% que nunca, el juego permite socializar.

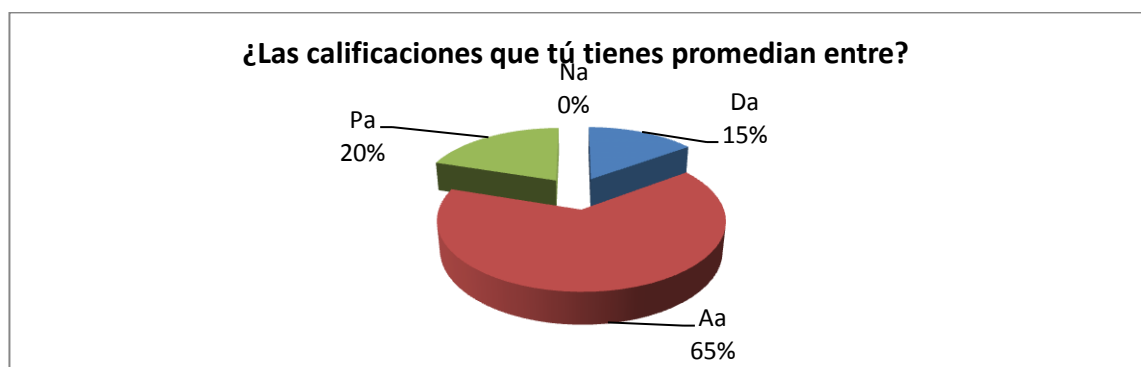
Interpretación

De las respuestas se evidencia que a veces el juego en los estudiantes permite socializar, pero como no se imparte actividades lúdicas en clases los estudiantes no realizan una educación de inclusión, lo cual es muy perjudicial para el desarrollo de sus destrezas y dominio de sus conocimientos.

6.- ¿Las calificaciones que tú tienes promedian entre?

Tabla N.- 15. Calificación de estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Domina	6	15
Alcanza	28	65
Próximo	8	20
No alcanza	0	0
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Grafico N.- 18

Análisis

El 65 % de los Estudiantes manifiestan que sus calificaciones promedian entre 7 y 8, el 20 % expresa que su rendimiento es de 5 a 6, y el 15 % de estudiantes señala que dominan el aprendizaje.

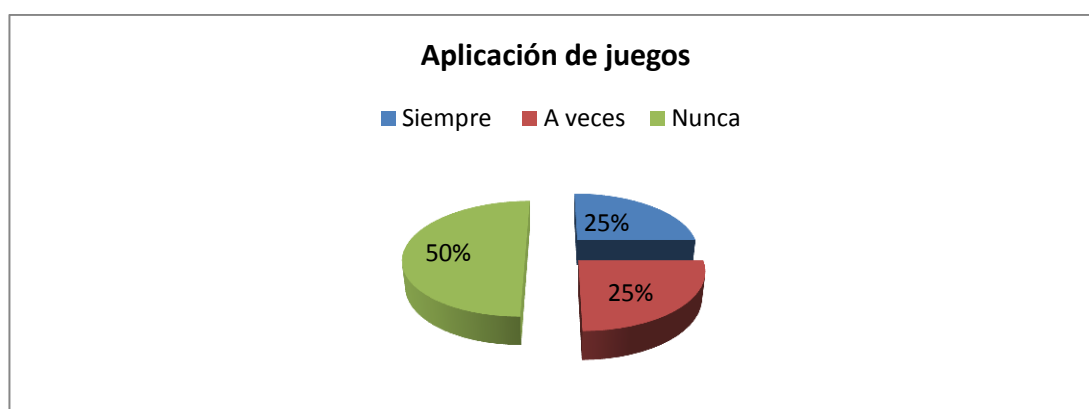
Interpretación

La mayor parte de los estudiantes manifiestan que los problemas en el rendimiento académico son ocasionados por la falta de motivación del docente dentro del aula ya que el docente debe ser quien motive a los dicentes a tener ganas por el estudio y así subir su aprovechamiento en lo pedagógico y como personas.

7.- ¿En las tareas de matemática aplica el juego?

Tabla N.- 16. Aplicación de juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	25
A veces	10	25
Nunca	20	50
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 19

Análisis

El 50 % de las estudiantes manifiestan que no utilizan el juego en la aplicación de las tareas, ya que sus padres les controlan en la realización de sus tareas y no les permiten utilizar otra estrategia, un 25% que a veces y la misma cifra que siempre.

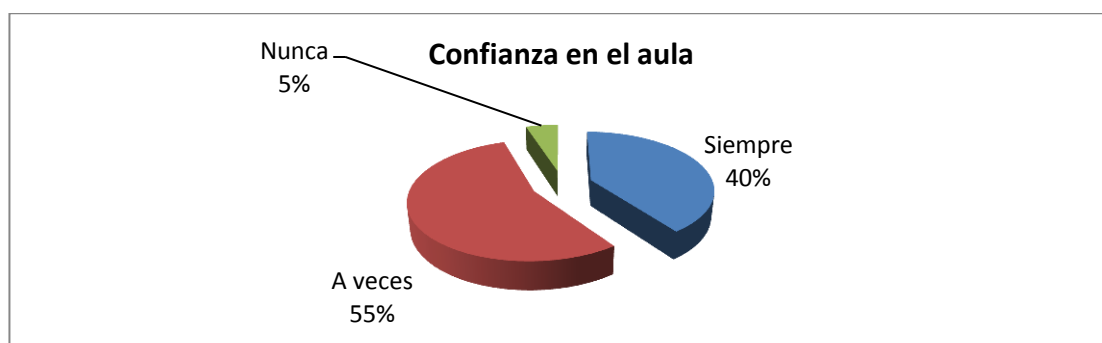
Interpretación

De las respuestas se puede deducir que la mayoría de los niños no utilizan juegos al momento de realizar sus tareas ya que hay un control minucioso de los padres de familia en la realización de sus tareas escolares por la cual no les permiten experimentar otras formas de aprender y generar nuevos conocimientos.

8.- ¿El profesor te brinda confianza en el aula?

Tabla N.- 17. Confianza en el aula

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	40
A veces	22	55
Nunca	2	5
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 20

Análisis

El 55 % de los estudiantes manifiestan que el profesor a veces les brinda la confianza necesaria para poderle preguntar cualquier inquietud, el 40% nos dice que si brinda confianza el profesor y el 5 % que no les brinda confianza en el aula.

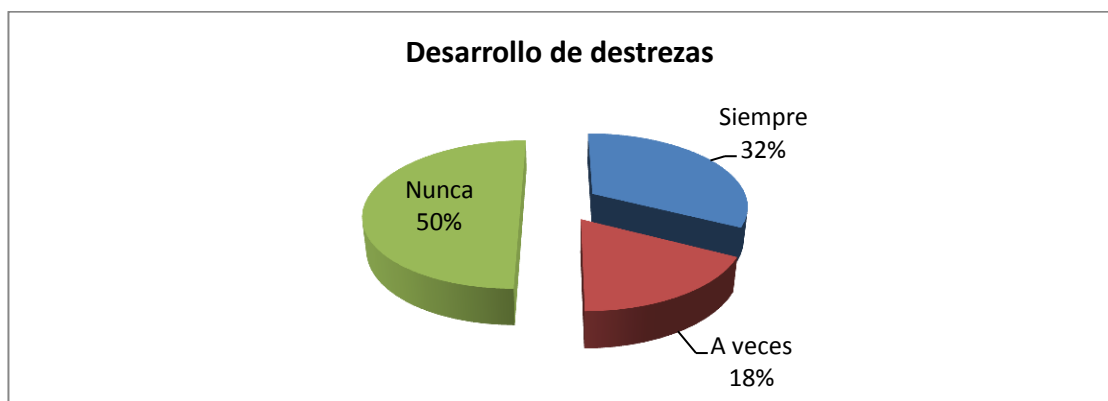
Interpretación

De las respuestas se deduce que el docente no brinda su confianza en su totalidad al estudiantado razón por la cual el estudiante, tiene miedo de preguntar a su maestro porque teme quedar en ridículo con la clase y a la represaría del docente al equivocarse.

9.- ¿Has desarrollado destrezas en tu trabajo?

Tabla N.- 18. Desarrollo de destrezas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	32
A veces	7	18
Nunca	20	50
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 21

Análisis

El 50% de los Estudiantes manifiestan que no desarrollan destrezas en su trabajo, un 32% que siempre desarrollan y un 18 % manifiestan que no lo desarrollan destrezas.

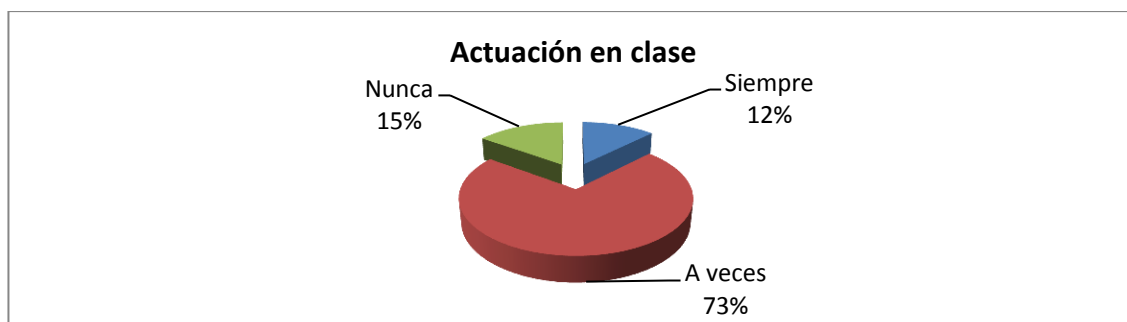
Interpretación

De las respuestas se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes no desarrollan destrezas en el aula ya que su profesor utiliza clases monótonas e improvisadas que conllevan al poco interés de aprender algo nuevo.

