



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

“El aprendizaje lúdico de las matemáticas y la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.”

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado, en Ciencias de la Educación. Mención:

Educación Básica.

AUTOR:

Jessica Carolina Yugcha Yugcha

TUTOR DE TESIS:

Mg. Elizabeth Navas

Ambato – Ecuador

2015

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

CERTIFICA:

Yo, Mg. Navas Elizabeth Navas Franco con C.I. 1803124963 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“El aprendizaje lúdico de las matemáticas y la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.” Desarrollado por la estudiante, Jessica Carolina YugchaYugcha 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.

Ambato, 02 de febrero del 2015

.....
Mg. Elizabeth Navas Franco
C.I. 1803124963
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien 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 autora.

Yugcha Yugcha Jessica Carolina

C.I: 180439466-4

Autora

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“El aprendizaje lúdico de las matemáticas y la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.”**, autorizo su reproducción total o parte del mismo, 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.

.....
AUTOR

Yugcha Yugcha Jessica Carolina

C.I. 180439466-4

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

AL H. CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:

La comisión de Estudio y Calificación del Informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“El aprendizaje lúdico de las matemáticas y la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.” Presentada por **Jessica Carolina Yugcha Yugcha** estudiante de la Carrera de **Licenciatura en Educación Básica**, Promoción 2015, considera que, una vez revisado dicho Trabajo de Graduación o Titulación, **APRUEBA** dicho informe final de investigación, en razón de que reúne los requisitos básicos, tanto técnicos, como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo correspondiente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
Lic. Mg. Carlos Colina
Miembro del Tribunal

.....
Dr. Mg. Edgar Ceballos P.
Miembro del Tribunal

Dedicatoria:

A toda mi familia

A mis hijos por ser la razón que me impulsa a salir adelante, a mis padres por creer siempre en mí y estar pendientes en todo lo que me hace falta, a mis hermanas que con sus palabras de aliento han contribuido para no desmayar y continuar hacia mi meta.

Jessica Yugcha.

Agradecimiento.

A Dios por permitirme tener la oportunidad de culminar una etapa más de mi vida y por todas las bendiciones que a lo largo de mi vida he recibido.

Al apoyo incondicional de mi familia, especialmente de mi esposo que ha permanecido junto a mí, con un apoyo incondicional a lo largo de toda mi carrera, siendo un pilar fundamental en este proyecto de vida.

A mis padres que siempre han estado pendientes de las necesidades que he tenido durante este periodo, por ayudarme con el cuidado de mis hijos cuando he tenido que salir de casa por cuestiones de estudio. Muchas Gracias.

A mis hijos por la comprensión que ha tenido con migo en los momentos que tuvieron que quedarse con los abuelitos o con el papá mientras yo tenía que estudiar.

A toda mi familia y amigos por sus palabras de apoyo en especial a mi suegra que siempre ha estado dándome ánimos para no abandonar mis sueños.

Finalmente quiero agradecer a la Mg. Elizabeth Navas por su apropiada orientación técnica, en el presente trabajo y por su noble labor de docente. También un agradecimiento especial a la Universidad Técnica de Ambato por permitirme cumplir mis sueños como profesional.

Jessica Yugcha.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	II
Autoría de la investigación	III
Cesión de derechos de autor	IV
Aprobación del tribunal	V
Dedicatoria:	VI
Agradecimiento.	VII
Índice general de contenidos	VIII
Índice de gráficos	XII
Índice de tablas.....	XIII
Índice de cuadros.....	XIV
Resumen ejecutivo	XV
Introducción	XVII

CAPITULO 1

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Tema de investigación	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización	1
Árbol de problema.....	3
1.2.2 Análisis crítico.....	4
1.2.3 Prognosis	5
1.2.4 Formulación del problema	5
1.2.5 Preguntas directrices.....	5
1.2.6 Delimitación del problema.....	6
1.3 Justificación.....	6
1.4 Objetivos	7
1.4.1 Objetivo general:	7
1.4.2 Objetivos específicos	7

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes investigativos.....	8
2.2 Fundamentaciones	10
2.2.1 Fundamentación ontológica	10
2.2.2 Fundamentación axiológica	11
2.2.3 Fundamentación epistemológica.....	12
2.2.4 Fundamentación sociológica.....	12
2.2.5 Fundamentación psico-pedagógica	13
2.3 Fundamentación legal.....	13
2.4 Categorías fundamentales	15
2.4.1 Variable independiente.	18
2.4.1.1 Didáctica	18
2.4.1.2 Aprendizaje significativo	21
2.4.1.3 Estrategias metodológicas.....	23
2.4.1.4 Aprendizaje lúdico.....	29
2.4.2 Variable dependiente	37
2.4.2.1 Currículo	37
2.4.2.2 Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general.....	46
2.4.2.3 Destrezas con criterios de desempeño.....	53
2.4.2.4 Construcción del conocimiento.....	55
2.6 Hipótesis.....	59
2.7 Señalamiento de variables de la hipótesis	59
2.7.1 Variable independiente	59
2.7.2 Variable dependiente	59

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	60
3.1 Enfoque	60
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	60
3.3 Nivel o tipo de investigación	61
3.4 Población y muestra	62
3.5 Operacionalización de variables	63

3.6 Recolección de información	65
3.7 Procesamiento y análisis.....	66

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	67
4.1 Análisis e interpretación de resultados.....	67
4.2 Verificación de hipótesis	77
4.2.1 Modelo lógico	77
4.2.2 Modelo matemático	77
4.2.3 Modelo estadístico.....	77
4.2.4 Nivel de significación	77
4.2.5 Fórmula del chi- cuadrado	77
4.2.6 Fórmula de los grados de libertad	78
4.2.7 Recolección de datos y cálculos estadísticos.....	78
4.2.8 Zona de rechazo de la hipótesis nula.....	80
4.2.9 Regla de decisión.....	80
4.2.10 Decisión estadística	80

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1 Conclusiones	81
5.2 Recomendaciones	82

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA.....	83
6.1 Tema:	83
6. 2 Datos informativos	83
6.3 Antecedentes de la propuesta.....	83
6.4 Justificación.....	84
6.5 Objetivos	85
6.5.1 Objetivo general	85
6.5.2 Objetivos específicos	85
6.6 Análisis de factibilidad	85

6.7 Fundamentaciones	86
6.7.1 Fundamentación pedagógica.....	86
6.7.2 Fundamentación psicológica.....	86
6.7.3 Fundamentación teórica-científica	87
6.8 Modelo operativo	92
Guía de estrategiaslúdicas de matemáticas	93
6.9 ADministración de la propuesta.....	161
6.10 Previsión de la evaluación de la propuesta.....	162
Bibliografía	163
Anexos:	168

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1: Árbol de problemas	3
Gráfico N°2: Categorías Fundamentales	15
Gráfico N°3: Constelación de Ideas V.I Aprendizaje Lúdico	16
Gráfico N°4:Constelación de Ideas V.D Construcción del conocimiento.....	17
Gráfico N°5: Juegos.....	67
Gráfico N°6: Trabajo con texto.....	68
Gráfico N°7: Material didáctico.....	69
Gráfico N°8: Grupos.....	70
Gráfico N°9:Juegos.....	71
Gráfico N°10: Repetir clase	72
Gráfico N°11: Participación.....	73
Gráfico N°12: Resolver problema	74
Gráfico N°13: Ejemplificación	75
Gráfico N°14: Explicación de clase.	76
Gráfico N°15: Gráfico de comprobación de hipótesis	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Juegos.....	67
Tabla N°2: Trabajo con texto.....	68
Tabla N°3: Material didáctico.....	69
Tabla N°4: Grupos.....	70
Tabla N°5: Juegos.....	71
Tabla N°6: Repetir clase.....	72
Tabla N°7: Participación.....	73
Tabla N°8: Resolver problema.....	74
Tabla N°9: Ejemplificación.....	75
Tabla N°10: Explicación de clase.....	76
Tabla N°11: Frecuencia observada a estudiantes.....	78
Tabla N°12: Frecuencia esperada.....	79
Tabla N°13: Cálculo del Chi cuadrado.....	79
Tabla N°14: Modelo Operativo.....	92

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1: Población y muestra	62
Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable independiente.....	63
Cuadro N°3: Operacionalización de la variable dependiente.....	64
Cuadro N°4: Recolección de información.....	65
Cuadro N°5: Administración de la propuesta	161
Cuadro N°6: Previsión de la evaluación de la propuesta	162

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

Tema: “El aprendizaje lúdico de las matemáticas y la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.”

AUTOR: Jessica Carolina Yugcha Yugcha

TUTOR: Mg. Elizabeth Navas

El presente trabajo de investigación, está encaminado a determinar la importancia de un aprendizaje de forma lúdica para la construcción de nuevos conocimientos de los estudiantes de la Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruíz. La investigación propuesta se justifica, si consideramos el proceso de enseñanza-aprendizaje, dando como reflexión de que nosotros como docentes, debemos empezar a generar verdaderos espacios de aprendizaje fundamentados en las estrategias lúdicas y la experimentación que consigue el estudiante al momento de aplicarlas dentro del aula, para lograr que el proceso sea realmente significativo. Además, en nuestra intervención en el aula no debemos olvidar que los estudiantes necesitan motivación, apoyo, tiempo de consolidación de los conocimientos y experimentación en otros contextos. Lo lúdico es una fuente de recursos estratégicos la cual ofrece numerosas ventajas al momento de obtener nuevos conocimientos. Las actividades lúdicas pueden servirnos de estrategia afectiva, comunicativa, cognitiva o de memorización, según las necesidades que tenga el estudiante.

Palabras claves: Aprendizaje, lúdica, juego, estrategias, conocimientos, estimulación, razonamiento, motivación, enseñanza.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

SUMMARY

Topic: "Recreational mathematics learning and the construction of knowledge in students of third year of basic education of temporary educational unit" Anibal Salgado Ruiz "of the Canton Tisaleo, Tungurahua province."

Author: Jessica Carolina Yugcha Yugcha

TUTOR: Mg. Elizabeth Navas

Research, this work aims to determine her importance of a playful learning for the construction of new knowledge of students of the unit education temporary Anibal Salgado Ruiz. The proposed research is justified, if we consider the process of teaching and learning, giving as a reflection that we as teachers, should begin to generate true learning spaces based on experimentation and playful strategies that get the student at the time of applying them in the classroom, to ensure that the process is really significant. In addition, in our intervention in the classroom we must not forget that students need motivation, support, time of consolidation of knowledge and experimentation in other contexts. The leisure is a source of strategic resources which offers numerous advantages at the time of obtaining new knowledge. Leisure activities can serve us strategy affective, communicative, cognitive or memory, according to the student needs.

Key words: Learning, fun, game, strategies, knowledge, stimulation, thinking, motivation, education.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de los estudiantes depende de los conocimientos previos que se relaciona con la nueva información. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no es sólo el simple hecho de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y estipulaciones que maneja así como de su grado de estabilidad y madurez.

El juego constituye un factor categórico en la integridad de los estudiantes ya que se encuentran ligados al amor, potencia la creatividad humana, vincula lo cognitivo, da riendas sueltas a la imaginación, potencia la inteligencia, desarrolla el razonamiento y permite crear a los estudiantes sus propias estrategias para solucionar problemas. Para el docente en el juego un instrumento pedagógico útil que se debe aprovechar con creatividad y según las necesidades del estudiante.

De acuerdo con las necesidades que tiene la Unidad Educativa se ha obtenido la información correspondiente, dando lugar a una problemática como la necesidad de introducir estrategias lúdicas en el área de matemática para que los estudiantes construyan conocimientos por medio de las experiencias.

En el **Capítulo I** se plantea el Tema, Planteamiento del Problema, contextualización, Análisis Crítico, La Prognosis, Formulación del problema, preguntas directrices, Delimitación del problema juntamente con los Objeto.

En el **Capítulo II** se investiga Antecedentes Investigativos, Fundamentación Filosófica, Pedagógica, Axiológica, Epistemológica y Fundamentación Legal, Categorías Fundamentales, Hipótesis, Señalamiento de Variables independiente y dependiente.

El **Capítulo III** plantea la Metodología de la Investigación, Enfoque, Modalidad Básica de la Investigación, Niveles o Tipos de Investigación, Población y Muestra, Operacionalización de Variables, Técnicas e Instrumentos de Recolección de información, Plan de Recolección de Información, Procesamiento y análisis de la Información.

En el **Capítulo IV** se plantea Análisis e Interpretación de resultados, Verificación de la Hipótesis, Calculo de Chi cuadrado, Verificación de la hipótesis, Modelos, Formulas, Planteamiento de la Hipótesis, Selección del Nivel de Significación, Descripción de la Población, Especificación estadística, Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo, Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos.

En el **Capítulo V** se plantea Conclusiones y Recomendaciones.

En el **Capítulo VI** se propone el Tema de la Propuesta, Datos Informativos, Antecedentes de la Propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de Factibilidad Fundamentación, Modelo Operativo, Administración de la Propuesta y Previsión de la evaluación de la propuesta

CAPITULO 1

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

“El aprendizaje lúdico de las matemáticas y la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

En el Ecuador la pérdida de vigencia del documento de la Reforma Curricular de la Educación Básica, la falta de materiales de apoyo que acompañen la reforma, la dilución del currículo oficial, provocaron prácticas de enseñanza de bajo nivel de fundamento y clases inactivas. Por lo cual se ha visto necesario que el ministerio de educación de un giro progresivo de la calidad en todo el sistema educativo por medio de la actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación Inicial, Básica y Bachillerato, efectuando metodologías activas, las que permite a los estudiantes tener un pensamiento crítico propositivo por medio del desarrollo de las destreza con criterios de desempeño implementadas en la misma.

Dentro del eje curricular integrador de las matemáticas las y los estudiantes deben desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y solucionar problemas de la vida, los docentes para lograr esto debemos ejecutar técnicas lúdicas que permitan al estudiante mantener su atención en las clases y desarrollar sus conocimientos.

El aprendizaje lúdico dentro de la provincia de Tungurahua se va implementando poco a poco, con el interés que tiene el gobierno provincial de implementar nuevos establecimientos educativos, con nueva tecnología y docentes capacitados para impartir clases de calidad y con calidez; a pesar de que un gran número de docentes no llegan a obtener las capacitaciones por dificultad en las inscripciones de los cursos en internet u obstáculos en el ámbito profesional. Modernizar los establecimientos ya existentes y algunas otras actividades es el objetivo de la educación provincial; con ayuda de materiales de oficina o capacitaciones y talleres, aportando así con la educación de la provincia, por el bienestar de los educandos y permitiendo que los docentes actualicen sus conocimientos

En la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo todavía no se implementa o no se trabaja con metodologías activas o técnicas lúdicas dentro de las aulas de clase especialmente en el área de matemática, es decir se mantiene las clases tradicionales donde las y los estudiantes solo permanecen como receptores y el docente como emisor; no hay un dinamismo por lo tanto las horas clase son aburridas y con deficiente atención e importancia de parte de las y los estudiante. Los docentes solo se dedican a impartir las clases predestinadas sin un desempeño o actividad que les permita llegar a los estudiantes para que logren los objetivos planteados o el desarrollo de las destrezas. Lo cual da como consecuencia niños sin interés de aprender y por lo tanto con deficientes calificaciones.

Árbol de problema

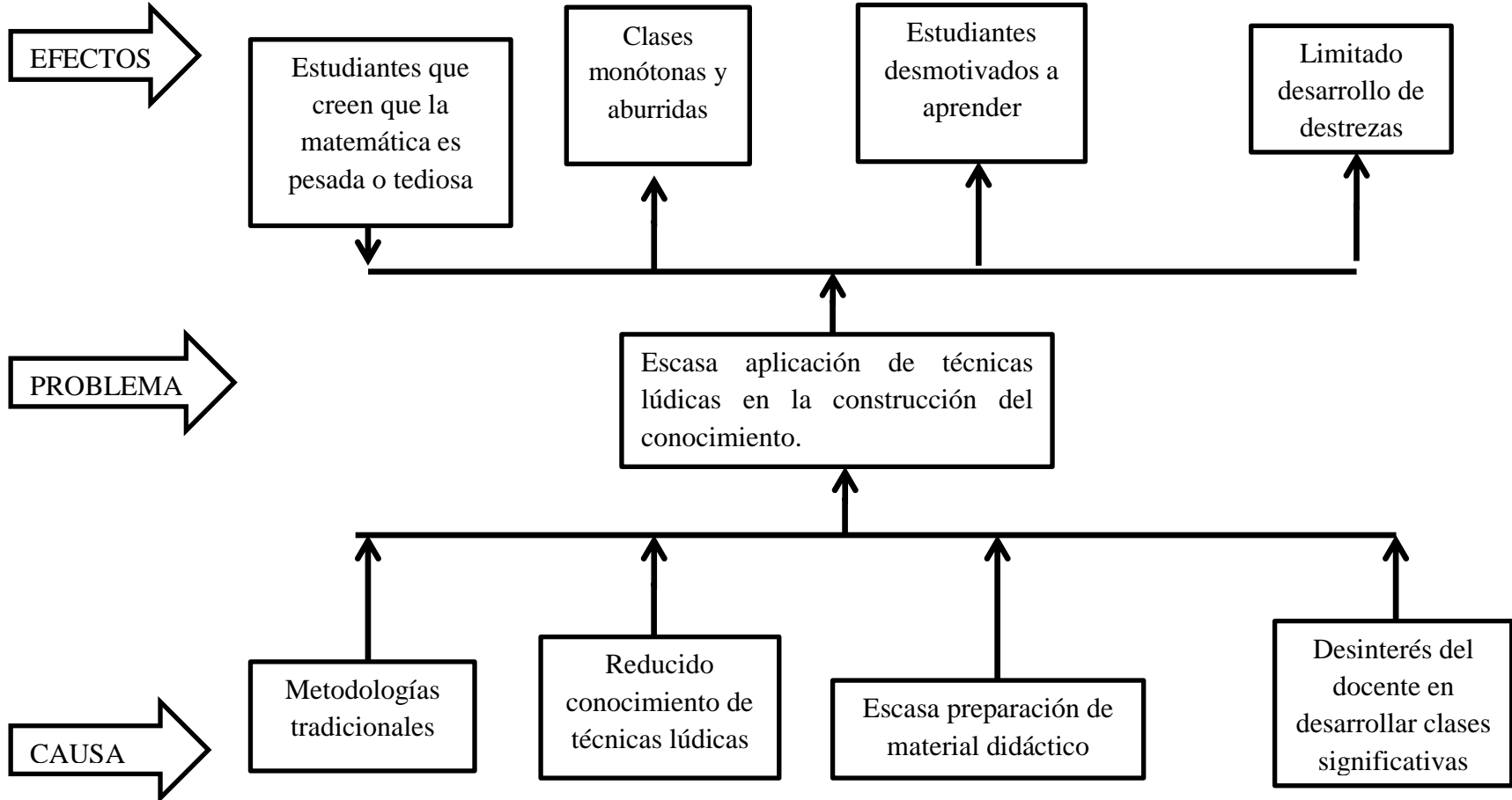


Grafico N°1: Árbol de problemas

Elaborado por: Jessica Yugcha

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

La utilización de Metodologías tradicionales por parte del docente hace que las/los estudiantes miren a la matemática como pesada o tediosa, ya que el docente es el protagonista y el que pone las reglas. El docente cumplen solo con lo planificado sin dar paso a que las/los estudiantes emitan su razonamiento y construyan sus propios conocimientos, lo que da como resultado la muy poca solución a problemas cotidianos.

En cuanto al desarrollo de la clase no está relacionada o no se aplica las técnicas lúdicas, dando lugar a que las clases se transformen en monótonas y aburridas para los educandos. El docente no sabe cómo llamar la atención de los estudiantes solo aplica un sin número de pasos a seguir expuestos en los textos o llenan espacios vacíos de los mismos siguiendo solo instrucciones; dejando a un lado la dinámica, las actividad lúdicas, las técnicas activas o juegos que permitan la atención y un buen desarrollo intelectual de los estudiantes.

La escasa preparación de material didáctico o del desarrollo de técnicas activas por parte del educador no permite el desarrollo de la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales, autorizando un ambiente de distracción en los estudiantes, haciendo que se desmotiven y pierdan el interés de aprender.

En la institución educativa se refleja un bajo rendimiento académico de las/los estudiantes, principalmente en las Áreas de Matemática, esto se debe a la mala aplicación de las metodologías desarrolladas dentro del aula de clase, lo cual incide en el proceso enseñanza-aprendizaje. La forma de enseñanza no es la adecuada, el docente no desarrolla una clase activa, donde los estudiantes logren la atención y concentración para un posterior aprendizaje significativo dentro del aula.

1.2.3 PROGNOSIS

Si no se logra el aprendizaje lúdico no se llegaría a combinar lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante, es decir no se formarían seres humanos críticos y creativos dejando sin cumplimiento el objetivo de la educación. Las y los estudiantes seguirían desinteresándose en el área de matemática mostrando una actitud tediosa y aburrida, tendrían sin desarrollar habilidades y destrezas que mejoren su desenvolvimiento en su diario vivir. Seguirán siendo receptores de contenidos y no se lograría un aprendizaje significativo.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye el desarrollo del Aprendizaje Lúdico de las Matemáticas en la Construcción del Conocimiento de las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo provincia de Tungurahua?

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿En qué consiste el aprendizaje lúdico de las y los estudiantes de Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz”?
- ¿Cómo se construye el conocimiento en las y los estudiantes de Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz”?
- ¿Existen alternativas de solución a la problemática del aprendizaje lúdico y a la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz”?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

DELIMITACIÓN DEL CONTENIDO

Campo: Educativo.
Área: Didáctica
Aspecto: Actividades Lúdicas.

DELIMITACIÓN ESPACIAL

Esta investigación se realizó con los estudiantes y docentes de Tercer año Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo, provincia de Tungurahua.

DELIMITACIÓN TEMPORAL

Esta investigación se realizó en el periodo julio 2014-marzo 2015.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de las matemáticas de los docentes ecuatorianos padece de muchas falencias pedagógicas y didácticas, dando como resultado un bajo provecho de los estudiantes a la materia, Es por esta razón que es de mi **interés** el estudio de los aprendizajes lúdicos de los estudiantes y su influencia en la construcción de sus conocimientos. Tomando en cuenta que la forma de aprender con juegos permite un aprendizaje significativo y a largo plazo, dando lugar a su utilización en problemas de la vida cotidiana.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y activo que permite el transformar lo grande en pequeño, lo feo en bonito, lo imaginario en real con lo cual los estudiantes podrán formar su propio conocimiento y lograr un aprendizaje significativo. Por esta razón es **importante** que los estudiantes tengan un aprendizaje lúdico, utilizando su creatividad y aprovechando la del docente

para que pueda enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, obtener autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante.

El aprender de forma lúdica para que el estudiante tenga una buena construcción del conocimiento es **novedoso** puesto que es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción en el estudiante, y representa un reto para los docentes que están dispuestos a actualizarse y enseñar de manera activa y organizada. El estudiante, mediante lúdica, comienza a pensar, razonar y actuar cuando se presenta una situación determinada logrando siempre la alimentación del conocimiento.

Esta investigación es **factible** realizarla, gracias a la colaboración de las autoridades pertinentes, personal docente, y estudiantes de la institución, también por estar cerca del lugar de la investigación y contar con los recursos necesarios como Bibliográfica, Archivos Estadísticos, Internet, etc., tanto como el tiempo acorde a la realidad.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general:

- Determinar la influencia del desarrollo del Aprendizaje Lúdico de las Matemáticas en la Construcción del Conocimiento de los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo provincia de Tungurahua.

1.4.2 Objetivos específicos:

- Diagnosticar cuál es el aprendizaje lúdico de las matemáticas en las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica.
- Identificar cómo se forma el conocimiento en las y los estudiantes tercer año de Educación Básica.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Debido a que este tema de investigación es bastante interesante y a la vez necesario se ha revisado los trabajos de investigación en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se encontró los siguientes trabajos con los Temas:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DEL DOCENTE Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ELÍAS GALARZA DEL CASERÍO EL CEDILLO, PARROQUIA PACCHA, CANTÓN CUENCA, PROVINCIA DEL AZUAY.”, AUTOR: Elogia Teolinda Astudillo Cedillo.

Conclusiones:

- El proceso de interpretación de los resultados permitió saber que una gran cantidad de estudiantes tienen un desempeño académico bajo debido a que los maestros no utilizan actividades dinámicas que tengan interés al estudiante, lo cual indica que se debe trabajar utilizando técnicas más activas e interesantes.

Las actividades ya sean pasivas, lúdicas o memorísticas que el docente emplea influye directamente en la atención del estudiante y en su aprendizaje, para lograr que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo y vaya formando sus

conocimientos es necesario que el docente actualice sus conocimientos e imparta clases activas.

“TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD PERTENECIENTE AL CANTÓN BAÑOS PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, AUTORA: Lic. Sonnia Jacqueline Tustón Iturralde. Conclusiones:

- Los docentes en su mayoría no incorporan el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, limitando su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas.
- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, los docentes no ponen en práctica el juego – aprendizaje, limitando a los niños y niñas su expresión creativa y corporal.

Los niños de los primeros años de educación básica tienen una mejor concentración y atención cuando el docente utiliza técnicas lúdicas durante las clases, ya que construyen sus propios conocimientos por medio de un aprendizaje de experiencias propias con juegos desde su hogar. Para los niños es mucho más fácil la formación de sus conocimientos mediante el aprendizaje con técnicas lúdicas ya que atrae su atención y permite su total atención al proceso enseñanza aprendizaje.

“EL MATERIAL LÚDICO COMO UNA HERRAMIENTA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA MATEMÁTICA EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO MILITAR # 10 ABDÓN CALDERÓN. PERIODO 2009-2010”, AUTORA: Rosa Mariela Feria Granda.

Conclusiones:

- La importancia del material didáctico recae en que el 90% de lo aprendido es oyendo y luego haciendo, por eso es trascendental trabajar con el material

lúdico ya que el estudiante escucha realiza los ejercicios y luego los asocia al material que se utiliza en la clase y de esta manera se logra un aprendizaje más significativo.

- El material lúdico si motiva el aprendizaje de la Matemática y esto se observa claramente en las respuestas dadas por los docentes, autoridades y es completamente corroborada en la encuesta realizada a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato, a más de las observaciones que se han realizado en el salón de clase.