10.- ¿Actúas en la hora de clases?

Tabla N.- 19. Actuación en clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	12
A veces	29	73
Nunca	6	15
Total	40	100



Fuente: Cuestionario aplicado a Estudiantes
Elaborado: Pepe Villena Carlos Geovanny
Gráfico N.- 22

Análisis

El 73% de los Estudiantes manifiestan que a veces actúan en clases, el 15 % que nunca participa y tal solo el 12 % expresa que si participan en clases.

Interpretación

De las respuestas se puede afirmar que la mayor parte de estudiantes a veces participan en la clase esto ya sea por la falta de motivación del docente en la forma de impartir sus clases, la cual se vuelve muy fatigadas y sin ganas de aprender.

4.2.1 Verificación de la hipótesis

Para verificar la hipótesis se utilizó el estadígrafo CHI-CUADRADO o X^2 Pearsson, que permite contrastar de dos o más grupos ante una misma interrogante.

El CHI-CUADRADO, es un estadígrafo, que permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando a obtener la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comparación global del grupo de frecuencias esperadas, calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

4.2.2 Planteamiento de la hipótesis

Las Actividades Lúdicas NO influyen en el Rendimiento académico de las matemáticas de los niños de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua.

Las Actividades Lúdicas SI influyen en el Rendimiento académico de las matemáticas de los niños de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua.

4.2.3. Selección del nivel de significación (Según tabla)

Para la verificación hipotética se utilizó el nivel de significancia $\alpha=0.05$

4.2.4. Descripción de la población

Para la investigación que se la realizo utilizando una población de 50 personas de las cuales 40 son estudiantes de cuarto grado y 10 docentes, de la Unidad Educativa Joaquín Arias del Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua.

4.2.5. Especificación del estadístico

4.2.6. Especificación del estadístico de prueba.

Tal recurso es la distribución de Chi Cuadrado, debido a que la población es muy pequeña, y para verificar la hipótesis estadísticamente se denota por: Se trata de un cuadro de contingencia de 3 filas por 10 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística.

$$X^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Dónde:

X^2 = Chi o Ji Cuadrado.

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencia observada.

E = Frecuencia esperada o teórica.

4.2.7 Especificación de las zonas de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadrado está formado por tres filas y cuatro columnas.

$$gl = (f-1)(c-1)$$

$$gl = (3-1)(4-1)$$

$$gl = (2)(3)$$

$$gl = 6$$

Por lo tanto con 6^o de libertad y un nivel de significancia del 0.05 $X^2_t = 28,86$ por lo tanto se rechaza la hipótesis nula si el valor calculado del X^2_t es mayor que 28,86, aceptándose la hipótesis alternativa.

4.2.8. Recolección de datos y cálculos estadísticos

Tabla N.- 20: Frecuencias observadas docentes

Preguntas/ respuestas estudiantes y docentes	Siempre	A veces	Nunca	Total
P1.- ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?	24	14	2	40
P2.- ¿Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizajes?	9	17	14	40
P3.- ¿En las tareas se aplica el juego?	2	6	2	10
P4.- ¿Logra usted que los niños actúen en clase?	5	4	1	10
Total	40	41	18	100

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

Tabla N.- 21 : Frecuencias esperadas

Preguntas/ respuestas estudiantes y docentes	Siempre	A veces	Nunca	Total
P1.- ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?	9,6	5,74	0,36	40
P2.- ¿Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizajes?	3,6	6,97	2,52	40
P3.- ¿En las tareas se aplica el juego?	0,8	2,46	0,36	10
P4.- ¿Logra usted que los niños actúen en clase?	2	1,64	0,18	10
Total	40	41	18	100

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

Tabla N.- 22 χ^2 Calculado

Fo	Fe	(fo- fe)	(fo- fe) ²	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
24	9,6	14,4	207,3	21,6
14	5,74	8,26	68,2	11,8
2	0,36	1,64	2,68	7,4
9	3,6	5,4	29,16	8,1
17	6,97	10,03	100,6	14,4
14	2,52	11,48	129,9	51,5
2	0,8	1,2	1,44	1,8
6	2,46	3,54	12,5	5,09
2	0,36	1,62	2,62	6,8
5	2	3	9	4,5
4	1,64	2,36	5,56	3,3
1	0,18	0,82	0,672	3,73
Total				140,02

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

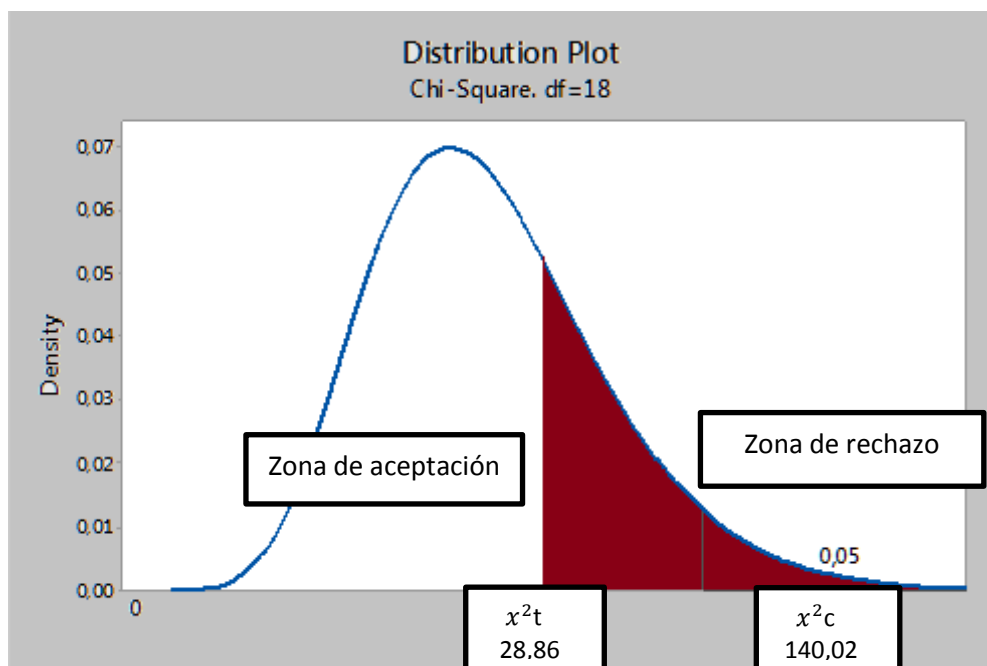


Gráfico 4: Distribución ji cuadrado para 10⁰ libertad

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

4.2.9 Decisión final

Con 6⁰ de libertad y un nivel de significancia del 0.05 se obtiene el χ^2_t que es igual a 28,86 y como el $\chi^2_c = 140,02$ es mayor que el χ^2_t se rechaza hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna: Las Actividades Lúdicas SI influye en el Rendimiento Académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa Joaquín Arias del Cantón Pelileo, Provincia Tungurahua.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los docentes de matemáticas de la Unidad Educativa Joaquín Arias, desconocen las técnicas lúdicas de aprendizaje, consecuentemente no tienen un medio estratégico para poder superar el bajo rendimiento de los niños en la asignatura de matemática.
- El 65% de los niños presentan un nivel aceptable (7/10) en el área de la matemática significando que el niño cumple la tarea mecánicamente y no significativa que contribuye a un rendimiento académico limitado.
- Los docentes de matemática no utilizan las actividades lúdicas si no que se limitan a llenar las actividades del texto dado por el Ministerio de Educación, no utilizan material didáctico para desarrollar los niveles del conocimiento en función de las destrezas con criterio de desempeño, como se indica en los lineamientos de la Reforma Curricular vigente.

5.2 RECOMENDACIONES:

- Es necesario dar a conocer a los docentes de matemática nuevas herramientas pedagógicas, como actividades lúdicas de aprendizaje que permita motivar y la toma de interés por la asignatura por parte de los niños de la Unidad Educativa Joaquín Arias.”
- Es importante que cada profesor de matemática utilice las actividades lúdicas en el área ya mencionada anteriormente que permitan a los estudiantes desarrollar destrezas con criterio de desempeño, es decir “saber hacer”
- Para fomentar el interés y la participación de los niños en la asignatura de matemática es necesario desarrollar el razonamiento lógico para que puedan resolver problemas en su diario vivir.
- Incentivar a los docentes la utilización de actividades lúdicas, para lograr en los niños el gusto y placer de realizar problemas y ejercicios en las matemáticas.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1 TITULO

Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias del Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua.

DATOS INFORMATIVOS

Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Ambato

Nombre de la institución: “Unidad Educativa Joaquín Arias”

Beneficiarios: Docentes y niños de la “Unidad Educativa Joaquín Arias”

Provincia: Tungurahua.

Cantón: Pelileo

Ubicación: Pelileo

Tiempo estimado para la ejecución: 6 meses.

Inicio y Fin: Febrero –Julio 2015

Responsable: Carlos Geovanny Pepe Villena

Costo: 235 está a cargo del responsable Pepe Villena Carlos Geovanny

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La educación actual atraviesa graves dificultades por lo que es necesario erradicar todo rasgo tradicionalista, como es la memorización de conceptos, fórmulas, leyes y principios, los cuales deben ser reproducidos por parte de los estudiantes en el salón de clase o en los exámenes; con mucha razón, Paulo Freire (1997) le denominó este tipo de aprendizaje como una concepción bancaria donde el educando tiene como acción recibir el conocimiento depositarlo y devolverlo cuando el profesor lo solicite, sin considerar diferencias individuales.

En la Provincia de Tungurahua, Cantón Pelileo se encuentra ubicado la Unidad Educativa Joaquín Arias los representantes institucionales están conscientes de la responsabilidad que asume cada docente, por tal motivo el uso de las actividades lúdicas es una herramienta fundamental en el inter-aprendizaje de los niños que tienen problemas en las matemáticas. Esta propuesta se proyecta a mejorar la calidad de educación de la sociedad ecuatoriana debiendo ser una propuesta que ayude a los niños y sobre todo el cambio de actitud en los maestros.

Los resultados arrojados en la investigación demuestran que en la Unidad Educativa Joaquín Arias existen problemas de bajo rendimiento académico en las matemáticas y por ende hay profesores que no demuestran interés con los estudiantes a pesar de tener un bajo aprovechamiento. El desarrollo de la investigación es fundamental para el estudiante como para el profesional, está forma parte del camino antes, durante, y después de lograr la profesión.

Es por ello que se ha procedido a elaborar la guía de actividades para el desarrollo de la matemáticas para así poder tener en los alumnos mejores resultados en su aprendizaje, ya que es una buena alternativa para los estudiantes que tienen problemas de aprovechamiento en el área de matemáticas en la Unidad Educativa Joaquín Arias, para lo que cuento con el respaldo y el apoyo de los docentes y autoridades en su implementación y funcionamiento.

Todo lo mencionado se ha procedido implementar, una guía de actividades para el desarrollo de las matemáticas para que el alumno se sienta mejor con su rendimiento escolar, favoreciendo así a los estudiantes y a la institución, que los niveles de aprendizaje serán más elevados y más efectivos en sus tareas y sobre todo en sus notas.

Esto propende a que el maestro debe ser consciente de este proceso, induciendo en el estudiante, a razonamientos lógicos de tal forma que el conocimiento que pretende descubrir el docente sea claro y aplicable a su entorno social en el que vive así como el maestro que es el guía debe estar atento a las modificaciones conceptuales para poder reforzar, complementar esta nueva información.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La Unidad Educativa Joaquín Arias cuenta con un espacio amplio lo cual brinda a la sociedad la atención necesaria para el desarrollo de destrezas aplicando estrategias didácticas y sobre todo actividades lúdicas para el aprendizaje efectivo e integral de los niños que tienen bajo rendimiento académico.

El rendimiento escolar es uno de los aspectos del proceso educativo más estudiado y analizado por su relevancia e impacto en el desarrollo personal, social y académico de los alumnos. Así muchos de los estudios realizados en psicología del desarrollo y de la educación van dirigidos a analizar los factores que explican el rendimiento escolar y las estrategias de aprendizaje ya que constituye un tema de mucha importancia en la actualidad y afecta a los estudiantes que están en las escuelas.

En el caso de la enseñanza de la Matemática se ha caracterizado por la transmisión y recepción de conocimientos, únicamente teóricos, y se ha dejado de lado la parte del razonamiento. Por consiguiente, es necesario aprender nuevas formas de procesar la información para que contribuya a la formación integral del estudiante, pues posibilita la apropiación de herramientas básicas del

conocimiento y desarrolle habilidades del pensamiento que, a su vez, le permitan reconocer, interpretar, representar, explicar y aplicar la funcionalidad de lo aprendido en el contexto de la vida real.

De ahí que la Lúdica es una de las alternativas que el maestro debe utilizar para fomentar que actividades pertinentes a la asignatura de matemática, incorporando a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1 General

- Desarrollar una guía de actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuarto año de la Unidad Educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua.

6.4.2 Específicos

- Elaborar una guía didáctica con técnicas lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de las matemáticas para los estudiantes del cuarto año de educación general básica de la unidad educativa Joaquín Arias, del Cantón Pelileo.
- Socializar a los docentes sobre la aplicación del uso de la guía didáctica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas del cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias.
- Evaluar la propuesta mediante la aplicación de la guía didáctica

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta es posible llevarla a cabo ya que las autoridades del plantel los docentes y estudiantes desean aprovechar las oportunidades de aprender y enseñar mediante el conocimiento de esta Guía.

La elaboración de la propuesta “uso de la guía didáctica aplicando la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática para estudiante del cuarto año de educación general básica” es una necesidad urgente que permitirá que los estudiantes mejoren su rendimiento académico, y apliquen estos nuevos conocimientos para dar solución a problemas de su entorno social en el que se desenvuelve.

Mediante la aplicación de actividades lúdicas para enseñar matemática los estudiantes del cuarto año de educación básica, desde el punto de vista Sociocultural se van a sentir bien, ya que cada uno colabora para que el equipo termine su actividad en forma eficaz, comprendiendo, razonando, dialogando, eliminando de esta forma el miedo y la timidez, fortificando lazos de amistad y compañerismo.

Al referirnos a la parte técnica operativa, se debe anotar que la Institución cuenta con infraestructura adecuada y la motivación de la Directora, docentes, estudiantes y padres de familia por aprender y poner en práctica estas nuevas actividades lúdicas que van en beneficio de cada uno de ellos.

Además en lo referente al aspecto financiero, para la aplicación de la presente propuesta están cubiertos mediante la autogestión.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

GUÍA.

Según Raúl Córdova (2008) “comprende un libro de consulta donde se puede encontrar una serie de datos e informaciones acerca de un servicio; generalmente se ordena por orden alfabético o por materias.” (p.8)

Según Israel Rosero (2011) “La guía tiene por objetivo y fin de conducir, encaminar y dirigir algo para que se llegue a una meta. Este tipo de función se describe, materializada en una persona como en algún elemento que es de uso muy corriente y recurrente para la mayoría de personas.” (p.15)

La pedagogía como ciencia social reconoce como objetivo de estudio a la educación, lo que nos lleva a analizar esta fenómeno desde múltiple puntos de vista, pues es un hecho tan complejo que trata ni más ni menos de la formación integral de un ser humano en sus aspectos físicos, psicológico, moral y social, a través del proceso de enseñanza aprendizaje, ocupándose de qué cómo y cuándo se enseña y se aprende, es decir fijados los objetivos, establecer los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se deben incluir en el currículo, de las estrategias para transmitir o descubrir la información, y de la relación docente-estudiante, estudiante- estudiante y escuela- comunidad.

Como ciencia, trata de formular reglas generales de lo que sucede en el proceso, para poder realizar intervenciones prácticas, a efectos de mejorar los resultados, en cuanto a la calidad y cantidad de lo que se aprende.

Actividades lúdicas

Según Marcelo Martínez (2003) “las actividades lúdicas son más que estrategias didácticas y que recursos que tienen como objetivo la adquisición de nuevos contenidos.” (p.34) Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades

en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. Es por ello, que permite una liberación energética de alegría, sentimiento y muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad.

Según Faustino Sarmiento (2002) la lúdica “constituye un factor importante y básico para fortalecer el desarrollo del aprendizaje”. (p.44)

La actividad lúdica se define como una acción voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites, juegos de tiempo y espacio, según una regla libremente consultada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.

Características de las actividades lúdicas:

- Es una actividad placentera.
- El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario.
- El juego tiene un fin en sí mismo.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- Todos los juegos tienen una limitación temporal y espacial.
- El juego implica actividad. El juego es una actividad propia de la infancia.
- El juego es algo innato.
- A través del juego el niño muestra en qué etapa evolutiva se encuentra.
- El juego permite al niño afirmarse.
- El juego favorece su proceso socializador.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es imprescindible.

Clasificación del juego por el aspecto que desarrolla

Los juegos se clasifican de la siguiente manera:

Juegos Psicomotores.- Fomentan la adquisición de un control cada vez mayor de la motricidad de las diferentes partes de su cuerpo, así: el niño saltará, correrá y dará volteretas, aprenderá a orientarse espacial y temporalmente. Dentro de los juegos psicomotores se encuentran los siguientes

Juegos de construcción o manipulación.- Estimula el desarrollo del pensamiento abstracto, fomenta la concentración y promueve la capacidad creadora entre otros aspectos. (Navarro, 2013)

Características de las técnicas lúdicas en el aula:

Según José Martí Pérez (2004) Para ser efectivas, las técnicas lúdicas dentro de la Educación, deben tener las siguientes características:

Ser Divertidas y Variadas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los estudiantes. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso; sin duda Walt Disney ha sido el mejor ilustrador del concepto, en películas que muestran ambos extremos. En este sentido y para que tenga efectividad las técnicas lúdicas deben ser variadas y agradables ayudando al desarrollo, el interés y deseo de aprehender y adquirir nuevos conocimientos que serán de beneficio en el futuro inmediato y mediano en los chicos.



Fuente: www.conmishijos.com

Ser Competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte. En este sentido al fomentarse una competencia debidamente monitoreada y con el refuerzo positivo de

alcanzar nuevas metas los estudiantes procuran llegar al éxito y ser los mejores. (p. 8)

Las técnicas lúdicas competitivas tienen las siguientes ventajas:

- Fomentan la velocidad y la precisión;
- Dan transparencia al realizar trabajos individuales a la vista de todos;
- Se practica el trabajo conciso limpio y la ortografía;
- Ejerce la capacidad de expresión.



Fuente: charchadas.com

Fomentar el trabajo en equipo: en el aula de clases con la adecuada selección, desarrollo e implementación de juegos se logra:

Promover las capacidades para trabajar en equipo y fomentar el liderazgo. Alcanzar la cooperación pues, los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar.

Intensivo Continúo: En este caso el maestro debe tener la habilidad del caso para no dejar que existan "tiempos muertos" en los que los estudiantes se aburran y divaguen, baje el interés, calidad y ritmo de aprendizaje. Es necesario diseñar técnicas en los que todos los alumnos participen o trabajen a la vez, al punto de que quienes hayan terminado una actividad, tengan algo que hacer. De hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

El aprendizaje tiene por finalidad la adquisición de hábitos especialmente en el campo motor y tienen entonces a la creación de automatismos y la adquisición de conocimientos.