El aprender de forma lúdica hace que los estudiante en general, sin importar la edad en que se encuentren se interesen en actividades para el desarrollo y formación de sus conocimientos, utilizando materiales o estrategias que permitan toda la concentración de parte del estudiante y que permita tener clases activas con niños y niñas dirigidos a un aprendizaje significativo; el cual le va a servir para solucionar problemas de forma eficiente en su vida cotidiana.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

Desde la perspectiva de la convivencia, somos seres iniciadores de proyectos, damos origen a procesos históricos, técnicos y domésticos deliberadamente. No es con el aprendizaje o la enseñanza en general con lo que nos enfrentamos en nuestra cotidianeidad como educadores, sino con el aprender de éste colectivo, de esa comunidad, de aquel individuo en concreto. No existe el aprender en abstracto, universal, sino el aprender situado de cada uno de nosotros. La acción es un ámbito abierto en la pura libertad de entregarnos al vivir con otros, en constante tensión entre singularidad individual y el hecho de ser ópticamente distintos y ontológicamente lo mismo.(CARROZZI, 2012)

La investigación está basada en el paradigma crítico propositivo, por cuanto analiza una situación de carácter educativo, partiendo de las necesidades, la razón y del beneficio y de los docentes y niños/as. Esta investigación busca plantear alternativas para una posible solución al problema para mejorar la enseñanza y por ende aprendizaje de forma lúdica para que en un futuro logren solucionar problemas enmarcados a la realidad con sus propios conocimientos, que logren resolver cualquier tipo de situaciones habiendo aprendido con respeto, cariño, con material didáctico, juegos y canciones los cuales marcaran su vida de forma positiva.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Según (González, 2011)...”En la actualidad son muy diversos los estudios sobre valores que brindan importantes aportes a la educación y al desarrollo de una personalidad acorde con estos tiempos, es así que encontramos valiosos trabajos que lo demuestran como la propuesta psicopedagógica de Esther Báxter: La formación de valores, una tarea pedagógica, al plantear: “La formación de valores tiene una gran importancia para el desarrollo de la personalidad socialista, para lograr que los jóvenes asuman una participación correcta dentro de las luchas que caracterizan la etapa de construcción de una nueva sociedad. Se trata de los valores que deben regir el comportamiento general de la juventud, los que orientan su conducta y determinan consecuentemente sus actitudes, sus formas de actuar”

Por el hecho de que la investigación se trata un aprendizaje de forma lúdica que fue creada por el propio ser humano, estará basada en el fundamento axiológico puesto que el estudiante deberá basarse en reglas y valores, conocer lo que es perder o ganar, respetar turnos, ser justos y tener mucha paciencia; entre otros. Se tendrá como eje una serie de valores y principios que inspirara a los estudiantes a ser mejores y superarse cada día logrando su propia identidad frente a la sociedad.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

González lo definió como “la capacidad de los sujetos para formar parte activa en actividades conjuntas que persigan un fin común en una comunidad determinada. La participación se manifiesta en el diseño y ejecución de estrategias e iniciativas que permitan transformar las adversidades”; por lo que el carácter dinámico de los contextos locales comunitarios necesitan muchas veces soluciones específicas y novedosas.(González, 2011)

La ciencia es el conjunto de conocimientos verdaderos y justificados que resulta de la interrelación entre el sujeto y el objeto logrando transformaciones sociales para mejorar la calidad de vida de los seres humanos. El conocimiento en la investigación estará sujeto al criterio de totalidad completa, lo que significa que en las conclusiones que hemos llegado del tema y en toda la investigación se deja abierta la investigación por lo tanto puede ser mejorado, ampliado o anulado.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

En las condiciones actuales, donde el fenómeno de la globalización concierne a todos, la relación entre cultura y educación es muy controvertida y ha sido trabajada por diferentes autores involucrando en ello los estudios socioculturales. Entre estos autores se encuentra Pierre Bourdieu, que fundamenta el sustento principal del ejercicio de la violencia simbólica en la acción pedagógica, desde la imposición de la arbitrariedad cultural, la cual se puede imputar por tres vías: la educación difusa, que tiene lugar en el curso de la interacción con miembros competentes de la formación social en cuestión (un ejemplo del cual podría ser el grupo de iguales); la educación familiar y la educación institucionalizada (ejemplos de la cual pueden ser la escuela).(González, 2011)

La escuela como parte de nuestra sociedad está preparada como ente, esencia y pilar de estudio, conocimiento y valores humanos hacia la ciudadanía. El niño desde sus tiernas edades, está en la práctica lúdica en su hogar, compartiendo con los suyos y al partir a la escuela comparte con los docentes, lo cual da lugar a una socialización de conocimientos. En la escuela como en cada uno de los hogares los niños adquieren nuevas experiencias y por lo tanto nuevas necesidades, los docentes deberán buscar actividades de acuerdo con las mismas respetando la individualidad, costumbres, tradiciones y religión de cada uno de los estudiantes.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN PSICO-PEDAGÓGICA

Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de generar condiciones que posibiliten a los individuos lograr aprendizajes relevantes para lograr su inserción social y productiva así como la construcción de una identidad personal, dentro de un contexto sociocultural determinado. Para ello, están obligadas a incorporar alternativas innovadoras que impulsen la apropiación del conocimiento, transformando su organización interna, articulándose de manera más pertinente con la comunidad y con el mercado, creando redes académicas con otras instituciones.

Es necesario la modificación del diseño tradicional del currículo, para enfocarse más directamente al aprendizaje, incorporando los ejes: conocer, hacer, aprender, convivir, ser.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Es responsabilidad de los maestros aplicar metodología adecuadas para que los estudiantes logren el aprendizaje significativo sobre todo de la realidad y el entorno en que viven. Las obligaciones y deberes a la que está sujetos los docentes están establecidos en los siguientes:

Constitución de la República. En el artículo No. 343 de la sección primera de educación, se expresa: “El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad

el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”

En el artículo No. 347, numeral 1, de la misma sección, se establece lo siguiente: “Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas”

Ley de Educación y Cultura.

En el artículo 83 determina lo siguiente: “utilizar procesos didácticos que permitan la participación activa de los alumnos que garantice un aprendizaje efectivo”

Código de la Niñez y Adolescencia

“Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

“Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo”.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

“Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo”.

“Art. 11.- Obligaciones.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

b. Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo”.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Partiendo de aportes y teorías científicas se establece las categorías fundamentales

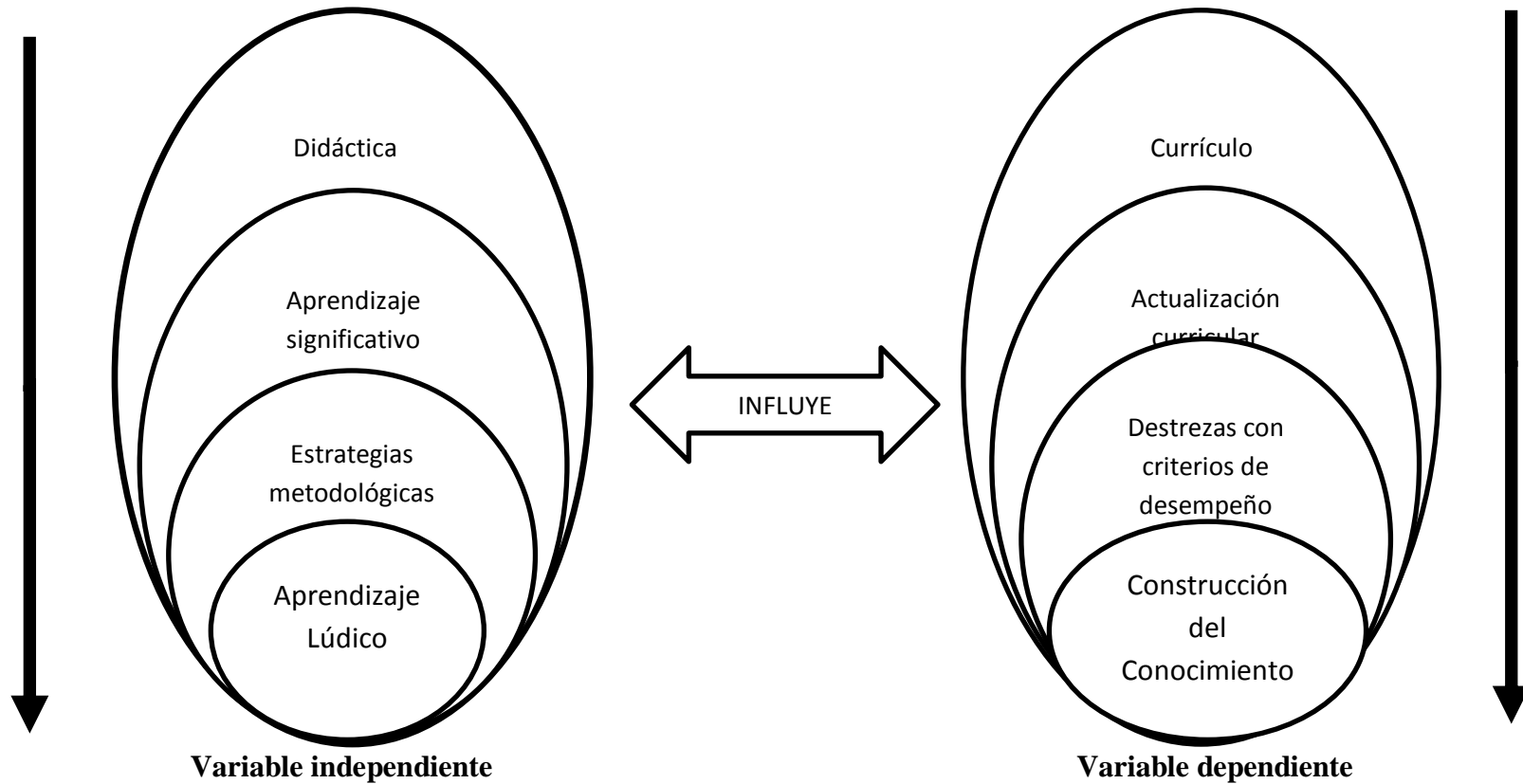


Gráfico N°2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Jessica Yugcha

Constelación de ideas de la variable independiente.

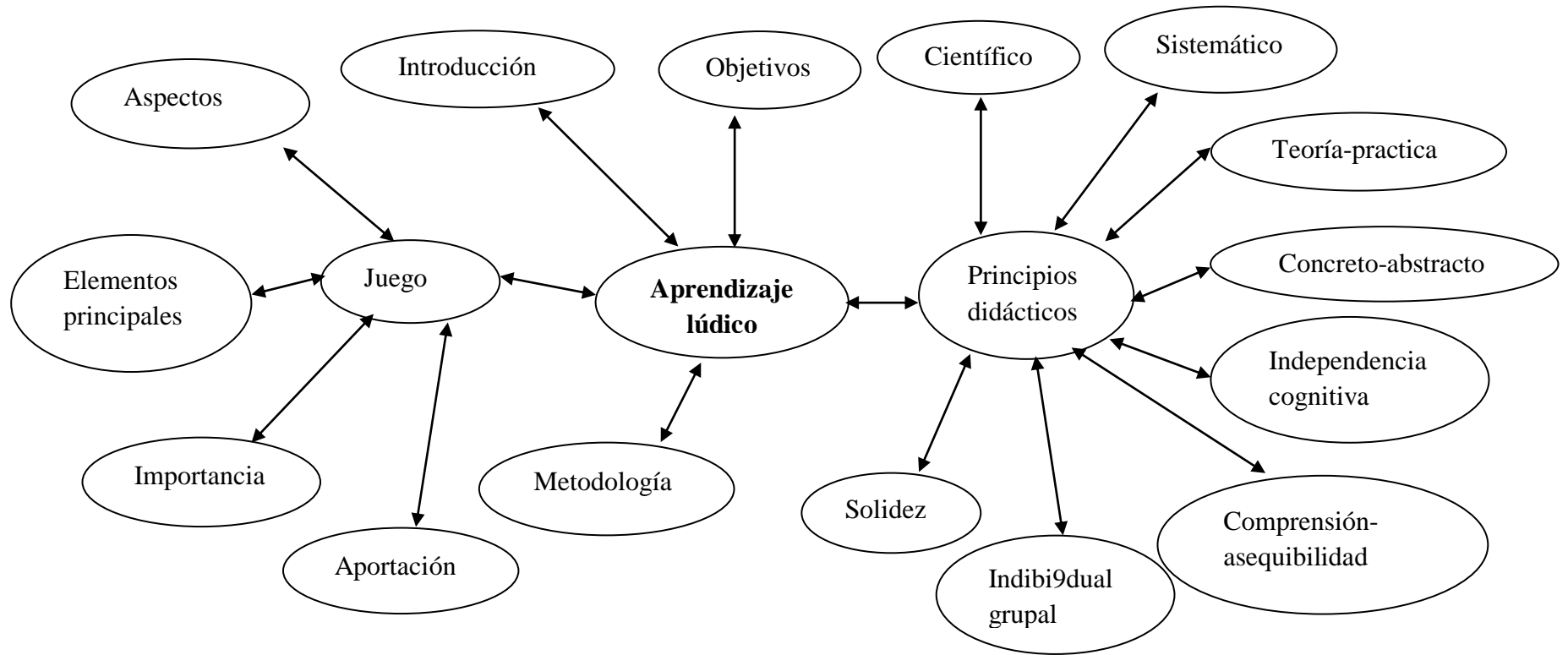


Gráfico N°3: Constelación de Ideas V.I Aprendizaje Lúdico
Elaborado por: Jessica Yugcha

Constelación de ideas de la variable dependiente.

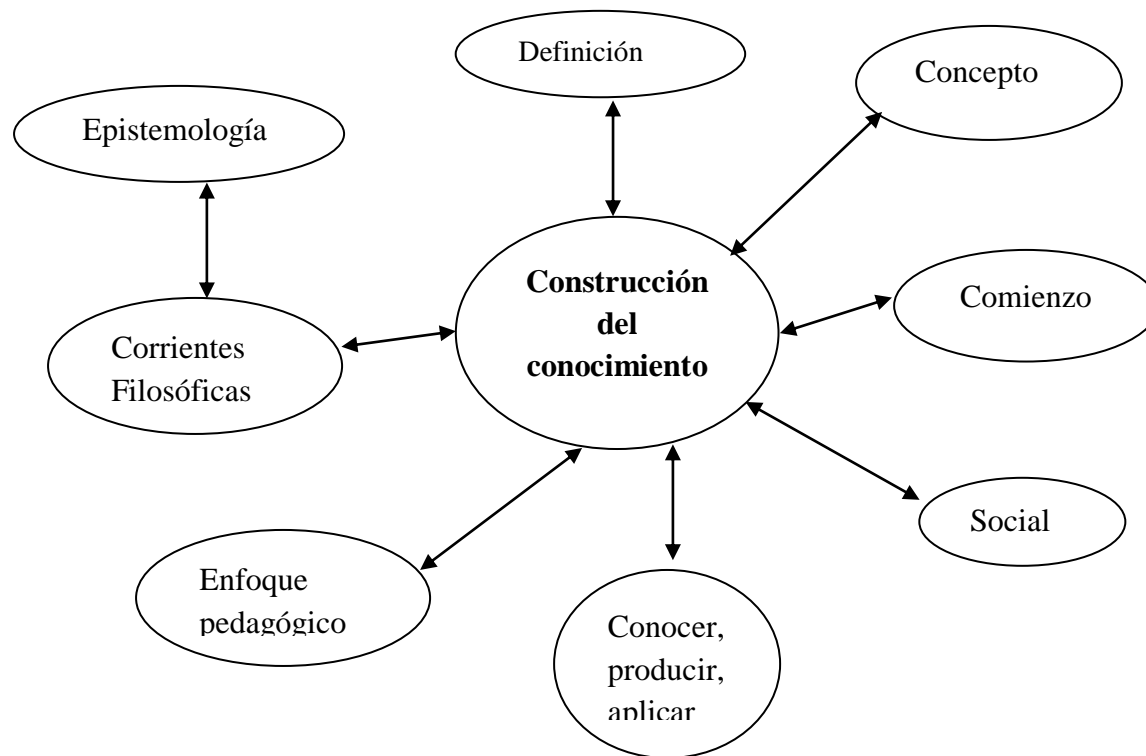


Gráfico N°4: Constelación de Ideas V.D Construcción del conocimiento
Elaborado por: Jessica Yugcha

2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE.

2.4.1.1 DIDÁCTICA

Origen etimológico y breve recorrido histórico

Etimológicamente, el término Didáctica procede del griego: didaktiké, que tiene en común su relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad. Didaskaleionera la escuela en griego; didaskalos, el que enseña; y didaskalikos, el adjetivo que se aplicaba a la prosa didáctica.

Didaxistendría un sentido más activo, y Didáctica sería el nominativo y acusativo plural, neutro, del adjetivo didaktikos, que significa apto para la docencia. En latín ha dado lugar a los verbos docere y discere, enseñar y aprender respectivamente, al campo semántico de los cuales pertenecen palabras como docencia, doctor, doctrina, discente, disciplina, discípulo.

Definición

Es la ciencia del aprendizaje y de la enseñanza en general. Nos dice claramente de qué trata, cuál es su objeto, sin añadir nada más que tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza".

Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral.

Conceptos:

“La Didáctica es el campo del conocimiento de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran sobre todo en los procesos de enseñanza y aprendizaje”. (ZABALZA, 1990.)

“La Didáctica es una disciplina reflexivo- aplicativa que se ocupa de los procesos de formación y desarrollo personal en contextos intencionadamente organizados”.
(DE LA TORRE, 1993)

Clasificación interna de la Didáctica

Didáctica General

La parte fundamental y global es la Didáctica General, ya que se ocupa de los principios generales y normas para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los objetivos educativos. Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto. También ofrece modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables a la enseñanza de cualquier materia y en cualquiera de las etapas o de los ámbitos educativos. Aunque debe partir de realidades concretas, su función no es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura o a una edad determinada. Se preocupa más bien de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea.(MATTOS, 1974)

Didáctica Diferencial

Llamada también Diferenciada, puesto que se aplica más específicamente a situaciones variadas de edad o características de los sujetos. En el momento actual, toda la Didáctica debería tener en cuenta esta variedad de situaciones y hallar las necesarias adaptaciones a cada caso. Por tanto, estrictamente, la Didáctica Diferencial queda incorporada a la Didáctica General mientras ésta llegue a dar cumplida respuesta a los problemas derivados de la diversidad del alumnado. Bien es cierto que, en algunos casos como con alumnado de necesidades educativas especiales, se exige una adaptación profunda de las estrategias a utilizar. Pero no es otro tipo de Didáctica, sino una aplicación a casos especiales. En general, la Didáctica puede responder a la diversidad del alumnado mediante adaptaciones.

Didáctica Especial o Didácticas específicas

Trata de la aplicación de las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio. Hoy día se utiliza también la denominación de Didácticas específicas, entendiendo que hay una para cada área distinta: Didáctica del lenguaje, de la matemática, de las ciencias sociales o naturales, de la expresión plástica, de la educación física, etc.

Objeto de estudio y de intervención de la Didáctica: El proceso de enseñanza-aprendizaje

Toda ciencia tiene un objeto material y un objeto formal. El primero es la misma realidad que estudia. Y el segundo se refiere al enfoque o perspectiva desde la cual se contempla el objeto material. El objeto material de la Didáctica es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado.

Elementos del objeto de la didáctica:

- La enseñanza,
- El aprendizaje,
- La instrucción,
- La comunicación de conocimientos,
- El sistema de comunicación,
- Los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El objeto formal de la Didáctica es la actividad docente-discente con los métodos adecuados. Otra manera de denominar el proceso comunicativo, bidireccional que tiene lugar en cada acto didáctico. O, dicho de otro modo: el proceso de enseñanza-aprendizaje que acontece cuando están en relación un docente y un discente o más de uno en la que el primero selecciona y utiliza diversos

procedimientos, métodos o estrategias para ayudar a conseguir el aprendizaje del segundo.(MALLART, 2000)

2.4.1.2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Concepto:

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje.(PALMERO RODRIGUEZ, 2008)

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Características:

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

Tipos de aprendizaje significativo

Existen tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

Aprendizaje de representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan”

Aprendizaje de conceptos

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos", partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.(AUSUBEL)

2.4.1.3 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.(SÁNCHEZ BENÍTEZ, 2008)

Utilidad:

Las estrategias metodológicas sirven al maestro para manejar las situaciones cotidianas. Son el producto de una actividad constructiva y creativa por parte del maestro. El maestro crea relaciones significativas.

La inteligencia y el aprendizaje han dado lugar a que se tenga muy en cuenta las estrategias metodológicas, ya que la inteligencia no es una, sino varias, por ello la conceptualización de inteligencia múltiple. Se ha comprobado que la inteligencia no es fija sino modificable. Es susceptible a modificación y mejora, abriendo nuevas vías a la intervención educativa.

Asimismo la nueva concepción del aprendizaje, tiene en cuenta la naturaleza del conocimiento: declarativo - procedimental- condicional y concibe al estudiante como un ser activo que construye sus propios conocimientos inteligentemente, es decir, utilizando las estrategias que posee, como aprender a construir conocimientos, como poner en contacto las habilidades, aprender es aplicar cada vez mejor las habilidades intelectuales a los conocimientos de aprendizaje. El aprender está relacionado al pensar y enseñar es ayudar al educando a pensar, mejorando cada día las estrategias o habilidades del pensamiento. (Cardenas, 2004)

Para lograr mayores y mejores aprendizajes debemos privilegiar los caminos, vale decir, las estrategias metodológicas que revisten las características de un plan, que llevado al ámbito de los aprendizajes, se convierte en un conjunto de procedimientos y recursos cognitivos, afectivos y psicomotores.

Debemos ver en las estrategias de aprendizaje una verdadera colección cambiante y viva de acciones, tanto de carácter mental como conductual, que utiliza al sujeto que aprende mientras transita por su propio proceso de adquisición de conocimientos y saberes. Lo metodológico aparece, cuando el profesor posesionado de su rol facilitador, y armado de sus propias estrategias, va pulsando con sabiduría aquellas notas que a futuro, configurarán las melodías más relevantes del proceso educativo.

Estrategias Básicas:

Estrategia de Ensayo: Son aquellas en que los educandos usan la repetición o denominación para aprender.

Estrategias de Elaboración: Se trata de aquéllas que hacen uso de imágenes mentales o de la generación de oraciones capaces de relacionar dos o más ítemes.

Estrategias de Organización: Son aquéllas que el aprendiz utiliza para facilitar las comprensiones de una determinada información llevándola de una a otra modalidad.

Estrategias Metacognitivas: Se conocen también como de revisión y supervisión, las utiliza el sujeto que aprende para establecer metas de una actividad o unidad de aprendizaje, evaluar el grado en que dichas metas están siendo logradas y de allí, si es necesario, modificar las estrategias.(SÁNCHEZ BENÍTEZ, 2008).

Clasificación de las Estrategias Metodológicas

Estrategias de enseñanza.

Objetivos o propósitos del aprendizaje: Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno. Generación de expectativas apropiadas en los alumnos.

Resúmenes: Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.

Ilustraciones: Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).

Organizadores previos: Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la

información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.

Preguntas intercaladas: Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.

Pistas topográficas y discursivas: Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.

Analogías: Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).

Mapas conceptuales y redes semánticas: Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).

Uso de estructuras textuales: Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

Estrategias para activar (o generar) conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los estudiantes.

Son aquellas estrategias dirigidas a activar los conocimientos previos de los alumnos o incluso a generarlos cuando no existan. En este grupo podemos incluir también a aquellas otras que se concentran en el esclarecimiento de las intenciones educativas que el profesor pretende lograr al término del ciclo o situación educativa.

Las pre-interrogantes

- La actividad generadora de información previa
- Lluvia de ideas
- La enunciación de objetivos

Estrategias para orientarla atención de los estudiantes

Tales estrategias son aquellos recursos que el profesor o el diseñador utiliza para focalizar y mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso o texto. Los procesos de atención selectiva son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje. En este sentido, deben proponerse preferentemente como estrategias de tipo coinstruccional, dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los alumnos sobre qué puntos, conceptos o ideas deben centrar sus procesos de atención, codificación y aprendizaje. Algunas estrategias que pueden incluirse en este rubro son las siguientes: las preguntas insertadas, el uso de pistas o claves para explotar distintos índices estructurales del discurso ya sea oral o escrito y el uso de ilustraciones.

Estrategias para organizar la información que se ha de aprender

Tales estrategias permiten dar mayor contexto organizativo a la información nueva que se aprenderá al representarla en forma gráfica o escrita. Proporcionar una adecuada organización a la información que se ha de aprender, como ya hemos visto, mejora su significatividad lógica y en consecuencia, hace más probable el aprendizaje significativo de los alumnos. Estas estrategias pueden emplearse en los distintos momentos de la enseñanza. Podemos incluir en ellas a las de representación viso espacial, como mapas o redes semánticas y a las de representación lingüística, como resúmenes o cuadros sinópticos.

Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender

Son aquellas estrategias destinadas a crear o potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información nueva que ha de aprenderse, asegurando con ello una mayor significatividad de los aprendizajes logrados. A este proceso de integración entre lo previo y lo nuevo se le denomina: construcción de conexiones externas. (DÍAZ, 1999)

Trabajo Pedagógico:

El trabajo pedagógico se debe centrar en el aprendizaje más que en la enseñanza y exige desarrollar estrategias pedagógicas diferenciadas y adaptadas a los distintos ritmos y estilos de aprendizajes de un alumno heterogéneo enriqueciendo el trabajo actual con diferentes actividades basadas en la exploración, búsqueda de información y construcción de nuevos conocimientos por parte de los alumnos, tanto individual como colaborativamente y en equipo. El aprendizaje buscado se orienta en función del desarrollo de destrezas y capacidades de orden superior, a través del conocimiento y dominio de contenidos considerados esenciales.