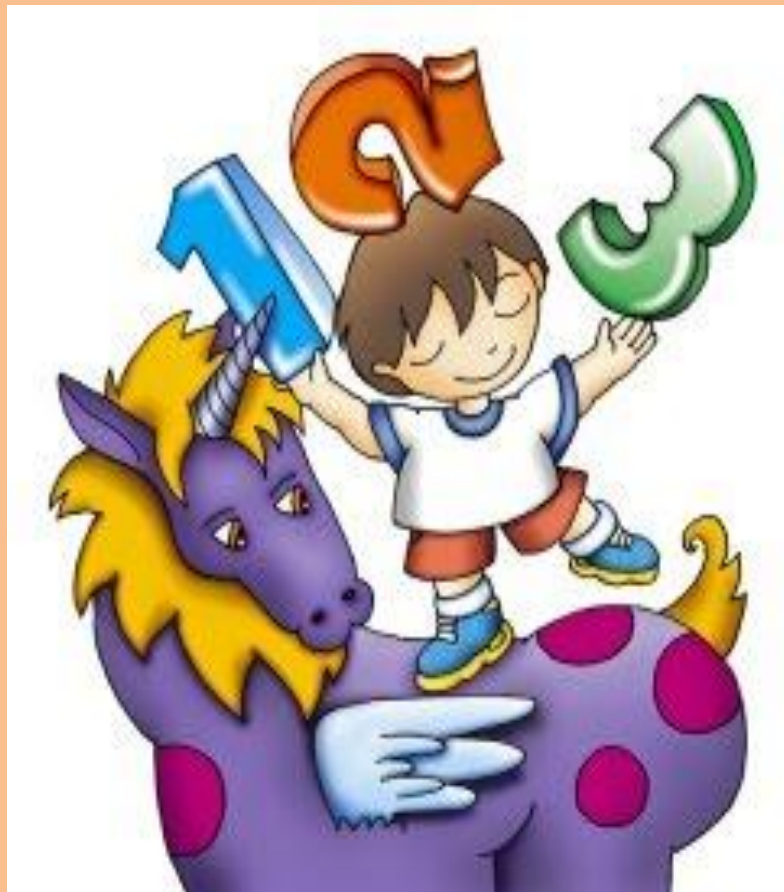
En definitiva el aprendizaje es un conjunto de procesos encaminados a desarrollar habilidades, razonamientos y adquirir conocimientos a partir de las primeras experiencias del niño que le permitirán actuar en cualquier etapa de su vida. Paola García (2012)

6.7 METODOLOGÍA- MODELO OPERATIVO

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo
Socialización	Socializar sobre la importancia de utilizar la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática.	Demostraciones prácticas por medio de la Lúdica. Selección de textos e ilustraciones.	Grupo de docentes	El tutor, y el autor del proyecto	2 horas clases. Por semana
Planificación	Planificar en forma lógica y coherente los contenidos a desarrollar dentro de la Guía de Actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	Estructuración y manejo de materiales, seleccionar y planificar los contenidos	Documentos de apoyo, grabadora Laptop	Docente de 4 ^a de Básica, el tutor y el autor del proyecto.	3 horas clase por semana
Ejecución	Ejecutar a afecto la explicación, uso y aplicación de la guía lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática	Presentación de la guía lúdica a los maestros de cuarto año de educación general básica de la escuela Joaquín Arias.	Salón de actos de la Unidad Educativa Joaquín Arias	Especialista en psicología	2 horas clase por semana.
Evaluación	Evaluar en forma eficiente la lúdica para enseñar matemática a estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa Joaquín Arias, con una afectividad del 90%	Observación directa Creación una nueva actividad lúdica por parte de los docentes participantes. (1 por grupo)	Hoja guía	Directora de la Unidad Educativa Expositor Coordinador grupo de trabajo	4 horas clases por semana

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

APRENDER JUGANDO



Fuente: aprende123.wordpress.com

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

Ambato- Ecuador

2015

ACTIVIDAD N° 1	
TITULO: Armando rompecabezas	OBJETIVO: Combinar correctamente las partes del rompecabezas ya que se encuentran en distintas piezas para así utilizar la matemática como solución al problema.
MATERIALES: Rompecabezas Bolsas Estudiantes Docente	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • Se preparan cinco sobres donde, en cada uno, están mezcladas las piezas que conforman los cinco rompecabezas. • Se piden cinco voluntarios que se sientan en círculo alrededor de una mesa o en el suelo. En el centro se colocan los cinco y deberá de completar un cuadrado. • Se dan las diferentes explicaciones a los cinco voluntarios: Ningún miembro del grupo puede hablar No se puede pedir piezas ni haciendo gestos solicitándolos. • Quien coordina indica que se habrán los sobres que tienen un tiempo límite de 5 minutos para armar el cuadro, y que las piezas están mezcladas. El resto de los participantes observa y anota todo aquello que sucede.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Escoge tu área de trabajo. • Vacía el contenido de las bolsas. • Arma las piezas de los bordes. • Considera que separar las piezas en entrantes y salientes. • Separar las piezas por color. • Acomoda las selecciones armadas. 	CONTENIDOS: El niño desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales. Desarrolla la capacidad de resolver problemas. Mantiene la atención y concentración del niño. Permite mantener la curiosidad por comprender lo que no se conoce. Trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad.

EVALUACIÓN:

Rubrica para evaluar el desempeño del estudiante.

Categorías	4 Excelente	3 Bien	2 Suficiente	1 Deficiente	Puntos
Calidad de la construcción	El rompecabezas tiene buena presentación y tamaño.	Sus piezas están bien recortadas correctamente y hay un buen ensamble de las mismas.	La mayoría de sus piezas están recortadas correctamente	Sus piezas están recortadas incorrectamente , lo que no permite un buen ensamble.	
Creatividad	El rompecabezas refleja un excepcional grado de creatividad de los estudiantes en su creación.	El rompecabezas refleja creatividad de los estudiantes en su creación.	El rompecabezas refleja cierta creatividad de los estudiantes en su creación.	El rompecabezas refleja poca creatividad de los estudiantes con respecto a su creación.	
Construcción viso motora	Logra observar y manipular el estudiante las piezas del rompecabezas con facilidad.	Logra manipular las piezas sin ninguna dificultad pero no las coloca en su lugar apropiado.	Los estudiantes colocan las piezas pero no siguen un proceso.	Los estudiantes no logran completar las piezas de una manera apropiada.	
Tiempo destinado a completar el rompecabezas	El tiempo que utilizaron los estudiantes fue usado sabiamente.	Parte del tiempo fue dedicada a la planeación del rompecabezas.	El estudiante no utilizo el tiempo correctamente pero solo hizo algo del trabajo.	El tiempo del estudiante no fue usado sabiamente y el estudiante no puso esfuerzo adicional.	

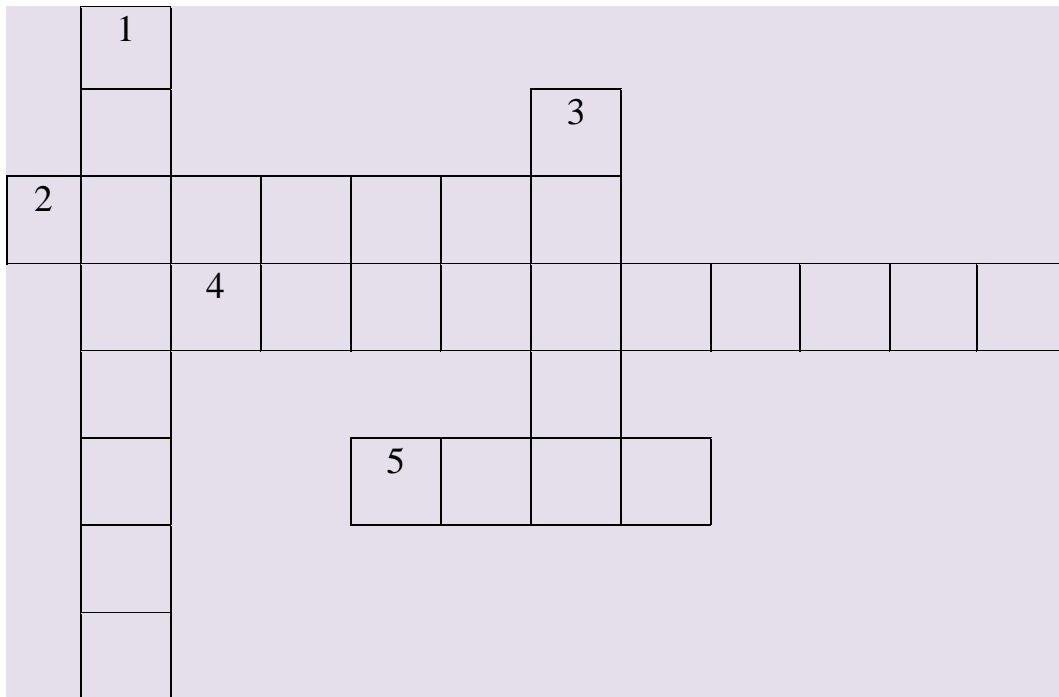
En el siguiente rompecabezas ordena la figura y descubre que animal representa la ilustración, a divertirse aprendiendo.



Fuente: itunes.apple.com

ACTIVIDAD N° 2	
TITULO: Crucigrama matemático	OBJETIVO: Completar el crucigrama escribiendo en sus casillas los resultados correspondientes a la suma y multiplicación.
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"> • Crucigrama • Bolígrafo • Estudiantes 	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El jugador necesita un lápiz y un crucigrama. • Al inicio el jugador lee las pistas de la palabra, para poder dar solución a la pregunta. • Las palabras se escriben en forma vertical u horizontal. • Se escribe una letra por casilla hasta formar la palabra correcta. • Gana el jugador si logra completar todas las casillas del tablero.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe leer el tema • El profesor le indicara al estudiante el ejercicio. • Entregar los crucigramas a llenar. • Revisar las definiciones. • Llenar el cuestionario. • Divertirse jugando 	EJERCICIO: Vertical 1.- Cuarenta más cuarenta 3.- Cuatro por dos Horizontales 2.- Dos más dos 4.- Ocho por dos 5.- Uno más uno
	CONTENIDOS: Desarrollo de la multiplicación y la suma en el estudiantado. Además fija conocimientos mediante el juego. Fortalece la confianza de sí mismo.
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

Resuelve el siguiente crucigrama utilizando las preguntas que se encuentran en la parte inferior del mismo y diviértete jugando.



Vertical

- 1.- Cuarenta más cuarenta
- 3.- Cuatro por dos

Horizontal

- 2.- Dos más dos
- 4.- Ocho por dos
- 5.- Uno más uno

INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes descubren los resultados correctos de la operación.		
Reconoce el estudiante la posición vertical y horizontal del crucigrama.		
Los estudiantes utilizan un tiempo apropiado para realizar el juego.		
Los estudiantes siguen las instrucciones para la solución del crucigrama.		

ACTIVIDAD N° 3	
TITULO: cuadrados mágicos	OBJETIVO: los cuadrados mágicos son distribuciones numéricas en los cuales la suma de los números en fila, columna y en diagonal es la misma.
MATERIALES: Hoja con el cuadro mágico. Lápiz Borrador Estudiantes Docente	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • Se preparan los niños cada uno, para realizar el juego y dejar volar su imaginación. • Para que sea cuadrado mágico, las sumas horizontales y verticales deben ser iguales. • Recuerda que la suma horizontal y vertical siempre es la misma.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Observar los cuadros mágicos. • Colocar números sin que se repita • Obtener los resultados • Los resultados deben estar horizontal, vertical y diagonal. 	CONTENIDOS: Su interés no se limita a su característica recreativa sino que representan valiosas cualidades pedagógicas como las operaciones básicas.
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

En los siguientes cuadros mágicos sumar los números horizontal, vertical y diagonalmente, donde los resultados deben dar la misma respuesta en todas sus posiciones y así podrás apreciar la magia que contienen.

8	1	6
	5	
4		

4	9	
	5	7
8		6

20	45	10
15	25	
	5	

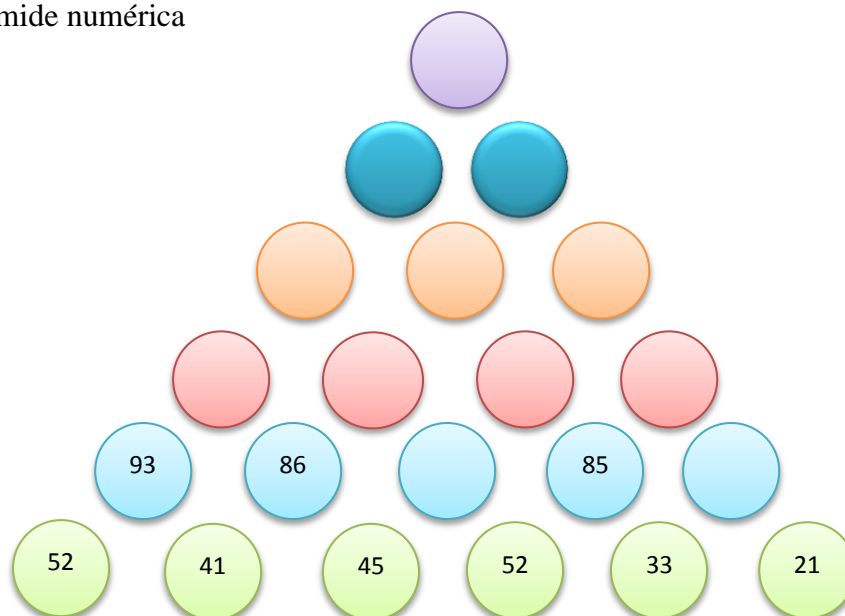
12		24
33		
18		

INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes desarrollan las actividades con entusiasmo		
El estudiante reconoce la diferencia entre fila y columna		
Los estudiantes utilizan las operaciones básicas para resolver el ejercicio propuesto		
Los estudiantes presentan sus respuestas ante su maestro y compañeros		

ACTIVIDAD N° 4	
TÍTULO: Pirámides numéricas.	OBJETIVO: resolver el secreto de la pirámide, utilizando la suma como factor principal de solución del problema.
MATERIALES: Hoja de juego Borrador Lápiz Estudiantes Docente	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe observar la pirámide para poder realizar la operación de la primera fila. • Después analiza el resultado de la primera operación para seguir resolviendo las siguientes y así obtener la cumbre de la pirámide. • Al final de la pirámide el estudiante dirá que la pirámide fue conquistada y así gana el juego.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Observación de la pirámide. • El número en cada círculo es la suma de los dos números de abajo. • De la misma manera realizamos las demás hasta el final. 	CONTENIDOS: Los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas matemáticas y viso motoras que facilitan a la resolución de futuros ejercicios más complejos.
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

En la siguiente pirámide numérica utiliza los números que se encuentran en la base para resolver el juego, sabiendo que los números en cada círculo es la suma de los dos números de abajo tal como lo describe el ejemplo.

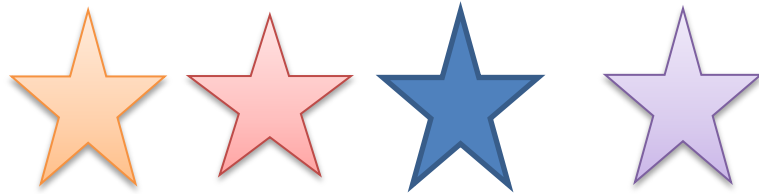
Pirámide numérica



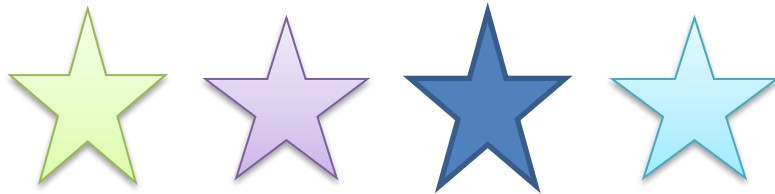
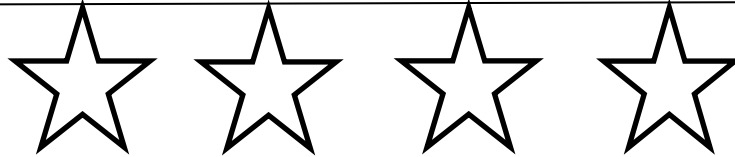
INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes descubren los resultados correctos de la operación.		
Los estudiantes resuelven el ejercicio en el tiempo propuesto		
Los estudiantes siguen correctamente los pasos que se encuentran dentro del desarrollo de la actividad		
Los estudiantes comparan respuestas entre sí para facilitar la resolución del ejercicio		
Los estudiantes trabajan conjuntamente con el maestro		

ACTIVIDAD N° 5	
TITULO: descubriendo las sumas	OBJETIVO: descifrar correctamente las operaciones básicas que están con su respectiva clave y así encontrar el resultado de los problemas.
MATERIALES: Hoja con el juego Lápiz Borrador	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe analizar las figuras propuestas y desarrollar su imaginación mediante la observación de las estrellas con sus números en su interior. • Colocan los números que se encuentran en las estrellas por su color para poder formar la operación a desarrollar. • Empiezan a sumar o a restar según la operación les pide. • Así observamos al final la respuesta del juego.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Observar las estrellas con los números • Identificar los colores de las estrellas y sus números. • Resolver con gusto el juego. • Pinta las estrellas con el color que sea. 	CONTENIDOS: Los estudiantes deben resolver adiciones y subtracciones con los números hasta 9,999
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

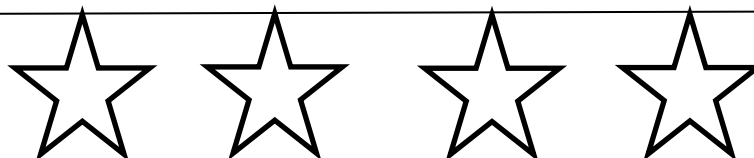
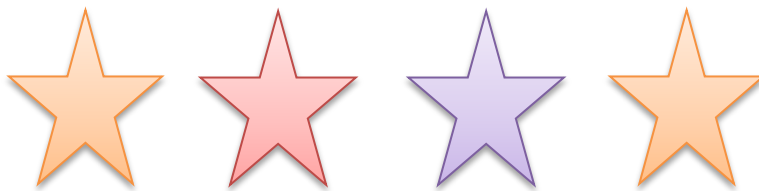
Con el siguiente grupo de estrellas que tienen un valor asignado coloca según su color los números, que facilitaran la formación de las operaciones y descubre el resultado pintando las estrellas del color que tenga cada una de ellas.