El alumno debe ir tomando conciencia de la forma que le es más fácil aprender, detectar cuáles son los impedimentos que encuentra en su aprendizaje, aprendiendo a reconocer sus propias habilidades y aplicar estrategias apropiadas en el momento propicio para salvar dichos procedimientos. Además, el alumno guiado por el profesor, debe aprender a revisar o supervisar si la estrategia que aplicó fue la más adecuada y finalmente aprender a darse cuenta si ha logrado controlar su propio proceso de aprendizaje. Si esto se toma en cuenta durante el proceso de aprendizaje de cualquier contenido, los alumnos llegarán a la autonomía de su propio aprendizaje, es decir, a aprender a aprender. Así logrará adquirir estrategias meta cognitivas.

Durante todo el proceso enseñanza aprendizaje, debe crear las instancias para que todos los alumnos participen activamente, privilegiando el trabajo en grupos, en equipo, por parejas e incentivándoles a formularse interrogantes respecto de lo que están aprendiendo, guiándoles a descubrir por sí mismos las respuestas a ellas, mediante diversos procedimientos, que con el transcurso del tiempo se van haciendo más conocidos para los alumnos. (Weitzman).

2.4.1.4 APRENDIZAJE LÚDICO

Introducción:

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Según Ortega, la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.(CHACÓN, 2008.)

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el

nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

Objetivos:

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Aprender a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Principios didácticos

Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

- **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- **Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar

conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

- **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.
- **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.
- **Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.
- **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.
- **De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.
- **De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Metodología:

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. El propósito se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades. Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Clase lúdica:

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. Es fácil la comprensión de un contenido cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza

la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo,

Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la metacognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

El juego como elemento principal del aprendizaje lúdico:

El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el Aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

El Conocimiento que adquieren aunque inherentes a una o varias áreas, favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los Participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

Importancia del juego en el aprendizaje.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

En la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.(TORRES, 2002)

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo-conductual; y en el afectivo-motivacional.

Aportaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva.
- Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando;

- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no.
- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.
- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad.
- Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje.
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura;
- Crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva.

Aspectos a tener en cuenta:

- Los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tienen que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado, no para acabar la clase si ha sobrado tiempo o como actividad de relleno;

- Se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado;
- Un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos;
- Las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz.(SÁNCHEZ BENÍTEZ, 2008)

2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE

2.4.2.1 CURRÍCULO

CONCEPTUALIZACIÓN

El currículum es lo que permite ver qué tipo de organización de los saberes, de las experiencias y de los vínculos con los alumnos y con el mundo, propone la escuela. El currículum "fija patrones de relación, formas de comunicación, grados de autonomía académica"(Feldman y Palamidessi , 1994).

El currículum establece sentidos de la acción escolar y autoriza voces y discursos, al establecer qué se enseña, y cómo se enseña en asignaturas, en espacios-talleres, en áreas, etc. Plantea una organización de la escuela, de sus horarios y de su distribución de tareas que afecta toda la vida de la institución. Por eso es un buen mapa de lo que es la escuela.

Se trata de tomar como insumo crítico la documentación curricular, y diseñar las oportunidades concretas que los chicos y chicas tendrán en esta escuela para acceder a los aprendizajes expresados en el currículum.(DUSSEL, 1997)

TIPOS DE CURRICULOS

Los currículos pueden ser de distintos tipos que se pueden agrupar alrededor de determinados criterio:

Por su nivel de conciencia y objetividad:

- Pensado (teórico): Conscientemente pensado, incluso idealizado de tal modo que no coincida con lo que ocurre en la realidad.
- Real (vivido): El que se da en la práctica concreta sin partir de una concepción teórica elaborada. A diferencia del anterior se caracteriza por ser más objetivo.
- Oculto: Es lo que limita u obstruye la conclusión del ideal, pero no es consciente por maestros e instituciones.
- Nulo: Lo que se conoce pero no se tiene en cuenta aunque sigue influyendo en el pensado o real.

Por su grado de flexibilidad:

- Abiertos.
- Cerrados

TENDENCIAS CURRICULARES

El análisis de los orígenes y el desarrollo de la problemática curricular demuestra la existencia de una diversidad de tendencias a través del tiempo, las que pueden reunirse en:

- **El currículo como estudio del contenido de enseñanza.** Esta posición está relacionada con la necesidad de un plan temático para desarrollar ciertas metodologías y actividades con vista a lograr los objetivos. Esta

concepción se desarrolló desde la Edad media hasta la mitad del siglo XIX y continúa usándose en la actualidad.

- **El currículo centrado en las experiencias.** Se sustenta en las experiencias que vive el estudiante y que son propiciadas por el profesor en la enseñanza escolar, a partir de la planificación premeditada de los objetivos de la actividad. Esta concepción surge a fines del siglo XIX tomando su mayor auge en los años 30 y 40.
- **El currículo como sistema tecnológico de producción.** Esta concepción propone que los resultados del aprendizaje se traduzcan en comportamiento específicos definidos operacionalmente a partir de objetivos. Surge en E.U.A. en la década del 60.
- **El currículo como reconstrucción del conocimiento y propuesta acciones.** Centra el problema curricular en el análisis de la práctica y la solución de problemas, por los estudiantes, a partir de una verdadera unidad entre la teoría y la práctica.

Estas tendencias han evolucionado con la práctica histórica – concreta del maestro y a partir del desarrollo de las investigaciones de la didáctica y de otras ciencias relacionados con ella, como la filosofía, sociología, y psicología, entre otras.

BASES DEL CURRÍCULO.

Cuando nos referimos a las bases estamos considerando:

- Condiciones económicas.
- Estructura social.
- Estructura política (políticas educativas).
- Tradiciones culturales.

Todos estos elementos en un contexto histórico dado condicionan los fines de la educación y el modelo de hombre a formar.

Elementos esenciales:

- Estructura o Sistema Social.
- Sistema Económico.
- Sistema de Comunicación.
- Sistema de Racionalidad.
- Sistema de Tecnología.
- Sistema Moral.
- Sistema de Conocimientos.
- Sistema estético.(COLL),

La escuela es una institución establecida por un grupo social para servir a determinados propósitos de este grupo. La sociedad persigue ciertos objetivos en cuanto al desarrollo individual. Estos objetivos prefijados son el factor fundamental para determinar los fines de la educación. Toda la estructura y el carácter del programa educativo de la escuela estarán determinados por las fuerzas sociales dominantes que funciones en una sociedad en un momento dado.(Taylor y Alexander , 1970)

FUNDAMENTOS CURRICULARES.

Filosóficos: Brinda una concepción de la vida y un ideal de hombre que se quiera alcanzar, orienta la finalidad educativa. Influyen en su concreción las corrientes y tendencias presentes en cuanto a:

- Objetivos educativos.
- Organización, sistematización y selección de las asignaturas.
- Relación teoría – práctica.
- Concepciones curriculares con posiciones tales como: Conjunto de experiencias vividas; compendio organizado y sistematizado de verdades; conjunto de actividades planeadas previamente, encaminadas al desarrollo personal; currículo encaminado a la solución de problemas sociales.

En esencial en sentido general, tener en cuenta el papel que desempeña la práctica transformadora y poder llegar a la respuesta de ¿Qué somos y hacia dónde vamos?

Socio-culturales: Incluye el conocimiento de valores, actitudes y expectativas que se desea conservar y transmitir mediante el sistema educativo. Permite valorar el aporte que la cultura cotidiana puede ofrecer para enriquecer el proceso curricular. No se limita al grupo clase ya que incluye un contexto más amplio, que es la sociedad y los valores y actitudes que están presentes en su desarrollo y aquellos que debe desarrollar la institución escolar para incorporar al currículo los elementos de la cultura que debe transmitir la escuela. Los fundamentos socio - culturales deben caracterizar el ideal de la sociedad, de la escuela, el concepto de escolarizado y otros que evidencian las relaciones socio-culturales en un contexto determinado.

Psicológicos: Nos permite adentrarnos en las características evolutivas de los escolares determinadas por las diferentes etapas de su vida para poder orientarnos en el proceso metodológico del aprendizaje.

En los fundamentos de un proyecto curricular desempeñan un papel esencial la tendencia psicológica que esté vigente en un país determinado. Como se conoce hay un gran número de corrientes y tendencias psicológicas y cada una de ellas propone determinadas concepciones en cuanto a:

¿Qué es el aprendizaje y cómo debe enfocarse?

Si el aprendizaje se basa en la conducta observable del hombre, lo principal es lo que hace su conducta medible, basada en estímulo respuesta y reforzamiento. En estos casos el currículo enfatiza en la elaboración de objetivos, conocimientos, actividades y estrategias de evolución. Insiste además en los resultados, en sistemas de productos con un enfoque tecnológico de la educación.

Si el aprendizaje se orienta al desarrollo personal, con una visión optimista, el currículo tenderá a un carácter más flexible, tendrá en cuenta el autoaprendizaje a

partir de experiencias y conocimientos anteriores, o sea, la posibilidad del alumno de construir su conocimiento en interacción con el contexto socio -cultural.

Pedagógicos: Atiende al papel del maestro y la escuela en el proceso enseñanza - aprendizaje. En relación con las corrientes y tendencias los fundamentos pueden variar:

- Si se concibe un proceso de aprendizaje donde el contenido es transmitido por el profesor como verdades acabadas, generalmente, con poco vínculo con la práctica disociado de la experiencia, del contexto en que se desenvuelve el estudiante como ser humano, el diseño curricular será:
- Cuando el proceso de enseñanza se organiza a partir de situar al estudiante como centro de toda la acción educativa y se le convierte en sujeto activo de su propio aprendizaje, entonces la concepción curricular será más flexible, se incluyen temáticas de interés, la organización de contenido tiene un carácter globalizador, posibilitando que la escuela construya su propio currículo en estrecha relación con el contexto socio - cultural y los intereses y necesidades del estudiante y con su participación en la solución de los problemas.

Epistemológico: Está en relación con la forma en que se construye el conocimiento, si es una construcción social o individual del conocimiento científico actualizado. Las bases y fundamentos analizados deben tenerse en cuenta para cualquier propuesta curricular y a su vez se relacionan con los enfoques asumidos.

ENFOQUE CURRICULAR

Es uno de los pasos más importantes en el diseño curricular, pues posibilitan la comprensión de la esencia misma del currículo y desde la investigación que los participantes hagan, darle una respuesta a todas sus dimensiones.

Es evidente que en todo enfoque curricular están presentes posiciones teórico-prácticas y metodológicas que orientan el trabajo y la dirección principal de la investigación del currículo y que nos permite precisar los valores implícitos en la construcción realizada.

MODELOS CURRICULARES

Estos enfoques generan distintos modelos curriculares, entendiéndose por modelo curricular:

- Modelos clásicos
- Modelos con un enfoque tecnológico y sistémico,
- Modelos que surgen como una alternativa a los modelos conductistas realizando con un planteamiento crítico y sociopolítico a los mismos.
- Modelos con un enfoque constructivista,

Modelo de César Coll:

Como una alternativa a la teoría del aprendizaje conductista se han elaborado en los últimos años propuestas curriculares acordes con el paradigma cognitivo, centrando la atención al cómo aprende el alumno, considerando el aprendizaje como un proceso constructivo.

Este autor plantea, a partir de su concepción el currículo como un proyecto que preside las actividades educativas escolares, que precisa sus intenciones y proporciona guías de acción adecuadas y útiles para los profesores que tienen la responsabilidad directa de su ejecución que en la concepción del currículo deben tenerse en cuenta dos aspectos fundamentales: la distribución de competencias en la elaboración y concreción del currículo y la adopción del constructivismo del aprendizaje escolar y la enseñanza como marco psicopedagógico.

DIMENSIONES DEL CURRÍCULO.

Entendiendo el currículo como la concreción del diseño, desarrollo y evaluación de un proyecto educativo que responde a unas bases y fundamentos determinados y a una concepción didáctica, es posible distinguir en el mismo tres dimensiones fundamentales:

- El diseño curricular.
- El desarrollo curricular.
- La evaluación curricular.

El término dimensión curricular es utilizado en este contexto para designar las direcciones en que se manifiesta el proceso curricular, la forma en que se expresa y se revela concretamente. Las dimensiones no se corresponden con etapas del proceso curricular aunque en ocasiones, estas pueden tener una presencia más explícita en algunas de sus fases.

El diseño curricular

En la literatura sobre el tema en ocasiones se identifica el diseño curricular con el concepto de planeamiento o con el currículo en su integridad (ARNAZ, 1981)

Tareas del diseño curricular

- 1ra. Diagnóstico de problemas y necesidades.
- 2da. Modelación del Curriculum.
- 3ra. Estructuración curricular.
- 4to. Organización para la puesta en práctica.
- 5ta. Diseño de la evaluación curricular.

LA EVALUACION CURRICULAR.

La evaluación curricular es una dimensión que forma parte de todos los momentos del diseño y desarrollo curricular analizados anteriormente ya que en todo proceso de dirección el control es una tarea esencial.

La evaluación del diseño y desarrollo curricular constituye un proceso mediante el cual se corrobora o se comprueba la validez del diseño en su conjunto, mediante el cual se determina en qué, medida su proyección, implementación práctica y resultados satisfacen las demandas que la sociedad plantea a las instituciones educativas.

De lo antes planteado se infiere que no se puede ubicar en un momento específico, sino que debe ser sistemático, constituyendo una modalidad investigativa que permite perfeccionar el proceso docente educativo a partir del análisis de los datos que se recogen en la práctica. Lo anterior supone considerar la evaluación curricular como un proceso amplio, que incluye a la evaluación del aprendizaje de los educandos y todo lo que tiene que ver con el aparato académico, administrativo e infraestructural que soporta a este currículo.

La evaluación es por lo tanto un proceso, al mismo tiempo que es un resultado. Un resultado a través del cual puede saberse hasta qué punto con determinados indicadores lo diseñado se cumple o no.

Se evalúa lo que está concebido, diseñado, ejecutado incluyendo el proceso de evaluación curricular en sí mismo; de ahí que la evaluación curricular se inicie en la etapa de preparación del curso escolar, donde se modela o planifica la estrategia en base a los problemas que se han detectado o se prevé que pudieran existir.

Principales elementos:

- **¿Para qué?** Objetivos más generales de la evaluación y derivar de ellos paulatinamente los objetivos parciales claros, precisos, alcanzables y evaluables).
- **¿Qué?** La evaluación puede referirse a todo el currículo o a un aspecto particular de este.
- **¿Quién?** En dependencia de lo que se vaya a evaluar y del nivel organizativo en que se realizará se determina los participantes que se incluyeron en la evaluación y quién la ejecutará en relación con el nivel

organizativo de que se trate. Para el desarrollo de la evaluación curricular tendrán en cuenta, entre otros elementos, los criterios, sugerencias, etcétera de los alumnos.

- **¿Cómo?** Métodos a utilizar en dependencia de lo que se evalúa.
- **¿Con qué?** Se valoran los medios, recursos, presupuesto, etc.
- **¿Cuándo?** Se tiene en cuenta la secuenciación u organización del proceso de evaluación.

En dependencia de lo que se evalúa, la evaluación curricular debe, aplicando los criterios generales, realizarse en distintos momentos y con funciones distintas.

2.4.2.2 ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN GENERAL

Introducción:

El Ministerio de Educación tiene entre sus objetivos centrales el incremento progresivo de la calidad en todo el sistema educativo; para ello, emprende diversas acciones estratégicas derivadas de las directrices de la Constitución de la República y del Plan Decenal de Educación. Una tarea de alta significación es la realización del proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica con el fin de lograr los siguientes objetivos:

- Potenciar, desde la proyección curricular, un proceso educativo inclusivo de equidad con el propósito de fortalecer la formación ciudadana para la democracia, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional.
- Ampliar y profundizar el sistema de destrezas y conocimientos a concretar en el aula.
- Ofrecer orientaciones metodológicas proactivas y viables para la enseñanza - aprendizaje, a fin de contribuir al perfeccionamiento profesional docente.

- Precisar indicadores de evaluación que permitan delimitar el nivel de calidad del aprendizaje en cada año de Educación Básica.

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular se ha realizado a partir de la evaluación y las experiencias logradas con el currículo vigente, el estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, recogiendo el criterio de especialistas y de docentes ecuatorianas y ecuatorianos del primer año y de las cuatro áreas fundamentales del conocimiento en la Educación Básica: Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Antecedentes:

La nueva Constitución de la República

En la actual Constitución de la República aprobada por consulta popular en 2008, en el artículo No. 343 de la sección primera de educación, se expresa: “El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

En el artículo No. 347, numeral 1, de la misma sección, se establece lo siguiente: “Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas”.

Estos principios constituyen mandatos orientados a la calidad de la educación nacional, para convertirla en el eje central del desarrollo de la sociedad ecuatoriana

El plan Decenal de Educación

El Ministerio de Educación, en noviembre de 2006, mediante Consulta Popular, aprobó el Plan Decenal de Educación 2006 - 2015, definiendo, entre una de sus políticas, el mejoramiento de la calidad de la educación. En este plan se precisa, entre otras directrices:

- Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo.
- Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sector.
- Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, desarrollo profesional, condiciones de trabajo y calidad de vida.

A partir de este documento, se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa; una de las estrategias se refiere a la actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación Básica y de Bachillerato y a la construcción del currículo de Educación Inicial, así como a la elaboración de textos escolares y guías para docentes que permitan una correcta implementación del currículo.

La Reforma Curricular vigente y su evaluación

En el año de 1996 se oficializó la aplicación de un nuevo diseño curricular llamado “Reforma Curricular de la Educación Básica”, fundamentada en el desarrollo de destrezas y el tratamiento de ejes transversales. Durante los trece años transcurridos hasta la fecha, diferentes programas y proyectos educativos fueron implementados con el objetivo de mejorar la educación y optimizar la capacidad instalada en el sistema educativo.

Para valorar el grado de aplicación de la Reforma Curricular y su impacto, la Dirección Nacional de Currículo realizó un estudio a nivel nacional que permitió comprender el proceso de aplicación de la Reforma de la Educación Básica y su grado de presencia en las aulas, las escuelas y los niveles de supervisión, determinando los logros y dificultades, tanto técnicas como didácticas.

Esta evaluación intentó comprender algunas de las razones que argumentan los docentes en relación con el cumplimiento o incumplimiento de los objetivos de la Reforma: la desarticulación entre los niveles, la insuficiente precisión de los conocimientos a tratar en cada año de estudio, las limitaciones en las expresiones de las destrezas a desarrollar y la carencia de criterios e indicadores de evaluación

Se realiza la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica como una contribución al mejoramiento de la calidad, con orientaciones más concretas sobre las destrezas y conocimientos a desarrollar; propuestas metodológicas de cómo llevar a cabo la enseñanza y el aprendizaje; del mismo modo que la precisión de los indicadores de evaluación en cada uno de los años de Educación Básica.

El diseño que se presenta de la Actualización y Fortalecimiento Curricular va acompañado de una sólida preparación de los docentes, tanto en la proyección científica - cultural como pedagógica. Además, se apoyará en un seguimiento continuo por parte de las autoridades de las diferentes instituciones educativas y supervisores provinciales de educación.

El Ministerio de Educación, de igual forma, realizará procesos de monitoreo y evaluación periódica para garantizar que las concepciones educativas se concreten en el cumplimiento del perfil de salida del estudiantado al concluir la Educación General Básica, consolidando un sistema que desarrolle ciudadanas y ciudadanos con alta formación humana, científica y cultural.

Bases pedagógicas del diseño curricular:

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica - 2010 se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del que hacer educativo; en especial, se han considerado los fundamentos de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como protagonista principal en busca de los

nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, con el predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. Estos referentes de orden teórico se integran de la siguiente forma:

El desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión:

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica se ha proyectado sobre la base de promover ante todo la condición humana y la preparación para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanas y ciudadanos con un sistema de valores que les permiten interactuar con la sociedad demostrando respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del buen vivir.

El desarrollo de la condición humana se concreta de diversas formas, entre ellas: en la comprensión entre todos y con la naturaleza. En general, la condición humana se expresa a través de las destrezas y los conocimientos a desarrollar en las diferentes áreas y años de estudio, los cuales se precisan en las clases y procesos de aulas e incluso en el sistema de tareas de aprendizaje, con diversas estrategias metodológicas y de evaluación.

Proceso Epistemológico: Un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo. La dimensión epistemológica del diseño curricular, es decir, el proceso de construcción del conocimiento se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la concreción de los objetivos educativos con su sistema de destrezas y conocimientos, a través del enfrentamiento ante situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje, para conducir al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que demanda el perfil de salida de la Educación Básica.

Esto implica:

- Observar, analizar, comparar, ordenar, entramar y graficar las ideas esenciales y secundarias interrelacionadas entre sí, buscando aspectos comunes, relaciones lógicas y generalizaciones de las ideas;
- Reflexionar, valorar, criticar y argumentar sobre conceptos, hechos y procesos de estudio;
- Indagar, elaborar, generar, producir soluciones novedosas, nuevas alternativas desde variadas lógicas de pensamiento y formas de actuar.

Una visión crítica de la pedagogía: un aprendizaje productivo y significativo:

Esta proyección epistemológica tiene el sustento teórico en las diferentes visiones de la Pedagogía Crítica, que se fundamenta, en lo esencial, en el incremento del protagonismo de las alumnas y los alumnos en el proceso educativo, con la interpretación y solución de problemas en contextos reales e hipotéticos, participando activamente en la transformación de la sociedad. En esta perspectiva pedagógica, la actividad de aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la actividad de estudio, para llegar a la “meta cognición”

La estructura curricular: sistema de conceptos empleados: El nuevo referente curricular de la Educación Básica se ha estructurado sobre la base del sistema conceptual siguiente:

Perfil de salida: Desempeños que debe demostrar el estudiantado al concluir el décimo año de estudio, con un grado de generalización de las destrezas y conocimientos especificados en el currículo de Educación Básica. Este desempeño debe reflejarse a través de las destrezas de mayor generalización (saber hacer), de los conocimientos (saber) y de los valores humanos (ser).

Objetivos educativos del área: Orientan el alcance del desempeño integral que deben lograr los estudiantes en el área de estudio durante todo el proceso de la Educación Básica.

Los objetivos responden a las interrogantes siguientes:

- ¿Qué acción o acciones de alta generalización deberán realizar los estudiantes?
- ¿Qué debe saber? Conocimientos asociados y cuáles son los Logros de desempeño esperados.
- ¿Para qué? Contextualización con la vida social y personal.

Objetivos educativos del año: Expresan las máximas aspiraciones a lograr en el proceso educativo dentro de cada año de estudio. Tienen la misma estructura que los objetivos del área.

Eje curricular integrador del área: Idea de mayor grado de generalización del conocimiento de estudio que articula todo el diseño curricular en cada área. A partir de él se generan las destrezas, los conocimientos y las expresiones de desarrollo humano integral, constituyendo la guía principal del proceso educativo.

Ejes del aprendizaje: Se derivan del eje curricular integrador en cada área de estudio; sirven de base para articular los bloques curriculares.

Macrodestrezas: Nivel máximo de pensamiento que integra e interrelaciona diferentes destrezas de comprensión, producción y práctica de valores.

Bloques curriculares: Articulan e integran un conjunto de destrezas con criterios de desempeño alrededor de un tema central, siguiendo una determinada lógica de ciencia.

Destrezas con criterios de desempeño: Expresan el “saber hacer”, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, asociados a un determinado conocimiento teórico y dimensionado por niveles de complejidad que caracterizan los criterios de desempeño. Las destrezas con criterios de desempeño se expresan respondiendo a las siguientes interrogantes:

Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje: Constituyen orientaciones metodológicas y didácticas para ampliar la información que expresan las destrezas con los conocimientos asociados a éstas; a la vez, se ofrecen sugerencias para desarrollar diversos métodos y técnicas para conducir su desarrollo dentro del sistema de clases y fuera de él, del protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, en la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad.

En esta perspectiva pedagógica, el aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la metodología de estudio, para llegar a la meta cognición. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2009)

2.4.2.3 DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO.

La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En este documento curricular se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación microcurricular de sus clases y las tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño. Las destrezas se expresan respondiendo a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué debe saber hacer? Destreza
- ¿Qué debe saber? Conocimiento
- ¿Con qué grado de complejidad?(Ministerio de Educación del Ecuador, 2009)

Importancia:

La Estructura Curricular 2010, propicia trabajar con destrezas con criterio de desempeño, esa es la orientación y como trabajadores de la educación, debemos aceptar y adaptarnos a esa orientación, más bien disposición. Esto nos lleva y obliga a la ampliación de nuestro conocimiento contestarnos ¿Qué son competencias? ¿Qué es destreza? y ¿Qué es destreza con criterio de desempeño? Establezcamos sus diferencias y semejanzas, apropiémonos y aprovechémoslos de los conceptos.

Podríamos preguntarnos: ¿Qué es mejor trabajar: competencias o destrezas con o sin criterio de desempeño? Obligados como estamos a establecer un marco de trabajo con las destrezas con criterio de desempeño, mi observación es que las competencias es un nivel más complejo, pero no menos cierto que el dominio de las destrezas con criterio de desempeño nos coloca cerca de las competencias y con la orientación del maestro y la inteligencia del estudiante podremos hasta desbordarla.

El apropiamiento de conceptos e ideas entre todos es fundamental y en el plano educativo es necesario asimilar las nociones elementales como son:

- Habilidades: capacidades de realizar tareas y solucionar problemas
- Competencias: capacidades de aplicar los resultados del aprendizaje

Las Habilidades tienen un nivel básico y son consustanciales a los primeros niveles de todo tipo de aprendizajes, las competencias por otro lado, constituyen la acción capaz de resolver los problemas con el acervo adquirido y desarrollado. ¿Cuál son las habilidades? ¿Cuáles son las Competencias? Las respuestas constituyen una tarea colectiva y una necesidad para el siglo XXI.