+



-



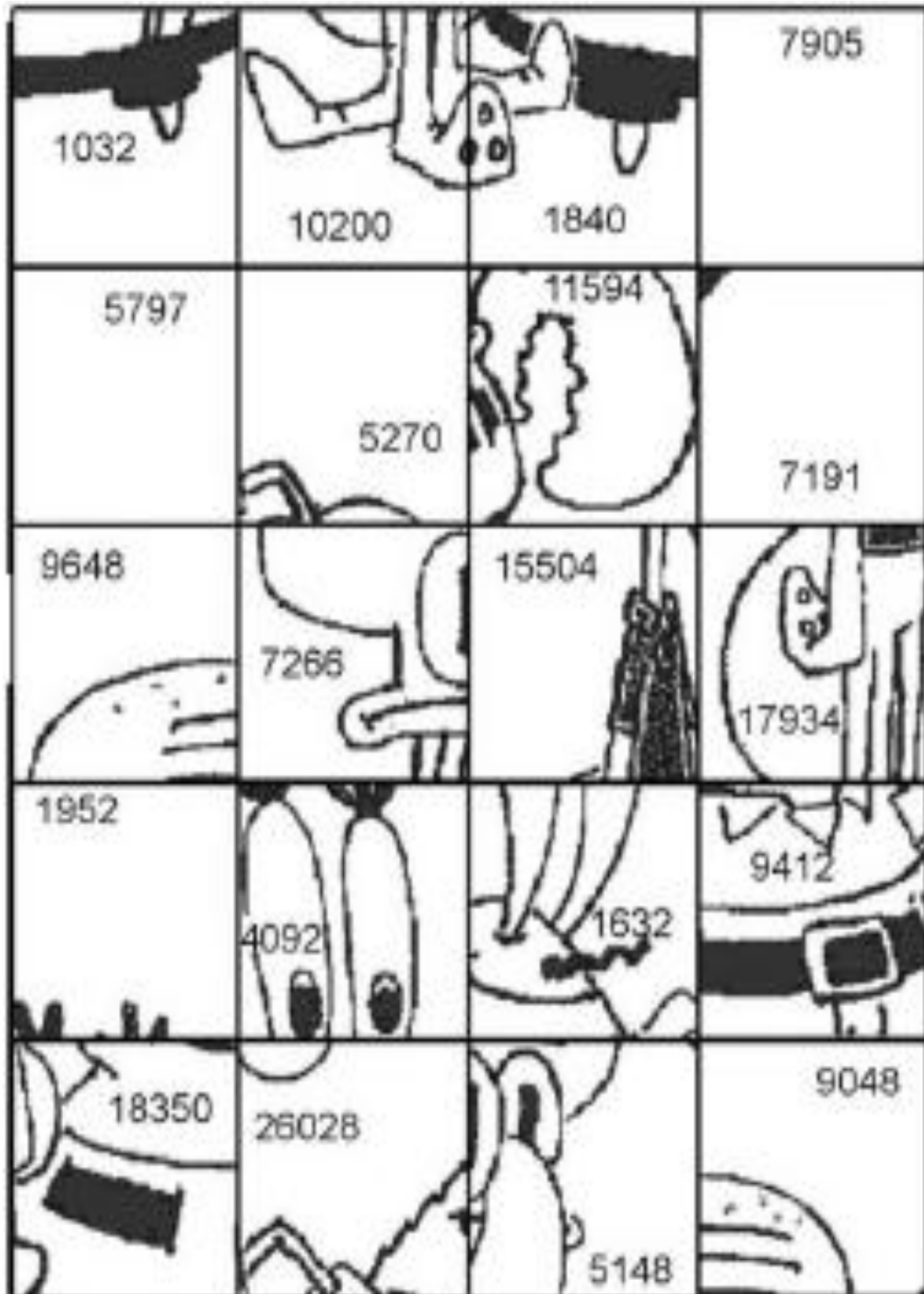
INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes logran comprender los ejercicios.		
Los estudiantes reconocen las operaciones a realizar.		
Los estudiantes resuelven las operaciones a través de las estrellas.		
Los estudiantes reconocen las claves establecidas dentro de la actividad		
Los estudiantes identifican la operación que deben realizar de acuerdo a su signo		
Los estudiantes trabajan activamente en el aula		
Los estudiantes logran obtener la respuesta aplicando correctamente la operación de la suma		

ACTIVIDAD N° 6	
TITULO: Jugando con las multiplicaciones	OBJETIVO: encontrar la figura oculta resolviendo las multiplicaciones en la tablilla
MATERIALES: Tablilla de multiplicar Colores Lápiz Borrador Tijera goma	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe resolver las siguientes operaciones para poder armar la ilustración que está en desorden y descubrir cuál es la imagen oculta con las multiplicaciones. • Los estudiante deben seguir los pasos que con llevan la multiplicación para poder realizar los ejercicios sin ninguna dificultad. • Al final la primera persona que construya la tablilla y la pinte e la persona que gana el juego.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Observación de las operaciones • Desarrollo de las mismas. • Pegar parte de la imagen en la tabla. • Finalmente ordenar la imagen resuelta. 	CONTENIDOS: El estudiante descubre su inteligencia viso motora además la utilización de su retención en las tablas de multiplicar de una y dos cifras.
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

Calcula las siguientes operaciones, recorta y pega la pieza según sea el resultado.
Al final colorea el dibujo a tu gusto.

$536 \times 18 =$	$754 \times 12 =$	$122 \times 16 =$	$527 \times 15 =$
$346 \times 21 =$	$234 \times 22 =$	$186 \times 22 =$	$527 \times 11 =$
$456 \times 34 =$	$723 \times 36 =$	$102 \times 16 =$	$527 \times 10 =$
$427 \times 42 =$	$734 \times 25 =$	$362 \times 26 =$	$527 \times 22 =$
$200 \times 51 =$	$184 \times 10 =$	$172 \times 6 =$	$423 \times 17 =$

Recorta y pega esta imagen en la tablilla.

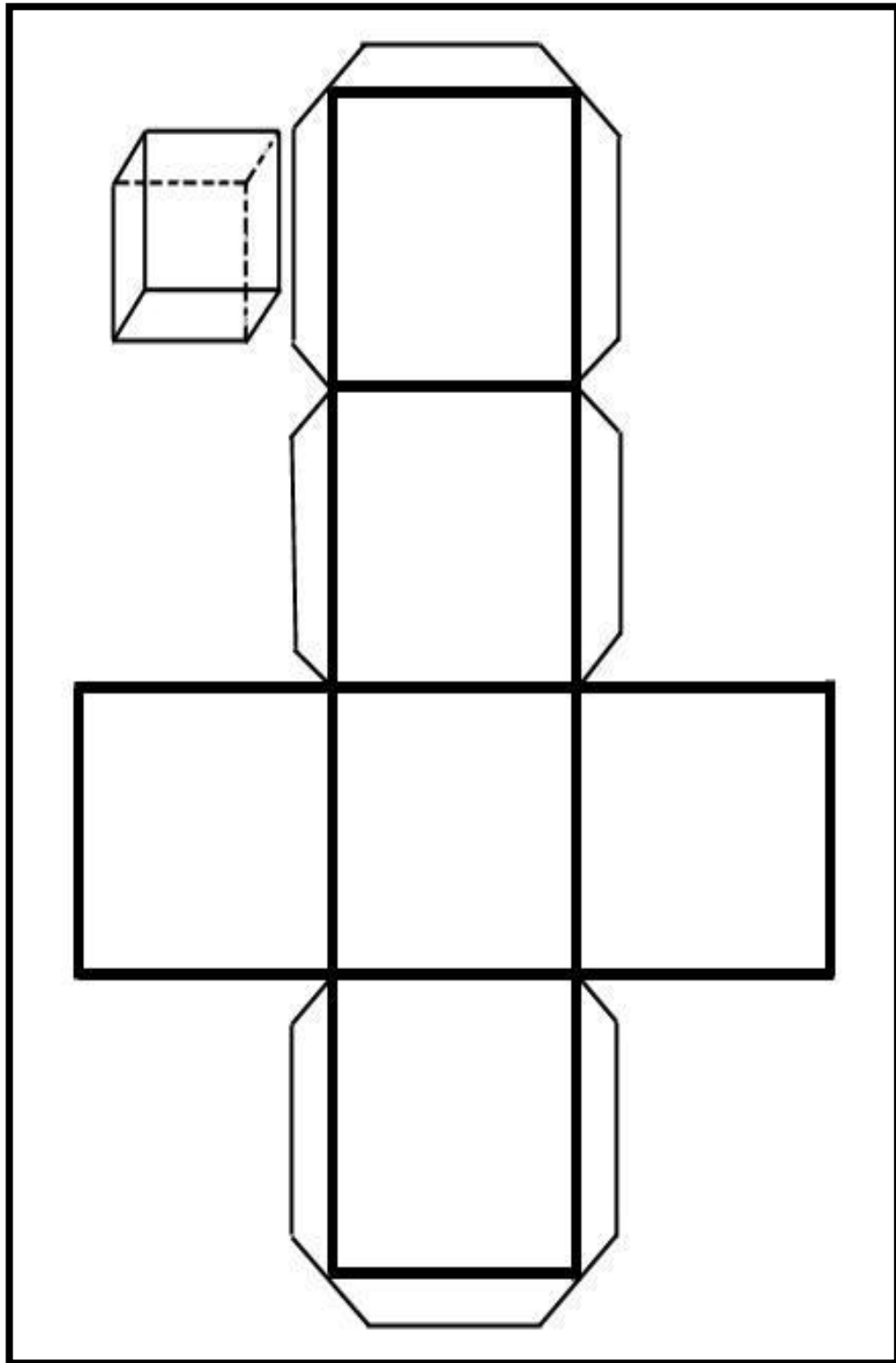


INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes dominan las tablas de multiplicar		
Los estudiantes reconocen el signo de la multiplicación		
Los estudiantes resuelven multiplicaciones sin presentar dificultades		
Los estudiantes presentan interés por la actividad propuesta por el docente		
Los estudiantes descubrieron la imagen oculta por medio de la resolución de las multiplicaciones.		

ACTIVIDAD N° 7	
TITULO: Juego de construcción de una figura geométrica	OBJETIVO: Desarrollo de la inteligencia motriz y viso motora en la manipulación de objetos concretos basado en la matemática.
MATERIALES: Figura geométrica Tijera Goma	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante observa la figura que va a desarrollar para poder recortar por las líneas, que se encuentran en la hoja y así poder dar forma a la ilustración. • Después de recortar la figura, empezamos a doblar para poder fijar sus lados con goma. • El estudiante que logre acabar el cubo con facilidad y siguiendo las instrucciones que su profesor le dice gana el juego.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar a los estudiantes la figura geométrica • Observación de que figura se trata. • Guiar al estudiante como recortar la figura • Armar la figura geométrica. • Presentación de la misma. 	CONTENIDOS: El estudiante desarrolla habilidades viso motoras, además la imaginación y reconocimiento de los lados que posee las figuras geométricas en todo su esplendor.
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

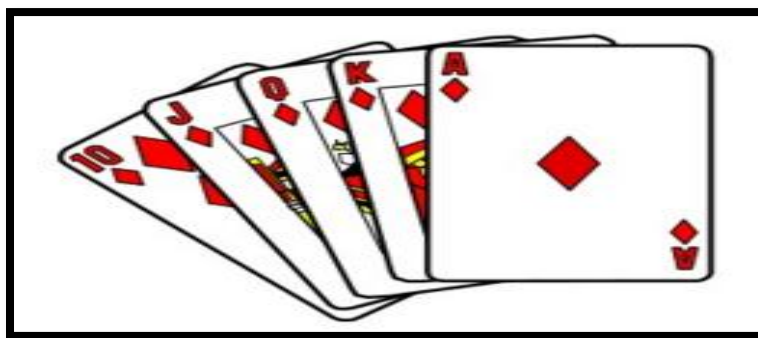
INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes reconocen la figura geométrica a ensamblar.		
Los estudiantes siguen las instrucciones de su profesor.		
Los estudiantes recortan siguiendo las líneas y sin salirse de sus bordes.		
Los estudiantes presentan interés por la actividad propuesta por el docente		
Los estudiantes presentan la figura geométrica al profesor y compañeros.		

Con la siguiente figura recorta con cuidado por los bordes del molde, dóblalo y pégalo para poder formar así la figura geométrica.



ACTIVIDAD N° 8	
TÍTULO: jugando con los naipes	OBJETIVO: Realizar operaciones básicas sencillas y desarrollar la atención y la memoria
MATERIALES: Naipes Estudiantes Docente	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe ir formando parejas que sumen 10. Para ello separamos de la baraja todas las cartas numeradas del 1 al 9 (36 cartas). Podemos elegir parejas con cualquier otra cantidad. • Para comenzar, se puede practicar formando parejas que sumen 5, 6, 7, etc. • Si queremos simplificar el juego, en lugar de coger todas las cartas del 1, podemos coger las cartas de dos palos diferentes
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las indicaciones del docente. • Visualizar los naipes. • Formar parejas con los naipes. • Gana el que más pares tenga. 	CONTENIDOS: El estudiante desarrolla su memoria viso motora y el reconocimiento de los lados y aristas que tiene la figura geométrica.
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

Con los naipes empiezan a jugar entre varios estudiantes, los estudiantes deben formar pares de diferentes figuras, gana la persona que más pares obtenga al final de a cavar la partida.

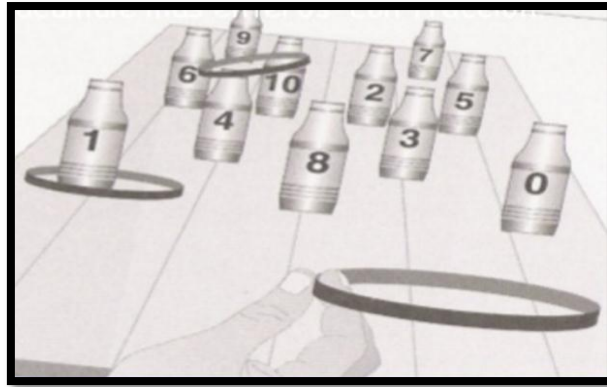


Fuente:es.dreamstime.com

INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes siguen las instrucciones de su profesor.		
Los estudiantes trabajan en conjunto para ganar el juego.		
Los estudiantes utilizan un tiempo apropiado para realizar el juego.		
Los estudiantes presentan interés por la actividad propuesta por el docente.		
Los estudiantes resuelven diferentes sumas a través de distintas figuras.		

ACTIVIDAD N° 9	
TITULO: Aros y pinos de fracciones	OBJETIVO: Permitir al niño la utilización de la actividad para el fortalecimiento de sus conocimientos en los números fraccionarios.
MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"> • Botellas • Aros • Marcadores 	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El grupo se organiza en equipo y escoge un representante de cada uno, se le asignan 3 aros, se para atrás de la raya e intenta insertar un aro con cada pino, si lo hace anota la fracción con su signo en una tabla de registro. • Los demás integrantes del grupo registran las fracciones anotadas por su compañero para poderlas resolverlas sin ninguna dificultad. • El grupo que acabe las fracciones primero será el ganador.
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Organizar en grupos. • Escuchar las instrucciones del docente. • Participación en el juego. • Desarrollo del juego. • Finalización del juego 	
CONTENIDOS: El estudiante desarrolla las operaciones básicas, conjuntamente con los números fraccionarios además que permitan que su imaginación vuele.	
EVALUACIÓN: Lista de cotejo para evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes.	

Con los siguientes pinos ubicados en el aula el estudiante empieza a jugar lanzando los aros hacia las botellas, en el número que ingrese el aro es la primera cantidad de la fracción y así lo seguirá realizando hasta que consigan dos números para reconocer una fracción.

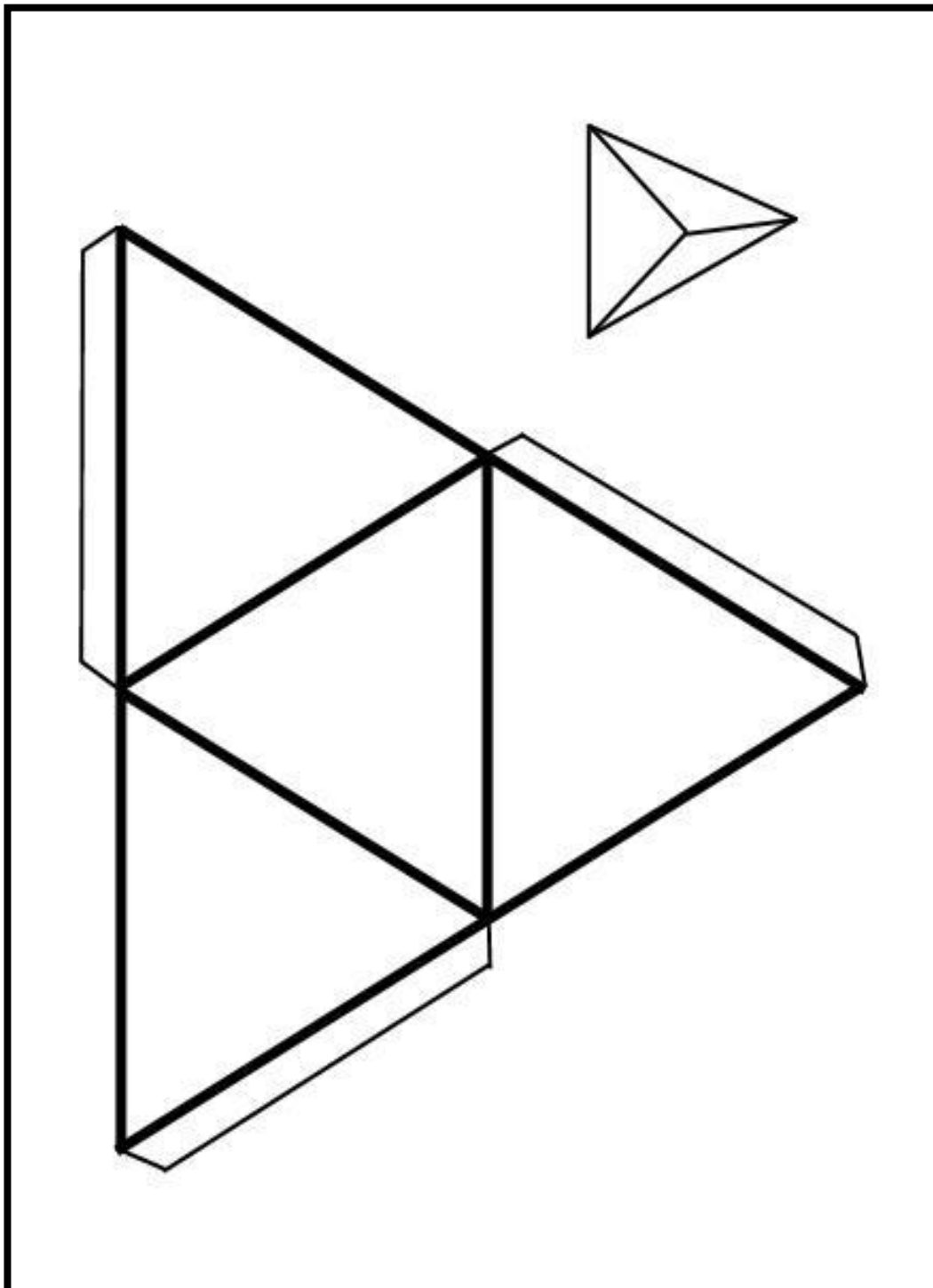


Fuente: imaginibosque.blogspot.com

INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes utilizan el material dado de una buena manera.		
Los estudiantes utilizan el tiempo de una manera acertada y correcta.		
Los estudiantes resuelven ejercicios con números fraccionarios.		
Los estudiantes presentan interés por la actividad propuesta por el docente		
Los estudiantes logran reconocer los números fraccionarios.		