La Evaluación de Destrezas con Criterios de Desempeño

El Proceso general de la evaluación del aprendizaje por competencias es el siguiente:

- "Preparación: Definir, qué se evalúa, qué tipo de evaluación-inicial, procesual, final
- Distinguir las competencias implícitas al logro de la actividad.
- Definir los criterios de desempeño (cómo lo hace) e indicadores de logro (qué hace).
- Diseñar el instrumento para evaluar; una mezcla de métodos y técnicas deberá ser usada para proveer evidencia suficiente de la cual inferir el logro de competencia
- Llevar a cabo la evaluación ya sea individual o colectiva
- Interpretar los resultados (juicios y tomas de decisión del profesor sobre el progreso del estudiante).
- Realizar la meta evaluación, reflexión sobre el proceso de aprendizaje

Instrumentos indispensables

La selección de los instrumentos será un trabajo del docente, y será de acuerdo a la disposición precisa de la complejidad presente en la destreza con criterio de desempeño y haciendo concordarla con los indicadores de evaluación, donde no haya la concordancia debemos crear indicadores de evaluación para cada destreza específica. (MUÑOZ M. , 2011)

2.4.2.4 CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Definición:

Se ha considerado la construcción del conocimiento como un proceso de equilibrio, desequilibrio y nuevo equilibrio de ideas. En el contexto escolar esto se produce por la acción pedagógica que activa los conocimientos previos del alumno, provoca el desequilibrio y da información para superarlo, todo ello

conforme a unos objetos educativos. El sujeto construye conocimientos a partir de su interacción con el entorno físico y social pero el producto de esto dependerá del desarrollo de sus capacidades cognitivas.(GÓMEZ A. , 2010)

Concepto:

La construcción de conocimiento es un proceso en la que el sujeto emplea materiales comunes a los otros sujetos, y materiales inéditos, privativos de cada sujeto, singulares y únicos. De esa manera, el sujeto como ente experienciado, forma parte del conocimiento que el mismo genera.

También se construye conocimiento, a través del método científico, cuando se aplican los postulados y procedimientos del método científico, en la resolución de un problema, y el investigador establece su propia interpretación de la situación, se está elaborando o creando nuevo conocimiento. Igualmente se produce conocimiento mediante la observación de objetos, el análisis de realidades y mediante la experimentación. (MASSABIÉ, 2013)

Comienzo del conocimiento:

Todo el conocimiento se debe a las investigaciones ya sean sociales, humanísticas o físicas y estas pueden ser de tres tipos: cualitativas, cuantitativas y mixtas. Los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas.

La diferencia fundamental entre ambas metodologías es que la cuantitativa estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas y la cualitativa lo hace en contextos estructurales y situacionales. La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica.

La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a

través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada. Así mismo las llamadas mixtas constan de las dos partes tanto cualitativas como cuantitativas.(GÓMEZ A. , 2010)

Conocer, producir y aplicar:

Cómo se conoce, cómo se produce, y cómo se aplica son procesos que están interrelacionados, van de la mano, en algunos casos se dan de manera simultánea, y pareciera que no hay fronteras entre ellos. Por ejemplo, cuando se aplica el método científico está poniendo en práctica un conocimiento previo, en la generación de nuevo conocimiento. Cuando se escribe un artículo o un libro, igualmente se pone en práctica o se aplica un conocimiento previamente adquirido. En ese caso se usan, los sentidos para ponerlo en práctica, se usa la lectura, la meditación o análisis y la escritura.

Entonces, para poner en práctica el conocimiento producido, lo primero que debemos hacer es conocer, bien sea mediante el estudio, la precepción, los sentidos, la lectura, la lógica, el contexto, la razón, la meditación, entre otros. Luego se trata es de desarrollar esa teoría adquirida, mediante la escritura de un libro, el desarrollo de un producto, el diseño de una máquina; observe que a la vez que se produce se está aplicando un conocimiento. Porque cuando se diseña un producto, se está generando conocimiento y al mismo tiempo se están aplicando conocimientos en su elaboración, y todo ello a través de los sentidos.

También se aplica el conocimiento mediante la comunicación, o el lenguaje oral. Por ejemplo, en el proceso de enseñanza cuando un profesor explica una clase a los estudiantes, está poniendo en práctica su conocimiento, se resuelven problemas teóricos y matemáticos usando el conocimiento adquirido. Y allí también actúan los sentidos en todos sus aspectos.

Cuando se pone en práctica un conocimiento, se ponen a funcionar los sentidos, la razón, el cúmulo de conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas durante la vida, se busca en ese bagaje de conocimientos, los medios, los métodos, procedimientos que mejor permitan obtener el objetivo. Es un proceso intelectual y físico que se desarrolla simultáneamente.

Corrientes filosóficas:

La epistemología: Como rama de la filosofía, estudia las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que llevan a la obtención del conocimiento. En el transcurrir de los años se han producido diferentes corrientes filosóficas que abordado o defienden posturas sobre la forma cómo se conoce, cómo se produce conocimiento, a continuación se mencionan las principales.

- Empirismo: Enfatiza el papel de la experiencia ligada a la percepción sensorial, en la formación del conocimiento. Para el empirismo más extremo, la experiencia es la base de todo conocimiento, no sólo en cuanto a su origen sino también en cuanto a su contenido.
- Racionalismo: sistema de pensamiento que acentúa el papel de la razón en la adquisición del conocimiento.
- Positivismo: Afirma que el único conocimiento auténtico es el conocimiento científico, y que tal conocimiento solamente puede surgir de la afirmación de las teorías a través del método científico.

Constructivismo: Consideran que el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y la realidad que le rodea

Enfoque pedagógico:

- El conocimiento visto desde el enfoque pedagógico lleva al individuo a apropiarse del conocimiento, esto desde el punto de vista conceptual. Para el enfoque constructivista el conocimiento no se descubre, se construye. Es en suma el conocimiento la acumulación de vivencias, producto de la conciencia. Esto trae como consecuencia que el hombre se esmere por

trasmitir lo aprendido, por producir nuevos conocimientos y reforzar lo que ya conoce. (MASSABIÉ, 2013)

La idea sobre la construcción de conocimientos evoluciona desde la concepción piagetiana; de un proceso fundamentalmente individual con un papel más bien secundario del profesor, a una consideración de construcción social desde la interacción con los demás, a través de símbolos socioculturales. Por consiguiente, el profesor adquiere especial protagonismo, al convertirse en un agente facilitador el andamiaje para la superación del propio desarrollo cognitivo personal. Este aparece primero en el plano interpersonal y, posteriormente se reconstruye en el plano intrapersonal. Es decir, se aprende en interacción con los demás y se produce el desarrollo cuando internamente se controla el proceso, integrando las nuevas competencias a la estructura cognitiva del alumno.(MASSABIÉ, 2013)

2.6 HIPÓTESIS

El aprendizaje lúdico de las matemáticas influye en la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.

2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

2.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Aprendizaje lúdico de las matemáticas

2.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Construcción del conocimiento

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE

Esta investigación se ubica en el paradigma crítico-propositivo con las características de ser:

Cualitativo por ser un problema socio-educativo como lo indica detalladamente en el marco teórico. Con las encuestas y la comparación de los cuadros estadísticos podemos determinar las cualidades que tiene la investigación identificando la naturaleza de la realidad.

Cuantitativo porque se realiza encuestas y datos estadísticos obtenidos de resultados a través de una muestra, haciendo inferencia a la población y logrando la comprobación de la hipótesis.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

De campo: La recolección de datos se dará de forma directa en el lugar donde ocurren los hechos, con aplicación de encuestas, que requiera el proceso de investigación, manteniendo relación directa con los autores del fenómeno investigado sin manipular o controlar variable alguna. La investigación se dará en la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruíz” del cantón Tisaleo, provincia de Tungurahua.

Documental Bibliográfica: Ésta investigación se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales como: libros, folletos, revistas, internet, material impreso que sustenta y profundiza la problemática a tratar. También se ha utilizado como instrumento para la elaboración del contexto, marco teórico así como la metodología.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación exploratoria: Es exploratoria porque se observó de manera directa el problema, se logró la recopilación de información por medio de técnicas estructuradas como el diálogo y la aplicación de la encuesta con un cuestionario previamente establecido.

Investigación descriptiva: Esta investigación será descriptiva porque permite detallar y explicar las particularidades y dimensiones del problema, su interés es de acción socio-educativo; también permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras.

Investigación correlacional: Esta investigación se establecerá entre la relación de las variables independiente y dependiente buscando medir el nivel de aprendizaje de forma lúdica de las matemáticas que incidan en la construcción del conocimiento de los estudiantes de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruíz”.

Investigación explicativa: Los estudios realizados en esta investigación dan lugar al análisis, síntesis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada. Determinando la identificación y análisis de las causales como son la variable independiente y sus resultados, los que se expresan en hechos verificables variables dependientes.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo, provincia de Tungurahua, está conformada por 1215 estudiantes hombres y mujeres y 51 docentes, los mismos que son el universo de la investigación, de la cual se obtiene una muestra para lograr mejores resultados.

Se obtiene la muestra seleccionando a los individuos en forma directa e individual. La cual es representativa de todo el universo de estudio, resultando más práctica, más eficiente y más económica en el momento de aplicarla.

Sujetos de Investigación:

- Docentes
- Estudiantes

3.4.1 TAMAÑO DE LA MUESTRA

Para el estudio de la investigación se ha tomado como muestra a los estudiantes de los Terceros años de Educación General Básica de la Unidad Educativa conformada por 34 niños y niñas de Tercer año paralelo “A”, 34 niños y niñas de Tercer año paralelo “B”, y 2 docentes pertenecientes a cada uno de los paralelos.

Cuadro N°1: Población y muestra

Información clave	Muestra (n)	Porcentaje
Estudiantes de tercer Año de Educación básica	68	97 %
Personal docente	2	3%
total	70	100%

Elaborado por: Jessica Yugcha

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Aprendizaje lúdico de las matemáticas.

Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
El aprendizaje lúdico es un proceso de asimilación de conocimientos mediante varias formas, de comunicarse y sentir vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, siendo una verdadera fuente generadora de emociones por parte del sujeto que aprende, fomentando el desarrollo psico-social y orientándose a la adquisición de saberes.	Proceso de asimilación del conocimiento	Causa Transcurso	¿Cuándo empieza las clases de matemáticas su profesora hace algún juego? ¿Durante las horas de clase de matemáticas su profesora trabaja solo con el texto o cuaderno de trabajo?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
	Fuente de emociones	Aprovechamiento Adaptación Utilización	¿Utiliza la profesora materia didáctico para enseñar las matemáticas? ¿Su profesora hace grupos para aprender matemáticas?	
	Adquisición de saberes	Distracción Diversión	¿Su profesora utiliza juegos durante la hora clase de matemática?	

Elaborado por: Jessica Yugcha

Variable dependiente: Construcción del conocimiento

Cuadro N°3: Operacionalización de la variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
La construcción del conocimiento es un proceso de "elaboración" en el sentido que el estudiante selecciona y organiza las informaciones que le llegan por diferentes medios, el facilitador entre otros, estableciendo relaciones entre los mismos.	<p>Conocimiento</p> <p>Organizar la información</p> <p>Medios</p>	<p>Comprensión</p> <p>Noción</p> <p>Madurez</p> <p>Formar</p> <p>Construir</p> <p>Crear</p> <p>Explorar</p> <p>Indagar</p> <p>Métodos</p> <p>Técnicas</p> <p>Actividades</p> <p>Juegos</p>	<p>¿Cuándo no entiende algo de lo que la profesora le está indicando, ella repite la clase?</p> <p>¿La profesora motiva la participación en clases?</p> <p>¿Cuándo su profesora plantea un problema, le ayuda a resolver?</p> <p>¿En la clase se ejemplifica el tema a tratar?</p> <p>¿La explicación de la clase es clara o entendible?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

Elaborado por: Jessica Yugcha

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Recolección de información

Cuadro N°4: Recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué se investigó?	Para el logro de los objetivos planteados en la investigación.
2. ¿De qué personas u objetos se investigó?	De los estudiantes de tercer Año de Educación básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz”
3. ¿Sobre qué aspectos se investigó?	Sobre el aprendizaje lúdica de las matemáticas y la formación del conocimiento
4. ¿Quién investigó?	Investigadora o autora del proyecto.
5. ¿Cuándo se realizó la investigación?	En el periodo julio 2014-marzo 2015
6. ¿Dónde se investigó?	En la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz”
7. ¿Cuántas veces se recopilaron los datos?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección de datos se utilizó?	Encuestas
9. ¿Con qué se recolectó datos de la investigación?	Cuestionario estructurado de encuesta
10. ¿En qué situación?	En las aulas de clase de la escuela con la colaboración de la comunidad educativa. Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo, absoluta reserva y confidencialidad.

Elaborado por: Jessica Yugcha

3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.

Plan que se empleará para procesar la información recogida.

Para el procesar la información se tendrán en cuenta algunos aspectos tales como:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir, limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de recolección en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.
- Tabulación de la información recogida.
- Estudio estadístico de datos para la presentación de resultados.
- Interpretación cualitativa de la información recopilada.

Plan de análisis e interpretación de resultados.

Los aspectos a desarrollar para el análisis e interpretación de resultados serán los siguientes:

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, con el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis, mediante la aplicación de un modelo preestablecido.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Esta encuesta está dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz”

4.1ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta 1. ¿Cuándo inicia las clases de matemáticas su profesora hace algún juego?

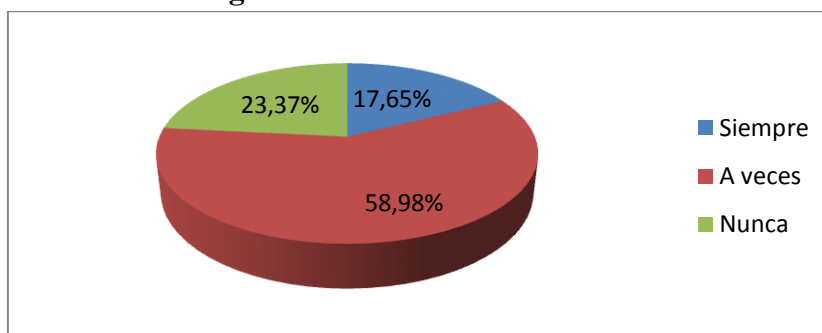
Tabla N°1:Juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	17.6%
A veces	40	58.8%
Nunca	16	23.5%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz

Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°5:Juegos



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz

Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis: De 68 estudiantes 12 que corresponde al 17.65% dicen que las docentes siempre empiezan con juegos las clases de matemática, 40 estudiantes que es el 58.8% dicen que a veces y 16 que es el 23.5% dicen que nunca empieza la clase con juegos.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes a veces empiezan las clases con algún tipo de juego. De ahí que ocasiona una acción desinteresada y un bajo nivel de motivación en los estudiantes al iniciar las actividades planificadas para impartir la clase.

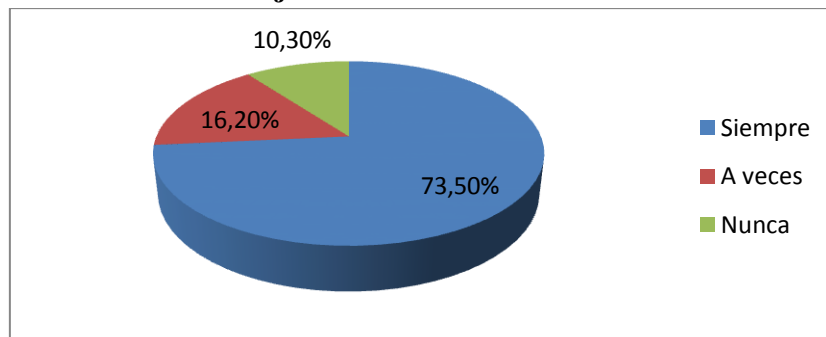
Pregunta 2 ¿Durante las horas de clase de matemáticas su profesora trabaja solo con el texto o cuaderno de trabajo?

Tabla N°2: Trabajo con texto

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	50	73.5%
A veces	11	16.2%
Nunca	7	10.3%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°6: Trabajo con texto



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 50 que corresponde al 73.5% dicen que las docentes siempre trabajan ya sea con el texto o cuaderno de trabajo en las clases de matemática, 11 estudiantes que es el 16.2% dicen que a veces y 7 que es el 10.3% dicen que nunca trabaja con el texto o cuaderno de trabajo de matemáticas.

Interpretación: Los estudiantes manifiestan que las docentes siempre desarrollan su clase utilizando el texto o cuaderno de trabajo implementado por el Ministerio de Educación, lo cual conlleva a los estudiantes a una monotonía educativa, sin interés de aprender y experimentar nuevos conocimientos.

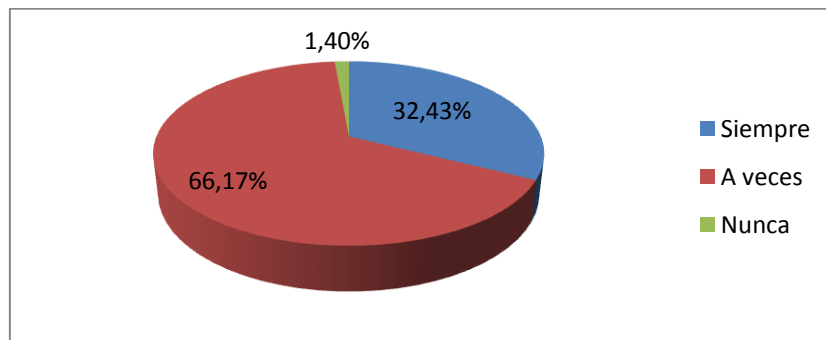
Pregunta 3 ¿Utiliza la profesora materia didáctico para enseñar matemáticas?

Tabla N°3: Material didáctico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	32.43%
A veces	45	66.17%
Nunca	1	1.40%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°7: Material didáctico



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 22 que corresponde al 32.43% dicen que las docentes siempre utilizan material didáctico para el desarrollo de la hora clase de matemática, 45 estudiantes que es el 66.17% dicen que a veces y 1 que es el 1.4% dicen que nunca trabaja con material didáctico.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes a veces trabajan utilizando material didáctico para el desarrollo de las clases de matemáticas, esto ocasiona un desinterés en la clase por parte de los estudiantes, y alteran las acciones de la conducta dando lugar a distracciones e indisciplina.

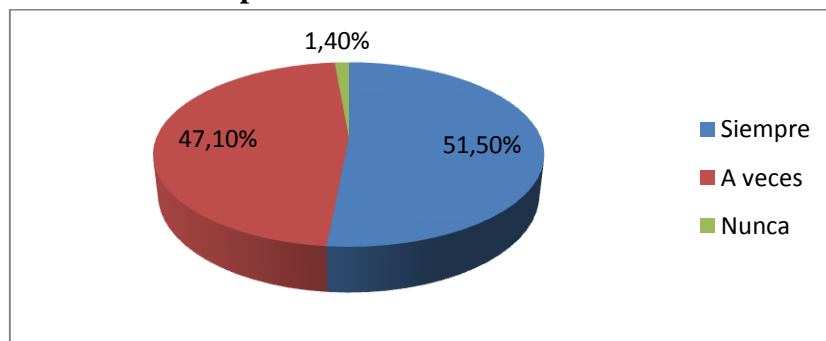
Pregunta 4¿Su profesora hace grupos para aprender matemáticas?

Tabla N°4: Grupos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	51.50%
A veces	32	47.10%
Nunca	1	1.40%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°8: Grupos



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 35 que corresponde al 51.50% dicen que las docentes siempre hacen grupos de trabajo para el proceso de la enseñanza aprendizaje, 32 estudiantes que es el 47.10% dicen que a veces y 1 que es el 1.40% dicen que nunca trabaja formando grupos..

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes siempre hacen grupos de trabajo al impartir las clases de matemática. Sin embargo existe un porcentaje significativo que indica que debe mejorarse este tipo de actividad explicando las técnicas a utilizar, ya que los estudiantes no conocen el tipo de técnica que están utilizando durante el desarrollo de la clase. Lo cual ocasiona confusión en los estudiantes.

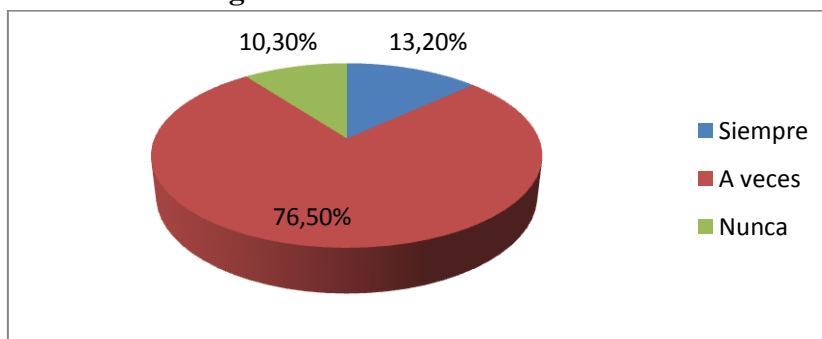
Pregunta5: ¿Su profesora utiliza juegos durante la hora clase de matemática?

Tabla N°5: Juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	13.2%
A veces	52	76.5%
Nunca	7	10.3%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°9:Juegos



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 9 que corresponde al 13.2% dicen que siempre en el desarrollo de la clase de matemáticas se utiliza juegos, 52 estudiantes que es el 76.5% dicen que a veces y 7 que es el 10.3% dicen que nunca se ha trabajado con juegos.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes a veces trabajan utilizando técnicas como el juego para enseñar las clases de matemáticas, esto genera un ambiente de cansancio y desinterés en los estudiantes durante las clases impartidas permitiendo fácilmente la distracción y aburrimiento entorpeciendo la construcción de sus conocimientos.

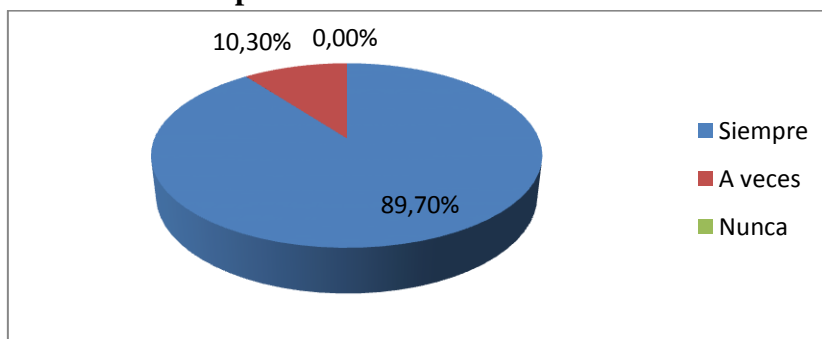
Pregunta 6: ¿Cuándo no entiende algo de lo que la profesora le está indicando, ella repite la clase?

Tabla N°6: Repetir clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	61	89.70%
A veces	7	10.3%
Nunca	0	00.0%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°10: Repetir clase



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 61 que corresponde al 89.70% dicen que las docentes siempre repiten la clase cuando no está bien comprendida, 7 estudiantes que es el 10.3% dicen que a veces y 0 estudiantes que es el 0% dicen que nunca repite la clase.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes siempre repiten la clase cuando los estudiantes no entienden lo que se está explicando. Permite que el estudiante pueda reforzar sus conocimientos. Sin embargo este porcentaje indica que las clases en muchas ocasiones no son entendidas ya sea por el tipo de metodología que usa la profesora o por el cansancio o distracción que pueda tener el estudiante.

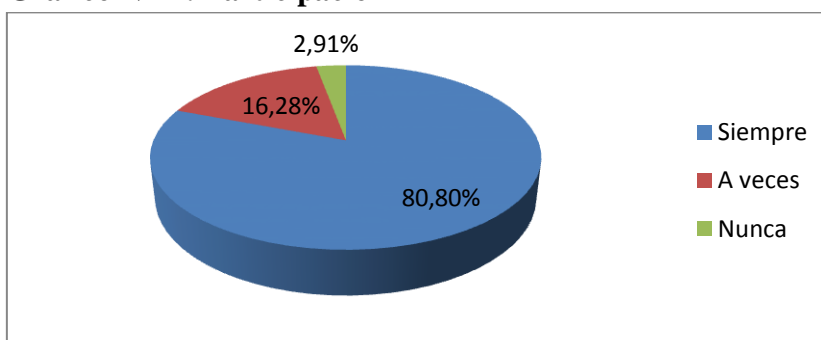
Pregunta 7: ¿La profesora motiva la participación en clases?

Tabla N°7: Participación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	55	80.80%
A veces	11	16.28%
Nunca	2	2.91%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°11: Participación



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 55 que corresponde al 80.80% dicen que las docentes siempre motivan a que los estudiantes participen en el desarrollo de las clases, 11 estudiantes que es el 16.28% dicen que a veces y 2 que es el 2.91% dicen que nunca les motiva a la participación en clase.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes siempre motivan a los estudiantes a que participen en la hora clase. Ocasionando la participación en cada uno de los estudiantes.

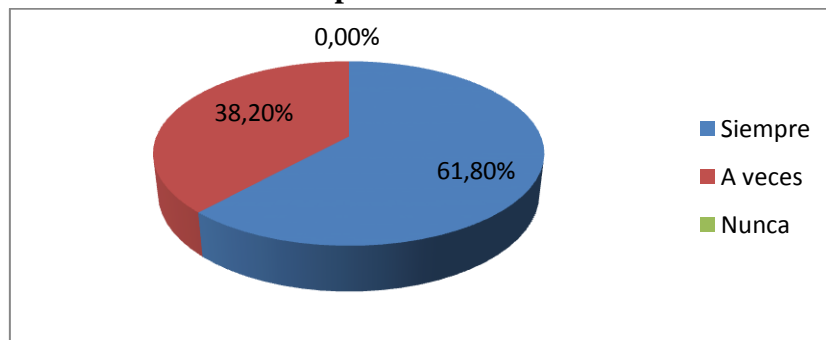
Pregunta 8: ¿Cuándo su profesora plantea un problema, le ayuda a resolver?

Tabla N°8: Resolver problema

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	61.80%
A veces	26	38.20%
Nunca	0	0%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°12: Resolver problema



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 42 que corresponde al 61.80% dicen que las docente siempre plantean un problema, ella les ayuda a resolverlo; 26estudiantes que es el 38.20% dicen que a veces y ninguno dicen que nunca les ayuda a resolver problemas matemáticos.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes siempre ayudan a los estudiantes a resolver problemas planteados de matemática, esto ayuda a una seguridad en los estudiantes para resolver problemas planteados.

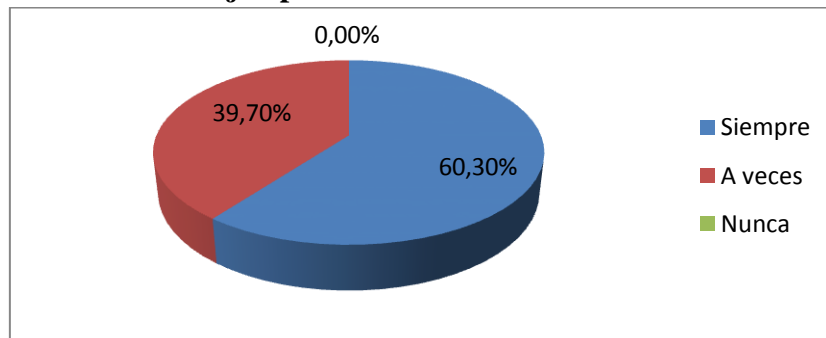
Pregunta 9: ¿En la clase se ejemplifica el tema a tratar?

Tabla N°9: Ejemplificación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	60.30%
A veces	27	39.70%
Nunca	0	0%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°13: Ejemplificación



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 41 que corresponde al 60.30% dicen que las docente siempre ejemplifica los problemas planteados en clase, 27 estudiantes que es el 39.70% dicen que a veces y ninguno que es el 0% dicen que nunca.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que las docentes siempre ejemplifican el tema a tratar durante las horas de matemática, dando lugar a un bajo nivel de distracción y un mejor alcances en los estudiantes de lo explicado; sin embargo no se llega a una totalidad dejando abierto un lugar para determinar que no siempre es entendible la ejemplificación o no siempre se da la misma.

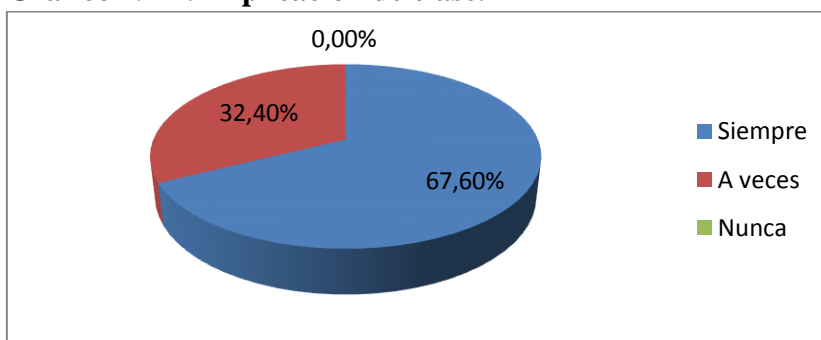
Pregunta 10: ¿La explicación de la clase es clara o entendible?

Tabla N°10: Explicación de clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	46	67.60%
A veces	22	32.40%
Nunca	0	0%
Total	68	100%

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Gráfico N°14: Explicación de clase.



Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz
Elaborado por: Jessica Yugcha

Análisis

De 68 estudiantes 46 que corresponde al 67.60% dicen que las docentes siempre imparte las clase de forma clara y entendible, 22 estudiantes que es el 32.40% dicen que a veces y ninguno que es el 0% dicen que nunca.

Interpretación: Los estudiantes manifiestan que las docentes siempre imparten las clases de manera clara y entendible, lo cual hace que los estudiantes puedan construir conocimientos de la clase explicativa de la docente.

4.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

La divergencia del Chi cuadrado determinará la existencia de dependencia entre la Variable independiente y dependiente; para determinar si el valor es elevado se debería comprobar con el valor de las tablas estadísticas, tomando en cuenta un nivel de confiabilidad del 95% y los grados de libertad correspondientes.

4.2.1 MODELO LÓGICO

Hipótesis alternativa H_1 : El aprendizaje lúdico de las matemáticas sí influye en la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.

Hipótesis nula: H_0 : El aprendizaje lúdico de las matemáticas no influye en la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.

4.2.2 MODELO MATEMÁTICO

$$H_0: O = E$$

$$H_a: O \neq E$$

4.2.3 MODELO ESTADÍSTICO

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

4.2.4 NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

$$\alpha = 0.05$$

95% de Confiabilidad

4.2.5 FÓRMULA DEL CHI- CUADRADO

$$X_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

4.2.6 FÓRMULA DE LOS GRADOS DE LIBERTAD

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

Dónde:

X^2 = Cantidad elevada al cuadrado.

Σ = Sumatoria.

f_o = Frecuencia observada.

f_e = Frecuencia esperada.

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

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

$$gl = 2 \times 3$$

$$gl = 6$$

$$X^2_{\text{t}} = 12.59$$

Tenemos, el valor tabulado de X^2 con 6 grados de libertad y un nivel de significancia o límite de tolerancia de 0,05 es de 12.59 el mismo que fue encontrado en la tabla de Puntos porcentuales de la distribución X^2

4.2.7 RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS

Tabla N°11: Frecuencia observada a estudiantes

PREGUNTAS	Frecuencia			
	Siempre	A veces	Nunca	Subtotal
2. ¿Durante las horas de clase de matemáticas su profesora trabaja solo con el texto o cuaderno de trabajo?	50	11	7	68
3. ¿Utiliza la profesora materia didáctica para enseñar matemáticas?	22	45	1	68
5. ¿Su profesora utiliza juegos durante la hora clase de matemática?	9	52	7	68
6. ¿Cuándo no entiende algo de lo que la profesora le está indicando, ella repite la clase?	61	7	0	68
TOTAL	142	115	15	272

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz

Elaborado por: Jessica Yugcha

Cálculo de la frecuencia esperada

Alternativas de respuesta:

Siempre: S

A veces: Av

Nunca: N

Tabla N°12: Frecuencia esperada

	p2	p3	p5	p6	Suma Total
S	50	22	9	61	142
Av	11	45	52	7	115
N	7	1	7	0	15
Suma Total	68	68	68	68	272

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz

Elaborado por: Jessica Yugcha

Frecuencia esperada

$$S = (142 \cdot 68) / 272 = 35.50$$

$$Av = (115 \cdot 68) / 272 = 28.75$$

$$N = (15 \cdot 68) / 272 = 3.75$$

Calculo del Chi cuadrado

Tabla N°13: Cálculo del Chi cuadrado

Preg.		FO	FE	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
2	A	50	35,5	14,5	210,25	5,92253521
	B	11	28,75	-17,75	315,0625	10,9586957
	C	7	3,75	3,25	10,5625	2,81666667
3	A	22	35,5	-13,5	182,25	5,13380282
	B	45	28,75	16,25	264,0625	9,18478261
	C	1	3,75	-2,75	7,5625	2,01666667
5	A	9	35,5	-26,5	702,25	19,7816901
	B	52	28,75	23,25	540,5625	18,8021739
	C	7	3,75	3,25	10,5625	2,81666667
6	A	61	35,5	25,5	650,25	18,3169014
	B	7	28,75	-21,75	473,0625	16,4543478
	C	0	3,75	-3,75	14,0625	3,75
X²c						115,95493

Fuente: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz

Elaborado por: Jessica Yugcha

Comparar los valores

Se determinó los siguientes datos:

Valor calculado: **115,95493**

Valor de la tabla: **12.59**

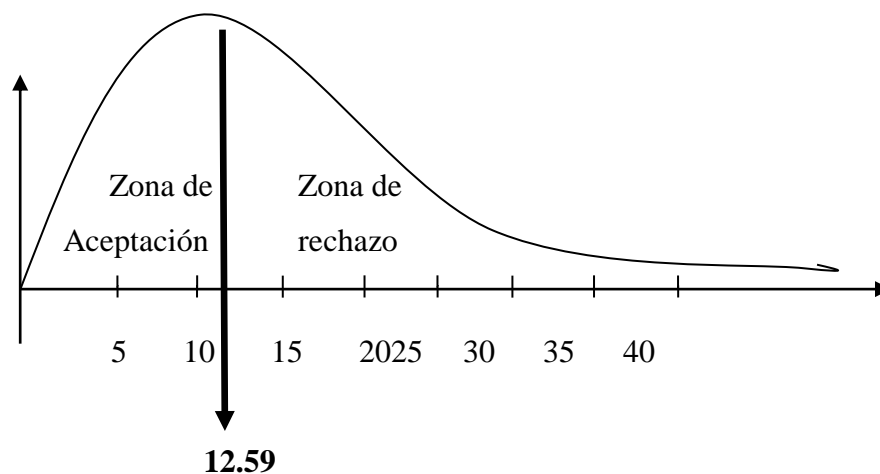
Es decir:

Chi cuadrado real: **115,95493**

Chi-cuadrado teórico: **12.59**

4.2.8 ZONA DE RECHAZO DE LA HIPÓTESIS NULA

Gráfico N°15: Gráfico de comprobación de hipótesis



4.2.9 REGLA DE DECISIÓN

R (H_0) si $X_c^2 > X_t^2$

Es decir $X_c^2 115,95493 > X_t^2 12.59$

4.2.10 DECISIÓN ESTADÍSTICA

Con 6 grados de libertad y 95% de confiabilidad la X_c^2 es de 115,95493 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X_t^2 que es de 12.59; por lo tanto se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

El Chi cuadrado real (115,95493) es mayor que el chi cuadrado teórico (12.59) por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa: El aprendizaje lúdico de las matemáticas si influye en la construcción del conocimiento en las y los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Temporal “Aníbal Salgado Ruiz” del Cantón Tisaleo, Provincia de Tungurahua.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Las profesoras en determinado tiempo aplican técnicas activas, sin embargo se debería perfeccionar las metodologías para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo de forma lúdica, y de sus mismas experiencias, es decir que aprendan mediante juegos permitiendo una interacción ente estudiante-maestro para fortalecer áreas como socio educativas, afectivas, axiológicas, mentales, de razonamiento dando lugar a que el estudiante sea el protagonista de un aprendizaje significativo.

En el desarrollo de las clases, la lúdica no es tomada en cuenta para que los estudiantes obtengan nuevos conocimientos, dando lugar a una atención dispersa, distracciones o aburrimiento en los estudiantes. Por lo que existe el riesgo de que en los estudiantes se creen lagunas de aprendizaje y bajen el nivel de aprovechamiento académico.

No se aprovecha en su totalidad la edad de los estudiantes, ni se toma cuenta que su atracción está en el juego y que ellos le dan una particular importancia al momento de aprender, el estudiante encuentra en el aprendizaje lúdica un provecho inmediato, para ellos el juego es placer, y responde a las necesidades de su desarrollo integral.

5.2 RECOMENDACIONES

Concientizar a las profesoras sobre la importancia que tiene que el estudiante tenga un aprendizaje mediante el juego bien aplicado, ya que con este podrá trabajar todo tipo de contenidos, habilidades y destrezas.

Aplicar nuevas técnicas de juego y material lúdico en las clases, las profesoras deben conseguir un aprendizaje lúdico en los estudiantes alternando métodos y técnicas que les mantengan en actividad.

Implementar una guía de estrategias lúdicas para matemáticas que logre desarrollar un aprendizaje significativo en las y los estudiantes, obtenido de sus propias experiencias.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 TEMA:

Guía de estrategias lúdicas de matemática para fortalecer el conocimiento de las y los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz.

6. 2 DATOS INFORMATIVOS

Institución: Unidad Educativa Temporal Aníbal Salgado Ruiz.

Parroquia: La Matriz

Cantón: Tisaleo

Provincia: Tungurahua

Sostenimiento: Fiscal

Jornada: Matutina

Tipo: Mixto

Número de estudiantes: 1215

Número de profesores: 51

Teléfono: 032751137

6.3 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En base a la investigación realizada en la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz”, cantón Tisaleo, provincia de Tungurahua, se ha podido constatar que se

debe mejorar las metodologías, técnicas y estrategias aplicadas por los docentes para que los estudiantes logren mantener su atención durante el transcurso de la clase para obtener un aprendizaje significativo por medio de actividades que les atraigan, que sean divertidas y lúdicas. Por lo tanto se ha propuesto la utilización de una guía de estrategias lúdicas de matemáticas para que sea utilizada en el proceso de enseñanza–aprendizaje, esperando que el mismo estudiante constituya una herramienta útil, que ayude al desarrollo de destrezas, conocimientos y valores de una manera significativa,

6.4 JUSTIFICACIÓN

La utilización de metodologías tradicionales o repetitivas de los docentes da lugar a un marcado desinterés en los estudiantes en vista de que los mismos son activos y dinámicos por naturaleza. Es por esta razón que es de total **interés** la utilización de esta guía de estrategias lúdicas de matemáticas ya que con la misma docente tendrán herramientas de trabajo que permitan una total atención en los estudiantes.

Es **importante** la utilización de esta guía de estrategias lúdicas de matemáticas ya que las y los estudiantes podrán participar de forma activa en clases y lograr una construcción de sus conocimientos adquiridos mediante el juego de forma significativa.

En la mayoría de clases impartidas se ha trabajado utilizando únicamente estrategias tradicionales en las cuales los estudiantes no son los protagonistas de sus conocimientos. Por lo tanto es **novedosa** la utilización de una guía de estrategias lúdicas de matemáticas por la variación de juegos y actividades que proporciona, los mismos que permiten el desarrollo de habilidades y destrezas en las y los estudiantes.

Esta guía de estrategias lúdicas de matemáticas es **original** en vista de que es la primera en realizarse para la utilización metodológica en las aulas de tercer año de educación básica.

6.5 OBJETIVOS

6.5.1 OBJETIVO GENERAL

- Elaborar una guía de estrategias lúdicas de matemáticas para fortalecer el conocimiento de las y los estudiantes de Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

6.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar una guía de estrategias lúdicas de matemáticas que fortalezcan el conocimiento.
- Capacitar a las profesoras en la utilización de la guía de estrategias lúdicas de matemáticas que fortalezcan el conocimiento.
- Evaluar la utilidad de la guía de estrategias lúdicas de matemáticas que fortalezcan el conocimiento.

6.6 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Lo **Socio cultural** con que promueve la transformación del entorno social y cultural durante la interacción tanto de las profesoras como de las y los estudiantes, ya que a través de las actividades lúdicas se pretende rescatar valores que ya se ha visto escasamente dentro de las instituciones, mediante la utilización de reglas y actividades que son útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dando lugar a un transcurso de desarrollo psicosocial, fortaleciendo valores y destrezas adquiridas por la propia metodología.

Existe **equidad de género** ya que la institución es mixta, por lo tanto esta guía está elaborada en la igualdad de condiciones, es decir no discrimina o no es marcada alguna actividad solo para un género, sin más bien ayuda a la integración de todos los estudiantes en el aula.

En el **aspecto ambiental** no existe una restricción en la práctica de la propuesta, debido a que la presente no ocasiona contaminación ni daña el ambiente, al contrario está previsto utilizar material reciclable para la elaboración de algunas actividades y lograr conservar el medio ambiente.

En lo **económico financiero** los gastos de la elaboración de esta guía son autos financiados por la investigadora, ya que es un aporte en agradecimiento a la colaboración que se ha recibido por parte de la institución.

Con respecto a lo **tecnológico** se puede elaborar con facilidad todos los objetos o instrumentos necesarios para la aplicación de las estrategias planteadas.

6.7 FUNDAMENTACIONES

6.7.1 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy cónsonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria.(MOTTA, 1998)

6.7.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Según Fernández "la falta de motivación implica fracaso escolar, y a la vez, la sensación repetida de fracaso escolar lleva a una falta de motivación", lo que

hemos de hacer es actuar ya desde la educación infantil para evitar que aparezca este patrón de falta de motivación. (FERNANDEZ, 2008)

Jiménez describe la lúdica como experiencia cultural "afirmando que es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana" (JIMÉNES, 2007)

6.7.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA-CIENTÍFICA

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Definición: Son herramientas que permiten el acercamiento al conocimiento de manera didáctica y grata, para desarrollar habilidades y destrezas en los educandos las cuales fortalecen el desarrollo multidimensional del ser humano y a su vez permite el reconocimiento de sus posibilidades de interacción significativa con los derechos y deberes del ser humano.

Características:

- Permite desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes
- No se limita únicamente al juego
- Favorece la motivación
- Se relaciona con juego, diversión, pasa tiempo, chistes broma. Danza
- Actividad que produce placer interiorizar el conocimiento con la expresión de felicidad que se manifiesta en su interacción con sus semejantes.

Propósito:

- Formar en actitud positiva

- Desarrollar procesos básicos en experiencias significativas
- Valoración de cada estudiante y Favorece el buen trato
- Genera la motivación

Estrategias Lúdicas y la pedagogía

La lúdica es tomada como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al maestro, desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje, en otras palabras la lúdica en éste sentido es una herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante.

Es así como un profesor que mantiene buenas relaciones con sus alumnos o incluso un científico que prepara gustosamente su tesis o su teoría se educa lúdicamente ya que combina el placer de interiorizar el conocimiento con la expresión de felicidad que se manifiesta en su interacción con sus semejantes al compartir lo que sabe, es decir que la educación lúdica está muy lejos de la concepción inocente de pasatiempo, chiste vulgar, diversión superficial, de tal manera que las prácticas lúdicas, son un conjunto de acciones, herramientas y recursos, con un con un propósito claro, impulsado por el uso creativo de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.(CAMACHO, Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo, 2012)

Estrategia lúdica: Herramienta o Juego

Se concibe a la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto.

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un

determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad(FULLEDA, 2003)

Utilidad:

la actividad lúdica es útil en el currículo escolar porque pueden presentar y lograr el objetivo docente a través de un juego para el alumno, de esta forma se adquiere un carácter específico por las condiciones en que se desarrolla, la actividad docente se asimila mucho mejor. Hasta ahora, generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, pero no sólo es una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado.

El contenido de la lúdica en la escuela no lo integrarán algunas asignaturas aunque siempre se destacarán unas por encima de otras, ni métodos ni procedimientos por separado, sino una relación interdisciplinaria que abarque a toda la enseñanza, en que para los profesores sea obligatorio cumplir con el "Aula de lúdica", esta será la forma de obtener el desarrollo completo del escolar, afirmando que es muy importante la exigencia por parte del lúdico para la multilateralidad y relación ínter materias respetando la libertad, voluntariedad, creatividad y espontaneidad de los estudiantes por encima de todo.

Estrategia lúdica y el Desarrollo integral del niño

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollara su aspecto motriz sino que además incrementara su capacidad intelectual social moral y creativa.(ECHEVERRI, 2009)

“pensar e implementar otras posibilidades expresivas, comunicativas y de aprendizaje complementarias de los contenidos básicos fundamentales de cada saber o asignatura curricular, incluye mirar el campo de lo artístico, lo estético, lo tecnológico y lo lúdico como una forma para favorecer la comunicación y el crecimiento humano en espacios pedagógicos con mayor significación tanto para los estudiantes en sus aprendizajes como para los maestros en los procesos de enseñanza que orientamos en nuestro hacer educativo diario”. (CÁRDENAS)

Las actividades y los materiales lúdicos en el medio escolar

La observación de todo lo que el niño hace y la influencia de esas acciones en la formación de su personalidad han conducido a los educadores a examinarlas con más atención, de manera que los trabajos manuales (entre los que es justo clasificar las actividades lúdicas) tienden a ser a la vez el comienzo y la finalidad de toda educación intelectual y técnica. En este sentido, puede decirse que los objetivos pedagógicos que eran puramente teóricos en el pasado si embargo han llegado a ser más prácticos.

Condiciones:

- La revisión y la adaptación de los programas y de los horarios para conceder al saber hacer el lugar que le corresponde en igualdad con el saber teórico.
- La disponibilidad de medios, tales como locales especializados y equipados, y un personal adecuado constituido por maestros o profesores capacitados o artesanos agregados a los establecimientos escolares.
- Un local en el que puedan exponerse las producciones de los niños.

- El establecimiento de premios destinados a recompensar a los niños más dotados.(UNESCO, 1980)

6.8 MODELO OPERATIVO

Tabla N°14: Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	METAS	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
SOCIALIZACIÓN	Socializar con las profesoras sobre la importancia de la aplicación de técnicas lúdicas que permitan la interacción en el aprendizaje.	Que las profesoras conozcan la importancia de la aplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo de las clases.	Socialización con las profesoras para la integración del tema.	Humanos Materiales Institucionales	Investigadora	16 de enero del 2015
PLANIFICACIÓN	Planificación de las capacitaciones a las profesoras sobre la guía de estrategias lúdicas de matemáticas	Tener planificado las actividades a realizarse durante la capacitación sobre la guía	Análisis del material de la capacitación	Humanos Materiales Institucionales	Investigadora	13 de Enero del 2015
EJECUCIÓN	Utilizar en el desarrollo de las clases de matemáticas las actividades lúdicas como una estrategia para el aprendizaje.	Que el estudiante construya sus propios conocimientos utilizando un aprendizaje de forma lúdica.	Durante las horas clase las profesoras y los estudiantes utilizarán actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Humanos Materiales Institucionales	Profesoras	Durante el 19 de enero en adelante
EVALUACIÓN	Evaluar la utilidad de la guía de estrategias lúdicas de matemáticas	Conocer la utilidad de la guía de estrategias lúdicas de matemáticas	Observaciones y seguimientos permanentes a las docentes y estudiantes.	Humanos Materiales Institucionales	Investigadora	Durante el 19 de enero en adelante

Elaborado por: Jessica Yugcha

GUIA DE ESTRATEGIAS

LUDICAS DE MATEMÁTICAS

TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Unidad Educativa

“Aníbal Salgado Ruiz “

Autor: Jessica Carolina Yugcha Yugcha

2015

IMPORTANCIA:

El trabajo docente tiene la gran responsabilidad no solo de transmitir conocimientos teóricos sino que se propague a la formación de personas pensantes, éticas, coherentes, transparentes con principios sólidos en todos los niveles educativos. Sin embargo la realidad es otra en la mayoría de nuestras instituciones si se tiene en cuenta que muchas de las aulas de nuestro entorno carecen de afectividad y sentido humano.

Para crear climas favorables en las prácticas educativas se debe propiciar condiciones favorables utilizando estrategias lúdicas en vista de que contienen varios elementos donde se pueda relacionar la corporalidad, la creatividad, el juego, el ocio, el arte, el descanso, la estética, el baile y el deporte, utilizando situaciones cotidianas, mejorando la relación y el acoplamiento de las personas en la sociedad y garantizando la permanencia voluntaria de los estudiantes en las instituciones.

La Lúdica provoca, la adquisición de saberes, el desarrollo psico-social la formación de la personalidad, utilizando actividades donde interactúan la delectación, el gozo, la creatividad, el conocimiento, el razonamiento, la imaginación, el fortalecimiento de valores y una relación mas profunda entre maestros y estudiantes.

Debemos considerar que según estudios aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos, esto quiere decir que a través de los entornos lúdicos en base a la metodología experiencial y las practicas lúdicas potenciamos la capacidad de aprendizaje.

Lo que necesitamos es que se desarrolle actividades que fortalezcan la autoconfianza, el trabajo en equipo, el conocimiento y el razonamiento utilizando estrategias que se conviertan en herramientas que permitan un aprendizaje de manera didáctica y activa logrando un desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes.

PRESENTACIÓN

Las estrategias lúdicas permiten que los estudiantes con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del docente es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias potencialidades y obtengan nuevos conocimientos con un mayor y mejor rendimiento durante el proceso.

Las estrategias lúdicas ofrecen a los estudiantes la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar el lenguaje, de tener una comunicación real dentro del aula el desenvolvimiento personal en situaciones reales, de motivación, relajación, de ser creativo y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse.

Las estrategias lúdicas que se presenta a continuación tienen una utilidad doble: la primera, causar la mayor cantidad y calidad de conocimientos significativos, lo cual implica un valor pedagógico indiscutible. La segunda utilidad, introducir y enseñar a los estudiantes cómo manejar sus emociones y la formación en valores como el respeto, la amistad, la colaboración, la solidaridad

Con esta guía se pretende enseñar, desde un enfoque lúdico, conceptos y procedimientos matemáticos básicos tratados en la institución, intentando cambiar la actitud que toman los estudiantes hacia esta materia a momento de iniciarla. De cada juego en la guía se ofrecen informaciones básicas para su aprovechamiento y acoplamiento por parte del educador, los parámetros en que consta el juego, objetivo, los recursos, las reglas y cada una de las actividades que se efectuaran.

Para concluir esta presentación quisiera que los docentes encuentren en la guía algo más que una colección de juegos, que sea una herramienta útil para conseguir los objetivos educativos trazados, manteniendo a los estudiantes en una manera activa, que disfruten lo nuevos conocimientos que están adquiriendo y que mejor con actividades lúdicas con una buena integración docente-estudiante, estudiante –estudiante con el propósito de que sean ellos los que experimente y tengan un contacto directo con la realidad, palpando por si mismos la experiencia de resolver problemas matemáticos.

RECOMENDACIONES GENERALES

- Hay que tomar en cuenta que no existe una estrategia para todo el contenido del texto.
- No hay estrategias que funcionen en cualquier situación con cualquier contenido a desarrollar ya que no puede funcionar de la misma manera.
- El docente es quien debe buscar, indagar y seleccionar la mejor estrategia que permita lograr el objetivo planteado, tomando en cuenta la experiencia previa de los estudiantes, la cantidad de participantes, el ambiente en el que se realizará la actividad, los recursos y materiales disponibles y el tiempo.
- Adaptar estrategias a las necesidades del momento, a otros usos, contenidos o situaciones.
- Una estrategia que haya sido usada para una ocasión o tema, puede ser ajustada para ser usada de un modo diferente para lograr otro objetivo.

ESTRATEGIA N° 1

“Juego de Naipes”

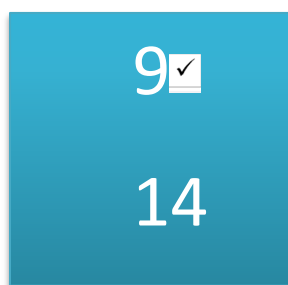
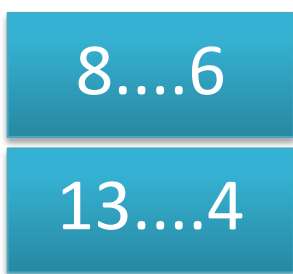
Objetivo: Realizar un repaso de las operaciones de adición o sustracción identificado la operación correspondiente según el caso para lograr una solidificación en los conocimientos sobre el tema.

Recursos: 10 naipes que tiene en la cara alguna expresión de adición o sustracción escondida.

Una hoja de respuestas que contienen los resultados de operaciones ya efectuadas.

NAIPES

NAIPES DE RESPUESTA



Elaborado por: Jessica Yugcha

Regla: Formar grupos de 5 estudiantes, se le entrega 10 naipes y una hoja de respuestas con los resultados de las operaciones ya efectuadas a cada grupo.

Explicar claramente lo que deben realizar.

Los estudiantes deben identificar la operación que se debe realizar para encontrar las respuestas que ya están dadas en el naipe de respuestas.

Actividad: Con las expresiones de los naipes se efectúan las operaciones necesarias para encontrar cada resultado que contiene el naipe de respuestas.

En cada respuesta encontrada deben ir poniendo un visto.

Al acabar cada equipo entrega los naipes con las operaciones efectuadas para encontrar su respuesta. El juego termina cuando todos los equipos acaban y se les califica para premiar al primero, segundo y tercer lugar en el aula.

Nota: Se presenta el juego con operaciones de adición y sustracción, pero se le puede adaptar a cualquier tipo de operación que sea necesario; tanto como el número de naipes utilizados.

Las reglas se pueden modificar o determinar dependiendo del tiempo dispuesto para esta actividad.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de Evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder, Sabe ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 2

“Encontremos la Respuesta”

Objetivo: Extraer los datos necesarios mediante la consulta de documentación para responder preguntas y activar conocimientos.

Recursos: Una hoja para cada grupo con preguntas múltiples, ya sea de verdadero o falso, cerradas o abiertas, de completar, etc. Información impresa de los temas que se van a reforzar.

Hojas con información impresa relatada.

Reglas: Formar grupos de trabajo. Colocar la información en distintos lugares visibles del aula, pero un poco alejados una información de otra.

Actividades: Los estudiantes deberán leer primero las preguntas que se encuentran en la hoja de preguntas durante un tiempo dado por la profesora. En cada hoja impresa estará una respuesta para cada grupo.

A la señal de la profesora cada grupo en forma ordenada deberá ubicarse en alguna hoja de información, luego de un tiempo señalado que no debe ser más de 10 minutos deberán cambiar de lugar e ir a otra hoja de información (en forma de rotación). Si no han conseguido la respuesta buscada la profesora verá si se les concede más tiempo para culminar su actividad, caso contrario el grupo ganador será el que más respuestas correctas haya contestado.

Nota: Se debe formar grupos con el número de estudiantes según le parezca conveniente a la profesora. Las preguntas no deben ser repetidas para todos los grupos o se deberá hacer la misma pregunta pero en distinta forma.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de Evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Asignatura.				
Grupo:			Validado por:	
Fecha:			Calificación:	
Dimensión Criterios	NIVEL 4 Excelente	NIVEL 3 Bueno	NIVEL 2 Suficiente	NIVEL 1 Insuficiente
Participación grupal	Todos los estudiantes participan con entusiasmo.	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente	Al menos la mitad de los estudiantes Presentan ideas propias.	Sólo una o dos personas participan activamente.
Responsabilidad compartida	Todos comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	La responsabilidad es compartida por $\frac{1}{2}$ de los integrantes del Grupo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Calidad de la interacción	Habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Los estudiantes muestran estar versados en la interacción; se conducen animadas discusiones centradas en la tarea	Alguna habilidad para interactuar; se escucha con atención; alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	Muy poca interacción: conversación muy breve; algunos estudiantes están distraídos o desinteresados.
Dentro del grupo	C/estudiante tiene un rol definido; desempeño efectivo de roles	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente	Hay roles asignados a los estudiantes, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.

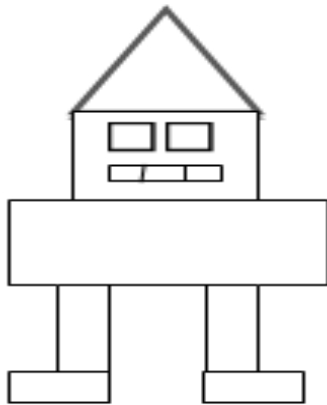
Fuente: Barriga, F

ESTRATEGIA N° 3 “Perímetro Robótico”

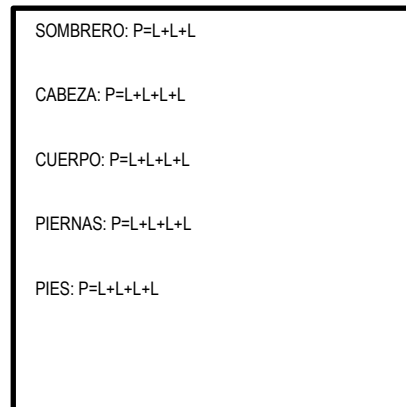
Objetivo: Aplicar las formas de medida y la fórmula en el robot utilizando materiales del medio para conocer el perímetro de cada una de las partes indicadas.

Recursos: Cartel con un robot, fichas con el diseño del robot, pegatinas de colores y una hoja en blanco (si es posible con la fórmula del perímetro para que los estudiantes se familiaricen con la misma) para realizar las operaciones.

Robot



Hoja para resolver las operaciones



Elaborado por: Jessica Yugcha

Reglas: Participa toda la clase. Formar grupos de trabajo. Primero se les da la explicación correspondiente al tema.

Actividades: Exponer el cartel del robot según el modelo escogido, se explicara el proceso para obtener el perímetro sombreando o utilizando algún material del medio las partes adecuadas que serán las pegatinas que tienen que poner los estudiantes en su propio robot.

Luego de la explicación los estudiantes deberán contar cuantas pegatinas necesitan para encontrar el perímetro de cada una de las partes del robot y posteriormente las pedirán al profesor.

Deberán ir pegando en cada una de las partes del robot y sacando su perímetro en la hoja en blanco. Al culminar deberán entregar el robot y la hoja con las operaciones realizadas.

Nota: La figura puede variar según la necesidad tanto como el modo de medir. Se puede adaptar a otras necesidades como medida.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de Evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Asignatura.				
Grupo:			Validado por:	
Fecha:			Calificación:	
Dimensión Criterios	NIVEL 4 Excelente	NIVEL 3 Bueno	NIVEL 2 Suficiente	NIVEL 1 Insuficiente
Participación grupal	Todos los estudiantes participan con entusiasmo.	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente	Al menos la mitad de los estudiantes Presentan ideas propias.	Sólo una o dos personas participan activamente.
Responsabilidad compartida	Todos comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	La responsabilidad es compartida por $\frac{1}{2}$ de los integrantes del Grupo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Calidad de la interacción	Habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Los estudiantes muestran estar versados en la interacción; se conducen animadas discusiones centradas en la tarea,	Alguna habilidad para interactuar; se escucha con atención; alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	Muy poca interacción: conversación muy breve; algunos estudiantes están distraídos o desinteresados.
Dentro del grupo	C/estudiante tiene un rol definido; desempeño efectivo de roles	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente	Hay roles asignados a los estudiantes, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.

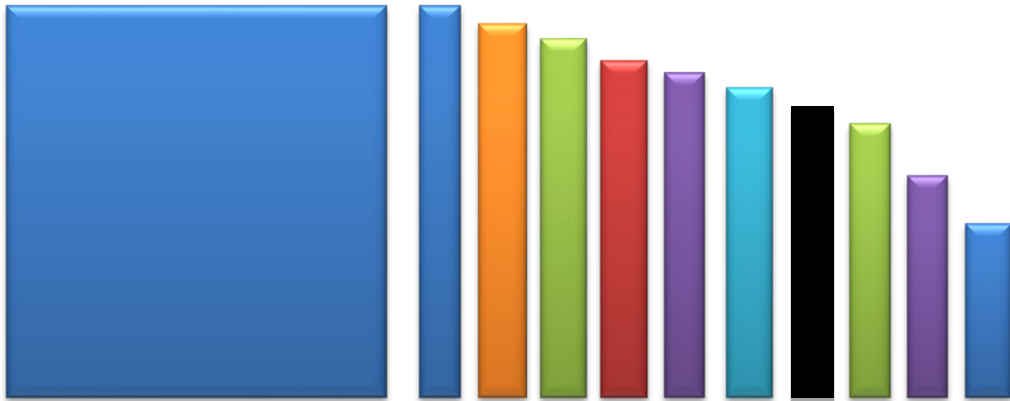
Fuente: Barriga, F

ESTRATEGIA N°4

“Regletas Mágicas”

Objetivo: Aprender la descomposición de los Números, las operaciones de adición y sustracción con unidades, decenas o centenas mediante la utilización de regletas.

Recursos: Regletas, hojas de trabajo, lápiz, borrador.



Elaborado por: Jesica Yugcha

Reglas: participa toda la clase, cada niño deberá tener su juego de regletas.

Las regletas pueden ser elaboradas de cartulina y emplastecidas.

Actividades: La profesora pone en el pizarro una serie de operaciones que contengan unidades, decenas y centenas.

A la orden de la maestra todos los estudiantes deberán iniciar a representar de forma gráfica y resolver las operaciones. O a su vez se dará la descomposición gráfica de un número dado por la profesora.

El primer niño que cumpla con lo dispuesto deberá levantar la mano y contar hasta 10 diciendo “He terminado la operación con ayuda de las regletas mágicas a la 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10”. Los niños entregaran a la profesora las hojas con sus

operaciones y estas serán calificadas. La profesora deberá dar el primer lugar y los siguientes ofreciendo un tipo de incentivo a los ganadores.

Nota: Se puede acoplar esta estrategia a establecer equivalencias de longitudes por ejemplo creamos regletas de distinto tamaño y color, escogemos una de cualquier medida la unimos con otra para obtener la longitud de una más grande. También se puede establecer mayor que ($>$) y menor que ($<$).

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Rubrica

Asignatura:		Título:	
Nombre:		Validado por:	
Fecha:		Calificación:	
Criterios	Óptimo	Satisfactorio	Deficitario
Interés	Escucha con atención las instrucciones dada por la profesora y pregunta lo que no entiende	Solo escucha con atención las instrucciones dada por la profesora	Es distraído durante la explicación de la profesora
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Dominio	Participa activamente de las actividades de la clase y colabora con los compañeros.	Solo participa activamente de las actividades de la clase	Es complicado activar la participación del estudiante en las clases
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Organización	Interactúa de manera positiva con sus compañeros. Se dirige a la profesora con respeto.	Solo Interactúa de manera positiva con sus compañeros, o solo dirige a la profesora con respeto	Su relación con los compañeros es defectuoso
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto

Fuente: Ahumada, P

ESTRATEGIA N°5

“Parchís”

Objetivo: Conocer los números naturales, aprender a contar, practicar la operación aditiva, aprender el concepto de sustracción, en cuanto a valores respetar turno y trabajar el juego cooperativo.

Recursos: Tablero del parchís, 4 dados, fichas y cubiletes.



Fuente: Muñoz, P.

Reglas: Participa toda la clase. Grupo de 4 estudiantes con un tablero cada grupo.

Actividades: Mi objetivo como jugador será conseguir llevar antes que los contrarios mis 4 fichas desde la casa hasta la casilla de meta recorriendo todo el tablero. Cada jugador utiliza un color distinto de fichas (amarillas, rojas, verdes y azules) y se posicionarán en cada una de las esquinas del tablero. Podrán jugar dos, tres o cuatro personas. A veces algunas personas juegan solas a modo de solitario. El tablero está compuesto por 68 casillas numeradas, 12 de las cuales son seguros (marcados con un círculo central, generalmente de color gris), por las que se puede desplazar cualquier ficha. Además. Cada jugador dispone de 7 casillas de llegada y una meta (casillas de mayor tamaño situada en el centro del tablero) por las que únicamente pueden desplazarse sus fichas.

Todos los jugadores inician el juego con las fichas en sus respectivas casas, aunque es posible empezar la partida con una ficha en juego. Cada jugador lanzará el dado para comenzar la partida y el jugador que obtenga el número más alto será el que la comience. Los jugadores podrán sacar una ficha de casa sólo cuando

obtengan un 5, si bien hay una variante del juego en la que “se puede salir contando” siempre y cuando no se tengan fichas en las casillas de juego. Esta acción es obligatoria mientras al jugador le queden fichas en su casa, excepto si la casilla de salida está ocupada por dos fichas propias.

El jugador tirará su dado en su turno y avanzará tantas casillas como puntos haya obtenido en su dado. Si el jugador saca 6 podrá repetir su turno. Si tiene todas las fichas fuera de casa, el 6 valdrá 7, aunque en algunas variantes en la cual a los tres 6 no se retira a casa. Cuando dos fichas del mismo color coincidan en la misma casilla formaremos un puente y ninguna ficha podrá pasar por encima, ya sea del propio jugador como de los contrarios. Puede existir una variante en la que es posible que dos fichas de distinto color formen puente en un seguro. Si en una casilla hubiera dos fichas que no constituyen puente, cualquier ficha podrá saltarlas pero nunca ocupar un lugar en esa posición.

Cuando algún jugador tiene alguna de sus fichas formando un puente y en su turno sacara un 6 estará obligado a abrir la barrera moviendo una de las fichas que forman el puente si es posible. Si tiene más de un puente disponible, el jugador podrá romper el que desee.

Cuando en una tirada caemos en una casilla que esté ocupada por una ficha de un contrario que no esté en seguro será capturada. La ficha comida retomará a casa y el jugador que ha conseguido la captura deberá avanzar una de sus fichas 20 casillas siempre que le sea posible. Si un jugador en su turno saca 5 y en su casilla de salida está ocupada por dos fichas, y una o ambas no le pertenecen, podrá comer la última de las fichas que entró en su casilla y contar 20.

Una vez que la ficha ha conseguido dar la vuelta completa al tablero podrá entrar a la meta. Para poder introducir una ficha en la casilla de meta el jugador deberá sacar el número exacto con el dado. (MUÑOZ P. , 2013)

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:.....

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder (si es el caso)			
	Sabe ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 6

“Jugamos al Castillo”

Objetivo: Contar y usar los números, crear operaciones de sumas y restas utilizando láminas numéricas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Recursos: Una lámina con los números naturales del 1 al 40 en la que figura un tablero como el que muestra el gráfico.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Elaborado por: Jessica Yugcha

Reglas: Juega toda la clase, se forma grupos de tantos jugadores como números tapados. Para cada grupo hay, un tablero pero en tamaño reducido.

Actividades: El tablero se presenta a los niños como un “castillo” que tiene 40 habitaciones. Como son tantas, para poder identificarlas están numeradas. Se les cuenta que algunos números están tapados por un cartoncito y el juego consiste en determinar qué número es el que está tapado por el cartoncito, pero lo tendrán que adivinar mediante una suma o resta de números que se inventen y que de ese resultado.

A continuación se organizará la clase en grupos, cada uno con un tablero, y tantos números tapados como jugadores. Es interesante que en el reverso del cartoncito, haya un puntaje que se obtiene cuando se adivina. En su turno, cada jugador elige el cuadro que va a identificar, dice o escribe la operación y si es correcto (lo que es establecido por otros niños) gana esos puntos que se irá sumando. Ganará quien más puntos tuviera. (MUÑOZ P. , 2013)

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de Evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Asignatura.				
Grupo:			Validado por:	
Fecha:			Calificación:	
Dimensión Criterios	NIVEL 4 Excelente	NIVEL 3 Bueno	NIVEL 2 Suficiente	NIVEL 1 Insuficiente
Participación grupal	Todos los estudiantes participan con entusiasmo.	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente	Al menos la mitad de los estudiantes Presentan ideas propias.	Sólo una o dos personas participan activamente.
Responsabilidad compartida	Todos comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	La responsabilidad es compartida por $\frac{1}{2}$ de los integrantes del Grupo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Calidad de la interacción	Habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Los estudiantes muestran estar versados en la interacción; se conducen animadas discusiones centradas en la tarea,	Alguna habilidad para interactuar; se escucha con atención; alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	Muy poca interacción: conversación muy breve; algunos estudiantes están distraídos o desinteresados.
Dentro del grupo	C/estudiante tiene un rol definido; desempeño efectivo de roles	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente	Hay roles asignados a los estudiantes, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.

Fuente: Barriga, F

ESTRATEGIA N° 7

“Jugamos con tableros”

Objetivo: Practicar la adición, sustracción, multiplicación así como comprobar los conocimientos previos de los estudiantes.

Recursos: Un tablero, fichas y dos dados. Necesitamos un tablero como el que muestra la figura que se puede realizar fácilmente. Fichas de dos colores diferentes y dos dados.



Fuente: Muñoz, P.

Reglas: Participa toda la clase .Dos jugadores mínimo

Actividades: Se sortea lanzando un dado, qué jugador comienza en primer lugar. El juego se inicia lanzando un dado. Si el número obtenido es par, sumo por dos el valor que obtenga en el lanzamiento del segundo dado, avanzando tantas casillas como el resultado obtenido del producto. Si el valor del primer dado es impar, retroceden tantas casillas como indique el valor del segundo dado.

Si un jugador se equivoca al realizar la operación de suma, pierde un turno. Para poder salir de la espiral los avances del último lanzamiento deben coincidir con el número exacto de avances.

Ganará el jugador que salga primero de la espiral. (MUÑOZ P. , 2013)

Nota: Se puede adaptar para multiplicación y división.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:.....

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder (si es el caso)			
	Sabe ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

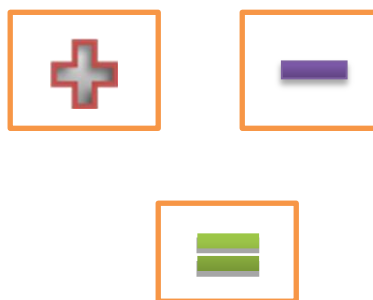
ESTRATEGIA N° 8

“Dados Matemáticos”

Objetivo: Reforzar los conocimientos de adición y sustracción tanto como el orden de los números de forma ascendente como descendente y la ubicación de mayor a menor.

Recursos: Un tablero, fichas con las operaciones matemáticas, pegatinas de colores diferentes para cada jugador y tres dados.

12	8	7	5	2	6
5	10	3	9	4	10
7	5	9	7	11	8
4	9	6	5	8	7
11	5	8	6	3	10
7	8	4	7	6	9



Elaborado por: Jessica Yugcha

Reglas: Participa toda la clase. Dos jugadores mínimo en cada grupo. Los contrincantes serán los integrantes del mismo grupo.

Actividades: Pueden jugar dos estuantes mínimo por tablero.

Empieza el jugador que obtenga la mayor suma al tirar los 3 dados. El primer jugador lanza los 3 dados, ordena de mayor a menor las cantidades y realiza todas las operaciones que sean necesarias con las fichas de las operaciones matemáticas para conseguir un número que se encuentre en el tablero.

Al encontrar el número en el tablero lo tacha con la pegatina del color que le corresponde. Su contrincante deberá estar atento a las operaciones y el resultado que obtiene el jugador ya que si se encuentran mal efectuadas el contrincante llevara su punto. Continúa el siguiente jugador haciendo el mismo procedimiento. Gana el jugador que tenga más puntuación cuando se completen todas las casillas del tablero.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:.....

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder (si es el caso)			
	Sabe ganar (si es el caso)			

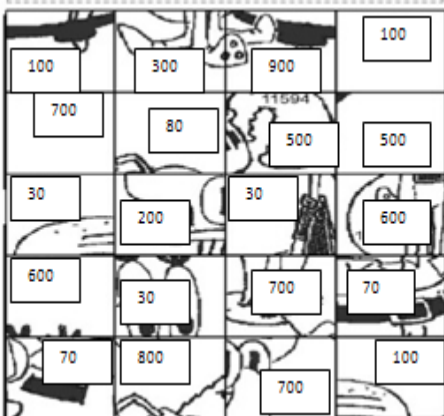
Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 9

“Rompecabezas UDC”

Objetivo: Aprender operaciones de adición y sustracción con unidades, decena y centenas puras descubriendo figuras divertidas en el transcurso.

Recursos: Un rompecabezas con las respuestas de una operación con unidades, decenas o centenas según el caso. Una ficha con las operaciones a realizar para construir el rompecabezas.



Fuente: www.actiludis.com

$100+100$	$20+50$	$600+10$	$50+50$
$200+400$	$40-10$	$30+50$	$800-100$
$200+300$	$100+200$	$200+500$	$60-30$
$70+30$	$50+50$	$300+600$	$50+20$
$80-50$	$400+20$	$700-200$	$600-300$

Elaborado por: Jessica Yugcha

Reglas: Este juego es de forma individualizada, se realizara con cada uno de los estudiantes para reforzamiento de la clase.

Actividades: Se entrega al estudiante la ficha con las operaciones a realizar

El estudiante a medida que va resolviendo cada una de las operaciones va formando el rompecabezas.

A culminar el proceso obtendrá una figura divertida a más de la resolución de las operaciones.

Nota: Si fuese posible se podría trabajar efectuando otras operaciones matemáticas como operaciones básicas.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Escala de calificación

Nombre del estudiante:

	Criterios:				
Indicadores:	5	4	3	2	1
Identifica la numeración					
Resuelve las operaciones					
Mantiene la concentración					
Termina la actividad					

Elaborado por: Jessica Yugcha

Observaciones:

.....

.....

ESTRATEGIA N° 10

“Cuentos con Tangram”

Objetivo:











- Reafirmar la orientación espacial, manipular figuras planas: triángulo y cuadrado utilizando las piezas del Tangram
- Reconocimiento de otras formas geométricas.
- Reconocimiento de figuras simples en una figura más compleja.
- Desarrollar el concepto de perímetro.
- Desarrollar la creatividad de cada alumno con la composición de figuras libres.

Recursos: Piezas de Tangram, fichas, hojas o carteles con la narración del cuento.

Reglas: Participa toda el aula, el trabajo es individual. Cada estudiante deberá tener su propia ficha y sus piezas.

Actividades: Los estudiantes deberán formar las imágenes dadas en el cuento con sus piezas de tangram mientras van narrando el mismo. Al concluir se podrán dar cuenta que crearon los personajes del cuento.

Aquí tienes una pequeña narración, usando las figuras del Tangram,

En una bella casa  vivía un niño , con su perro , este niño era muy alegre y le gustaba mucho bailar , pero cierto día su perro se perdió, y el niño estaba muy triste . Hizo dibujos de su perro y se los enseñó a todos sus conocidos , alguien le dijo  que había visto a su perro cerca del muelle, el muchacho corrió hasta el muelle , el perro al ver a su dueño corrió hacia él , y los dos felices decidieron realizar una paseo en bote .

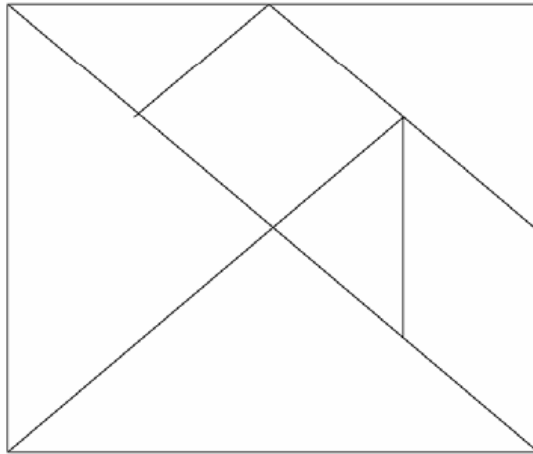
Fuente: Profra. Ma. Isabel Medrano Rodríguez.

Nota: Es una manera muy divertida de aprender ya que se va desarrollando su intelecto y creatividad. Si es el tema: se puede sacar el perímetro de cada figura (utilizando una tabla de valores), o narrar un problema como cuento para posteriormente que sea solucionado.

COMO DISEÑAR UN TANGRAM.

Puede ser de madera o de foamy, etc.

En un principio es un cuadrado con sus cuatro lados iguales, luego se le realiza los trazos dados a continuación en la imagen.



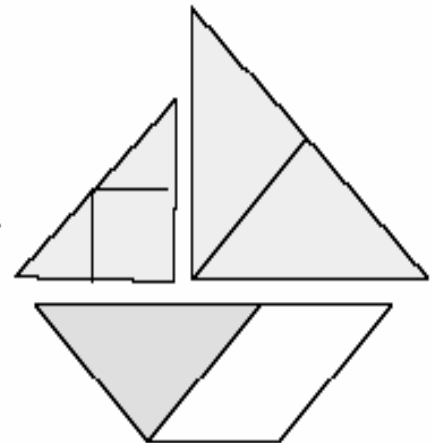
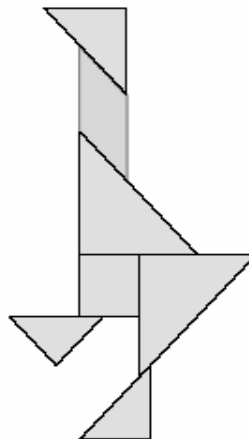
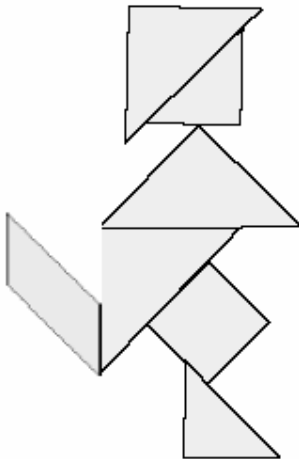
Fuente: Isabel Medrano Rodríguez.

Construir con las piezas del tangram...

El chino

La oca

El barco velero.



Fuente: Isabel Medrano Rodríguez.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Rubrica

Asignatura:		Título:	
Nombre:		Validado por:	
Fecha:		Calificación:	
Criterios	Óptimo	Satisfactorio	Deficitario
Interés	Escucha con atención las instrucciones dada por la profesora y pregunta lo que no entiende	Solo escucha con atención las instrucciones dada por la profesora	Es distraído durante la explicación de la profesora
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Dominio	Participa activamente de las actividades de la clase y colabora con los compañeros.	Solo participa activamente de las actividades de la clase	Es complicado activar la participación del estudiante en las clases
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Organización	Interactúa de manera positiva con sus compañeros. Se dirige a la profesora con respeto.	Solo Interactúa de manera positiva con sus compañeros, o solo dirige a la profesora con respeto	Su relación con los compañeros es defectuoso
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto

Fuente: Ahumada, P

ESTRATEGIA N° 11

“Parejas I”

Objetivos:

- Realizar operaciones básicas sencillas.
- Desarrollar la atención y la memoria.
- Descomposición de números.



Recursos: Una baraja española por grupo. Fuente: Carmen Alfonso Miralles

Reglas: Cuatro jugadores por grupo

Actividades: El objetivo del juego es ir formando parejas que sumen 5. De una baraja española cogeremos las cartas numeradas con 1, 2, 3 y 4. Colocaremos las 16 cartas sobre la mesa boca abajo.

Cada jugador elige una carta y le dará la vuelta de manera que todos los jugadores la vean; luego elegirá otra y hará lo mismo. Si forma pareja (suman 5) se la queda para él y continúa. Si no forman pareja, les dará la vuelta y las dejará en el mismo lugar en que estaban y repetirá la operación el jugador de la derecha. (ALFONSO, 2000)

Nota: Si queremos simplificar el juego, en lugar de coger todas las cartas del 1 al 4, podemos coger las cartas de dos palos diferentes.

Podemos jugar en grupos de 4 y también aumentar la dificultad del juego formando parejas que sumen 6 (eligiendo las cartas del 1 al 5), 7, 8, 9 o 10 (en este último caso elegiremos las cartas del 1 al 9).

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:.....

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder (si es el caso)			
	Sabe ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

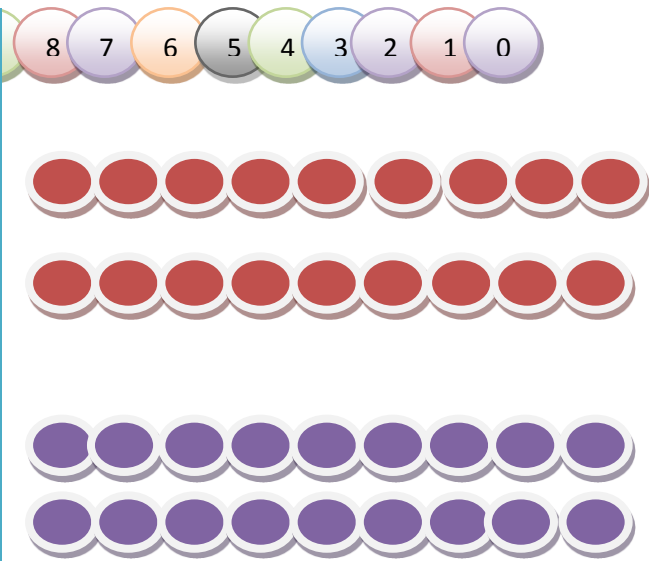
ESTRATEGIA N° 12

“Bolas y Azar I.”

Objetivos: Realizar operaciones básicas sencillas (sumas y restas).

Recursos: Tabla del 100, diez bolas numeradas del 0 al 9. Cuarenta fichas de dos colores diferentes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Elaborado por: Jessica Yugcha

Reglas: Dos equipos de 5 o más jugadores

Actividad: Se extraen 3 bolas al azar de las diez que tiene el juego. Con los números que han salido se deben realizar operaciones con todos los números en el orden que se quiera de manera que el número obtenido esté comprendido entre el 1 y el 100. Por ejemplo, si los números son 1, 3, y 8 podemos obtener:

$1+3+8 = 12$; $8-1+3 = 10$; $8-3-1 = 4$; etc.

Cada equipo anotará las operaciones realizadas para un control posterior y por cada número obtenido colocará una ficha de su color en esa casilla. Se devuelven las bolas y se vuelve a empezar.

El juego termina cuando los jugadores de los dos equipos han extraído las bolas (o podemos decidir un número fijo de extracciones). Ganará el que más fichas coloque. (ALFONSO, 2000)

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:.....

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder (si es el caso)			
	Sabe ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 13

“Caer al agua I”.

Objetivo: Concepto de probabilidad. Realizar operaciones básicas sencillas.
Aplicación de estrategias.

Recursos:

Dos dados y 12 fichas cada uno.

Tablero de Caer al Agua I.

Reglas: Dos o cuatro jugadores por pareja

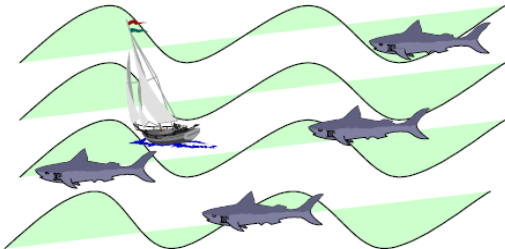
Actividades: Cada jugador coloca las fichas donde quiera. Tira los dos dados, si la suma corresponde a una casilla con una ficha suya, tira el pato a nadar, sino pasa el turno. Gana el que antes ponga todos sus patos a nadar.

Nota: La estrategia con más posibilidades de ganar: colocar todas las fichas en las casillas centrales (el 7 es el de mayor probabilidad).

La estrategia perdedora: colocar una ficha en el 1.

“CAER AL AGUA I”

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----



JUGADORES	
1°	_____
2°	_____

GANADORES	
1° Partida :	_____
2° Partida :	_____
3° Partida :	_____
4° Partida :	_____
5° Partida :	_____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Fuente: Carmen Alfonso Miralles

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:.....

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder (si es el caso)			
	Sabe ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 14

“Pasar el río I”.

Objetivos:

- Aplicar de estrategias.
- Desarrollar la atención.

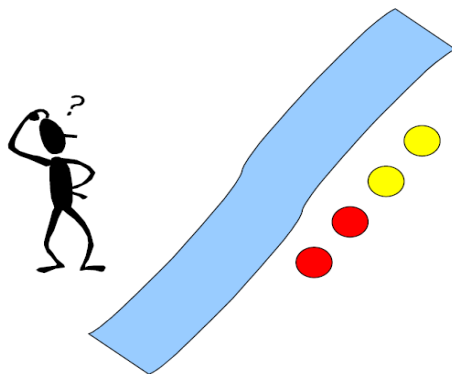
Recursos: Dos pares de fichas para cada uno de diferentes colores.

Reglas: Se formara equipos de trabajo

Actividades: Una patrulla de dos soldados, de maniobras por la jungla, se encuentra de pronto con un gran río. En la otra orilla hay dos jóvenes con una pequeña canoa que sólo puede transportar aun soldado o a los dos jóvenes (con más peso se hundiría).

¿Cómo conseguirán cruzar el río?

Para facilitar la tarea les podemos dar fichas de colores que simulen a los soldados y los jóvenes.(ALFONSO, 2000)



Fuente: Carmen Alfonso Miralles

Nota: Esta actividad se la puede realizar para relajación o para un tiempo de distracción en medio de la clase.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Registro anecdótico

Fecha y lugar:		
Nombre del estudiante:		
Año:	Edad:	Puntaje obtenido
Suceso o hecho observado:		
Comentario:		

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 15
“Espejos I”.

Objetivos:

- Encontrar ejes de simetría en diferentes objetos.
- Reconocer figuras planas.

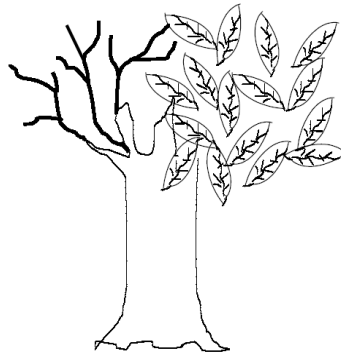
Recursos: Un libro de espejos por alumno.

Reglas: Uno o dos jugadores

Actividades:

Plantear a los alumnos y alumnas los siguientes retos:

1) Este árbol se ha quemado, ¿puedes devolverle las hojas?.



Fuente: Carmen Alfonso Miralles

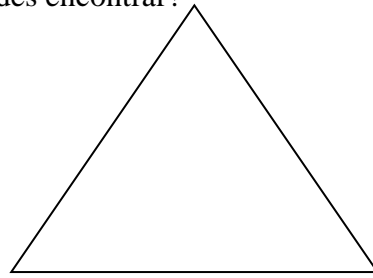
2) Nieves tiene una cara muy rara, ¿está triste o feliz?.

¿Puedes lograr que sonría?



Fuente: Carmen Alfonso Miralles

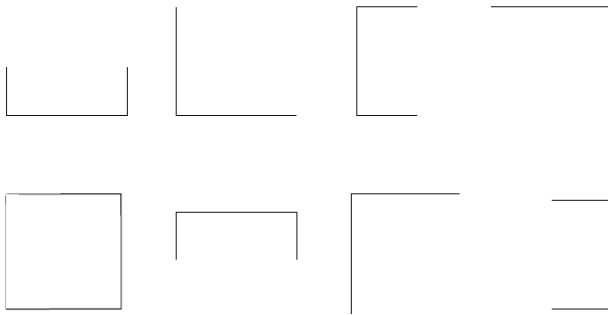
- 3) Coloca el espejo sobre el triángulo de tal forma que aparezca otro triángulo.
¿Qué otros polígonos puedes encontrar?



Elaborado por: Jessica Yugcha

Podemos realizar también las tres actividades con el libro de espejos, con lo que conseguiremos que aparezcan más formas geométricas.

- 4) Coloca el espejo en cada uno de los dibujos de forma que se vea un cuadrado.
(ALFONSO, 2000)



Fuente: Carmen Alfonso Miralles

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Registro anecdótico

Fecha y lugar:		
Nombre del estudiante:		
Año:	Edad:	Puntaje obtenido
Suceso o hecho observado:		
Comentario:		

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 16

“Casillas para neutralizar”

Objetivos:

- Realizar operaciones básicas sencillas.
- Expresar un número como suma o diferencia de otros dos.

Recursos:

Un casillero como el de la figura 1. Dos series de fichas numeradas del 1 al 10 de diferente color cada serie.

Reglas: Dos o cuatro jugadores por parejas

Actividades: Se pretende neutralizar el mayor número de fichas del jugador contrario. Una ficha está neutralizada por dos del contrario si estando situada entre estas dos, la suma o la diferencia de ambas da como resultado el número que figura en la ficha central.

Cada jugador dispondrá de una colección de fichas. Uno jugará sobre las blancas y otro sobre las negras. Cada jugador, por turno, colocará una de sus fichas sobre una casilla libre de su color. Cuando todas las fichas estén colocadas se procede a la puntuación: si dos fichas neutralizan una del adversario, el jugador que neutraliza se apunta un tanto.

El vencedor es el que acumule más puntos. (En la figura 2 el jugador de blanco neutraliza 1 número y el de negro 3).

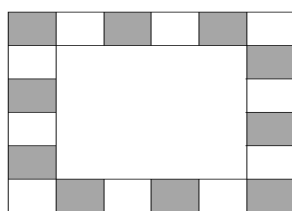


Figura 1

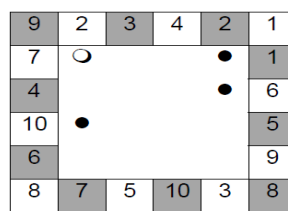


Figura 2

Fuente: Carmen Alfonso Miralles

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder o ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 17

“Parejas II”

Objetivos:

- Realizar operaciones básicas sencillas.
- Desarrollar la atención y la memoria.

Recursos:

Una baraja española por grupo.

Reglas: Grupos formados por Cuatro jugadores

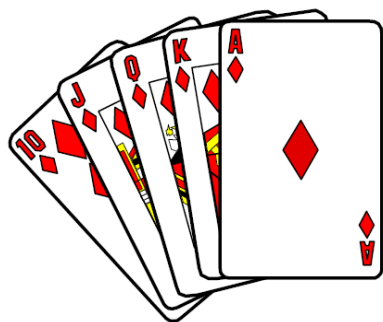
Actividades: Objetivo del juego es ir formando parejas que sumen 10. Para ello separamos de la baraja todas las cartas numeradas del 1 al 9 (36 cartas).

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 al 4 (por ejemplo para parejas que sumen 5), podemos coger las cartas de dos palos diferentes. (ALFONSO, 2000)

Nota: Esta estrategia se puede acoplar a los distintos años de educación básica.



Fuente: Carmen Alfonso Miralles

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Nombre del estudiante:

Dimensiones	Indicador	SÍ	NO	Comentarios
Inicio del juego	Presta atención a las primeras indicaciones			
	Inicia el juego estableciendo contacto con el grupo			
	Manifiesta interés en la actividad.			
Transcursos y culminación del juego	Resuelve con facilidad las operaciones			
	Pregunta sus inquietudes			
	trabaja conjuntamente con el grupo para resolver los problemas			
	Es participativo durante todo el tiempo de juego.			
Valores	Respeto su turno			
	Mantiene el respeto hacia sus compañeros			
	Colabora con los integrantes del grupo			
	Mantiene la disciplina y el orden			
	Sabe perder o ganar (si es el caso)			

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 18

“Pares o Nones”

Objetivos:

Concepto de número par y número impar.

Realizar operaciones básicas sencillas.

Recursos:

1. Ninguno.

Reglas: Por parejas o equipos

Actividades: Cada uno de los jugadores elige pares o nones y todos a la vez deben sacar un número de dedos de una mano.

Se suman los dedos y se anota a los que hayan acertado.

Ganan los que antes acierten en cinco ocasiones. (ALFONSO, 2000)

Nota: Esta estrategia sería útil para momentos de descanso durante la hora clase y para bajar el estrés de los estudiantes.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Registro anecdótico

Fecha y lugar:		
Nombre del estudiante:		
Año:	Edad:	Puntaje obtenido
Suceso o hecho observado:		
Comentario:		

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 19

“Pasar el río II”

Objetivos:

- Aplicación de estrategias.
- Desarrollar la atención.

Recursos:

Cuatro fichas para cada uno de diferentes colores.



Reglas: Se forman equipos de trabajo según la organización del docente.

Actividades: Empieza a narrar el siguiente cuento:

Un titiritero que iba recorriendo la ciudad llevaba consigo un lobo, una cabra y una col. Al llegar a la orilla de un río se encuentra con que la única manera de cruzarlo es con una barca en la que sólo cabe él y el lobo, o él y la cabra, o él y la col. Por supuesto no se atreve a dejar al lobo solo con la cabra ni a la cabra sola con la col. ¿Cómo cruzarán el río?

Nota: Para facilitar la tarea les podemos dar fichas de colores que simulen a los cuatro, o recortes de papel con el nombre.(ALFONSO, 2000)

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Registro anecdótico

Fecha y lugar:		
Nombre del estudiante:		
Año:	Edad:	Puntaje obtenido
Suceso o hecho observado:		
Comentario:		

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 20

“El juego del árbol”

Objetivos:

- Activar su capacidad intelectual.
- Fomentar su desarrollo hacia la integración del concepto de número, adición y sustracción.

Recursos: Dados, tablero de los árboles.

Reglas: Número de participantes: si jugamos individualmente de 2 a 4 jugadores (uno por árbol). Si lo hacemos por equipos, de dos a cuatro equipos.

Actividades: Se sortea el inicio de la partida, continuando las jugadas en turnos sucesivos en sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando jugamos con equipos (puede ser con todo el grupo-clase) va jugando de forma alternativa cada uno de los componentes del equipo, de forma que participen todos.

Cada jugador tira el dado debiendo "colocar" o "quitar" bolas en su árbol según lo que le haya salido al tirar el dado. Ganará el equipo que antes llene de "manzanas" su árbol.

También podemos jugar a la inversa. Colocamos todas las bolas y ganará el equipo que antes se "coma" todas las "manzanas". En este caso debemos adaptar el dado de forma inversa a como se indicaba anteriormente.



Nota: Durante la partida podemos ir preguntando al jugador correspondiente cuestiones del tipo:

- Si ahora tenéis X y te ha salido X, ¿cuántas manzanas tendréis?

- Cuenta las manzanas que lleváis.
- ¿Cuántas manzanas os quedan por colocar?
- ¿A que equipo le toca ahora?
- ¿Quién va ganando? ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?..

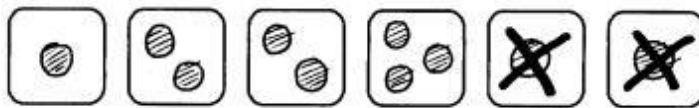
Materiales a usar para la elaboración.

- Un tablero de madera de ocumen o contrachapado de 60 cm. X 60 cm., de un grosor de 10 mm. Este tipo de madera se puede adquirir en almacenes de madera o carpinterías en tableros de 122 cm. X 144 cm. Pueden sacarse por tanto 6 tableros de la medida anteriormente indicada.
- Pintura plástica (tipo "la pajarita" o "Americana"): roja, amarilla, verde, azul y marrón.
- Tapa poros celulósicos y barniz incoloro brillante o satinado.
- Pinceles y brochas.
- Taladro y broca para madera de 19 mm. de diámetro.
- Bolas de ensartar de 20-22 mm de diámetro: 12 azules, 12 rojas, 12 amarillas y 12 verdes.
- Dados de plástico o madera en blanco. Lápiz, regla, cartulina, rotulador, tijeras.

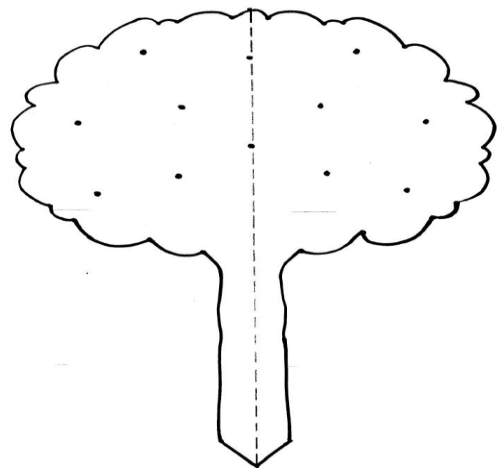
Proceso de fabricación:

- Una vez que dispongamos del tablero (60 x 60) le damos una capa de tapa poros. Al ser una madera muy porosa, conseguiremos que nos quede más lisa y gastamos menos pintura y barniz.
- A partir del dibujo del árbol (ver dibujo adjunto) elaboramos una plantilla en cartulina o cartón, ampliando el dibujo a tamaño A-3 (141 %). Después, con lápiz, señalamos las diagonales del tablero.
- Sobre las diagonales y en cada esquina situamos la plantilla del árbol cuidando de que la línea que atraviesa la plantilla coincida con las diagonales del tablero. A continuación repasamos con lápiz el contorno del árbol y los puntos señalados.

- Taladramos con precaución en los puntos señalados anteriormente en los 4 árboles dibujados.
- Una vez hechos los agujeros, pintamos cada árbol de un color (rojo, azul, amarillo y verde) y los troncos de color marrón. Podemos decorar el tablero con setas, pájaros, caracoles, flechas que indiquen la direccionalidad del juego...
- Una vez seco barnizamos todo el tablero.
- Ya sólo queda perfilar los contornos con rotulador permanente de color negro.
- Los dados deben personalizarse utilizando a criterio del maestro/a grafías o puntos.
- A modo de sugerencia señalamos la siguiente posibilidad: (SANTOS)



Se adjunta imagen del árbol plantilla en cartulina. Primero lo ampliamos a tamaño A-3 (141%). Después lo calcamos en cartulina, recortando el contorno y agujereando en los puntos indicados. Si lo estimamos podemos añadir más puntos para jugar con más “manzanas”



UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de Evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Asignatura.				
Grupo:			Validado por:	
Fecha:			Calificación:	
Dimensión Criterios	NIVEL 4 Excelente	NIVEL 3 Bueno	NIVEL 2 Suficiente	NIVEL 1 Insuficiente
Participación grupal	Todos los estudiantes participan con entusiasmo.	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente	Al menos la mitad de los estudiantes Presentan ideas propias.	Sólo una o dos personas participan activamente.
Responsabilidad compartida	Todos comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	La responsabilidad es compartida por $\frac{1}{2}$ de los integrantes del Grupo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Calidad de la interacción	Habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Los estudiantes muestran estar versados en la interacción; se conducen animadas discusiones centradas en la tarea,	Alguna habilidad para interactuar; se escucha con atención; alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	Muy poca interacción: conversación muy breve; algunos estudiantes están distraídos o desinteresados.
Dentro del grupo	C/estudiante tiene un rol definido; desempeño efectivo de roles	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente	Hay roles asignados a los estudiantes, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.

Fuente: Barriga, F

ESTRATEGIA N° 21

“Jugamos con botones”

Objetivos:

- Activar el pensamiento matemático de los niños/as de forma lúdica.
- Conocer los números convenientes.
- Conocer los conceptos básicos cuantificadores: muchos, pocos, más que, menos que, tantos como, igual que, cuantificación, ordenación, adición
- Activar la coordinación general psicomotora, coordinación viso-manual, atención, concentración, memoria así como la serie numérica y los colores.

Recursos: Unos botones grandes, o cualquier otro elemento adecuado y sensible de cuantificarse (unos "tazos", chapas o tapones de botellas, elementos de construcción...). Pequeños recipientes de distintos colores (cajas pequeñas)



Fuente: Santos, Miguel.

Reglas: Este tipo de juego lo podemos realizar en la misma aula, o en el patio.

El número de participantes variará según el lugar, pero por norma general los solemos hacer en el aula en turnos de 6-8 jugadores. Si disponemos de un espacio más amplio puede participar todo el grupo-clase.

Actividades: Los jugadores/as se colocan junto a su caja (identificada con algún color) en la zona del aula que determinemos (puede ser un extremo del aula). Repartimos o arrojamos los botones (o cualquier otro elemento) por toda el aula, de forma aleatoria (encima y debajo de las mesas y sillas).

Lógicamente el número de botones dependerá del nivel y el número de participantes. Así, por ejemplo, en 5 años para 6 jugadores podemos utilizar unos 60 botones, de forma que cada jugador obtenga al final del juego alrededor de 10

botones. A indicación de la profesora se iniciará el juego. Los niños/as deberán ir recogiendo los botones de uno en uno y volver hasta su caja para introducirlos en ella.

El juego termina cuando ya no queden más botones por el aula.

Una vez finalizado el juego cada jugador/a cuenta los botones que ha recogido.

Es en este momento cuando podemos trabajar a nivel oral conceptos numéricos: quién ha recogido más, quién menos, quién tiene igual que... etc.

Nota: Siguiendo el mismo tipo de dinámica, podemos introducir pequeños matices o cambios que nos permiten ir "complicando" el juego o introducir otro tipo de actividades matemáticas. Que recojan los botones de dos en dos, de tres en tres...

Pedir que los jugadores vayan contando los botones conforme los recogen y guardan en la caja. Cuando se termine el juego comprobaremos si coinciden ambas cantidades (la real y la contada). Asignamos a cada jugador/a una pareja que debe ir contando los botones que su compañero va introduciendo en la caja. Al finalizar, comprobaremos si coinciden las cantidades (los botones recogidos y los contados por la pareja).

Formar parejas (que serán equipos) que se situarán en extremos opuestos del aula, cada uno con su caja. Al finalizar el juego se cuentan las cantidades y se suman las del equipo. Ganará el equipo que más botones haya cogido. También podemos jugar con dos o más elementos mezclados (botones, tapones, tastos...). Cada jugador dispondrá de varias cajas, una para cada elemento. Al recogerlos deben introducirlos en su caja correspondiente y al terminar los suma.

Otra posibilidad es la de trabajar con los colores (identificación, clasificación).

Por ejemplo, los niños/as se mueven al ritmo de la música y cuando pare deben coger un tapón y agruparse por colores, o dirigirse hacia un aro del color que han cogido, después podemos nombrarlos, contarlos, compararlos. (SANTOS)

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Rubrica

Asignatura:		Título:	
Nombre:		Validado por:	
Fecha:		Calificación:	
Criterios	Óptimo	Satisfactorio	Deficitario
Interés	Escucha con atención las instrucciones dada por la profesora y pregunta lo que no entiende	Solo escucha con atención las instrucciones dada por la profesora	Es distraído durante la explicación de la profesora
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Dominio	Participa activamente de las actividades de la clase y colabora con los compañeros.	Solo participa activamente de las actividades de la clase	Es complicado activar la participación del estudiante en las clases
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto
Organización	Interactúa de manera positiva con sus compañeros. Se dirige a la profesora con respeto.	Solo Interactúa de manera positiva con sus compañeros, o solo dirige a la profesora con respeto	Su relación con los compañeros es defectuoso
	Tres puntos	Dos puntos	Un punto

Fuente: Ahumada, P

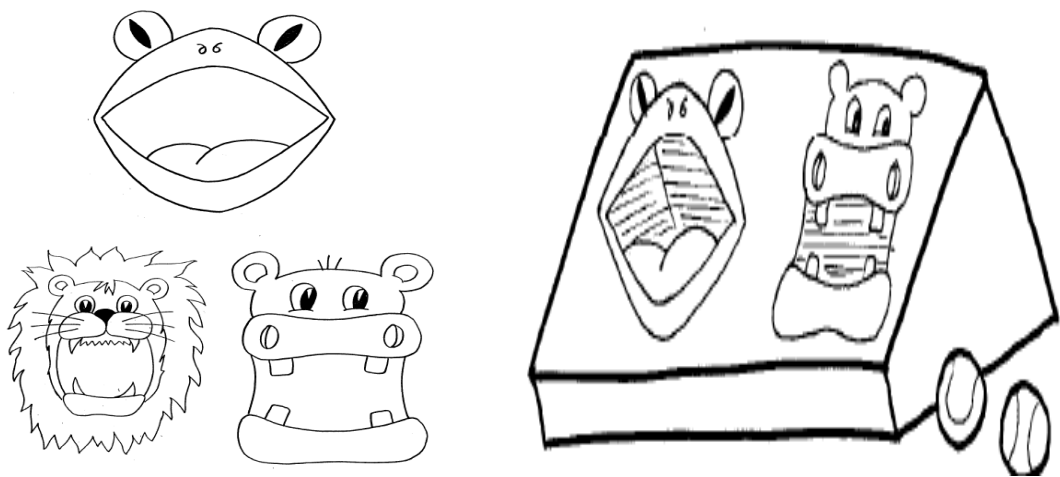
ESTRATEGIA N° 22

“El traga bolas”

Objetivos:

- Resolver problemas, numeraciones
- Aprender a contar, segmentar, anotar, sumar, comparar

Recursos: traga bolas, bolas de plástico



Fuente: Santos, Miguel.

Reglas: Juega toda la clase según la organización. Respetar cada turno

Actividades: El traga bolas es un conocido juego tradicional de tiro, que tan solo consiste en arrojar y tratar de introducir una pelota u otro objeto pequeño en un hueco más o menos grande que hay en una caja o recipiente.

Colocamos en el suelo el traga bolas, señalamos una distancia de disparo (con una marca en el suelo o con una tiza) y colocamos una caja llena de pelotas de plástico

A nivel individual, pedimos a cada niño/a que coja un número determinado de pelotas de la caja y las tire (el número de pelotas variará lógicamente dependiendo de la edad). Después de contarlas y tirarlas le pedimos que nos diga cuantas ha

metido y/o cuantas se han quedado fuera. Si es necesario vamos prestando ayudas pero rápidamente cogen la dinámica.

Podemos también pedirles que anoten sus tantos en una tabla de doble entrada y al finalizar observar quién ha metido más, quien menos, quien todas, quién ninguna, etc. Esta tabla puede servir de registro para ir anotando los tantos de cada alumno/a en sesiones sucesivas, lo que también nos sirve para comparar y verbalizar lo que hace un mismo niño/a en diferentes momentos.

Formando parejas, alternativamente uno tira y el otro anota o señala en un ábaco.

Formando pequeños grupos o equipos de forma aleatoria irán tirando sucesivamente un mismo número de pelotas (por ejemplo, un equipo de 5 miembros que tiran 2 pelotas cada uno en 5 años). Los tantos los podemos sumar al final recordando que ha anotado cada uno o bien vamos señalando los aciertos en un ábaco para contarlos al final entre todos. Al finalizar el juego podemos comparar (quién más, quién menos...) y ordenar las anotaciones (de menor a mayor, de mayor a menor...)

También podemos aprovechar que en nuestro traga bolas tenemos dos huecos donde tirar para pedirle a los pequeños que “repartan” el número de pelotas entre los dos animales (por supuesto, usando números pares). Después podemos verbalizar qué animal se ha “comido” más, cual se ha comido menos, cuánto se han comido entre los dos. (SANTOS)

Nota: las posibilidades en las actividades nos dan cuenta de que se trata de un juego muy flexible que nos permite adaptarlo a los diferentes niveles.

También podemos emplearlo como recurso para un rincón y dejar que los estudiantes jueguen libremente.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Registro anecdótico

Fecha y lugar:		
Nombre del estudiante:		
Año:	Edad:	Puntaje obtenido
Suceso o hecho observado:		
Comentario:		

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 23

“A coger el Pañuelo”

Objetivo: Propiciar una experiencia lúdica para reconocer los conceptos matemáticos.

Recursos: Un pañuelo, sobres, tarjetas.

Reglas: Participan todos los estudiantes en grupos

Actividades: El docente formará el número de equipos (según crea conveniente) con el mismo número de jugadores. Cada grupo tendrá su propio nombre escogido por los estudiantes.

Los estudiantes se deben colocar a una distancia determinada el uno del otro grupo, se escogerá un líder de grupo los cuales correrán y entregaran a la profesora las respuestas.

A cada uno de los grupos se les entregara una tarjeta en un sobre con una pregunta sobre algún tema, nombre de un tema, un símbolo, una operación un problema para que sea resuelto por el grupo.

La profesora deberá alzar el pañuelo para que los estudiantes inicien a resolver lo que se encuentra dentro del sobre.

El líder del grupo que haya resuelto primero deberá correr a la profesora y tocar el pañuelo; la profesora deberá ver si es valida o no la respuesta.

El grupo que más aciertos tenga será el ganador.

Nota: Esta estrategia lúdica se puede utilizar en la culminación de cada bloque, como refuerzo para alguna evaluación próxima.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de Evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Asignatura.				
Grupo:			Validado por:	
Fecha:			Calificación:	
Dimensión Criterios	NIVEL 4 Excelente	NIVEL 3 Bueno	NIVEL 2 Suficiente	NIVEL 1 Insuficiente
Participación grupal	Todos los estudiantes participan con entusiasmo.	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente	Al menos la mitad de los estudiantes Presentan ideas propias.	Sólo una o dos personas participan activamente.
Responsabilidad compartida	Todos comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	La responsabilidad es compartida por $\frac{1}{2}$ de los integrantes del Grupo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Calidad de la interacción	Habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Los estudiantes muestran estar versados en la interacción; se conducen animadas discusiones centradas en la tarea,	Alguna habilidad para interactuar; se escucha con atención; alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	Muy poca interacción: conversación muy breve; algunos estudiantes están distraídos o desinteresados.
Dentro del grupo	C/estudiante tiene un rol definido; desempeño efectivo de roles	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente	Hay roles asignados a los estudiantes, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.

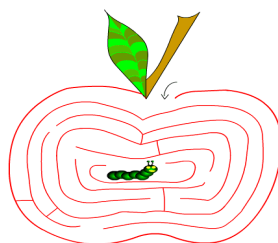
Fuente: Barriga, F

ESTRATEGIA N 24

“El laberinto matemático”

Objetivo: Aprender secuencias numéricas de forma lúdica.

Recursos: Un laberinto de la forma que guste con estaciones que permitan resolver las secuencias numéricas.



Reglas: Participa toda la clase, el juego puede ser individual o en grupos.

Actividades: Cada uno de los estudiantes deberá tener su laberinto con las pistas y la suma final de la secuencia en la meta.

Los estudiantes deberán ayudar a encontrar la salida al gusano, utilizando las pistas que se encuentran en cada una de las estaciones.

Deberán escribir la respuesta de las secuencias numéricas y continuar hasta llegar a la meta.

Deberán tener cuidado con los caminos sin salida o con las sumas mal echas ya que el gusano se puede perder y no saldrá jamás.

Si la suma final es igual a la de la meta el estudiante habrá encontrado el camino.

Nota: La suma final que realicen los estudiantes deberá coincidir con la que esta en la meta, o de ser lo contrario el gusano deberá regresar al lugar donde el estudiante se ha equivocado.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Evaluación del desarrollo del juego

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO				
Nombre del juego:	Tipo:			
Tiempo de juego:				
Valoración:				
	D	A	PA	I
Comprende indicaciones				
Resuelve las operaciones				
Sigue el camino indicado				
Ha resuelto las dificultades por si solo				
Se han alcanzado los objetivos trazados				
Observaciones generales:				

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 25

“Buscando el Número de Timoteo”

Objetivos:

- Reforzar el concepto de Número primo, compuesto, par, impar.
- Identificar las cantidades mayor que y menor que, así como posición y ecuaciones simples para resolver.
- Identificar números pares e impares

Recursos: En esta actividad se utilizar una tabla de 100 y pistas (características del Número) para encontrar cuál es el número de Timoteo.

Sobre con Claves

Círculos de colores adhesivos

Claves en blanco

Reglas: Se le entregara una ficha a cada grupo que contiene las reglas y los roles del grupo en la parte delantera (figura 1) y en la descripción del trabajo en la parte de atrás, además se les entrega los materiales necesarios para desarrollar la misma.

Fichas de pistas

<p>La diferencia de los dígitos del número de Timoteo es tres</p> <p>¡Ayúdale a tu grupo a encontrar el número de Timoteo en la tabla de cien!</p> <p><small>Haganlo Juntos. Equal, Lawrence Hall of Science</small></p>	<p>El número de Timoteo no es un múltiplo de tres, cinco o siete</p> <p>¡Ayúdale a tu grupo a encontrar el número de Timoteo en la tabla de cien!</p> <p><small>Haganlo Juntos. Equal, Lawrence Hall of Science</small></p>
<p>El número de Timoteo es menos de cincuenta</p> <p>¡Ayúdale a tu grupo a encontrar el número de Timoteo en la tabla de cien!</p> <p><small>Haganlo Juntos. Equal, Lawrence Hall of Science</small></p>	<p>La suma de los dígitos del número de Timoteo es once</p> <p>¡Ayúdale a tu grupo a encontrar el número de Timoteo en la tabla de cien!</p> <p><small>Haganlo Juntos. Equal, Lawrence Hall of Science</small></p>

Tabla de Cien

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Fuente: Cruz, Ivanovvna.

Actividades: Se trabaja con par, impar, múltiplo, dígitos, suma y diferencia. El grupo debe encontrar un número específico en la tabla de cien siguiendo las claves dentro del sobre dado. Estas claves ayudan a eliminar o seleccionar posibles

números. El número encontrado debe cumplir todas las condiciones especificadas en las claves.

Debe tomar un turno a la vez, cada miembro debe sacar una clave a la vez la lee a su grupo, le propone al grupo los números de la tabla de cien que la clave selecciona o elimina. Cuando el grupo se pone de acuerdo marca en la tabla de cien los posibles números.

Use las claves en blanco para generar nuevas pistas para encontrar un número en la tabla de cien.

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Evaluación del desarrollo del juego

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO				
Nombre del juego:	Tipo:			
Tiempo de juego:				
Valoración:				
	D	A	PA	I
Comprende indicaciones				
Resuelve las operaciones				
Sigue el camino indicado				
Ha resuelto las dificultades por si solo				
Se han alcanzado los objetivos trazados				
Observaciones generales:				

Elaborado por: Jessica Yugcha

ESTRATEGIA N° 26

“Aprendiendo las tablas de multiplicar”

Objetivo: Aprender de forma divertida la tabla de multiplicar

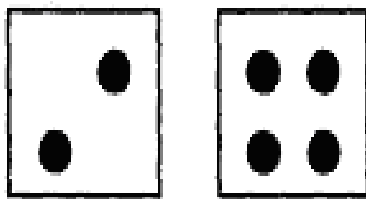
Recursos: Los materiales que se necesitan para esto son cartulinas para hacer las casillas y dos dados.

Reglas: Los estudiantes se agrupan en 4 equipos (esto depende de la cantidad de estudiantes), se selecciona un capitán y una ficha de cada equipo.

Actividades: El capitán es el que selecciona a su compañero del grupo que tira el dado y responde la pregunta (incluyéndolo a él y a la ficha).

La ficha es el estudiante que camina en el tablero. Cada jugador- ficha se coloca en Inicio y lanzan el dado para determinar qué equipo sale primero.

Cuando al jugador le corresponda su turno procederá a lanzar los dados. Si por ejemplo le sale:



Fuente: Cruz, Ivanovna.

Esto indica que se moveremos el producto de entre los dos números, esto quiere decir que cuatro veces el jugador ficha debe moverse dos casillas. La operación y respuesta se dirán en voz alta. Si la respuesta es correcta ha ganado la casilla sino la respuesta es incorrecta debe volver al inicio o a la casilla de donde vino.

Si cae en una casilla verde, está seguro que es un comodín, no tiene que responder y ha ganado la casilla. Si cae en una casilla de penalidad debe seguir las instrucciones que ella indica así como si cae en una casilla de privilegios.

Nota: Esta actividad donde mediante un tablero gigante unos dados se presentará una estrategia divertida para la enseñanza de la tabla de multiplicar para niños y niñas de edades de 5 y 6 años. (CRUZ, 2013)

UNIDAD EDUCATIVA “ANÍBAL SALGADO RUÍZ”

Ficha de Evaluación

Tercer año de Educación General Básica

Instrumento: Lista de cotejo

Asignatura.				
Grupo:			Validado por:	
Fecha:			Calificación:	
Dimensión Criterios	NIVEL 4 Excelente	NIVEL 3 Bueno	NIVEL 2 Suficiente	NIVEL 1 Insuficiente
Participación grupal	Todos los estudiantes participan con entusiasmo.	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente	Al menos la mitad de los estudiantes Presentan ideas propias.	Sólo una o dos personas participan activamente.
Responsabilidad compartida	Todos comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	La responsabilidad es compartida por $\frac{1}{2}$ de los integrantes del Grupo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Calidad de la interacción	Habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Los estudiantes muestran estar versados en la interacción; se conducen animadas discusiones centradas en la tarea.	Alguna habilidad para interactuar; se escucha con atención; alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	Muy poca interacción: conversación muy breve; algunos estudiantes están distraídos o desinteresados.
Dentro del grupo	C/estudiante tiene un rol definido; desempeño efectivo de roles	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente	Hay roles asignados a los estudiantes, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.

Fuente: Barriga, F

6.9 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.

Cuadro N°5: Administración de la propuesta

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Unidad Educativa “Anibal Salgado Ruíz”	Investigadora Docentes Autoridades	Tramite pertinente para autorizaciones necesarias dentro de la institución. Citación a los docentes de primer a séptimo año de educación básica. Análisis de los resultados de la investigación. Socialización de la propuesta. Entrega de la propuesta	\$ 20.00	Investigadora
	Investigadora Docentes Autoridades	Entrega de solicitud para efectuar el taller de socialización de la propuesta. Elaboración de material didáctico. Preparación del material didáctico Elaboración de diapositivas Utilización de internet Previsión de los equipos tecnológicos Propuesta en forma manual.	\$30.00	Investigadora
	Investigadora Docentes Autoridades	Motivación Presentación del taller Objetivos del taller La lúdica necesaria en el sistema educativo Importancia de el uso de de estrategias lúdicas en las matemáticas El juego como motivación Objetivos de la Guía De Estrategia Lúdicas en las Matemáticas Recomendaciones generales. Presentación de estrategias con materiales lúdicos.	\$ 50.00	Investigadora
	Investigadora Docentes Autoridades	Enseñar al estudiante, desde un enfoque lúdico, conceptos y procedimientos matemáticos básicos tratados en la institución, intentando cambiar la actitud que toman los estudiantes hacia esta materia a momento de iniciarla. Incrementar y utilizar estrategias lúdicas con sus respectivos materiales de apoyo que faciliten una construcción de sus propios conocimientos en base de la experiencia.	\$ 80.00	Investigadora

Elaborado por: Jessica Yugcha

6.10 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Cuadro N°6: Previsión de la evaluación de la propuesta

INTERROGANTES	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Considerando que el trabajo docente tiene la gran responsabilidad no solo de transmitir conocimientos teóricos sino que se propague a la formación de personas pensantes, éticas, coherentes, de una manera lúdica donde los estudiantes puedan poner toda su atención; la presente propuesta es solicitada por: Personal administrativo Docentes Estudiantes La investigadora
2. ¿Por qué evaluar?	Es de gran importancia revelar los resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en el área de matemáticas con la finalidad de realizar las pertinentes correcciones a su debido tiempo.
3. ¿Para qué evaluar?	Para verificar el impacto de aprendizaje que se ha dado en los estudiantes al utilizar las estrategias lúdicas como un instrumento para lograr nuevos conocimientos.
4. ¿Con qué criterios?	Se realizaran mediante la validez, confiabilidad, practicidad u utilidad que se le ha dado a la Guía de Estrategia lúdicas en el área matemáticas
5. ¿Indicadores?	Desarrollan sus propias potencialidades y obtengan nuevos conocimientos con un mayor y mejor rendimiento durante el proceso. Formación de personas pensantes, éticas, coherentes, transparentes con principios sólidos en todos los niveles educativos. Fortalecer el pensamiento lógico matemático, el razonamiento, la creatividad, la imaginación, ética y las estrategias propias de cada estudiante para solucionar problemas.
6. ¿Quién evalúa?	Es realizada por las autoridades institucionales, el personal docente y la investigadora.
7. ¿Cuándo evaluar?	En los procesos enseñanza aprendizaje, procedimental, cognitivo, en el desarrollo de las actividades en el aula, en el planteamiento de un problema matemático.
8. ¿Cómo evaluar?	Por medio de la observación directa al desenvolvimiento de los estudiantes en el área cognitiva, conductual, intelectual y axiológica.
9. Fuentes de información	Libros sobre el tema Actualización y fortalecimiento curricular Páginas web Constitución de de la república del Ecuador
10. ¿Con qué evaluar?	Con los resultados de las encuestas realizadas, el análisis, la interpretación de los cuadros estadísticos, conclusiones y recomendaciones establecidas.

Elaborado por: Jessica Yugcha

4.3 BIBLIOGRAFÍA:

F.DÍAZ, BARRIGA y GUEVARA N . (1996).

Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. . (s.f.).
LUDICA POR EL DESARROLLO HUMANO.

Taylor y Alexander . (1970). Planeamiento del curriculum en la escuela.

Significados. (2013). Recuperado el 27 de NOBIEMBRE de 2014, de Descubir lo que significa, conceptos y definiciones: <http://www.significados.com/pedagogia/>

AHUMADA, P. (2005). Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje. México: Ediciones Paidós Ibérica.

ALFONSO, C. (2000). *TALLERES Y JUEGOS MATEMÁTICOS.*

ANTONIO, M. R. (29 de noviembre de 2008). LA CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO.
LA CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO. Baja California.

ARNAZ. (1981).

AUSUBEL, D. (s.f.). *TEORIA DEL APRENDIZAJE.* Recuperado el 13 de julio de 2014, de http://www.ipprojazz.cl/intranet_profesor/subir_archivo/archivos_subidos/Aprendizaje_significativo.pdf

BARMA MARTIN, L. (2002). Pedagogia y relacion educativa.

BERNA, D. H. (s.f.). *ARTE Y PEDAGOGÍA.* Recuperado el 27 de NOVIEMBRE de 2014, de ARTE Y PEDAGOGÍA:
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

BERNARD, G. (s.f.). Actividades Lúdicas, .

BIANCHI, E. (s.f.). *Pedagogía Lúdica.* Recuperado el 18 de Diciembre de 2014, de Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis:
http://www2.sepdf.gob.mx/proesa/archivos/biblioteca_linea/pedagogia_ludica.pdf

CAMACHO, T. (2012). Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo. Bogota.

CAMACHO, T. (2012). *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo.* Bogotá,.

CÁRDENAS, J. (s.f.). institución educativa distrital republica de Panamá.

Cardenas, K. C. (s.f.). *Estrategias metodológicas.* Recuperado el 13 de agosto de 2014, de Estrategias metodológicas:

<http://www.monografias.com/trabajos55/estrategias-desarrollo-valores/estrategias-desarrollo-valores3.shtml>

CARROZZI, V. (20 de Julio de 2012). ¿Ontología del aprender? *¿Ontología del aprender? Interpretación de la Educación como ars politica*. Santiago, Chile.

CHACÓN, P. (2008.). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*.

Chevallard, I. (1987.). *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires:: Aique.

COLL, C. (s.f.). El marco curricular en una escuela renovada.

Coll, J. C. (Ed.). (s.f.). *Vol 3(Nº 31)*.

Construcción del conocimiento. (s.f.). Recuperado el 07 de agosto de 2014, de Teorías psicológicas. Corrientes de pensamiento. Piaget. Cognición social. Perspectivas sociales. Sociología del conocimiento:
<http://html.rincondelvago.com/construccion-el-conocimiento.html>

CRUZ, I. (2013). *Matemática Divertida: Una Estrategia para la enseñanza de la*. Santo Domingo, REPUBLICA DOMINICANA.

CRUZ, I. (2013). *Matemática Divertida: Una Estrategia para la enseñanza de la matematica* . Santo Domingo, REPUBLICA DOMINICANA.

DE LA TORRE, M. (1993). *Didáctica* . Argentina.: Editorial Génesis. .

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA DE LA SALUD. (2009). *EL APRENDIZAJE. INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA*.

Díaz, D. (2011). *Blog*. Recuperado el 13 de julio de 2014, de ESTRATEGIAS METODOLOGICAS:
http://estrategiasmetodologicasinformaticas.blogspot.com/p/metodos-para-ensenar-programacion_10.html

DUSSEL, I. (1997). *PEDAGOGÍA EL CURRÍCULUM. PEDAGOGÍA EL CURRÍCULUM*. Argentina.

ECHEVERRI, J. (2009). *LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA*.

Feldman y Palamidessi . (1994).

FERNANDEZ, G. (2008). *Pedagogía, Psicología y Didáctica de la Matemática* .

- FULLEDA, P. (JULIO-AGOSTO de 2003). Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. *LUDICA POR EL DESARROLLO HUMANO*. Bogota: FUNLIBRE.
- GAMBOA, I. (1993). *Guatemala "Una conversación acerca del currículo*.
- GARCIA, M. (s.f.). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2014, de Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE:: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- GÓMEZ, A. (17 de Abril de 2010). *METODOLOGIA DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS*. Recuperado el 28 de Noviembre de 2014, de METODOLOGIA DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS: <http://es.slideshare.net/pavelillo21/construccion-del-conocimiento>
- GÓMEZ, M. A. (2001). "Pedagogía: Definición, métodos y modelos". *REVISTA DE CIENCIAS HUMANAS*.
- González, I. d. (septiembre de 2011). FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS Y SOCIOLÓGICOS DE LA EDUCACIÓN. REFLEXIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN PARTICIPATIVA DE LOS VALORES PROFESIONALES SOCIOCULTURALES . (J. C. Coll, Ed.) *Cuadernos de Educación y Desarrollo, revista académica semestral, Vol 3(N° 31)*. <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>. (s.f.). EL JUEGO ES LUDICO, PERO NO TODO LO LUDICO ES JUEGO. *EDUCACIÓN PARA LA HUMANIDAD*.
- <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>, G. L. (s.f.). Ludica como estrategia didáctica. *División de apoyo para el aprendizaje*.
- JIMÉNES. (2007). Terapias alternativas desde la Neuropedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje. .
- JIMÉNEZ, R. (2003). *Aprender matemáticas jugando*.
- King. (1986). Recontextualizing el currículum. Theory into practice.
- MALLART, J. (2000). concepto, objeto y finalidad. En *Didáctica* (págs. 3,4,7,10,12,13,14).
- Marielos MURILLO. (1996). *LA METODOLOGÍA LÚDICO CREATIVA*. Obtenido de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>
- MASSABIÉ, F. (2013). Construcción del Conocimiento . *Epistemología de la Gerencia Avanzada*.

- MATTOS, J. (1974). En J. Mattos, *DIDÁCTICA*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2009). *ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2010*. Quito: Coordinación editorial: Martha Alicia Guitarra Santacruz.
- Moreno, C. (enero 21, 2012). Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. *El niño*.
- MOTTA, J. (1998). *La lúdica, procedimiento pedagógico*. Bogotá: universidad nacional.
- MUÑOZ, M. (08 de ABRIL de 2011). *LA CHAKANA*. Recuperado el 28 de NOVIEMBRE de 2014, de LA CHAKANA: file:///D:/destresaz%20de%20criterios.htm
- MUÑOZ, P. (2013). *JUEGOS Y MATERIALES PARA CONSTRUIR*. Recuperado el Enero de 2015
- Navarro, M. R. (2008). *PROCESOS COGNITIVOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Madrid: Subdirección General de Inspección Educativa de la Viceconsejería de Organización Educativa de la Comunidad de Madrid.
- Organizacion de las Naciones Unidas para la Educacion,la Ciencia y la Cultura. (1980). *El niño y el juego*. París .
- PALMERO RODRIGUEZ, L. (2008). *La teoria del aprendizaje significativo en la perspectiva de la Psicologia cognitiva*. Barcelona: octaedro.
- PANSZA, M. (1988).
- Rivilla, A. (2009). La Didáctica: disciplina pedagógica aplicada. En A. Rivilla, *Didáctica General* (págs. 7,9,10,11,15). Madrid: PEARSON EDUCACIÓN.
- RUSSELL, D. (2010). *La teoría de la actividad y sus implicaciones en la enseñanza de la escritura*.
- SÁNCHEZ BENÍTEZ, G. (2008). *LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO*. marco ele.
- SANTOS, M. (s.f.). *Recursos para educación infantil/ Juegos matemáticos*. Recuperado el 21 de Enero de 2015, de <http://www.juegosmatemáticosmiguelssantos-110328124914-phpapp02>
- Sarguera., D. C. (s.f.). *La Formación de los Conocimientos Científicos en los Estudiantes*.
- TORRES, C. M. (2002). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN*.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego*. París.

Weitzman, J. (s.f.). *EDUCREA*. Recuperado el 18 de noviembre de 2014, de EDUCREA.

WordPress. (2008-2014). Recuperado el 20 de julio de 2014, de
<http://definicion.de/pedagogia/>

ZABALZA, M. (1990.). *La Didáctica como estudio de la Educación*. Madrid.: UNED.

ANEXOS:

ANEXO N° 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

OBJETIVOS: Recopilar información para conocer la forma de aprendizaje que tienen los niños en el área matemáticas.

INSTRUCTIVO: Lea una y otra vez y conteste las preguntas formuladas en este documento, procure no hacer tachones ni borrones.

Fecha de Aplicación.....

Maque con una X dentro del paréntesis que corresponda a la respuesta correcta.

CUESTIONARIO

- 1. ¿Cuándo empieza las clases de matemáticas su profesora hace algún juego?**
Siempre ()
A veces ()
Nunca ()
- 2. ¿Durante las horas de clase de matemáticas su profesora trabaja solo con el texto o con el cuaderno de trabajo?**
Siempre ()
A veces ()
Nunca ()
- 3. ¿Utiliza la profesora material didáctico para enseñar las matemáticas?**
Siempre ()
A veces ()
Nunca ()
- 4. ¿Su profesora hacer grupos para enseñar matemáticas?**
Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5. ¿Su profesor utiliza juegos durante la hora clase de matemáticas?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

6. ¿Cuándo no entiende algo de lo que la profesora le esta indicando, ella repite la clase?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

7. ¿La profesora motiva la participación en clase?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

8. ¿Cuándo la profesora plantea algún problema, le ayuda a resolverlo?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

9. ¿En la clase se ejemplifica el tema a que esta tratando du profesora?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

10. ¿La explicación de la clase es clara o entendible?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO N°

FACHADA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANÍBAL SALGADO RUÍZ



LA INSTITUCIÓN TIENE LUGARES ESTRATÉGICOS PARA PODER APLICAR UN APRENDIZAJE LÚDICO



AULAS AMPLIAS PARA PODRE DESARROLLAR LA METODOLOGÍA.



LOS ESTUDIANTES ATIENDE LAS INDICACIONES ANTES DE INICIAR CON LA ACTIVIDAD LÚDICA.



TALLER DE SOCIALIZACIÓN PARA EL MANEJO DE LA GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE MATEMÁTICAS.



ENTREGA DE LA GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICA Y MATERIAL LÚDICO A LA VISE RECTORA DE LA UNIDA EDUCATIVA ANÍBAL SALGADO RUIZ.