ACTIVIDAD N° 10	
TITULO: Juego de construcción de una figura geométrica	OBJETIVO: Desarrollo de la inteligencia motriz y viso motora en la manipulación de objetos concretos basado en la matemática.
MATERIALES: Figura geométrica Tijera Goma	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante observa la figura que va a desarrollar para poder recortar por las líneas, que se encuentran en la hoja y así poder dar forma a la ilustración. • Después de recortar la figura, empezamos a doblar para poder fijar sus lados con goma. <p>El estudiante que logre acabar el cubo con facilidad y siguiendo las instrucciones que su profesor le dice gana el juego.</p>
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar a los estudiantes la figura geométrica • Observación de que figura se trata. • Guiar al estudiante como recortar la figura • Armar la figura geométrica. • Presentación de la misma. 	CONTENIDOS: El estudiante desarrolla habilidades viso motoras, además la imaginación y reconocimiento de los lados que posee las figuras geométricas en todo su esplendor.
EVALUACIÓN: Rubrica para evaluar el desempeño del estudiante.	

Con la siguiente figura recorta con cuidado por los bordes del molde y pégalo para poder formar así la figura geométrica esperada.



Fuente: madredemialma.com

INDICADORES	AFIRMACIÓN	NEGACIÓN
Los estudiantes reconocen la figura geométrica a ensamblar.		
Los estudiantes siguen las instrucciones de su profesor.		
Los estudiantes recortan siguiendo las líneas y sin salirse de sus bordes.		
Los estudiantes presentan interés por la actividad propuesta por el docente		
Los estudiantes presentan la figura geométrica al profesor y compañeros.		

6.8. ADMINISTRACIÓN DE PROPUESTA

Recursos

Institucionales

Para la realización de mi investigación poseo el apoyo de la escuela” Joaquín Arias” del Cantón Pelileo, provincia de Tungurahua donde se ha observado el problema a investigarse y en donde se recolectará la información necesaria. También se requerirá del apoyo de la Universidad Técnica de Ambato que nos brindará la preparación inicial y el conocimiento científico, técnico- práctico, para realizar tesis de graduación previo al título, Licenciado en Ciencias de la Educación.

Económicos

Tabla N.- 22:

Rubros de gastos	Valor
Accesorios de oficina	50.00
Costo de tutoría a docentes	30.00
Transporte	30.00
Alimentación	35.00
Copias y anillados	150.0
Total	295,00\$

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

6.9 PREVENCIÓN DE LA EVALUACIÓN

Tabla N.- 23:

Preguntas básicas	Explicación
¿Quiénes necesitan	Profesores y estudiantes
¿Por qué evaluar?	Para mejorar el PEA.
¿Qué evaluar?	Las actividades lúdicas del de los estudiantes en el conocimiento matemático.
¿Quién evalúa?	Investigador, Docentes
¿Cuándo evaluar?	Todo el proceso de investigación
¿Cómo evaluar?	Observación y encuesta a los estudiantes
¿Con que evaluar?	Mediante examen objetivo (Ítems propuestos) Fichas de observación, cuestionario

Elaborado por: Pepe Villena Carlos Geovanny

BIBLIOGRAFIA:

- Ministerio de Educación. (miercoles de 07 de 2014). *Prosperidad para todos* . Obtenido de Evaluación: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-179264.html>
- Ontologi*. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/ontologia/>
- Adolfo, G. (julio de 2012). *la ludica en los procesos educativos*. Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- Ana Ylda Moreta, L. M. (2011). *Innovación de la práctica docente*. Obtenido de Técnicas de Evaluación (alternativa, auténtica, constructiva): <http://innovatedocente.webnode.es/products/tecnicas-de-evaluacion-alternativa-autentica-constructiva-/>
- Benedetti, M. (2010- 2012). *Actividades ludicas y su influencia en el aprendizaje de la pre- matematica*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/16503/1/53310_1.pdf
- Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de estrategias de enseñanza aprendizaje: <https://moodle.org/pluginfile.php/227/mod.../Estrategias-E-A.pdf>
- Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. (22 de Enero de 2010). *Evaluación de actividades*. Obtenido de evaluación de actividades: <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/usrn/decurfp/program/Evaluacion/evaluadown.htm#tipos>
- Elosua, R. (1993). *Estrategias para enseñar y aprender a pensar*. Obtenido de Estrategias para enseñar y aprender a pensar: http://www.cucs.udg.mx/avisos/Martha_Pacheco/Software%20e%20hipertexto/Antologia_Electronica_pa121/ELOSUA.PDF
- Gabriela, R. F. (20 de 3 de 2011). *Incidencia del conocimiento matematico en el desarrollo del razonamiento lógico* . Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/451/EB-31.pdf?sequence=1>
- Leguizamon, G. (19 de Noviembre de 2012). *la ludica*. Obtenido de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- Mimisterio de educación. (2014). Currículo. En m. D. Educacion, *currículo educacion inicial 2014* (pág. 37). Quito- ecuador: versión web isbn: 978-9942-07-625-0.

- Ministerio de Inclusion y Economia Social. (s.f.). *ministerio*. Obtenido de <http://www.inclusion.gob.ec/el-ministerio/>
- Navarro, R. E. (20 de Septiembre de 2003). *El Rendimiento Académico: Concepto, investigación y desarrollo*. Obtenido de El Rendimiento Académico: Concepto, investigación y desarrollo: <http://www.actiweb.es/estudiantediego/archivo2.pdf>
- Navarro, R. E. (2013). *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Obtenido de El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55110208>
- Ocaña., D. A. (1995). *Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional*. Obtenido de Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional: <http://www.monografias.com/trabajos13/juegid/juegid.shtml>
- Pavia, V. (2006). *Jugar de un modo ludico*. Buenos aires- argentina: ediciones novedades educativas.
- Pila.(2012). (octubre de 2012). *La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de*. Obtenido de la motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de.
- Prieto, J. H. (2012). *Técnicas de enseñanza aprendizaje* . Obtenido de técnicas de enseñanza aprendizaje : <http://cursos.aiu.edu/Estrategias%20de%20Ensenanza%20y%20Aprendizaje/PDF/Tema%203.pdf>
- René, M. C. (Diciembre de 2010). *Estudio y aplicación de técnicas activas para la enseñanza de matemáticas*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/429/1/FECYT%20963%20C ARATULA.pdf>
- Revelo, E. M. (2011). *Estrategias Metodologicas para el Docente de Educación Básica*. Obtenido de Estrategias Metodologicas para el Docente de Educación Básica: <http://es.scribd.com/doc/50297330/estrategias-metodologicas-para-educacion-basica>
- Rocío, S. C. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matematica*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/381/1/Actividades%20Ludica.pdf>
- Rodríguez, . L. (2013). *"Estrategias metodológicas para potencializar el desarrollo lógico matemático en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/7221/Mg.DCEv.Ed.1998.pdf?sequence=1>

Rodríguez, F. L. (2004 Septiembre). *Matemáticas Recreativas*. Venezuela: GRAO, de IRIF, S L.

Tatiana. (07 de Septiembre de 2007). *la ludica en la educacion*. Obtenido de <http://laludicaenlaeducacion.blogspot.com/>

Stevens(1986)<https://books.google.com.ec/books?id=YgErZJzfHqkC&pg=PA43&dq=rendimiento+academico+en+las+matematicas&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiNsNmW5NzJAhXCIB4KHT5XC7sQ6AEIIDAB#v=onepage&q=rendimiento%20academico%20en%20las%20matematicas&f=false>

Montenegro (1994) <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Pérez (2013) http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6439/1/FCHE_LEB_1157.pdf

Gómez, "La investigación educativa: de lo hipotético-deductivo a lo interpretativo", *Sinéctica*, núm. 7, iteso, julio-diciembre, 1995

Mina (2011) http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/12328/1/45915_1.pdf

Rosenshine (1992)

<https://books.google.com.ec/books?id=YgErZJzfHqkC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf>

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.



CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA.

Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Joaquín Arias” del cantón Pelileo

1.- ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

Siempre () A veces () Nunca ()

2.- ¿Ocupa el patio de la escuela para generar aprendizajes?

Siempre () A veces () Nunca ()

3.- ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?

Siempre () A veces () Nunca ()

4.- ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

5.- ¿Consideras que el juego te permite socializarte?

Siempre () A veces () Nunca ()

6.- ¿Las calificaciones de los estudiantes promedia entre?

Da () Aa () Pa () Na ()

7.- ¿En las tareas se aplica el juego?

Siempre () A veces () Nunca ()

8.- ¿Brinda usted la confianza necesaria en el aula?

Siempre () A veces () Nunca ()

9.- ¿Consideras que los niños han conseguido el desarrollo de destrezas?

Siempre () A veces () Nunca ()

10.- ¿Logra usted que los niños actúen en clase?

Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.



CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA.

Encuesta a Estudiantes de la Unidad Educativa “Joaquín Arias” del cantón Pelileo

1.- ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

Siempre () A veces () Nunca ()

2.- ¿Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizajes?

Siempre () A veces () Nunca ()

3.- ¿Cuándo juegas crees que desarrollas algunas habilidades?

Siempre () A veces () Nunca ()

4.- ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

5.- ¿Considera usted que el juego te permite socializar?

Siempre () A veces () Nunca ()

6.- ¿Las calificaciones que tú tienes promedian entre?

Da () Aa () Pa () Na ()

7.- ¿En las tareas se aplica el juego?

Siempre () A veces () Nunca ()

8.- ¿El profesor te brinda confianza en el aula?

Siempre () A veces () Nunca ()

9.- ¿Has desarrollado destrezas en tu trabajo?

Siempre () A veces () Nunca ()

10.- ¿Actúas en la hora de clases?

Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN