



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Licenciada en
Ciencias de la Educación
Mención: Educación Básica**

TEMA:

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÀREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS ALFREDO MARTÍNEZ DE LA PARROQUIA DE MULALILLO CANTÓN SALCEDO PROVINCIA DE COTOPAXI”

AUTORA: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

TUTOR: Mg. Bladimir Sánchez

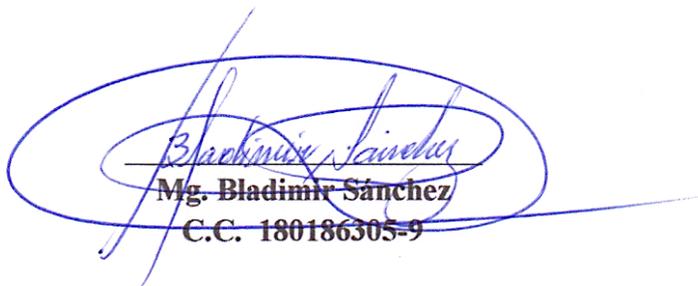
AMBATO - ECUADOR

2017

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA

Yo, Mg. Bladimir Sánchez, con C.C.# 180186305-9, en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación sobre el tema: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÀREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS ALFREDO MARTÍNEZ DE LA PARROQUIA DE MULALILLO CANTÓN SALCEDO PROVINCIA DE COTOPAXI” desarrollado por la egresada Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa con C.C.# 050362539-4 de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos, reglamentarios y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de la comisión designada por el H. Consejo Directivo.



Mg. Bladimir Sánchez
C.C. 180186305-9

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien, basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación.

Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE LA AUTORA

Cedo los derechos en línea patrimonial del presente Trabajo Investigativo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela Luis Alfredo Martínez de la parroquia de Mulalillo, Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no sea utilizado con fines de lucro.



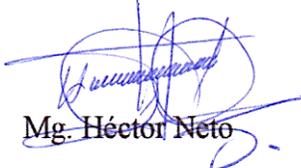
Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela Luis Alfredo Martínez de la parroquia de Mulalillo, Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi”, presentada por la egresada Tipanguano Quinatoa Silvia Alexandra, estudiante de la Carrera de Educación Básica Promoción Marzo 2011 – Febrero 2016, una vez revisada y calificada la investigación, se aprueba en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.


Mg. Medardo Mera
MIEMBRO DEL TRIBUNAL


Mg. Héctor Neto
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor



Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

AUTORA

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo

A Dios por sus bendiciones derramadas durante el tiempo de estudio, por cada una de las oportunidades y personas que Dios puso en mi camino las cuales son el motor esencial para cumplir con cada uno de mis objetivos, a mi madre el ser maravilloso que me dio la vida, la fortaleza para continuar mis estudios. Por su ayuda constante para el cumplir de cada uno de mis propósitos, objetivos y sueños.

AGRADECIMIENTO

Mis más sinceros agradecimientos a Dios por derramarme sus bendiciones, guiar mi camino y permitir llegar a la culminación de mi carrera, a la universidad técnica de Ambato por abrirme sus puertas, a los docentes quienes compartieron sus conocimientos con paciencia y dedicación en especial a mi tutor Mg. Bladimir Sánchez, por su apoyo incondicional y su paciencia.

A mi madre por su apoyo incondicional para seguir adelante en mis metas propuestas para el cumplimiento de mis objetivos y sueños, a mi querido esposo por su apoyo y comprensión para la culminación de mi proyecto.

De manera especial a mis queridos amigos Johnny, Viviana, Nancy y Marlene quienes me brindaron su apoyo incondicional.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PAGINAS PRELIMINARES	ii
PORTADA.....	ii
DERECHOS DE AUTOR	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	iii
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	viii
RESUMEN EJECUTIVO	1
EXECUTIVE SUMMARY	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I.....	5
EL PROBLEMA	5
1.1 Tema de Investigación	5
1.2 Planteamiento del Problema	5
1.2.1 Contextualización del problema	5
1.2.2 Análisis Crítico	8
1.2.3 Prognosis.....	9
1.2.4 Formulación del problema.	9
1.2.5 Preguntas Directrices.	9
1.2.6 Delimitación del objetivo de investigación.....	10
1.2.6.1 Delimitación temporal	10
1.2.6.2 Delimitación espacial.....	10
1.3 Justificación	10
1.4 Objetivos.....	12
1.4.1 Objetivo general.....	12

1.4.2 Objetivos específicos	12
CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1 Antecedentes Investigativos.....	13
2.2 Fundamentación filosófica.....	14
2.2.1 Fundamentación Epistemológica	14
2.2.2 Fundamentación axiológica	15
2.3 Fundamentación legal	15
2.4 Categorías fundamentales.	18
2.5 Hipótesis	42
2.6 Señalamiento de variables.....	42
CAPÍTULO III	43
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	43
3.1 Enfoque	43
3.1.2 Modalidad básica de la investigación	43
3.2 Nivel o tipo de investigación	44
3.2.1 Exploratoria:	44
3.2.2 Descriptiva:	44
3.2.3. Correlacional:.....	44
3.3 Población y muestra.....	44
3.4 Operacionalización de variables	45
Variable Dependiente: Aprendizaje significativo	46
3.5 Recolección de información	47
3.6 Plan de procesamiento y análisis de la información	48
CAPÍTULO IV	49
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES	49
4.2. Verificación de la Hipótesis.....	70
4.2.1 Planteamiento de la hipótesis.....	70
Hipótesis nula.....	70

Hipótesis alternativa.....	70
4.2.2 Selección del nivel de significación.....	70
4.2.3. Descripción de la población.....	71
4.2.4. Especificación de la estadística.....	71
4.2.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.....	71
4.2.6. Análisis de datos estadísticos.....	72
Tabla 22 Frecuencias Observadas.....	72
Tabla 23 Frecuencias Esperadas.....	72
Tabla 24 Chi Cuadrado Calculado.....	73
Grafico 23 Campana de Gauss.....	74
CAPITULO V	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
5.1 Conclusiones.....	75
5.2 Recomendaciones	76
CAPITULO VI	77
PAPER CIENTIFICO	77
RESUMEN	77
SUMMARY	79
INTRODUCCIÓN	81
BIBLIOGRAFÍA	89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
Encuesta a docentes	96
Ficha de observación estudiantes.....	99

ÍNDICE DE GRAFICOS

Grafico 1. Análisis Crítico	7
Grafico 2 Categorías fundamentales.....	18
Grafico 3 Red conceptual de la V.I.....	19
Grafico 4 Red Conceptual V.D.....	20
Grafico 5 Relación entre estrategias lúdicas y tema	49
Grafico 6 Estrategias lúdicas para motivar las clases	51
Grafico 7. Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo.....	53
Grafico 8 Estrategia Lúdicas son instrumentos ara el proceso de enseñanza aprendizaje	55
Grafico 9 Aprendizaje significativo y relación con las estrategias lúdicas	56
Grafico 10 Estrategias lúdicas y desarrollo del aprendizaje significativo	57
Grafico 11 Aprendizaje significativo y adquirir nuevos conocimientos	58
Grafico 12 Contexto educativo y aprendizaje significativo.....	59
Grafico 13 Aprenden por medio de estrategias lúdicas	60
Grafico 14 Objetivo de las dinámicas.....	61
Grafico 15 Mejoramiento del rendimiento académico	62
Grafico 16 Adquirir nuevos conocimientos.....	63
Grafico 17 Participación activa de los estudiantes	64
Grafico 18 Relaciona la dinámica con el tema de clase.....	65
Grafico 19 Colaboran en el desarrollo de dinámicas	66
Grafico 20 Desarrollo de las dinámicas.....	67
Grafico 21 Aprendizaje significativo y aplicación de estrategias lúdicas	68
Grafico 22 Fortalecimiento y aplicación de dinámicas.....	69
Grafico 23 Campana de Gauss.....	74
Grafico 24 Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y Nuestra	44
Tabla 2 Relación entre estrategias lúdicas y tema.	49
Tabla 3 Estrategias lúdicas para motivar las clases	51
Tabla 4 Estrategias lúdicas y conocimientos previos.....	52
Tabla 5 Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo	53
Tabla 6 Aporte significativo de las estrategias ludicas	54
Tabla 7 Estragáis lúdicas como instrumento de motivación.....	55
Tabla 8 Aprendizaje significativo y relación con las estrategias lúdicas.....	56
Tabla 9 Estrategias lúdicas y desarrollo del aprendizaje significativo	57
Tabla 10 Aprendizaje significativo y adquirir nuevos conocimientos.....	58
Tabla 11 Contexto educativo y aprendizaje significativo.....	59
Tabla 12 Aprenden por medio de estrategias lúdicas	60
Tabla 13 Objetivo de las dinámicas.....	61
Tabla 14. Mejoramiento del rendimiento académico	62
Tabla 15 Interesan por adquirir nuevos conocimientos	63
Tabla 16 Participación activa de los estudiantes.....	64
Tabla 17 Relacionan las dinámicas	65
Tabla 18 Colaboran en el desarrollo de dinámicas	66
Tabla 19 Desarrollo de las dinámicas	67
Tabla 20 Aprendizaje significativo y aplicación de estrategias lúdicas	68
Tabla 21 Fortalecimiento y aplicación de dinámicas.....	69
Tabla 22 Frecuencias Observadas.....	72
Tabla 23 Frecuencias Esperadas	72
Tabla 24 Chi Cuadrado Calculado	73

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Operacionalización de variables. (V.I).....	45
Cuadro 2 Operacionalización de variables. (V.D)	46
Cuadro 3 Plan para la Recolección de Información.....	47

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

TEMA:

“Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela Luis Alfredo Martínez de la parroquia de Mulalillo, cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi”.

AUTORA: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

TUTOR: Mg. Bladimir Sánchez.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene por objetivo principal investigar la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” de la parroquia de Mulalillo; en virtud que los docentes actualmente se exponen a un sinnúmero de retos para educar a las nuevas generaciones, en un ambiente activo a fin de que sean capaces de potenciar el aprendizaje significativo con la utilización de estrategias lúdicas. En este trabajo se aplicó una investigación de enfoque cuali-cuantitativo; cualitativo porque ayudó a realizar un análisis profundo del problema y cuantitativo, ya que la información recolectada fue tabulada y representada a través de cuadros estadísticos que contribuyeron a conocer la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en la Matemática; al ser aplicadas adecuadamente se lograrían resultados satisfactorios en el aprendizaje, debido a que las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo de habilidades e interés por aprender y construir el aprendizajes significativo. En sí, la investigación efectuada determinó como resultado que las estrategias lúdicas sí influyen en aprendizaje significativo, ya que logran despertar el interés en los estudiantes mediante el juego.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, aprendizaje significativo, destrezas, técnicas, procesos, estrategias metodológicas, currículo, enfoque.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
CAREER OF BASIC EDUCATION

THEME:

"The ludic strategies in the development of significant learning in the area of Mathematics in the students of Secondary General Basic Education of the school Luis Alfredo Martínez of the Parish of Mulalillo, Salcedo Canton, province of Cotopaxi."

AUTHOR: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

TUTOR: Mg. Bladimir Sánchez.

EXECUTIVE SUMMARY

The present research has as main objective to investigate the importance of the application of the ludic strategies in the development of the significant learning in the area of Mathematics in the students of Secondary of Basic General Education of the school "Luis Alfredo Martínez" of the parish of Mulalillo; In that teachers are currently exposed to a number of challenges to educate the new generations in an active environment so that they are able to enhance meaningful learning through the use of play strategies. In this work, a qualitative-quantitative approach was applied; Qualitative because it helped to make a deep analysis of the problem and quantitative, since the information collected was tabulated and represented through statistical tables that contributed to know the importance of the application of play strategies in the significant learning in Mathematics; To be applied properly would achieve satisfactory results in learning, because the ludic strategies help the development of skills and interest to learn and build meaningful learning. As a result, research has determined as a result that play strategies do influence meaningful learning, as they succeed in arousing interest in students through play.

Keywords: Play strategies, meaningful learning, skills, techniques, processes, methodological strategies, curriculum, approach.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación con el tema: Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” de la Parroquia de Mulalillo, Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi pretende dar a conocer los resultados obtenidos tras la realización de una investigación cuantitativa, que tuvo como objetivo general Investigar la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” de la Parroquia de Mulalillo.

Este trabajo ha sido estructurado en seis capítulos en los que se desglosa y se detalla el fundamento teórico, el desarrollo y los resultados obtenidos después del análisis estadístico e interpretación de los resultados.

El Capítulo I. Está el problema de investigación donde aborda, el planteamiento, la formulación del problema, análisis crítico, justificación, limitaciones, y objetivos de la investigación.

El Capítulo II. Está constituido por el marco teórico con sus antecedentes investigativos, fundamentaciones, categorías fundamentales, presentación de las bases teóricas-científicas que sustentan el estudio, a través de las dos variables (Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática) y sus dimensiones.

El Capítulo III. Describe la metodología de la investigación, trata sobre el enfoque, la modalidad básica de la investigación, la población y muestra de estudio, el método de investigación, las técnicas e instrumentos para la recolección de los datos y el método

de análisis de los datos, operacionalización de las variables, también el procesamiento y análisis de la información recaudada.

En el Capítulo IV. Análisis e interpretación de resultados de las encuestas y fichas de observación, verificación de la hipótesis, planteamiento de la hipótesis, selección del nivel de significancia, descripción de la población, especificación de las regiones de aceptación y rechazo, análisis de datos estadísticos, frecuencia y cálculo del chi cuadrado.

El Capítulo V. Está formado por las conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron de la investigación sobre las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Matemática, al final se detalla la Bibliografía obtenida de revistas, libros, documentos y páginas web.

Capítulo VI. Contiene un documento científico denominado (paper), anexos y bibliografía. Es importante indicar que gracias al desarrollo de este documento pudimos identificar los beneficios e importancia de la aplicación de las estrategia lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, la misma que nos ayudará a desarrollarnos como mejores profesionales a futuro, la investigación también nos permitió tener contacto directo con los docentes y estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez”, quienes nos brindaron la oportunidad de compartir con los estudiantes y docentes de la institución para la obtención de la información pertinente.

Se espera que este trabajo de investigación sea útil para potenciar en la institución los beneficios e importancia de la aplicación y desarrollo de las estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje significativo en los estudiantes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema de Investigación

“Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” de la parroquia de Mulalillo, cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi ”.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización del problema

En el ámbito nacional, la educación constituye el eje fundamental para el desarrollo del país, es por ello que han surgido cambios en el sistema Nacional de Educación para adaptar nuevas técnicas, métodos y estrategias en las aulas para despertar el interés dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. La enseñanza de la Matemática en nuestro país tiene debilidades por lo que constituye un reto para los docentes dirigir esta materia, ya que por años ha sido una de las materias más temida y rechazada por algunos estudiantes debido a la insuficiente utilización de estrategias lúdicas para lograr despertar el interés deseado en los estudiantes y así alcanzar el aprendizaje significativo.

Nuestros estudiantes merecen y necesitan la mejor educación posible en Matemática, lo cual les permitirá cumplir sus ambiciones personales y sus objetivos profesionales en la actual sociedad del conocimiento, por consiguiente, es necesario que todas las partes interesadas en la educación como autoridades, padres de familia, estudiantes y profesores, trabajen conjuntamente creando los espacios apropiados para la enseñanza y el aprendizaje de la Matemática. (Ministerio de Educación, 2010, pág. 2)

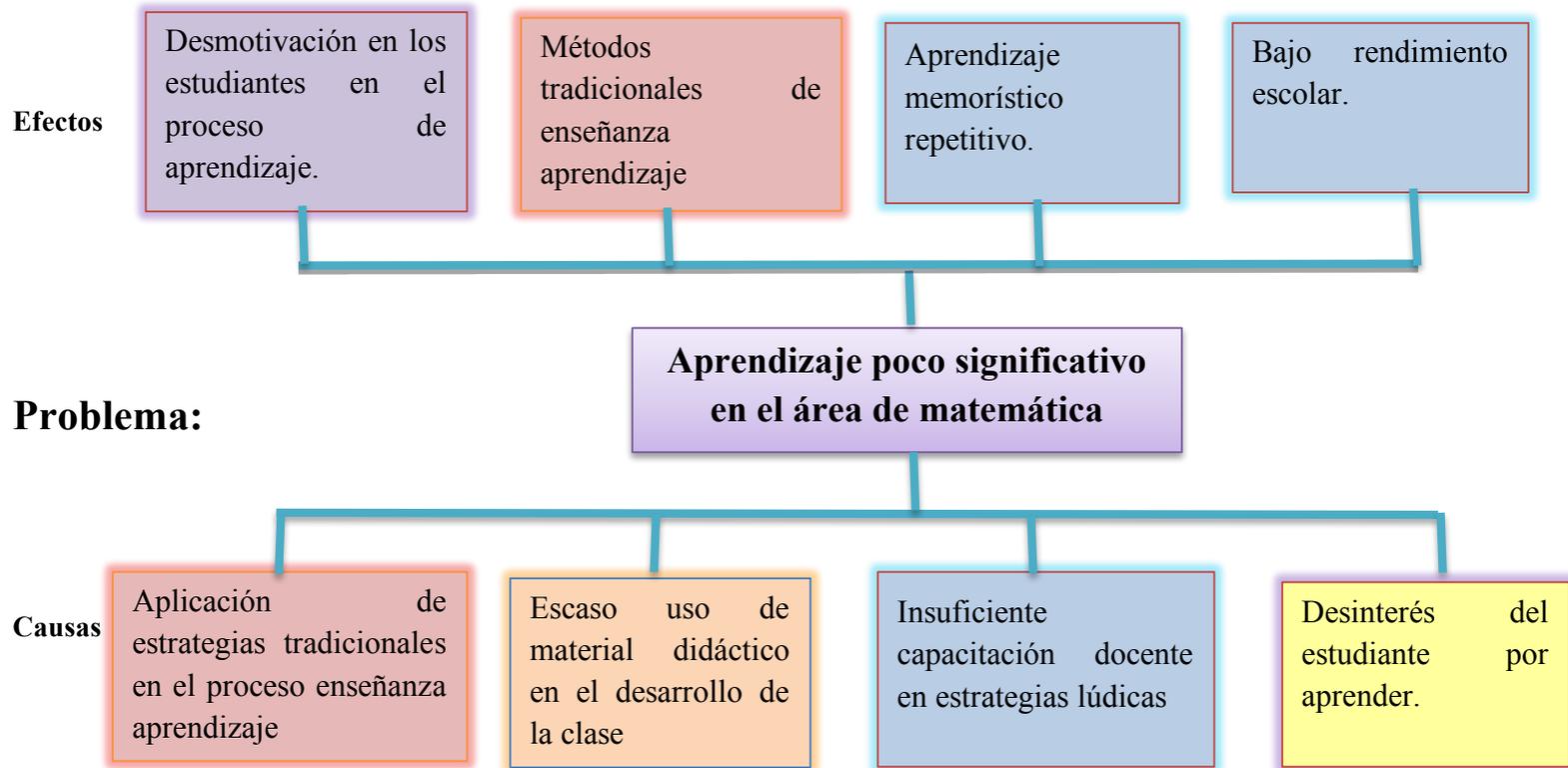
Los docentes tratan de unirse a las propuestas de cambio e innovación con relación a la forma de compartir y brindar los conocimientos a los estudiantes porque las dificultades que se generan en los procesos de adquisición del conocimiento Matemático tienen que ver con quien dirige la asignatura o como la dirigen. Por esta razón la actualización y preparación docente debe ser continua y considerar aspectos que orienten a los docentes hacia la búsqueda de formas amenas y placenteras de enseñar matemática para así lograr en los estudiantes el interés en sus estudios, dedicación por la adquisición de los conocimientos del área de Matemática con la finalidad de formar entes innovadores y productivos con pensamiento lógico, crítico. Los docentes están conscientes de la importancia de la aplicación de nuevas técnicas y estrategias para impartir sus clases de una manera dinámica y activa para obtener mejores resultados.

En la escuela Luis Alfredo Martínez, se menciona la incorporación de nuevas estrategias, técnicas y métodos, dentro de ese marco de acción, se sugiere la aplicación de las estrategias lúdicas como una actividad positiva de cambio y resultados satisfactorios en el área de Matemática.

Según datos proporcionados la institución educativa fue creada el 10 de enero de 1975. La escuela Fiscal “Luis Alfredo Martínez” de la parroquia Mulalillo, cantón Salcedo fue creada mediante Acuerdo Ministerial Número 4526 del 21 de noviembre del 2002, Art.- 2 literal a). Acuerda legalizar la creación y funcionamiento de la escuela fiscal “Luis A. Martínez” de la parroquia Mulalillo del cantón Salcedo, plantel que se encuentra funcionando a partir del 10 de enero de 1975 de régimen Sierra, sujetándose estrictamente a las disposiciones legales vigentes consignadas en el Reglamento General de la Ley de Educación.

La misión es educar en forma holística a niños, niñas y adolescentes en base a procesos de aprendizaje orientados al buen vivir.

Grafico 1. Análisis Crítico



1.2.2 Análisis Crítico

El objetivo de la reforma educativa actual es la formación de seres humanos reflexivos, críticos, creativos innovadores capaces de desenvolverse en el entorno que lo rodea. Sin embargo, observamos que la enseñanza de la Matemática no tiene el cambio deseado para el logro del aprendizaje significativo debido a la conservación de paradigmas tradicionales los mismos que no permiten un verdadero cambio en el accionar del maestro en el aula.

Uno de los factores es el desconocimiento de los beneficios e importancia de la utilización y aplicación de jugos durante el proceso de enseñanza aprendizaje lo que conlleva al desconocimiento o poca aplicación de técnicas, métodos y estrategias actuales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Actualmente el Ministerio de Educación gracias al apoyo del gobierno del Ecuador proporciona los textos escolares para la Educación General Básica a todas las instituciones educativas del Ecuador, pero existen docentes que se limitan a la utilización y desarrollo del texto sin tomar en cuenta la importancia de la actualización de técnicas y métodos a desarrollar en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es importante que los maestros seleccionemos actividades acordes al desarrollo intelectual del estudiante sacando el máximo provecho de los recursos disponibles en su entorno.

Al utilizar técnicas y estrategias inadecuadas, el proceso enseñanza aprendizaje se vuelve monótono tradicionalista provocando en los estudiantes desmotivación, por eso es importante que el docente innove periódicamente su aprendizaje en el proceso de enseñanza, pero de igual manera no debe dejar de lado el importante proceso de evaluar que será el que dará los resultados de la aplicación y utilización de las técnicas y estrategias lúdicas.

En conclusión la principal ventaja de la utilización de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje es aprovechar al máximo a los estudiantes para recobrar el interés por la educación y lograr mejores resultados en el rendimiento involucrando a los profesores en el manejo y utilización de nuevos materiales en sus actividades educativas para lograr mejorar la educación.

1.2.3 Prognosis

Si los docentes de la escuela “Luis Alfredo Martínez” no ponen en práctica la utilización de estrategias lúdicas y no se actualizan de manera permanente en el proceso de utilización y aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la Matemática, sus clases serán monótonas, esto limitará el aprendizaje significativo.

1.2.4 Formulación del problema.

¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje de Matemática en los estudiantes del Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez”, situada en la parroquia Mulalillo, Cantón Salcedo, ¿provincia de Cotopaxi?

1.2.5 Preguntas Directrices.

¿Cómo se aplica las estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en Matemática en la escuela Luis Alfredo Martínez de Mulalillo?

¿Qué estrategias lúdicas se aplican en el Segundo Grado?

¿Cuáles son las características del aprendizaje significativo en el área de Matemática?

1.2.6 Delimitación del objetivo de investigación

CAMPO: Educación

ÁREA: Matemática

ASPECTO: Estrategias lúdicas, aprendizaje significativo

1.2.6.1 Delimitación temporal

La presente investigación se realizó de septiembre 2013 a junio 2014.

1.2.6.2 Delimitación espacial

Se efectuó en la Escuela Luis Alfredo Martínez de la parroquia Mulalillo, Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

1.3 Justificación

Es interesante conocer los beneficios y la importancia de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

La importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje está basada en los beneficios que da al aplicarlas en las horas clase, para un mejor desarrollo del proceso de adquisición de conocimientos.

Este trabajo es original debido a que no está basado en trabajos ya existentes lo que se busca del mismo es conocer el tipo de estrategias lúdicas aplicables en la asignatura de matemáticas.

Como también es responsabilidad de los docentes conocer y capacitarse sobre la aplicación de las estrategias lúdicas con sus estudiantes para así ser aplicadas de la

mejor manera y puestas a consideración de sus alumnos cada una de las actividades preparadas para la presentación en el aula.

Gracias a las herramientas tecnológicas y la investigación que los docentes tengan a bien realizar se puede encontrar gran cantidad de información sobre las actividades lúdicas que serán aplicadas para cada una de las áreas, las estrategias lúdicas deben ser aplicadas correctamente de acuerdo al área.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Investigar la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis A. Martínez” de la Parroquia de Mulalillo.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las estrategias lúdicas aplicadas dentro del área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado.
- Caracterizar el aprendizaje significativo en los estudiantes de Segundo Grado de la escuela Luis A. Martínez de la Parroquia de Mulalillo.
- Diseñar un documento científico que ayude a establecer la forma de solución al problema identificado dentro del área de Matemática.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Luego de revisar el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades del país se ha logrado ubicar varios trabajos de investigación relacionados con las variables objeto de estudio así: en su trabajo de investigación titulado “Técnicas lúdicas para fomentar el interés académico por la matemática en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica del Colegio Técnico Sara María Bustillos de Atiaga”. Perteneciente a la Universidad Técnica de Ambato concluye que:

Los docentes de matemática solo utilizan el texto dado por el Ministerio de Educación, no utilizan material didáctico alguno para desarrollar los niveles del conocimiento en función de las destrezas con criterio de desempeño, como se indica en los lineamientos de la Reforma Curricular vigente.

Las autoridades y los docentes creen que es imprescindible utilizar nuevas técnicas de aprendizaje que permita superar el grado académico de los estudiantes en la asignatura de matemática. (Pichucho, 2013, pág. 33)

Los docentes no utilizan las estrategias lúdicas durante sus horas de clases las mismas que piensan que las estrategias lúdicas no son indispensables aplicarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En su trabajo de investigación titulado “La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas”. Perteneciente a la Universidad Central, concluye que:

“Aumenta la auto estima del estudiante ya que por medio del juego le permite aportar opiniones, tener un mejor manejo de grupo y a mejorar sus notas académicas.

Las estrategias lúdicas son muy importantes ya que permite despertar el interés en los estudiantes durante las horas clases, la misma que ayuda al aprendizaje significativo”. (Rengifo, 2014, pág. 83)

En su trabajo de investigación titulado “La importancia de las actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los alumnos de la escuela fiscal mixta “Vicente Rocafuerte” del cantón Portoviejo, durante el año 2011”, perteneciente a la Universidad Técnica de Manabí, concluye que:

Las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo inciden en la transformación personal positiva de los alumnos de la Escuela Vicente Rocafuerte de Portoviejo.

Las actividades lúdicas ayudan a la formación de la personalidad en el aprendizaje significativo del área de matemáticas de los alumnos de la Escuela Fiscal Mixta Vicente Rocafuerte. Las ventajas que se adquieren desarrollan habilidades generalizadoras cuando se aplican las actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos de la Escuela Vicente Rocafuerte. (Mendoza, 2011)

Las estrategias lúdicas son muy importantes para logran un aprendizaje significativo despertando en los estudiantes el interés del aprendizaje y desarrollo de sus habilidades, destrezas para potenciar el aprendizaje significativo para logara la educación de calidad rompiendo todas las barreras que se presente durante la vida estudiantil.

2.2 Fundamentación filosófica

Se sustenta en el ámbito de la investigación socio-educativa con un enfoque crítico propositivo, porque desde ese punto de vista pretende conocer la realidad educativa actual existente en la escuela “Luis Alfredo Martínez”, se busca investigar estrategias lúdicas para lograr el aprendizaje significativo, mediante la utilización de nuevas técnicas y estrategias de enseñanza aprendizaje.

2.2.1 Fundamentación Epistemológica

Una de las herramientas que hará posible lo antes mencionado será la correcta práctica y utilización de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, porque permite ponerse en ambiente y contacto con su entorno para desarrollarse relacionándose de la mejor con el tema planteado, en ocasiones no es comprendida en su totalidad las clases programadas por el tutor dentro de las aulas

Las actividades programadas por parte del docente les permitirán a los estudiantes que pongan interés por aprender ciertas asignaturas de tal forma que vaya mejorando su capacidad intelectual, mental para así aportar al alcance del aprendizaje significativo.

2.2.2 Fundamentación axiológica

La educación actual persigue alcanzar un desarrollo integral en los estudiantes fomentando valores éticos y morales, con la aplicación de estrategias lúdicas las mismas que fortalecerán en la aplicación de actividades, juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante fomentar la importancia de la aplicación y utilización de estrategias lúdicas en las aulas durante las horas de clases para despertar el interés en los estudiantes sobre la importancia de adquirir nuevos conocimientos y ponerlos en práctica para así logara un aprendizaje significativo ya que esta asignatura es aplicada en todas las actividades del ser humano es importante para desarrollarse en la sociedad como un ente productivo y activo.

2.3 Fundamentación legal

El trabajo de investigación está respaldado en la parte legal por lo que sustentan artículos de la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación, el Reglamento de Educación, el Código de la Niñez y la Adolescencia, como se lo demuestra a continuación.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y

lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. (Constitución de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 160)

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente. (Costitucion de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 162)

Art. 2.- Principios. Literal: q) Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de **calidad de la educación**. (Ley Orgánica de Educación Intercultura, 2011, pág. 9)

Art. 2.- Principios. Literal: w Calidad y calidez. - Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes. (Ley Orgánica de Educación Intercultura, 2011, pág. 10)

Art. 10.-Derechos. - Las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos:

a.- Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación. (Ley Orgánica de Educación Intercultura, 2011, pág. 14)

Art. 9.- Obligatoriedad. - Los currículos nacionales, expedido por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Además, son el referente obligatorio para la elaboración o selección de textos educativos, material didáctico y **evaluaciones**. (Reglamento de la Loei, 2011, pág. 4)

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que. (Código de la niñez y adolescencia, 2003, pág. 6)

Art. 37.- Numeral 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Art. 38.- Literal a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Grafico 2 Categorías fundamentales

2.4 Categorías fundamentales.

Las categorías fundamentales a investigar.

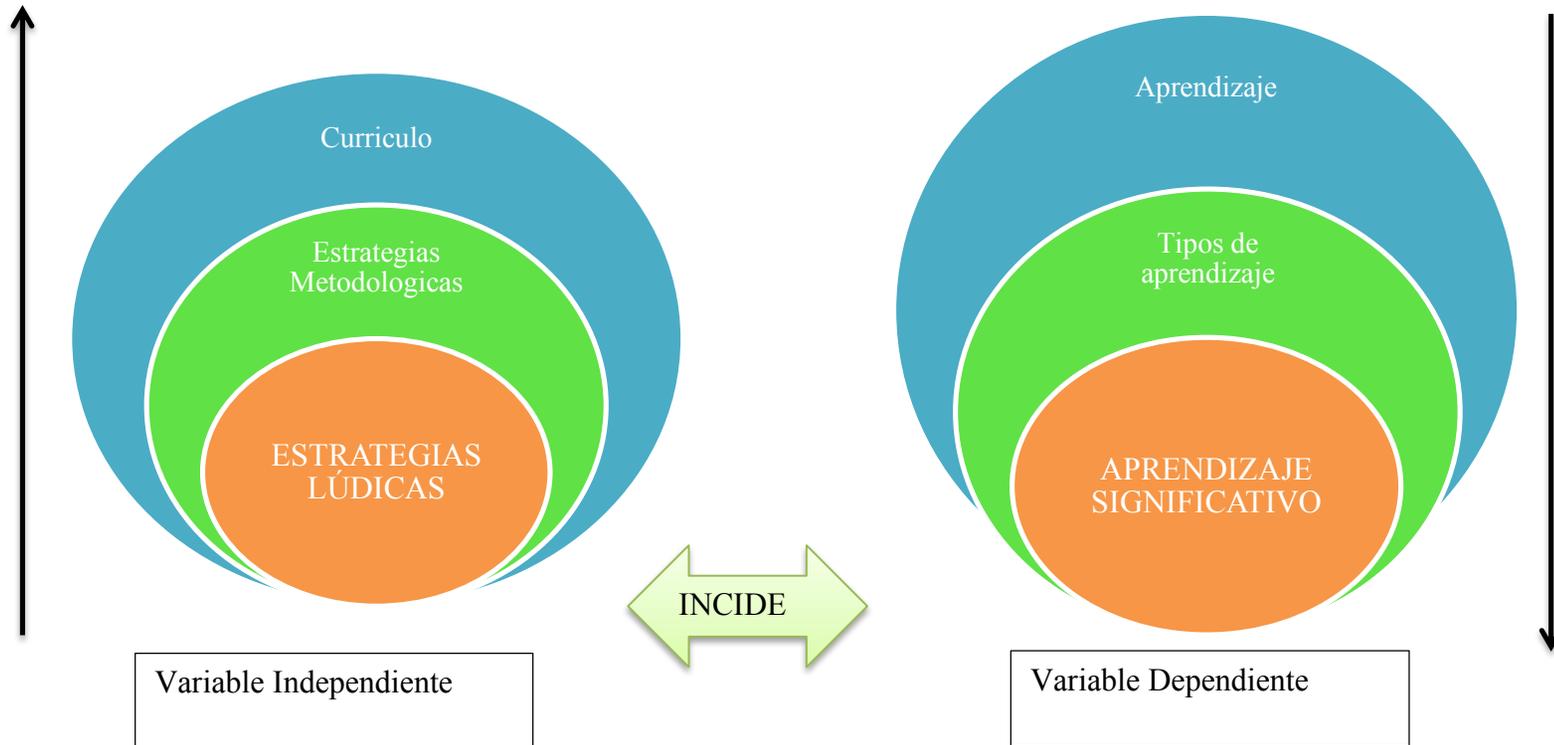


Grafico 3 Red conceptual de la V.I

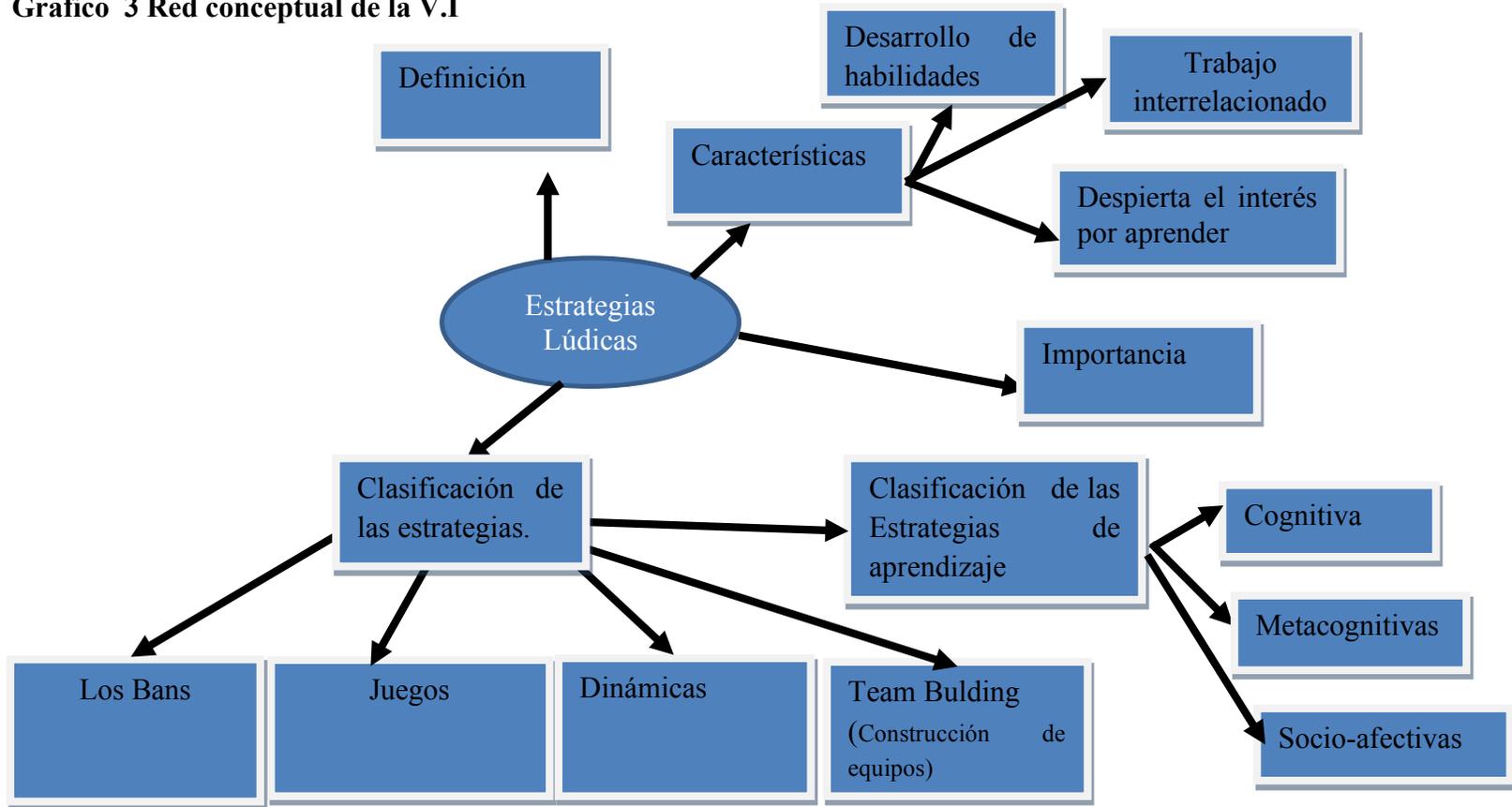
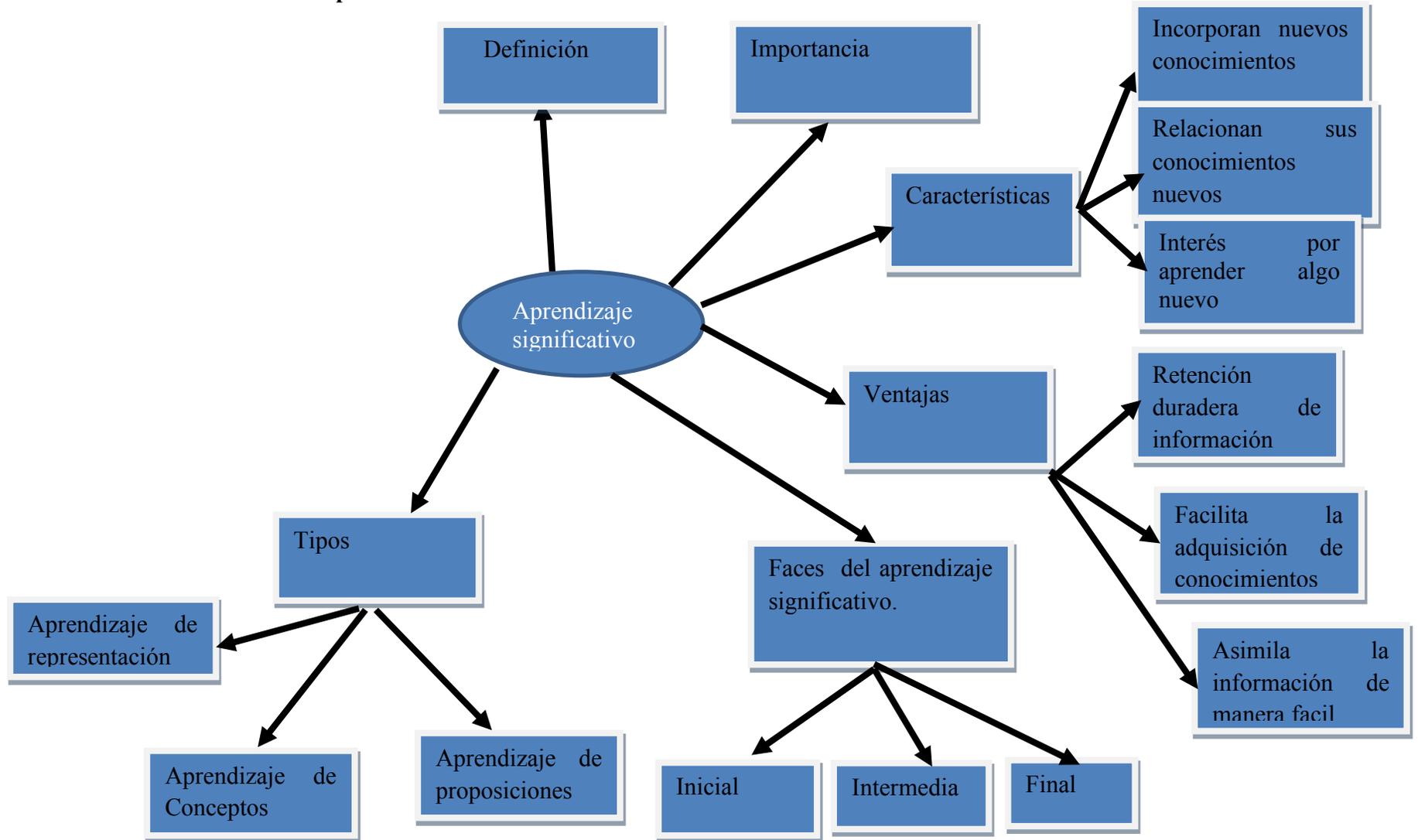


Grafico 4 Red Conceptual V.D



Estrategias Lúdicas.

“Son instrumentos que ayudan a potenciar las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”. (Guerrero, 2014, pág. 2)

Las estrategias lúdicas son actividades que proporcionan alegría y satisfacción al momento de la adquisición de los conocimientos debido a que los alumnos mediante las actividades desarrolladas por el docente, comienzan a participar y actuar en su entorno escolar porque les permite desarrollar sus habilidades y destrezas por medio de la participación generada por el docente con la ayuda de las actividades a desarrollarse mediante la ejecución de reglas e indicaciones generales de los juegos a desarrollarse para la obtención de resultados satisfactorios.

Las estrategias lúdicas son importantes en la enseñanza por el hecho que se combina la participación, integración, socialización, creatividad y competencias para la obtención de resultados de los problemas o dificultades encontradas en el aula es un conjunto de actividades con resultados satisfactorios.

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, 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. (Tanya, 2008)

Las estrategias lúdicas están encaminadas a la enseñanza dinámica y participativa la misma que permite a los docentes trabajar de la mejor forma posible cumpliendo con cada uno de los objetivos planteados por el gobierno nacional en busca de una Educación de calidad y competitiva.

” La Estrategia Lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.” (Acebedo, 2005, pág. 15)

Las estrategias lúdicas contribuyen al aprendizaje significativo por la forma en la que se aplican los juegos y el tiempo que se emplea para dinamizar las actividades planificadas. Uno de los elementos principales, de las estrategias lúdicas es el juego y las dinámicas, son recursos educativos que tienen que ser bien aprovechados en todos los niveles de la educación para enriquecer y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dimensiones de las estrategias aplicadas en el marco del aprendizaje “el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción “. Este cambio no es fácil. Los esquemas prácticos de los docentes llevan añejos esquemas teóricos que subyacen en el ejercicio de sus roles de educadores. Este cúmulo de experiencias (de alumnos y docentes) los aleja de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad. (Guerrero, 2014, pág. 5)

Las estrategias lúdicas se pueden emplear con varios propósitos, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje porque ayudan a la autoconfianza e incorporan la motivación en los estudiantes para el logro y cumplimiento de sus objetivos con relación a la preparación educativa. Son un conjunto de actividades eficaces que ayudan al aprendizaje significativo en los estudiantes.

El trabajo educativo con el empleo de las estrategias lúdicas acelera el proceso de enseñanza aprendizaje siempre y cuando sean aplicadas y manejadas correctamente en el tiempo oportuno.

Las estrategias lúdicas son apropiadas para dinamizar el grupo de clase, asegurar los contenidos y objetivos curriculares que se desea alcanzar durante el proceso de enseñanza aprendizaje, de igual manera favorece la relación entre el docente y estudiantes, el mismo que requiere de materiales muy simples o sencillos pero adecuados para desarrollar sus conocimientos y alcanzar sus objetivos. Son

estrategias que sirven para motivar las horas de clase y despertar el interés de los estudiantes. Las estrategias ayudan al docente a mejorar y recuperar la atención de su grupo ya que es muy importante para la obtención del aprendizaje significativo, productivo, para ello también es necesario que los educadores tengan una buena recopilación de recursos didácticos y lúdicos que le permita solucionar problemas con relación a las actividades de enseñanza aprendizaje.

Las estrategias son caminos o mecanismos que la institución considera viables a fin de factibilizar la ejecución de los objetivos y políticas. En otros términos, es el diseño de posibilidades que aseguran que los objetivos básicos de la organización sean logrados.

En esencia responden al cómo hacer para que los objetivos y políticas se cumplan.

Para Arnello y De Hernández: Una estrategia es un camino para ir desde la verdad real hacia la verdad ideal, es decir, desde la realidad de la comunidad educativa identificada en el análisis situacional, hacia la visión de la comunidad educativa transformada, por medio de trabajar en las áreas señaladas en la misión institucional. (Alcides, 2007, pág. 54)

Es una guía la misma que permite plantear y organizar los objetivos que se quiere alcanzar con la aplicación de diversas actividades acorde a las necesidades presentadas al momento de enseñar. Entonces las estrategias permiten escoger el mejor camino a seguir para lograr los resultados planteados.

Características de las Estrategias Lúdicas

Construyen en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas, despiertan el interés de aprender y conocer nuevas cosas con relación a las asignaturas dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Las estrategias lúdicas se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos durante sus horas clase para el desarrollo de habilidades y destrezas durante el proceso de construcción de conocimientos. Adoptar el acoplamiento de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida con la sociedad. Terminar

con los esquemas del aula, el autoritarismo, con el autoritarismo los docentes liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Las estrategias se caracterizan por el aprovechamiento de las fortalezas, oportunidades. Encaminadas a la solución de debilidades y amenazas con nuevas alternativas de mejoramiento y cambio en la educación. La misma que se refiere a la utilización de sus propios recursos e iniciativas personales para incrementar su eficiencia, eficacia, productividad, efectividad con resultados satisfactorios. Es por ello que la aplicación de las estrategias lúdicas, favorecen al trabajo de los docentes en todos los niveles educativos como aporte al aprendizaje significativo.

Importancia del uso de estrategias lúdicas

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo.

Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. (Magdiel, 2010, pág. 1)

Las aplicaciones de las estrategias lúdicas son muy importantes durante el desarrollo del ser humano por que aportan al crecimiento personal, motriz en especial al desarrollo académico y personal en sus horas clase, la aplicación de las estrategias no resulta demasiado fácil por la misma razón es importante investigar y prepararse continuamente sobre el uso y aplicación correcta de las mismas para la obtención de mejores resultados.

El juego ha sido un espacio que permite el desarrollo motriz y cognitivo de los estudiantes, por esta razón la aplicación de estrategias lúdicas en las horas de clase en los últimos años ha sido identificadas como una herramienta útil en el momento de enseñar y compartir nuevos conocimientos.

Estrategias de aprendizaje

Clasificación de las Estrategias de aprendizaje.

Cognitivas: Las estrategias cognitivas son procesos por medio de los cuales se obtienen conocimientos.

Meta cognitivas: Las estrategias meta cognitivas son conocimientos sobre los procesos de cognición (aprendizaje) por medio de planeación, monitoreo y evaluación del mismo.

Socio-afectivas: Permite al aprendiente exponerse al aprendizaje que estudia y llevarlo a la práctica social. (Aldaz Nelson Marcelo, 2007, pág. 2)

Las estrategias lúdicas son instrumentos que los docentes tienen que adoptar a sus temas a desarrollar para motivar la clase a la hora de transmitir sus conocimientos.

Con la ejecución correcta de las estrategias de enseñanza aprendizaje adoptadas por el docente los estudiantes tendrán mejores espacios, oportunidades y medios para aprender y descubrir nuevas cosas porque el docente permitirá por medio de la aplicación de los juegos que los estudiantes desarrollen su creatividad, habilidad y destrezas. Las estrategias son instrumentos valiosos para adaptarse al medio escolar, por lo que es recomendable aplicar en las aulas sin prohibiciones y restricciones de ciertas actividades al contrario se debe proporcionar lugares seguros, medios y materiales necesarios, con las recomendaciones oportunas y claras para un mejor aprovechamiento de las estrategias a desarrollar.

Clasificación de las estrategias lúdicas.

Los Bans: Actividad lúdica basada en cantos rítmicos y movimientos corporales que pretenden la motivación del trabajo docente, rápido y sin ningún objetivo de aprendizaje aparente.

Juegos: Los juegos son la secuencia de acciones animadas y alegres que parten de una idea determinada de tareas capaces de desarrollar la fuerza física y espiritual de forma amena y estimulante.

Dinámicas: Las dinámicas son “procesos participativos en la conducción de grupos lo que le permite al facilitador como a los participantes interactuar en una forma dinámica con el concepto de aprender – haciendo y aprender - sintiendo”.

El Team Building: Es el conjunto de actividades de involucramiento de los integrantes de un equipo de trabajo a ver sus debilidades y fortalezas, donde realizan planes para implementar más maneras efectivas de cooperación. Dentro de su estructura combina las tres actividades o estrategias lúdicas antes descritas. (Aldaz Nelson Marcelo, 2007, pág. 4)

Cada una de las estrategias lúdicas detalladas anteriormente son un conjunto de actividades utilizadas para favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes, por esa razón se debe desarrollar en un ambiente agradable, seguro y confiable donde se alcance uno de los primeros objetivos que es el compañerismo en el grupo para así

poder compartir sus inquietudes, curiosidades e interactuar sus opiniones, para empezar a desarrollar la hora clase en un ambiente agradable, confortable con la decisión predispuesta para nutrir los conocimientos para un mejor rendimiento académico y desarrollando del pensamiento lógico, crítico en la solución de problemas cotidianos; es importante promover en los estudiantes la habilidad de plantear, resolver problemas con la aplicación adecuada de las estrategias lúdicas.

Estrategias metodológicas

Según (Barboza, Ana María., 2010) Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos.

Las actividades y juegos tienen que ser diseñados de una forma que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular preguntas, buscar soluciones y descubrir el conocimiento personal. Para que los docentes puedan ser generadores y socializadores de conocimientos, es importante que sus estrategias de enseñanza sean continuamente actualizadas, atendiendo a las exigencias y necesidades de la comunidad educativa en la que se encuentre. Según Ana María existen varias estrategias para la enseñanza de la Matemática. Desarrollan y proponer el uso de recursos variados que permitan atender a las necesidades y habilidades de los estudiantes sus objetivos son:

- Potenciar una actitud activa.
- Despertar la curiosidad del estudiante por el tema.
- Debatir con los compañeros.
- Compartir el conocimiento con el grupo.
- Fomentar la iniciativa y la toma de decisión.
- Trabajo en equipo.

Con la aplicación de estrategias metodológicas y los cambios que se dan en la educación con el adelanto e interés que ha tenido la educación actual se tiene que

romper con esa enseñanza tradicional, donde se aplica en la actualidad nuevas técnicas y estrategias que ayudan a la transmisión y adquisición de varios conocimientos que el estudiante debe recibir y posteriormente reflejar esos contenidos en un instrumento de evaluación. El docente debe impulsar al estudiante que cada contenido matemático tiene una utilidad práctica en su vida diario.

El presente artículo está centrado en el análisis del uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula. Hoy en día es común escuchar en el ámbito educativo, sobre la importancia de diseñar o implementar “estrategias lúdicas” frente a un grupo de alumnos y trabajar los contenidos curriculares con el fin de lograr en ellos el tan ansiado “aprendizaje significativo”.

Nuestra práctica diaria como docentes se encuentra constituida por varios aspectos, dentro de los cuales se encuentra la planificación y ejecución de estrategias metodológicas. Para aplicar una adecuada estrategia metodológica, es necesario partir del siguiente postulado “mientras más utilice el educando sus sentidos para aprender, mayor será el aprendizaje significativo”, está demostrado que el aprender haciendo es significativo. (Educativa, 2011, pág. 5)

Las estrategias metodológicas son usadas por el maestro para enmendar las dificultades diarias que se presentan en el desarrollo de sus actividades. Son el producto de una actividad constructiva y creativa por parte del maestro ya que crea actividades relacionadas con el tema dentro del desarrollo de las clases también son usadas para manejar situaciones constructivas y adaptativas.

Las estrategias metodológicas se utilizan para manejar situaciones, estilos o actitudes que los maestros pueden adoptar en el aula, las actitudes que el maestro tiende a adoptar y mantener vigentes son generalmente aquellas que le permitieron y permiten manejar las situaciones dentro del aula con éxito. Los docentes son quienes construyen y adoptan el tipo de estrategias que es factible utilizar de acuerdo a sus necesidades.

Estrategias Metodológicas “Debemos ver en las estrategias de aprendizaje una verdadera colección cambiante y viva de acciones, tanto de carácter mental como conductual, que utiliza el alumno que aprende mientras transita por su propio proceso de adquisición de conocimientos y saberes. Lo metodológico asoma, entonces, 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”. (Jaim Weitzman, 2010, pág. 5)

Las estrategias metodológicas son aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y llevan al aprendizaje significativo. A la hora de realizar una programación educativa integral que prepare al alumnado para la vida con habilidades tales como autonomía, desarrollo del trabajo en pequeños equipos multidisciplinares, actitud participativa, habilidades de comunicación y cooperación resolución de problemas, creatividad, etc., aspectos que tienen que estar contemplados en el currículo.

Tipos de estrategias metodológicas

En algunas publicaciones se especifican tres tipos de estrategias generales: Presentación: en la cual el protagonista es el docente, unidireccional es decir la comunicación tiene una dirección activa (docente) pasiva (alumnos).

Interacción: en este momento de la clase se da la comunicación en múltiples direcciones por ello decimos que es pluridireccional. Dentro de las actividades de enseñanza y aprendizaje encontramos: trabajos de campo, lecturas dirigidas, trabajos grupales, resolución de ejercicios, elaboración de conclusiones, dinámicas grupales, dramatizaciones y otras. Las condiciones necesarias para la interacción están dadas por: dominio de grupo, claridad en el objetivo de la actividad, competencia en la técnica de la pregunta y el manejo de respuestas, total dominio del tema o contenido, uso eficaz del tiempo. Trabajo personal: decimos que es unipersonal, ya que es el momento en que cada estudiante como individuo se enfrenta a situaciones en la cual debe poner todo su empeño y proceso mental en el desarrollo de la misma. En el trabajo personal el estudiante tiene la oportunidad de: demostrar lo aprendido, y requiere de pautas sólidas como: Claridad en el objetivo de la actividad, claridad en las pautas de evaluación (indicadores de logro). (Yilsis Lozada, 2009, pág. 1)

Las estrategias lúdicas son instrumentos de apoyo que el maestro construye para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, creando un ambiente agradable con la interacción entre alumnos y profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la infraestructura son todos estos quienes hacen posibles el desarrollo correcto de la aplicación de las estrategias para el cumplimiento de los objetivos con respecto a la educación de calidad ya que estas actividades permitirán favorecer el aprendizaje del alumno.

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el profesor(a) con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su

aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. Las estrategias deben ser diseñadas de modo que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. Al utilizar estrategias metodológicas innovadoras los estudiantes aumentan su confianza, tornándose más perseverantes y creativos y mejorando su espíritu investigador, proporcionándoles un contexto en el que los conceptos pueden ser aprendidos y las capacidades desarrolladas. Por todo esto, el uso de estrategias metodológicas innovadoras y adecuadas está siendo muy estudiada e investigada por los educadores.

Entre las finalidades de las estrategias metodológicas, podemos mencionar:

Hacer que el estudiante piense productivamente, desarrollar su razonamiento, enseñarle a enfrentar situaciones nuevas, darle la oportunidad de involucrarse con las aplicaciones de metodologías motivadoras, hacer que las sesiones de aprendizaje sean más interesantes y desafiantes. (Inostroza Espinoza, 2013, pág. 33)

La educación en la actualidad ha sido tomada en cuenta para la ejecución de cambios en la formación de los educandos a fin de implementar estrategias que contribuyan a elevar la calidad educativa requerida con la aplicación y utilización de los recursos educativos para ello exige a los docentes la preparación continua y conocimiento con relación a la aplicación de estrategias metodológicas porque son elementos muy importantes ya que aportan de forma positiva al desarrollo de la educación actual.

Por ello es muy importante la formación académica de los docentes porque ayudan al conocimiento de la aplicación de nuevas estrategias, métodos y técnicas que ayudan al mejoramiento e incremento del nivel de competencia de sus estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El Currículo

El Currículo Nacional Básico (CNB) es el instrumento normativo que establece las capacidades, competencias, conceptos, destrezas, habilidades y actitudes que debe lograr todo sujeto del Sistema Educativo Nacional en los niveles, ciclos y/o modalidades que rectora la Secretaría de Educación.

El Currículo Nacional Básico está organizado en áreas curriculares relacionadas con objetivos generales de cada nivel y ciclo; orienta además sobre la funcionalidad de los diferentes elementos curriculares.

Al planificar el currículo es importante considerar los aportes de disciplinas que sugieren elementos básicos para relacionar la oferta con las pretensiones personales y sociales que se busca satisfacer. (Fundamentos del Currículo Nacional Básico, 2011, pág. 1)

Es el documento, que a través de planes y programas, materiales didácticos y guías registra los objetivos que la institución desee alcanzar para la educación, al contrario de lo que se suele pensar, el currículo oficial es un documento dinámico ya que está sujeto a cambios según lo exija el contexto educativo a tratar.

¿Por qué es importante el currículo?

A lo largo del tiempo, la educación se ha tenido que enfrentar a varios retos, siendo el principal reto, cumplir y llevar a cabo un buen proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de mejorar las necesidades de la sociedad, es por ello que el currículum, ha sido una herramienta esencial en varios contextos, pero ha sido de mucha ayuda principalmente en el contexto educativo. Es de suma importancia ya que permite planear adecuadamente todos los aspectos que implican o intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de mejorar dicho proceso pues cada acción es elegida y realizada en razón de que venga o pueda ser justificada, por su coherencia con los principios de procedimiento. (Muñoz, 2010, pág. 1)

Es importante destacar que el diseño y aplicación del currículo de forma correcta dará resultados satisfactorios, es necesario tomar en cuenta según María Ester Lina que el currículo cuenta con cuatro aspectos muy importantes, que servirán para ayudar a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje; estos aspectos son:

- * Elaborar
- * Instrumentar
- * Aplicar
- *Evaluar

Cada uno de estos aspectos son importantes, puesto que si alguno falta, el currículo ya no tendrá su importancia esencial, que es verificar, guiar, prever, organizar, procurar que el proceso de enseñanza aprendizaje se esté dando de la manera más satisfactoria tanto para los docentes como para los alumnos, y así mismo ir moldeando paso a paso todos aquellos aspectos que no encajan de manera adecuada.

Elementos Curriculares

Los Elementos Curriculares nacen de las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿A quién educar?
- ¿Para qué educar?

¿Qué se aprende?

¿Cómo se aprende?

¿Para qué, qué y cómo evaluar?

El currículo es importante dentro de la práctica docente, porque ayuda al docente a organizar sus actividades para su hora clase, así el docente se guía de manera correcta durante el proceso de enseñanza dentro o fuera de su aula es decir aborda todos los aspectos y temas importantes en sus actividades a desarrollar durante el proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo que sus horas clase sean las más interesantes e importantes.

Entendemos como Currículo todo lo que se enseña en la escuela. Son aquellos aprendizajes que una sociedad considera que son esenciales para que las nuevas generaciones puedan incorporarse y participar de ella con éxito. Sería, por lo tanto, el conjunto de experiencias, contenidos y actividades que tienen lugar dentro del contexto educativo y que está determinado por los diseños curriculares. (Ministerio de Educación y Ciencia, 2014, pág. 1)

El currículo escolar tiene que proporcionar oportunidades de aprendizaje a los estudiantes para que todos logren los aprendizajes necesarios y desarrollen al máximo sus capacidades. Pero es un elemento más en el aprendizaje de los estudiantes. Lo que se enseña y aprende en el salón de clase se moldea con las características personales de cada alumno, sus experiencias previas, valores y bagaje que traen a la escuela a través del aprendizaje informal. Las oportunidades de aprendizaje en el contexto escolar también estarán influenciadas por las interacciones entre alumnos y profesores, los recursos, las actitudes, expectativas y comportamientos de la familia, profesores y compañeros. La información tomada del ministerio de educación dice que dentro de este marco, los docentes tienen que proporcionar oportunidades para que cada uno desarrolle las destrezas, actitudes y valores esenciales. Aportar objetivos coherentes, experiencias de aprendizaje que permitan que cada uno desarrolle al máximo su potencial y continúe aprendiendo a lo largo de la vida.

El currículo abarca una serie de actividades que el docente aplica durante el desarrollo de sus horas clase con sus estudiantes los mismos que serán hechos y experimentados a fin de desarrollar habilidades y destrezas para el logro del aprendizaje significativo, según mi punto de vista el currículo es un instrumento el cual le permite procesar y desarrollar los temas establecidos para su hora clase porque está relacionado con los procedimientos y pasos a seguir durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

El currículo como un documento que guía y planifica la acción educativa; y, por otra parte, desde su dimensión existencial que entiende el currículo como todo el conjunto de experiencias, vivencias, de fenómenos educativos y de problemas prácticos, donde el profesorado desarrolla su labor y el alumnado tiene y recrea su experiencia escolar (González, 2009, pág. 16)

El currículo es un conjunto de objetivos planteados por el docente para el cumplimiento del aprendizaje en los estudiantes porque conduce a los estudiantes a alcanzar un nivel de dominio en la adquisición de sus nuevos conocimientos ya que aporta eficientemente a las actividades de enseñanza y aprendizaje que se realizan bajo la dirección de la institución educativa responsable, y permiten la evaluación de todo el proceso de enseñanza para medir el cumplimiento de sus objetivos.

El currículo le permite al docente adquirir día a día sus experiencias durante su trayectoria en sus aulas junto a sus estudiantes con la finalidad de alcanzar determinados objetivos. El currículo está basado en los objetivos, planes, propuestas y contenidos de la enseñanza.

Características del diseño curricular

- Coherencia: en la elaboración de los diferentes apartados es necesario considerar los fines y los objetivos de la Educación Inicial, sus ideas fundamentales y sus concepciones educativas.
- Flexibilidad: la propuesta tiene un carácter orientador que admite diferentes formas de ejecución y la utilización de diversos materiales de apoyo curriculares, que permitan su adaptación a los diferentes contextos nacionales.
- Integración curricular: implica mantener equilibrio de los conocimientos curriculares para lograr la formación integral, considerando los ámbitos del sentir, pensar y actuar de los niños en sus procesos de aprendizaje.

- Progresión: porque las destrezas descritas en los diferentes años de edad, que abarca esta propuesta, han sido formuladas con secuencialidad y gradación determinando alcanzar diferentes niveles de dificultad.
- Comunicabilidad: es indispensable enfatizar en la claridad de los enunciados para facilitar su comprensión y apropiación. (Presidencia de la Republica del Ecuador, 2014, pág. 18)

Las características del currículo mencionadas anteriormente hacen énfasis en la sensibilidad que deben tener los docentes al momento del desarrollo de sus actividades en sus aulas para el logro de sus objetivos planteados en sus planificaciones curriculares. El currículo es un instrumento esencial utilizado en la práctica docente para planificar adecuadamente las tareas y actividades que serán ejecutadas durante el proceso de enseñanza aprendizaje como también es un conjunto de objetivos por eso se debe recordar que, para estructurar el currículo es necesario tener en cuenta lo que se debe enseñar y lo que los estudiantes deben aprender. El currículo, en la práctica docente, es una herramienta que no debe faltar porque es considerado como una guía importante en el proceso de enseñanza.

El aprendizaje.

El término «aprendizaje» subraya la adquisición de conocimientos y destrezas; el de «memoria», la retención de esa información. Ambos procesos se hallan inextricablemente unidos. Solo podemos determinar si alguien ha aprendido algo observando si más tarde lo recuerda; solo podemos recordar un episodio si almacenamos información sobre su datación. Imaginémonos que nacióramos sin capacidad para formar recuerdos. Nada de cuanto experimentásemos dejaría huella; no aprenderíamos a andar o a hablar, ni recordaríamos nada que nos hubiera sucedido; permaneceríamos, cual insectos aprehendidos en ámbar, presos en una mente infantil. Porque aprendemos y recordamos construimos nuestro proyecto de vida. (Lieberman, 2012)

El Aprendizaje es parte de la educación, por lo tanto la educación forma parte del sistema de aprendizaje. Porque es la acción de instruirse y guiar dicha acción con la práctica diaria. El aprendizaje es fundamental en el desarrollo del ser humano, ya que al nacer esta desconectado del medio pero a medida que va creciendo se va adaptando al medio de adaptaciones intelectuales y motores. Se considera que durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso que se desarrolla de forma

automática con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.)

El aprendizaje es un proceso que nos permite adquirir nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El proceso de aprendizaje se puede analizar desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las características más importantes del ser humano, podríamos manifestar que el aprendizaje es la adquisición o modificación de habilidades, conocimientos, conductas y destrezas. Esto quiere decir que el aprendizaje se sustenta en cómo y qué conocemos en el transcurso de nuestras vidas.

De esta manera, el aprendizaje es el resultado de la experiencia que se adquieren con el pasar del tiempo, la instrucción, el estudio, la observación, el razonamiento. Por lo general el aprendizaje se relaciona con los procesos educativos y desarrollo personal del ser humano, por lo que es un aspecto sumamente importante en la vida de una persona. El aprendizaje tiene relación con el uso de las capacidades cerebrales y cognitivas del ser humano. Es por ello que una parte fundamental del proceso de aprendizaje son las diversas técnicas que se utilizan para que una persona desarrolle sus habilidades.

Aprendizaje Humano

Bajo la premisa de que el aprendizaje implica desarrollo personal, en vez de recurrir a alguna de las múltiples definiciones vamos a abordarlo desde la perspectiva de Antonio Gamonal García (2003), quien plantea tres criterios para considerar a un hecho educativo como verdadero aprendizaje, a saber:

- 1.- Un cambio apreciable en las personas: el nuevo aprendizaje aporta un elemento nuevo a nuestra manera de pensar, actuar o sentir. Si no altera nuestra manera de relacionarnos con el mundo, no hemos aprendido nada.
- 2.-Duradero o permanente en el tiempo: todo aprendizaje verdadero será incorporado a nuestra manera de actuar, por lo menos hasta que sea reemplazado o modificado por otro.
- 3.- Los resultados de los aprendizajes son diversos: pueden modificar nuestra manera de pensar, de proceder, de sentir o nuestras habilidades.

Entonces, considerando el verdadero aprendizaje, aquel que modifica nuestra manera de interactuar con el mundo de manera duradera o permanente, que cambia nuestra

perspectiva en el pensar, hacer o sentir, la fórmula usualmente utilizada de enseñanza-aprendizaje resulta limitada y poco descriptiva. (Castelnuovo, 2007, pág. 24)

El aprendizaje está reconocido como una de las principales funciones cerebrales que presentan los seres humanos. En términos generales, se dice que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos a partir de la información que se percibe dando lugar a diferentes tipos de aprendizajes durante el proceso educativo.

Proceso de aprendizaje

El ser humano aprende por condición natural, es una capacidad esencial para su vida y por ello en la medida en la que es consciente de su proceso de aprender, está en posibilidades de maximizar su aprendizaje.

¿Qué es el aprendizaje?

El aprendizaje es un proceso interno que involucra transformación en la persona, en su comportamiento y estructuras mentales, en sus sentimientos y representaciones, en sus concepciones y significados.

¿Cuándo se aprende?

El aprendizaje es un proceso que se da a lo largo de la vida, en forma gradual y progresiva, a partir de experiencias y de procesos de significación de esas experiencias. (Cengage, Learning., 2013, pág. 5)

El aprendizaje se desarrolla desde los primeros días de vida de forma natural los cuales son reforzados con sus experiencias diarias, posteriormente pasan a ser guiados y reforzados los nuevos conocimientos por los docentes quienes imparten sus conocimientos por medio de la aplicación de técnicas y estrategias donde los docentes realizan la adecuación correspondiente y necesaria para lograr el aprendizaje significativo y obtener mejores resultados en la educación preparando a seres humanos competentes. El aprendizaje significativo es activo, dinámico y personal al cumplirse mediante los recursos cognitivos del alumno y es también cooperativo cuando los alumnos se apoyan mutuamente es decir se ayudan.

“El aprendizaje es el proceso por el cual las personas adquieren cambios en su comportamiento, mejoran sus actuaciones, reorganizan su pensamiento o descubren nuevas maneras de comportamiento y nuevos conceptos e información”. El aprendizaje es tarea de toda la vida. Siempre será necesario aprender a ser, a vivir juntos, a conocer, a hacer y a emprender. Todos los educadores, como orientadores del aprendizaje, manejan una serie de estrategias y técnicas con la finalidad de estructurar una metodología del aprendizaje que contribuya al máximo aprovechamiento de la capacidad de aprender. (Ministerio de Educación de Guatemala, 2010, pág. 8)

El aprendizaje es un proceso permanente de cambios que se da en el transcurso de la vida de los seres humanos, el aprendizaje es reconocido como un proceso activo, constructivo y reestructivo de conocimientos, de descubrimientos del sentido personal que tiene cada persona.

La manera como se conoce al aprendizaje conduce a la forma de ver y concebir la enseñanza y el aprendizaje junto al desarrollo personal del ser humano donde demanda la búsqueda de participación e intervención activa del estudiante y la integración en el desarrollo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, orientado hacia la formación de una valoración de la vida, el fortalecimiento de sus capacidades, habilidades y destrezas.

Tipos de aprendizaje.

Los y las estudiantes pueden adquirir conocimientos de diferentes formas. No existen formas de aprendizaje totalmente independientes.

El aprendizaje se tipifica, de acuerdo con la actitud del y de la estudiante, de la siguiente manera:

Receptivo: El o la estudiante comprende y reproduce el contenido sin experimentar algún descubrimiento.

Repetitivo: El o la estudiante memoriza los contenidos sin comprender solo relacionando con sus conocimientos previos.

Por descubrimiento: El o la estudiante descubre los conceptos y sus relaciones para adaptarlos a sus conocimientos previos.

Significativo: El o la estudiante relaciona los conocimientos nuevos con los conocimientos previos para aplicarlos a su vida cotidiana. (Ministerio de Educación de Guatemala, 2010, pág. 12)

El aprendizaje es la característica que le diferencia al ser humano de los demás seres, ya que en el ser humano el aprendizaje se da de forma estricta y compleja. A grandes rasgos podríamos decir que el aprendizaje es la adquisición o modificación de habilidades, conocimientos, destrezas, conductas, valores o cualquier otro aspecto que tenga una incidencia en el comportamiento del ser humano. Esto quiere decir que el aprendizaje se basa en cómo y qué conocemos a lo largo de nuestras vidas. De esta manera, el aprendizaje es el resultado de la experiencia, la instrucción, el estudio, la observación, el razonamiento. Por lo general el aprendizaje se relaciona con los

procesos educativos y desarrollo personal, por lo que es un aspecto sumamente importante en la vida del ser humano.

El aprendizaje tiene relación con el uso de las capacidades cerebrales y cognitivas del ser humano. Es por ello que una parte fundamental del proceso de aprendizaje son las diversas técnicas que el docente utilice para desarrollarlas habilidades y destrezas para el logro de los objetivos planteados.

Tipos de Aprendizaje

Aprendizaje receptivo: el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores...

Aprendizaje por descubrimiento: el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender. (Universidad Virtual, 2007, pág. 1)

Cada uno de los seres humanos tienen su propia forma y estilo de adquirir los conocimientos es por ello que existen diferentes tipos de aprendizaje porque cada uno de los cerebros de los seres humanos se adoptan a los diferentes tipos de aprendizajes existentes.

El Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

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. (Eduquemosenlared.com, 2014, pág. 12)

Educaremos en la red dice en conclusión que el aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos que tiene el individuo más los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, el aprendizaje significativo.

Además, el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño y la forma en que las relacione.

El aprendizaje significativo se sustenta en los conocimientos previos que tienen los seres humanos por medio de los conocimientos que obtienen de su medio o entorno donde se evidencian sus experiencias o experimentos propios de cada individuo es decir está relacionado con el aprendizaje por descubrimiento el mismo que ocurre a partir de sus primeros días de vida y esos conocimientos son reforzados más adelante con la ayuda de sus guías donde ya lo refuerzan de manera comprobada y concisa es decir relacionan, un nuevo conocimiento, un nuevo contenido, un nuevo concepto, que están en función a los intereses, motivaciones, experimentación y uso del pensamiento del educando.

Se considera como algo básico dentro del aprendizaje significativo, las experiencias previas (conceptos, contenidos, conocimientos), la presencia de un profesor mediador, facilitador, orientador de los educandos es sumamente necesario para un correcto desarrollo del aprendizaje.

El aprendizaje significativo

En la práctica docente conviene no sólo tener conocimiento de la ciencia específica, sino también de la evolución de la psicología educativa, es decir como aprende el alumno. La investigación más reciente en psicología educativa y desde el punto de vista en que nos situamos nosotros, es la del constructivismo iniciado a partir del psicólogo bielorruso Lev Semionovich Vigotski. David Ausubel, Joseph Novak y Helen Hanesian, especialistas en psicología educativa de la Universidad de Cornell, que tienen como precedente a Vigotski, han diseñado la teoría del aprendizaje significativo, aprendizaje a largo plazo, o teoría constructivista, según la cual para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumnado. (Ballester Vallori, 2005, pág. 8)

Desde esta perspectiva el aprendizaje es un proceso de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio, de conflicto y de nuevo equilibrio otra vez. Según Ausubel, Novak y Hanesian "el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual está vinculada".

Podemos decir, por tanto, que el aprendizaje es construcción de conocimiento donde unas piezas encajan con las otras en un todo coherente. Por tanto, para que se produzca un auténtico aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, "construyendo", de manera sólida, los conceptos, interconectando los unos con los otros en forma de red de conocimiento. El aprendizaje, para que se pueda denominar así, ha de ser significativo, es decir, que adquiera la propiedad de ser un aprendizaje a largo plazo.

En la práctica docente es de vital importancia contemplar los conocimientos previos del alumnado, poder enlazarlo con las ideas nuevas y conseguir un aprendizaje real y, por tanto, aprendizaje significativo. En el aprendizaje por construcción, los conceptos van encajando en la estructura cognitiva del alumnado, donde éste aprende a aprender aumentando su conocimiento. (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1978, pág.10)

Aprendizaje significativo es un proceso que se genera en la mente humana cuando capta la información nueva de manera no arbitraria y sustantiva y necesita como condiciones la predisposición de los educandos en la utilización y manejo del material preparado por el docente para modificar y reforzar dichos conocimientos para un mejor desarrollo de lo aprendido.

El aprendizaje significativo es también aquel que nos permite aprender de nuestros errores y reforzarlos con ayuda técnica de documentos y docentes, es muy importante que el docente cree en el estudiante hábitos de investigación y aplicación de experimentos para que así desarrollen los estudiantes sus habilidades y destrezas para un mejor desarrollo de su memoria.

Importancia del Aprendizaje Significativo

Importancia del Aprendizaje Significativo

La educación es un hecho social interconectado con toda la sociedad y el docente es uno de los protagonistas fundamentales del proceso enseñanza aprendizaje, su práctica educativa mejorará si posee los conocimientos y la formación para abordar el hecho

educativo desde una perspectiva más social y no como un proceso individual de enseñanza aprendizaje.

El proceso de la adquisición del conocimiento no concluye nunca y puede nutrirse de todo tipo de experiencias. Puede considerarse que la enseñanza tiene éxito cuando ocurre un aprendizaje significativo que logren aportar el impulso y bases que permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida, no sólo en el empleo sino también al margen de él. (Solano, 2011, pág. 1)

El aprendizaje significativo es importante en la educación porque es un mecanismo que le permite adquirir y almacenar la información dando paso a la adquisición y retención de información para ser procesada durante su requerimiento durante su trayectoria daría. La eficiencia del aprendizaje significativo como un procesador de información y almacenamiento está también la forma como adquiere los conocimientos y los relaciona con los contenidos nuevos, el aprendizaje significativo le permite relacionar sus conocimientos previos con los actuales dándolos un sentido lógico y relevante a cada uno de ellos.

Características del Aprendizaje Significativo

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso. (Dávila, 2005, pág. 2)

El aprendizaje significativo le permite relacionar sus conocimientos previos con los conocimientos nuevos que adquiere esto le ayuda a desarrollar de manera satisfactoria sus nuevos conocimientos para lograr el aprendizaje significativo para una mejor educación.

El aprendizaje significativo es una de las estrategias que ayudan al desarrollo de las funciones cognitivas, habilidades, destrezas, capacidades y actitudes, que permiten utilizar los conocimientos en las diferentes situaciones de la vida.

Ventajas del Aprendizaje Significativo

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya

aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.

- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva). (Dávila, 2005, pág. 5)

El aprendizaje significativo permite que los estudiantes dispongan y desarrollen sus habilidades y destrezas para continuar con el proceso de aprendizaje de manera eficaz, autónoma y eficiente de acuerdo con los propios objetivos y necesidades de cada uno de los estudiantes.

Fases de Aprendizaje Significativo:

1. Fase inicial de aprendizaje: * El aprendiz percibe la información construida por piezas o partes, las cuales están estructuradas con conexión conceptual.

* El aprendiz tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible la información, y para ello usa su conocimiento esquemático.

2. Fase intermedia de aprendizaje:

* El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos acerca del material y el dominio de aprendizaje en forma progresiva. Sin embargo, estos esquemas no permiten aun, que el aprender se conduzca en forma automática o autónoma.

3. Fase terminal del aprendizaje.

* Los conocimientos que comenzaron a ser elaborados en esquemas o mapas cognitivos en la fase anterior, llegan a estar más integrados y a funcionar con mayor autonomía. (Hernández, 2011, pág. 1)

El aprendizaje significativo se desarrolla por fases y le permite al educando desarrollar todas sus potencialidades mentales donde desarrolla sus habilidades y destrezas desde lo más significativo hasta lo más complejo con resultados satisfactorios para el logro de sus objetivos, las fases le permite desarrollar actividades y aprendizajes simples como en el caso del desarrollo del lenguaje podemos tomar como ejemplo el balbuceo siguiente el parafraseo y así hasta cuando empieza a expresar frases completas y cada día va desarrollando y perfeccionando su lenguaje.

Tipos de Aprendizaje Significativo

1. Aprendizaje de Representaciones: Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo, aún no los identifica como categorías. Por ejemplo, el niño aprende la palabra "mamá" pero ésta sólo tiene significado para aplicarse a su propia madre.

2. Aprendizaje de Conceptos: El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus propias madres. Lo mismo sucede con "papá", "hermana", "perro", etc.

También puede darse cuando, en la edad escolar, los alumnos se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos tales como "gobierno", "país", "democracia", "mamífero", etc.

3. Aprendizaje de Propositiones Cuando el alumno conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo. (Dávila, 2005, pág. 2)

El aprendizaje significativo como todos sigue una orden para llevar a cabo el aprendizaje esa es la razón por la que tiene sus tres tipos de aprendizaje significativo mediante los cuales desarrolla el aprendizaje, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

2.5 Hipótesis

Las estrategias lúdicas inciden en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la Escuela Luis Alfredo Martínez de la Parroquia de Mulalillo, Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

2.6 Señalamiento de variables

Variable independiente

Las estrategias lúdicas

Variable dependiente

Desarrollo del aprendizaje significativo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque

La presente investigación se basó en un enfoque cuanti–cualitativo. Es cualitativo porque se ha realizado un análisis profundo del problema y nos permitió obtener la información necesaria la cual nos ayudó para el estudio del problema planteado. Es cuantitativa porque la información recolectada fue tabulada y representada a través de cuadros estadísticos que contribuyeron para la toma de decisiones de estudio y la obtención de información necesaria para el análisis e interpretación.

3.1.2 Modalidad básica de la investigación

Para la presente investigación se recurrió a las siguientes modalidades de investigación:

De Campo: Es de campo porque el investigador va a estar presente en el lugar donde se efectúa la investigación y obtendrá datos que son importantes para la comprobación de las variables.

Bibliográfica: Porque investigaremos en textos, revistas, libros, páginas de internet las que contribuirán de forma eficaz en el desarrollo de la investigación.

3.2 Nivel o tipo de investigación

3.2.1 Exploratoria: Es la fase inicial que permite establecer la hipótesis, es muy flexible con un estudio poco estructurado que busca reconocer variables de interés investigativo.

3.2.2 Descriptiva: Porque nos permite conocer la actual situación y características de las falencias sobre las estrategias lúdicas desarrolladas con los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica que se recopiló mediante la encuesta y ficha de observación aplicada a los docentes y estudiantes.

3.2.3. Correlacional: Permite establecer relación entre las dos variables, variable independiente y variable dependiente.

3.3 Población y muestra

La investigación se realizó en la Escuela Luis Alfredo Martínez en el Segundo Grado de Educación Básica con la ayuda de estudiantes, docentes y autoridades, no es necesario calcular la muestra por ser un número muy significativo y una muestra pequeña que se trabajara con el total de la población.

Tabla 1 Población y Nuestra

POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes	87
Docentes	3
Total	90

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Cuadro 1 Operacionalización de variables. (V.I)

3.4 Operacionalización de variables

Variable Independiente: Estrategias Lúdicas.

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Es el conjunto de actividades de carácter participativo que genera aprendizajes cognitivos, significativos y habilidades e incorporan valores en los educandos.	Metodología participativa Aprendizajes cognitivos Habilidades	Construcción de conocimientos. Analítico Lógico Matemático. cognitivas sociales	¿Utiliza estrategias lúdicas en las horas clase de matemática? ¿Utiliza estrategias participativas en la construcción de conocimientos de Matemática? ¿En el proceso enseñanza aprendizaje aplica estrategias lúdicas para desarrollar aprendizajes en los estudiantes? ¿Cree que la aplicación de estrategias lúdicas aporta de manera significativa al aprendizaje de los estudiantes?	Técnica. Encuesta aplicada a docentes. Ficha de observación aplicada a estudiantes. Instrumentos. Cuestionario estructurado para docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Cuadro 2 Operacionalización de variables. (V.D)

Variable Dependiente: Aprendizaje significativo

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso utilizando los diferentes modelos pedagógicos y aplicación de los mismos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de aprendizajes. - Modelos Pedagógicos - Aplicables 	<p>Aprendizaje receptivo. Aprendizaje por descubrimiento. Aprendizaje memorístico. Aprendizaje significativo. Aprendizaje de proposiciones.</p> <p>Modelo Tradicional. Modelo Conductista Modelo Constructivista Modelos Históricos Sociales.</p> <p>-Entiende, interpreta y analiza -Da significados</p>	<p>¿Utiliza estrategias para iniciar sus clases?</p> <p>¿Los estudiantes se sienten motivados cuando utiliza estrategias novedosas para impartir conocimientos nuevos?</p> <p>¿Cree usted que los modelos tradicionales aportaban positivamente al aprendizaje significativo?</p> <p>¿Es importante aplicar estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en la actualidad?</p>	<p>Técnica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuesta aplicada a docentes. - Ficha de observación aplicada a estudiantes. <p>Instrumentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario estructurado para docentes. - Ítems de observación.

Elaborado por: Silvia Tipanguano

3.5 Recolección de información

Se aplica una encuesta con cuestionario estructurado a docentes y estudiantes de la escuela Luis Alfredo Martínez de la Parroquia de Mulalillo.

Cuadro 3 Plan para la Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en este trabajo de investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Docentes y estudiantes.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Empleo de las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo.
4.- ¿Quién quiénes?	Investigadora: Silvia Tipanguano.
5.- ¿Cuándo?	2015.
6.- ¿Dónde?	En la escuela Luis Alfredo Martínez.
7.- ¿Cuántas veces?	Una vez.
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta, ficha de observación.
9.- ¿Con que?	Cuestionario estructurado.
10.- ¿En qué situación?	En las aulas de la institución.

Elaborado por: Silvia Tipanguano

La recolección de la información será mediante observación, aplicación de la encuesta y fichas de observación aplicada a los docentes y estudiantes de segundo grado se realizará con los siguientes parámetros.

- Elaboración del cuestionario y ficha de observación.
- Aplicación de las mismas.
- Tabulación y7 aplicación de los datos.

3.6 Plan de procesamiento y análisis de la información

Con la recopilación de los datos realizados mediante la observación directa con los estudiantes y maestra del segundo grado de educación general básica de la escuela Luis Alfredo Martínez de la Parroquia de Mulalillo se puede observar la realidad en la que viven los estudiantes y maestros en su aula de clase.

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA
REALIZADA A LOS DOCENTES

Pregunta 1 ¿Relaciona las estrategias lúdicas con el tema de clase al momento de su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje?

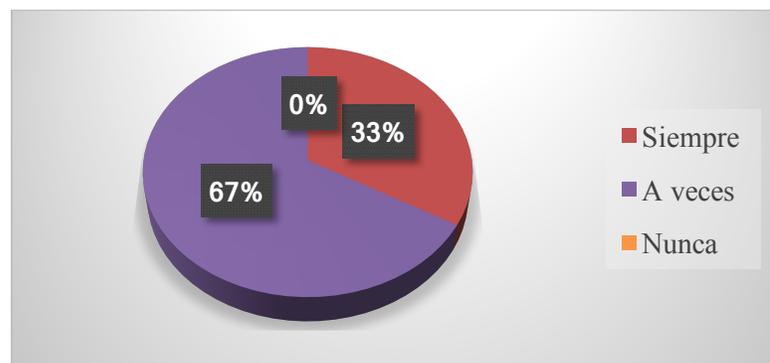
Tabla 2 Relación entre estrategias lúdicas y tema

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	1	33
A veces	2	67
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 5 Relación entre estrategias lúdicas y tema



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se evidencia que el 67% de los docentes a veces relacionan las estrategias lúdicas con el tema de clase al momento de su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje y un 33% dice que siempre.

Interpretación: Si la mayor parte de docentes solamente a veces relacionan las estrategias lúdicas con el tema de clase al momento de su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje, no aportarán al aprendizaje significativo en los estudiantes.

Pregunta 2 ¿Aplica con frecuencia las estrategias lúdicas para motivar sus clases?

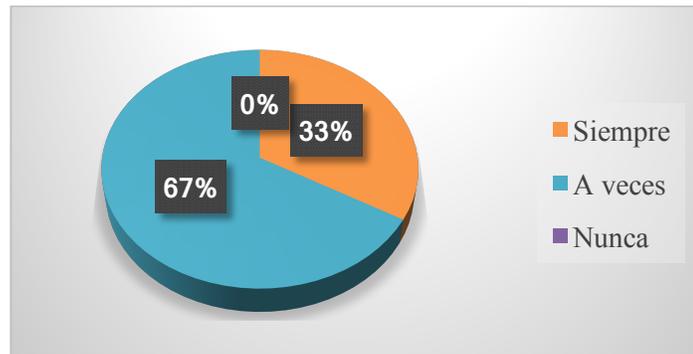
Tabla 3 Estrategias lúdicas para motivar las clases

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	1	33
A veces	2	67
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Gráfico 6 Estrategias lúdicas para motivar las clases



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se evidencia que el 67% de los docentes a veces aplican las estrategias lúdicas para motivar sus clases y un 33% dice que siempre.

Interpretación: Si la mayor parte de docentes, solamente a veces aplican las estrategias lúdicas para motivar, entonces la mayoría de sus clases, serán monótonas y tradicionales, dando como resultado bajo rendimiento.

Pregunta 3 ¿La aplicación de estrategias lúdicas ayuda al desarrollo de los conocimientos previos en sus estudiantes?

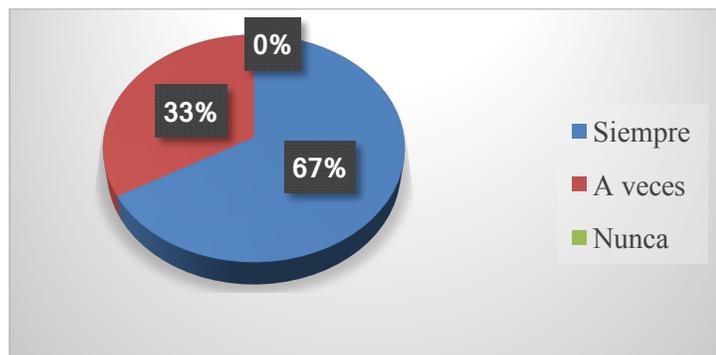
Tabla 4 Estrategias lúdicas y conocimientos previos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	2	67
A veces	1	33
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 7 Estrategias lúdicas y conocimientos previos.



Fuente: Escuela Luis A. Martínez

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se evidencia que el 67% siempre aplica las estrategias lúdicas para al desarrollo de los conocimientos previos en sus estudiantes mientras que el 33% dice que a veces.

Interpretación: Si la mayoría de docentes aplican estrategias lúdicas para desarrollar los conocimientos previos entonces los aprendizajes de los estudiantes serán significativos.

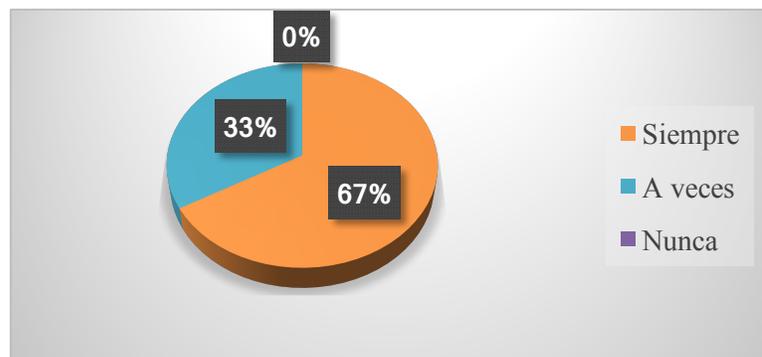
Pregunta N° 4 ¿Influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo?

Tabla 5 Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	2	67
A veces	1	33
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 7. Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos el 67% de docentes dicen que siempre influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo y el 33% dice que a veces.

Interpretación: Si la mayoría de docentes dicen que siempre influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo entonces es importante promover el uso de las mismas.

Pregunta N°5 ¿Cree que la aplicación de las estrategias lúdicas aporta de manera significativa al aprendizaje de los estudiantes?

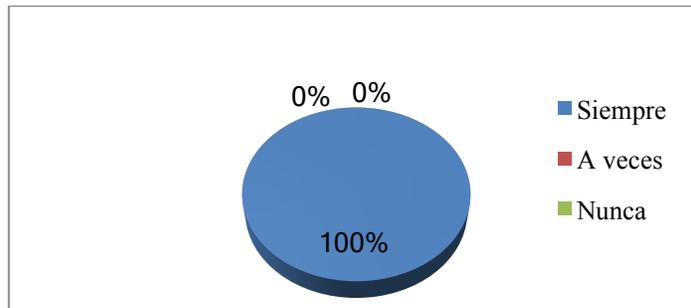
Tabla 6 Aporte significativo de las estrategias lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	3	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Grafico 9 Aporte significativo de las estrategias lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se evidencia que el 100% de los docentes siempre creen que la aplicación de las estrategias lúdicas aporta de manera significativa al aprendizaje de los estudiantes.

Interpretación: Si los docentes de Segundo Grado de la Escuela Luis A. Martínez dicen que la aplicación de estrategias lúdicas aporta significativamente al aprendizaje significativo entonces los docentes deberán cambiar su forma tradicional de impartir conocimientos.

Pregunta N° 6 ¿La aplicación de estrategias lúdicas le sirve como instrumento de motivación durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

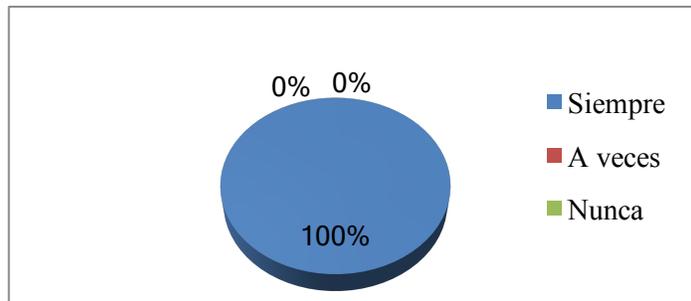
Tabla 7 Estragáis lúdicas como instrumento de motivación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	3	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Grafico 8 Estrategia Lúdicas son instrumentos ara el proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia A Tipanguano

Análisis: De la población encuestada un total de 100% considera que la aplicación de estrategias lúdicas le servirá como instrumento de motivación durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Interpretación: Si observamos que los docentes consideran que la aplicación de estrategias lúdicas le sirve como instrumento de motivación durante el proceso de enseñanza aprendizaje entonces las estrategias Lúdicas están tendrán su debida importancia y aplicación en las aulas de clase para la obtención de resultados satisfactorios.

Pregunta N°7 ¿Considera que el aprendizaje significativo tiene relación con la aplicación de estrategias lúdicas?

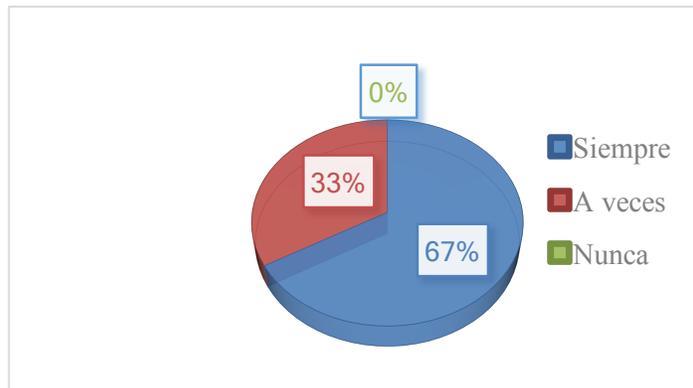
Tabla 8 Aprendizaje significativo y relación con las estrategias lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	2	67
A veces	1	33
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Grafico 9 Aprendizaje significativo y relación con las estrategias lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Análisis: De la población encuestada el 67% dice que siempre considera que el aprendizaje significativo tiene relación con la aplicación de estrategias lúdicas y un 33% dice que a veces.

Interpretación: Si el mayor porcentaje dice que el aprendizaje significativo tiene relación con la aplicación de estrategias lúdicas entonces los docentes en la actualidad integraran juegos durante la hora clase y relacionarlos con sus temas a desarrollar,

Pregunta N° 8.- ¿Las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo del aprendizaje significativo en sus estudiantes?

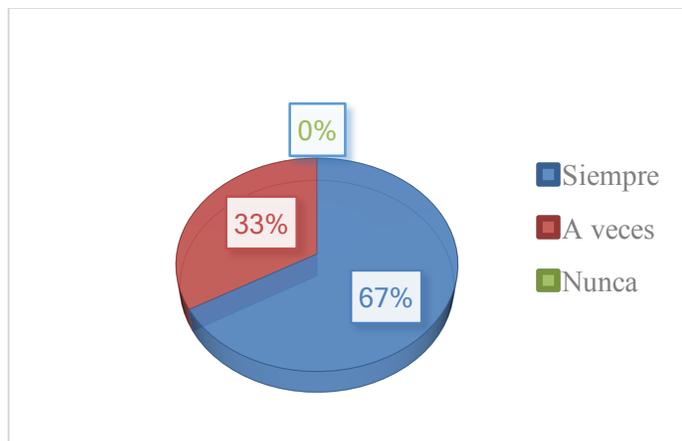
Tabla 9 Estrategias lúdicas y desarrollo del aprendizaje significativo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	2	67
A veces	1	33
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Grafico 10 Estrategias lúdicas y desarrollo del aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Análisis: De la población encuestada un 67% manifiesta que las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo del aprendizaje significativo en sus estudiantes, el 33% dice que a veces.

Interpretación: Si observamos que la mayor parte de docentes si consideran que las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo del aprendizaje significativo en sus estudiantes entonces la práctica de estrategias en la actualidad está tomando su debida importancia.

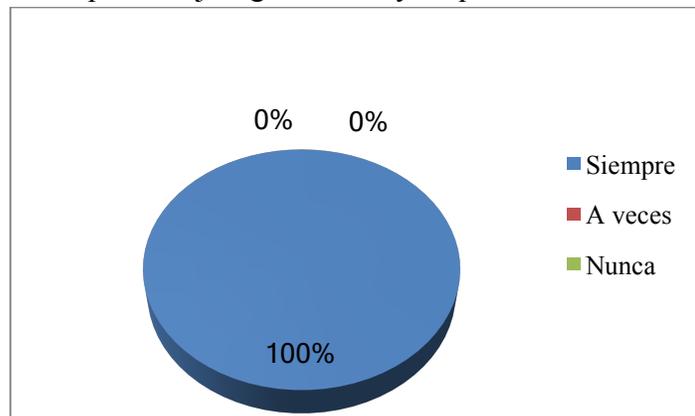
Pregunta N° 9 ¿El aprendizaje significativo permite adquirir nuevos conocimientos a los estudiantes?

Tabla 10 Aprendizaje significativo y adquirir nuevos conocimientos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	3	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 11 Aprendizaje significativo y adquirir nuevos conocimientos



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: Se evidencia que el 100% de docentes dicen que el aprendizaje significativo permite adquirir nuevos conocimientos a los estudiantes de la Escuela Luis Alfredo Martínez.

Interpretación: De los resultados obtenidos se puede observar que todos los docentes consideran que el aprendizaje significativo permite adquirir nuevos conocimientos a los estudiantes entonces los estudiantes reforzarán sus conocimientos y aprenderán de una forma no tradicional.

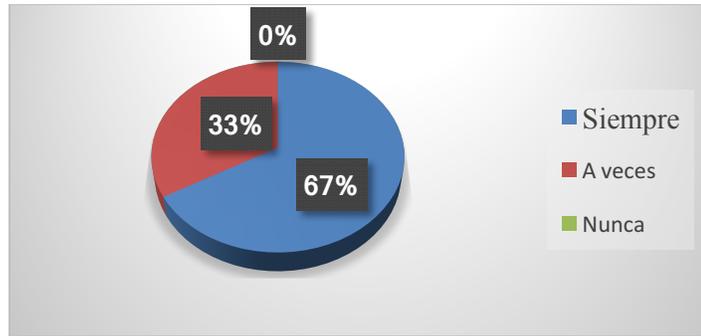
Pregunta N°10 ¿Influye en el contexto educativo el aprendizaje significativo?

Tabla 11 Contexto educativo y aprendizaje significativo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	2	67
A veces	1	33
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 12 Contexto educativo y aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos el 67% dicen que siempre influye en el contexto educativo el aprendizaje significativo y un 33% dice que a veces.

Interpretación: Si la mayor parte de docentes consideran que influye en el contexto educativo el aprendizaje significativo entonces el aprendizaje de los estudiantes es reconstruido y respetado la opinión de los estudiantes.

Ficha de observación para estudiantes

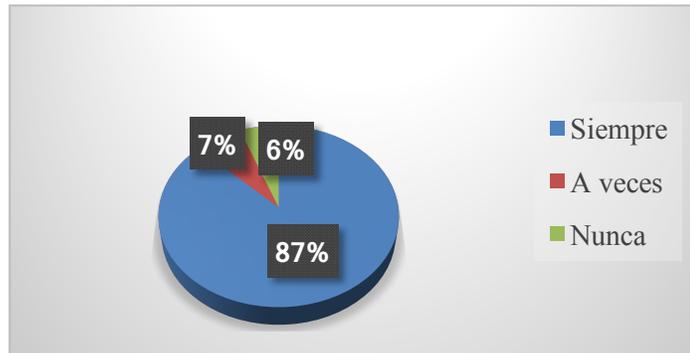
Observación N°1 Los niños aprenden por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 12 Aprenden por medio de estrategias lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	76	87
A veces	6	7
Nunca	5	6
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 13 Aprenden por medio de estrategias lúdicas



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se evidencia que los estudiantes de la Escuela Luis Alfredo Martínez aprenden por medio de la aplicación de estrategias lúdicas el 87% se pudo observar que siempre aprenden por medio de la aplicación de estrategias lúdicas, el 6% se pudo observar que a veces y el 5 % se observa que nunca.

Interpretación: Si la mayor parte de estudiantes siempre aprenden por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas entonces los docentes deberán aplicar con frecuencia juegos que se relacionen con sus necesidades.

Observación N°2

Los niños entienden el objetivo de las dinámicas utilizadas por el docente.

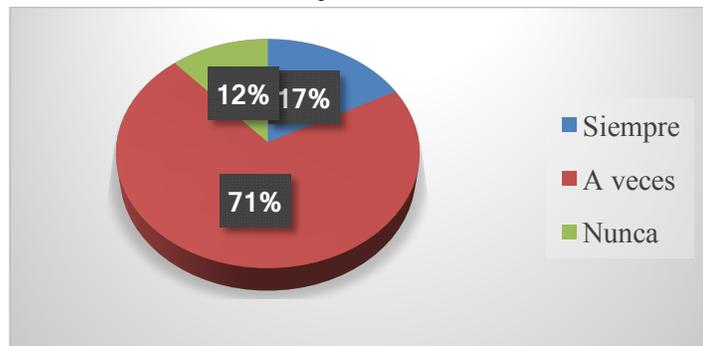
Tabla 13 Objetivo de las dinámicas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	15	17
A veces	62	71
Nunca	10	11
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 14 Objetivo de las dinámicas



Fuente: Escuela Luis A. Martínez

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se observó que el 71% a veces entienden el objetivo de las dinámicas utilizadas por el docente, mientras que el 17% siempre y el 11% se observó que nunca.

Interpretación: Si observamos que la mayor parte de estudiantes a veces entienden el objetivo de las dinámicas utilizadas por el docente se deduce que es importante que los docentes apliquen dinámicas claras y concisas con el fin de aportar al conocimiento de los estudiantes.

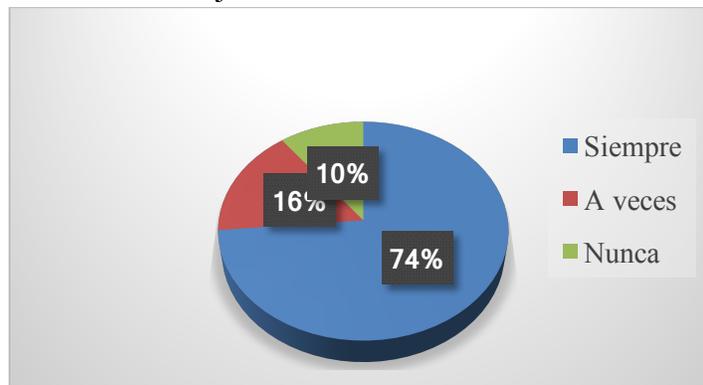
Observación N° 3 La aplicación frecuente de las dinámicas ayuda al mejoramiento del rendimiento académico en sus estudiantes.

Tabla 14. Mejoramiento del rendimiento académico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	64	74
A veces	14	16
Nunca	9	10
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 15 Mejoramiento del rendimiento académico



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: Se observó que al 74% siempre ayuda la planificación frecuente de estrategias al mejoramiento del rendimiento académico en sus estudiantes, el 16% se pudo observar que a veces y el 10 % se observa que nunca.

Interpretación: Si a la mayor parte de estudiantes le beneficia la aplicación frecuente de juegos para el mejoramiento del rendimiento académico entonces es importante la aplicación frecuente y correctamente planificadas las actividades.

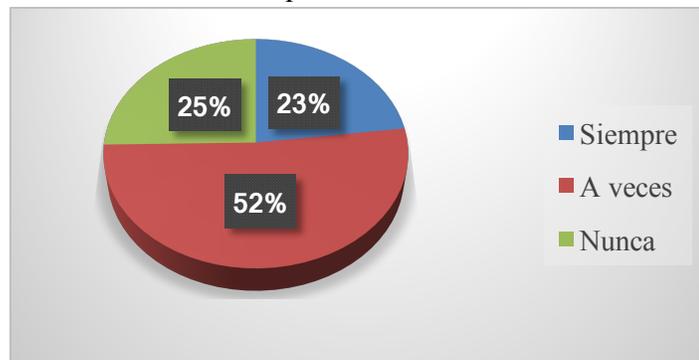
Observación N°4 Los niños se interesan por adquirir nuevos conocimientos.

Tabla 15 Interesan por adquirir nuevos conocimientos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	20	23
A veces	45	52
Nunca	22	25
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Gráfico 16 Adquirir nuevos conocimientos



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De la población observada se puede evidenciar que 52% de los niños a veces se interesan por adquirir nuevos conocimientos, un 25 % se observa que nunca y el 23% de la población menciona que siempre se interesan por adquirir nuevos conocimientos.

Interpretación: Si la mayor parte de los niños a veces se interesan por adquirir nuevos conocimientos en el área de matemática entonces es importante despertar el interés por aprender y adquirir conocimientos con la aplicación de juegos que le motiven al niño.

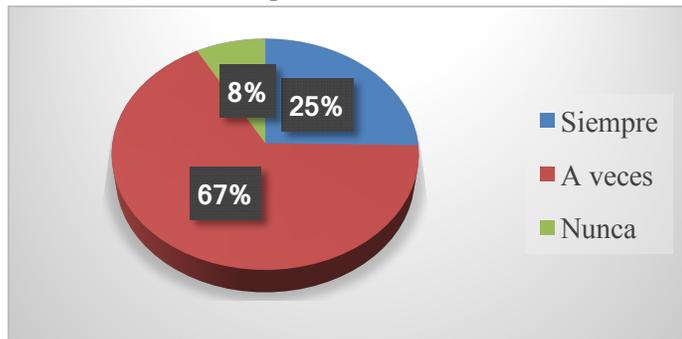
Observación N° 5 Existe participación activa por parte de los estudiantes en la clase.

Tabla 16 Participación activa de los estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	22	25
A veces	58	67
Nunca	7	8
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Gráfico 17 Participación activa de los estudiantes



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: Con un porcentaje de 67 % se pudo observar que a veces existe participación activa por parte de los estudiantes en la clase, el 25% se pudo observar que siempre y el 8 % se observa que nunca.

Interpretación: Si la mayor parte de los estudiantes a veces participan activamente en clase entonces es importante aplicar juegos donde permitan la integración y socialización con el grupo para mejorar su actuación y participación en la clase.

Observación N° 6 Los niños relacionan las dinámicas con el tema de clase a desarrollar.

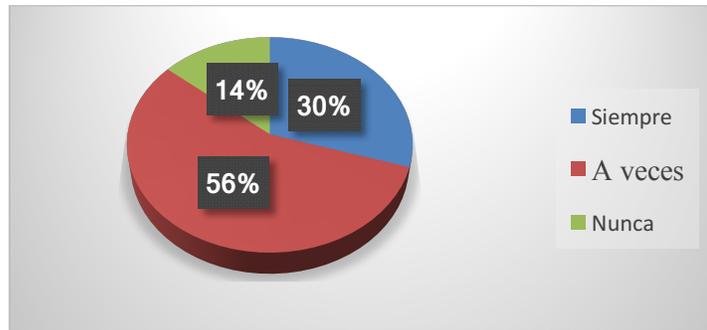
Tabla 17 Relacionan las dinámicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	26	30
A veces	49	56
Nunca	12	14
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez

Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Gráfico 18 Relaciona la dinámica con el tema de clase



Fuente: Escuela Luis A. Martínez

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se observa que el 56% de los niños a veces relacionan las dinámicas con el tema de clase a desarrollar, el 30% se pudo observar que siempre y el 14 % se observa que nunca.

Interpretación: Si la mayor parte de estudiantes a veces relacionan las dinámicas con el tema de clase a desarrollar entonces es importante aplicar juegos de fácil comprensión con la finalidad de despertar el interés en los estudiantes.

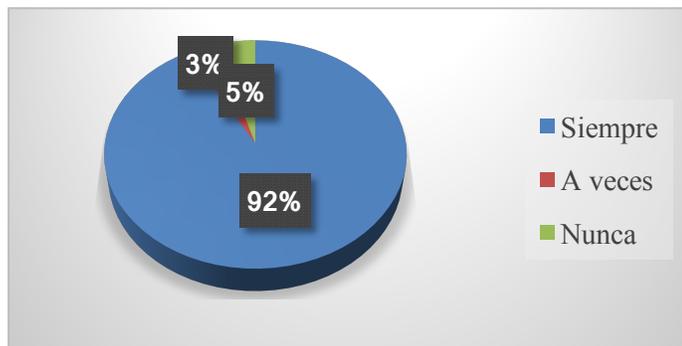
Observación N°7 Los niños colaboran en el desarrollo de dinámicas.

Tabla 18 Colaboran en el desarrollo de dinámicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	80	92
A veces	3	3
Nunca	4	5
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 19 Colaboran en el desarrollo de dinámicas



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Análisis: De los resultados obtenidos se observan que el 92% de los niños siempre colaboran en el desarrollo de dinámicas, el 3% se pudo observar que a veces y el 5% se observa que nunca.

Interpretación: Si la mayor parte de estudiantes siempre colaboran en el desarrollo de dinámicas entonces el objetivo del juego planteado es correcto.

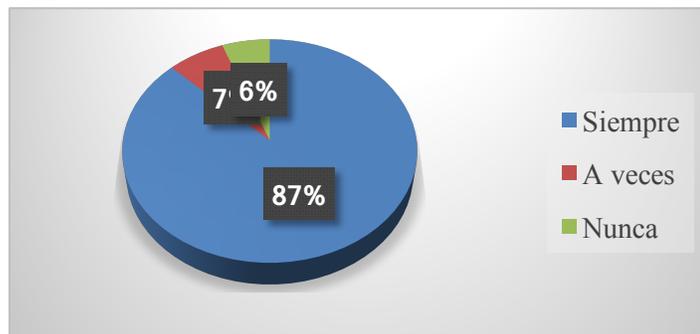
Observación N°8 Los niños son activos durante el desarrollo de las dinámicas.

Tabla 19 Desarrollo de las dinámicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	76	87
A veces	6	7
Nunca	5	6
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 20 Desarrollo de las dinámicas



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados observados el 87% de los niños siempre están activos durante el desarrollo de las dinámicas, el 7% a veces y el 6% se observa que nunca.

Interpretación: Si la mayor parte de estudiantes siempre están activos durante el desarrollo de las dinámicas entonces la práctica de estrategias lúdicas está siendo aplicada correctamente dando resultados satisfactorios.

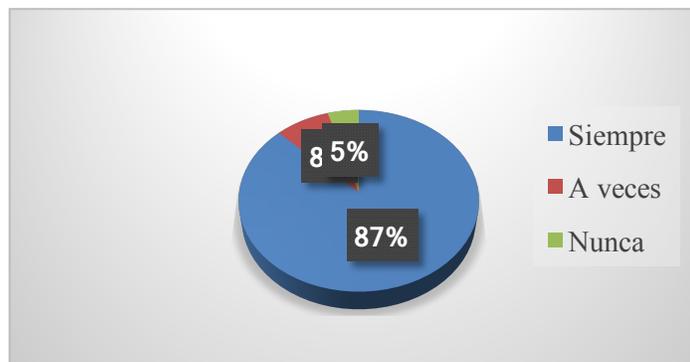
Observación N°9 Desarrollan el aprendizaje significativo con la aplicación de estrategias lúdicas

Tabla 20 Aprendizaje significativo y aplicación de estrategias lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	76	87
A veces	7	8
Nunca	4	5
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 21 Aprendizaje significativo y aplicación de estrategias lúdicas



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los Resultados obtenidos se observó que el 87% siempre desarrolla el aprendizaje significativo con la aplicación de estrategias lúdicas, el 8% a veces y 5 % se observa que nunca.

Interpretación: Si la mayor parte de estudiantes siempre desarrollan el aprendizaje significativo con la aplicación de estrategias lúdicas entonces el juego es importante para ayudar a motivar la clase y así lograr los objetivos planteados en la planificación.

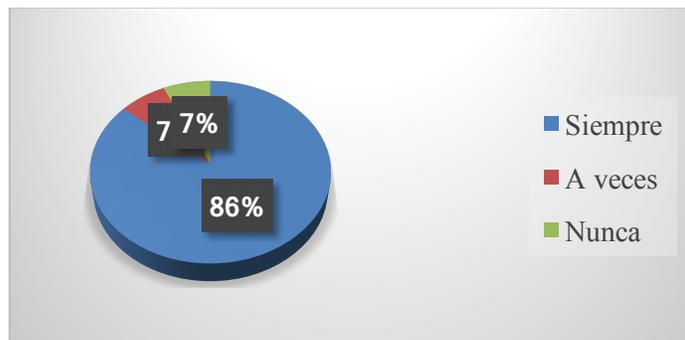
Observación N° 10 Los niños fortalecen sus conocimientos con la aplicación de dinámicas durante la clase.

Tabla 21 Fortalecimiento y aplicación de dinámicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	75	86
A veces	6	7
Nunca	6	7
TOTAL	87	100

Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Gráfico 22 Fortalecimiento y aplicación de dinámicas



Fuente: Escuela Luis A. Martínez
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se observó el 86% de estudiantes aprenden por medio de la aplicación de estrategias lúdicas, el 7% se pudo observar que a veces y el 7% se observa que nunca.

Interpretación: Si la mayor parte de estudiantes si aprenden por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas entonces la aplicación de juegos ayuda al fortalecimiento de sus conocimientos.

4.2. Verificación de la Hipótesis

De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” situada en la parroquia Mulalillo, Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

4.2.1 Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula.

H₀: Las estrategias lúdicas No influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” de la parroquia de Mulalillo, Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

Hipótesis alternativa

H₁: Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” de la parroquia de Mulalillo Cantón Salcedo Provincia de Cotopaxi.

4.2.2 Selección del nivel de significación

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

4.2.3. Descripción de la población

Se toma como muestra el total de la población que corresponde a 87 estudiantes de Segundo Grado y 3 docentes de la escuela “Luis Alfredo Martínez” de la Parroquia de Mulalillo, Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

4.2.4. Especificación de la estadística

Se trata de un cuadro de contingencia de 4 filas con 3 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística:

Se utilizó la fórmula del Chi – Cuadrado (χ^2)

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

χ^2_c = Chi cuadrado

\sum = sumatoria

f_o = Frecuencia Observada

f_e = Frecuencia Esperada

4.2.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se determina los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 4 filas y 3 columnas, por lo tanto, se tiene:

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

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

$$gl = 3*2 = 6$$

$$gl = 12,5916$$

Por lo tanto, se tiene 6 grados de libertad y un nivel de $\alpha = 0.05$, la tabla del χ^2 tabulado corresponde a $gl = 12.5916$ por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor del chi cuadrado que se encuentra hasta 12,5916 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados sean mayores a 12,5916.

4.2.6. Análisis de datos estadísticos

Tabla 22 Frecuencias Observadas

PREGUNTAS	FRECUENCIAS OBSERVADAS			
	Alternativas			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
(2) ¿Los niños entienden el objetivo de las dinámicas utilizadas por el docente?	25	52	13	90
(3) ¿La aplicación frecuente de las dinámicas ayuda al mejoramiento del rendimiento académico en sus estudiantes?	64	14	12	90
(8) ¿Las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo del aprendizaje significativo en sus estudiantes?	47	21	22	90
(9) ¿Desarrollan el aprendizaje significativo con la aplicación de estrategias lúdicas?	60	19	11	90
Total	196	106	58	360

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Tabla 23 Frecuencias Esperadas

FRECUENCIAS ESPERADAS				
PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
2	49	26.5	14.5	90
3	49	26.5	14.5	90
8	49	26.5	14.5	90
9	49	26.5	14.5	90

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Tabla 24 Chi Cuadrado Calculado

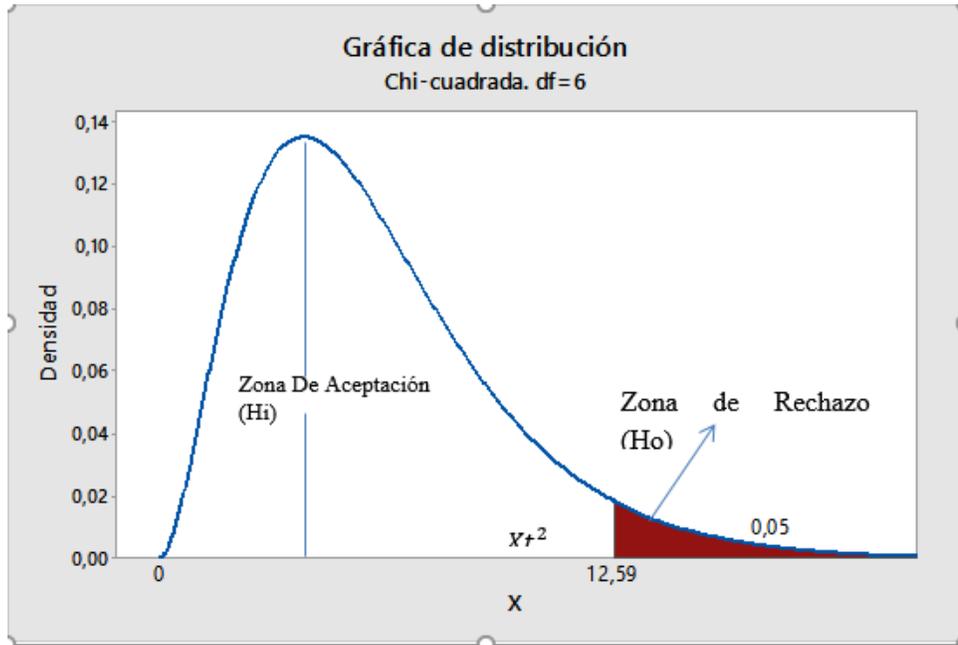
$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Tabla del chi cuadrado calculado				
O	E	fo - fe	(fo - fe) ²	(fo-fe) ² /fe
25	49	-24.00	576	11.75510204
52	26.5	25.5	650.25	24.53773585
13	14.5	-1.5	2.25	0.155172414
64	49	15	225	4.591836735
14	26.5	-12.5	156.25	5.896226415
12	14.5	-2.5	6.25	0.431034483
47	49	-2	4	0.081632653
21	26.5	-5.5	30.25	1.141509434
22	14.5	7.5	56.25	3.879310345
60	49	11	121	2.469387755
19	26.5	-7.5	56.25	2.122641509
11	14.5	-3.5	12.25	0.844827586
360	360			57.90641722

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Grafico 23 Campana de Gauss



Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Silvia Tipanguano

Decisión:

$\chi^2_c = 57.90 > \chi^2_t = 12.59$ y de conformidad en la regla de decisión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo tanto, las estrategias lúdicas si influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática de los estudiantes de segundo grado de educación general básica de la escuela “Luis Alfredo Martínez” situada en la parroquia Mulalillo, Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La investigación aplicada en la escuela Luis A. Martínez ayudó a determinar las siguientes conclusiones:

- Se identificó que a veces se aplica las estrategias lúdicas para la motivación, se comprende el objetivo de las dinámicas, se demuestra el interés por aprender los nuevos conocimientos, existe la participación activa de los estudiantes, y se comprende la relación entre dinámicas y temas de estudio. En tanto que, siempre se usa estrategias para la exploración de los conocimientos previos y las estrategias de aprendizaje; se genera aprendizaje significativo, la influencia del contexto educativo, el uso de dinámicas ayuda a mejorar el rendimiento, genera actividad en los estudiantes y se refuerza los conocimientos aprendidos en el área de Matemática.
- En sí se identificó que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación Básica.
- La aplicación correcta de las Estrategias Lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo es importante porque ayuda a motivar y despertar el interés por la adquisición de nuevos conocimientos a través del juego.

5.2 Recomendaciones

- Los docentes deben preparar y aplicar estrategias lúdicas relacionadas con el tema de estudio a desarrollarse en su hora clase para la obtención del aprendizaje significativo.
- Mejorar el proceso de desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los estudiantes de segundo grado de Educación Básica.
- Diseñar un documento orientado al desarrollo y aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en él, área de matemática.

**CAPITULO VI
PAPER CIENTIFICO**

USO DE LAS ESTRATEGIA LÚDICAS EN EL ARE DE MATEMÁTICA

Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Bladimir Sánchez

bladisv@yahoo.es

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA**

RESUMEN

Con el presente documento científico se pretende dar a conocer la importancia de la utilización y uso de las estrategias lúdicas para una mejor interacción durante el proceso de enseñanza aprendizaje para el mejoramiento del rendimiento académico y la relación alumno/ profesor, para ayudar y promover el mejoramiento de la educación actual en la institución educativa. De tal manera que el documento contiene una breve síntesis sobre la importancia, uso y actividades sobre las estrategias lúdicas que se emplean para el mejoramiento de lo de la educación actual.

Es un documento de mucha importancia porque obtiene información relevante sobre la importancia de la aplicación y uso de las estrategias lúdicas aplicadas para el mejoramiento del rendimiento académico y relación entre alumno / docente ya que es muy importante para llevar a cabo el desarrollo de las horas clase. Este tipo de

estrategias es factible utilizar porque permiten obtener resultados satisfactorios en el rendimiento académico de los estudiantes.

Para culminar; este documento científico es una de las herramientas que permite visualizar los nuevos rumbos y requerimientos necesarios que ha tomado en cuenta la educación actual para llevar a cabo una educación de calidad es el uso y aplicación de las estrategias lúdicas en los salones de clase para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Los docentes deben estar capacitados en el uso y aplicación de las estrategias lúdicas para logran un mejor desarrollo y aplicación de las mismas de acuerdo al área y tema a desarrollarse en su hora clase.

Los docentes de los segundos grados de la escuela “Luis Alfredo Martínez” se comprometen a la aplicación y uso adecuado de las estrategias lúdicas para un mejor desarrollo de sus horas clases, porque consideran que las estrategias lúdicas son unas de las herramientas importantes dentro de su salón de clase.

Palabras claves: estrategias lúdicas, rendimiento académico, aprendizaje, desarrollo humano, aprendizaje significativo.

SCIENTIFIC PAPER

RECREATIONAL USE OF STRATEGIES ARE IN MATHEMATICS

Silvia Alexandra Tipanguano Quinatoa

Bladimir Sánchez

bladisv@yahoo.es

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO

FACULTY OF HUMAN AND SCIENCE EDUCATION

BASIC EDUCATION

SUMMARY

With this scientific paper seeks to highlight the importance of the use and use of playful strategies for better interaction during the teaching-learning process for the improvement of academic achievement and student / teacher relationship, to help and promote improvement current education in the school.

So that the document contains a brief summary of the importance, use and recreational activities on the strategies used to improve the current education.

It is a document of great importance because you get relevant information about the importance of the implementation and use of recreational strategies used for improving academic performance and relationship between student / teacher because it is very important to carry out the development of class hours. This type of strategy is feasible to use because they allow to obtain satisfactory results in the academic performance of students.

To conclude; This scientific paper is one of the tools to visualize new directions and requirements necessary it has taken into account the current education to carry out quality education is the use and application of ludic strategies in the classroom to facilitate teaching learning process. Teachers must be trained in the use and

application of ludic strategy to achieve better development and application of them according to subject area and to develop in their hour class.

Teachers in the second-grade school "Luis Alfredo Marines" are committed to the proper application and use of recreational strategies for better development of their hours classes, because they consider playful strategies are one of the important tools in your classroom.

Keywords: playful strategies, academic achievement, learning, human development, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

El estudio de la matemática durante los primeros años de vida es muy importante porque es ahí donde los niños van adquiriendo sus bases fundamentales para el desarrollo continuo de sus conocimientos. En la actualidad las nuevas generaciones están integradas a un mundo cambiante donde el trabajo del docente es más arduo en vista que están obligados a la preparación de actividades, instrumentos y técnicas para el desarrollo de su clase y llegar a sus estudiantes con los conocimientos, por esa razón se ha tomado el tema de las estrategias lúdicas en la matemática para dar mayor realce a su importancia.

Las estrategias lúdicas se han convertido en la educación actualidad un instrumento, mediante el cual los docentes permiten que los estudiantes desarrollen el aprendizaje significativo con la aplicación y combinación de la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; obteniendo como resultado : un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. (Reyes, 2014, pág. 9)¹

Destaca (Martinez, 2008, pág. 10)² que la lúdica enriquece al aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, de la estrategia lúdica, 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. El uso adecuado de las estrategias lúdicas permite cumplir con los objetivos planteados dentro del proceso de enseñanza y mejoramiento de sus conocimientos.

¹ (Reyes, 2014)El Aprendizaje Lúdico: Una Novedosa Estrategia.

² (Martinez, 2008)Lúdica como estrategia didáctica

Los docentes aplican las estrategias lúdicas porque están consideradas como una herramienta dispensable que despierta el interés en los estudiantes para la adquisición de los conocimientos necesarios dentro de la educación para la obtención del aprendizaje significativo por lo que sustenta (Social Adiativa, 2013, pág. 8)³ que requieren de estrategias activas y procesos de enseñanza que lo faciliten el procesos de enseñanza en las aulas. En este sentido, el docente debe poseer un excelente dominio de las estrategias de aprendizaje para hacer la clase más dinámica e interesante.

Tomando en cuenta lo publicado por (Gutierrez, 2012, pág. 5)⁴ las estrategias lúdicas están relacionadas con las diferentes actividades adicionales que el docente desarrolla antes y durante el proceso de enseñanza y aprendizaje con la finalidad de despertar en los estudiantes el entusiasmo por desarrollar el aprendizaje, como también permiten la socialización y relación del entorno en el que se encuentran permitiendo que el docente y el estudiante trabajen en un ambiente armónico y de confianza donde le permitan despejar sus dudas e intercambiar sus ideas y opiniones.

Las estrategias lúdicas deben estar presentes siempre en sus aulas de clase porque son consideradas como instrumentos valiosos tomados en cuenta para el mejoramiento de la práctica docente, llevando hacia la formación integral de los seres humanos.

La investigación tubo origen en las siguientes preguntas ¿Qué estrategias lúdicas se aplican en la institución para lograr aprendizajes significativos en matemática en la escuela Luis Alfredo Martínez de Mulalillo?, ¿Las actividades que desarrollo el docente en el aula permiten el desarrollo del aprendizaje significativo?, ¿Qué propuestas puede hacer viable la solución al problema?

³ (Social Adiativa, 2013)Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas

⁴ (Gutierrez, 2012) Importancia y Beneficios de la Lúdica

Metodología

Para la presente investigación se emplea un enfoque cuanti – cualitativo. Es cualitativo porque se ha realizado un análisis profundo del problema que nos permitió obtener la información necesaria que nos ayudó para el estudio del problema planteado. Es cuantitativa porque la información recolectada fue tabulada y representada a través de cuadros estadísticos que nos contribuyeron para la toma de decisiones de estudio y la obtención de información necesaria para el análisis e interpretación.

La modalidad de la investigación es de campo porque el investigador va a estar presente en el lugar donde se efectúa la investigación y se recolectara datos que son importantes para la comprobación de las variables. Es bibliográfica porque nos basamos en textos, revistas, libros, páginas de internet y otros artículos científicos que contribuyeron con la información.

Las estrategias lúdicas en el área de matemática

Las estrategias lúdicas son adaptadas de acuerdo a las necesidades de cada uno de los docentes y depende de la creatividad de los mismos en este caso tenemos el uso de los cartones de huevos denominados como “Matemática de la mano de la creatividad” según (Villar, 2013, pág. 20)⁵ el objetivo de este material es trabajar conceptos y habilidades lógico-matemáticas como la serie numérica, la suma y la resta, las grafías y las cantidades, los signos. Con la aplicación de estas actividades se logran grandes conocimientos y mejoramiento del rendimiento de los estudiantes.

Recalca (Fuentes, 2014, pág. 1)⁶ que la matemática es la parte esencial en el aprendizaje de los niños ya que le ayuda a desarrollar sus habilidades de

⁵ (Villar, 2013)Matemáticas de la mano de la creatividad.

⁶ (Fuentes, 2014)El juego de matemáticas para aprender a contar

razonamiento y resolución de problemas. El cerebro viene programado para aprender y utilizar conceptos matemáticos relacionados con el entorno, manejando objetos y observando los diferentes tamaños de sus juguetes. Con la aplicación de las estrategias lúdicas se permiten que los estudiantes desarrollen su importante etapa del desarrollo intelectual ofreciendo actividades diversas como agrupar y clasificar, reconocer números, explorar la orientación espacial, reconocer formas, reconocer secuencias, medir o empezar a aprender las horas. Las estrategias lúdicas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

La educación ha experimentado varios cambios para el mejoramiento de la educación, esta es la razón por la que los docentes están en la obligación de aplicar y desarrollar las estrategias lúdicas, las mismas que están en las manos de cada uno de los docentes porque son ellos quien elaboraran y diseñaran sus estrategias lúdicas de acuerdo a sus habilidades y destrezas para un mejor desarrollo a la hora de sus clases.

Las estrategias lúdicas consideradas por (García, 2015, pág. 5)⁷son juegos para enseñar los números. Tú puedes reforzar en casa sus “lecciones”, con juegos como éstos: Utiliza sus bloques de construcción como piezas de intercambio. Dile que te entregue el número que le pides, al tiempo que le muestras el número con los dedos, para que tenga un apoyo visual.

Recorta varias monedas de cartulina, todas iguales, y juega con él a las tiendas, recordándole que un objeto valdrá una moneda, dos objetos dos monedas... y así sucesivamente.

Cuando domine el juego anterior, recorta monedas distintas con los números del uno al seis y explícale que con cada una podrá comprar el número de objetos que indica.

⁷ (García, 2015)Juegos Para Aprender Los Números

También le gustará jugar a “¿Hay bastantes o no?”. Consiste en que le pintes un conjunto de perros y otro de huesos, por ejemplo, y que le preguntes si hay un hueso para cada perro o no. Debes ir complicando el juego poco a poco con cuestiones como si hay más, menos o igual de elementos en cada conjunto, si sobran o faltan huesos, etc.

Perfecciona su habilidad de Contar

La vida cotidiana ofrece multitud de oportunidades para poner en práctica la nueva habilidad de contar de tu pequeño. Aquí tienes algunas sugerencias:

La hora del cuento. Aprovecha las ilustraciones de sus cuentos para que te diga cuántos pájaros aparecen o si hay más niños que niñas en el dibujo.

(Educar Facil, 2015, pág. 8)⁸ Destaca que la caja mackinder es un instrumento que sirve para que los alumnos comprendan de forma lúdica y concreta las nociones de las operaciones básicas de la matemática (suma, resta, multiplicación y división).

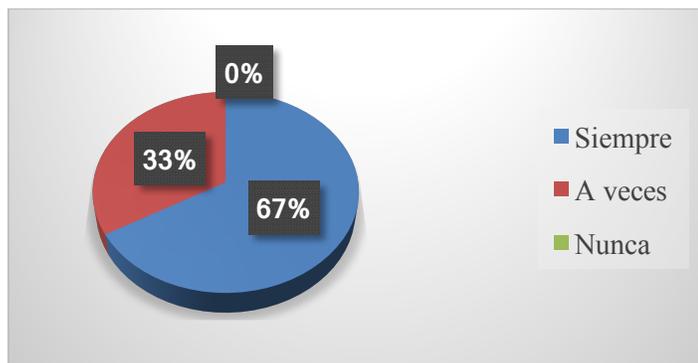
En segundo año básico corresponde ver las nociones de la multiplicación, es por esto que este instrumento es muy importante como base de la comprensión de un aprendizaje que en niveles superiores es más compleja.

Resultados y Discusión

Por medio de las encuestas realizadas a los docentes y las fichas de observación aplicadas a los estudiantes de segundo grado de la escuela Luis A. Martínez de la Parroquia de Mulalillo se pudo obtener datos relevantes.

⁸ (Educar Facil, 2015) La caja mackinder

Grafico 7 Estrategias lúdicas y conocimientos previos



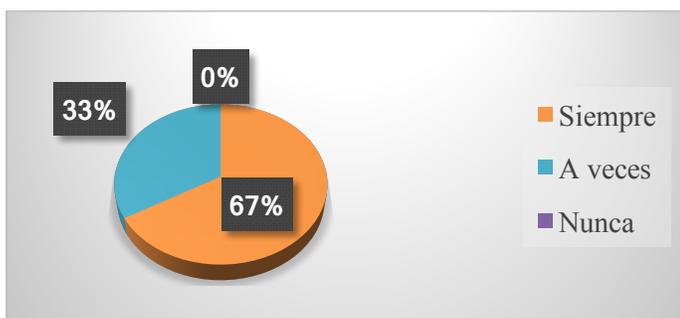
Fuente: Escuela Luis A. Martínez

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se evidencia que el 67% siempre aplica las estrategias lúdicas para el desarrollo de los conocimientos previos en sus estudiantes mientras que el 33% dice que a veces.

Interpretación: Si la mayoría de docentes aplican estrategias lúdicas para desarrollar los conocimientos previos entonces los aprendizajes de los estudiantes serán significativos.

Grafico 24 Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo



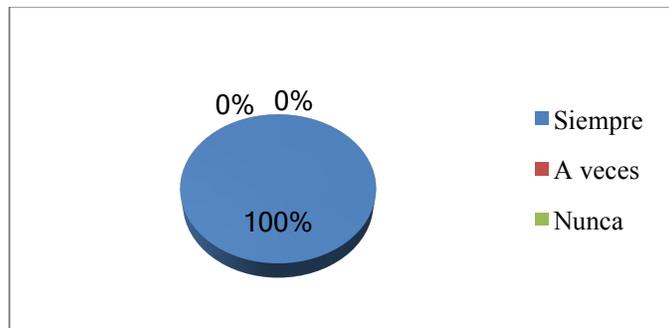
Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos el 67% de docentes dicen que siempre influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo y el 33% dice que a veces.

Interpretación: Si la mayoría de docentes dicen que siempre influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo entonces es importante promover el uso de las mismas.

Grafico 9 Aporte significativo de las estrategias lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Silvia Tipanguano

Análisis: De los resultados obtenidos se evidencia que el 100% de los docentes siempre creen que la aplicación de las estrategias lúdicas aporta de manera significativa al aprendizaje de los estudiantes.

Interpretación: Si los docentes de Segundo Grado de la Escuela Luis A. Martínez dicen que la aplicación de estrategias lúdicas aporta significativamente al aprendizaje significativo entonces los docentes deberán cambiar su forma tradicional de impartir conocimientos.

Discusión:

Gracias a la investigación realizada se puede conocer que la aplicación y desarrollo de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje cumple con una función primordial dentro de la educación actual como también contribuye al desarrollo de la educación de calidad logrando en los docentes y estudiantes un mejor desenvolvimiento académico en el área de matemática.

CONCLUSIONES:

- La aplicación de las estrategias lúdicas en los aulas de clase ayuda al mejoramiento de la relación maestro, alumno como también es una de las estrategias utilizadas para motivar y despertar el interés en los estudiantes por la adquisición de los conocimientos, porque con la aplicación de las diferentes estrategias se dinamiza la clase y se logra entrar en confianza con los estudiantes así es más fácil que los estudiantes se relacionen con la materia y tema a tratar en la hora clase porque al aplicar las estrategias se divierte y aprenden disfrutando como también descubren que la matemática es muy importante en la vida, también les permite ejercitar la memoria, la lógica, la comunicación y adquirieron rapidez en los cálculos matemáticos mentales básicos (suma, resta, multiplicación y división).
- Las estrategias lúdicas ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje porque les permiten mejorar y desarrollar sus destrezas, habilidades tanto a docentes como estudiantes para el mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de segundo grado de la Escuela “Luis Alfredo Martínez” de la Parroquia de Mulalillo.
- Las estrategias lúdicas son uno de los instrumentos primordiales dentro de las aulas de clase porque les permiten que los estudiantes desarrollen su creatividad y socialización con el tema de clase.

BIBLIOGRAFÍA

- Educar Facil. (2015). *Bligoo*. Obtenido de Bligoo.
- Fuentes, A. S. (8 de Febrero de 2014). *Educapeques*. Obtenido de Educapeques:
<http://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/fichas-de-matematicas-y-numeros/contar-matematicas.html>
- García, E. (1 de Octubre de 2015). *Crece Feliz*. Obtenido de Crece Feliz :
<http://www.crecerfeliz.es/Ninos/Desarrollo-y-aprendizaje/Aprender-a-contar-jugando>
- Gutierrez, E. O. (15 de Diciembre de 2012). *Entradas Atom*. Obtenido de Entradas Atom: <http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/>
- Martinez, L. d. (2008). *SCHOLARUM*. Obtenido de Division de apoyo para el aprendizaje: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Reyes, F. (17 de Octubre de 2014). *SMILE PILL*. Obtenido de SMILE PILL:
<https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategia-de-capacitacion/>
- Social Adiativa. (16 de Diciembre de 2013). *@DI CAPACITATE*. Obtenido de @DI CAPACITATE: <http://adiactiva.com.mx/social/?p=5269>
- Villar, A. (20 de Mayo de 2013). *Jugamos con cartones de huevos*. Obtenido de Jugamos con cartones de huevo:
<http://aprendiendomatematicas.com/jugamos-con-cartones-de-huevos/>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acebedo, L. (2005). *Pedagogia*. Obtenido de Pedagogia.
- Alcides, A. (2007). *Las Estrategias*. Quito - Ecuador: PRINTED IN ECUADOR.
- Aldaz Nelson Marcelo. (6 de Octubre de 2007). *Dinámicas para la educación básica*. Obtenido de Aplicaciones de la Inteligencia Emocional en el Aula de Clase: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf/dinamicas-educacion-basica/dinamicas-educacion-basica.pdf>
- Antoni Ballester Vallori, A. (2005). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA PRÁCTICA*. España: Copyrigh-Juana Olivares.
- Ballester Vallori, A. (2005). En Metodología.
- Barboza, Ana María. (2010). *Estrategias metodológicas para la enseñanz de matematica*. Lima / Perú: DIGESUTP | DESP.
- Castelnuovo, A. (2007). *Técnicas y Métodos Pedagógicos*. Quito: CODEU.
- Cengage, Learning. (31 de Julio de 2013). *Blog » Proceso de aprendizaje*. Obtenido de Blog » Proceso de aprendizaje: <http://www.cengage.com.mx/proceso-de-aprendizaje-reflexiones/>
- Código de la niñez y adolescencia. (3 de ENERO de 2003). *Educacion de Calidad*. Obtenido de Congreso Nacional: http://educaciondecalidad.ec/codigo_ninez_adolescencia/codigo_ninez_adolescencia_.html
- Constitucion de la Republica del Ecuador . (2008). *SECCIÓN PRIMERA " EDUCACIÓN"*. QUITO.
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). *ASAMBLEA CONSTITUYENTE*. Obtenido de ASAMBLEA CONSTITUYENTE: http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA, LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y REGLAMENTO GENERAL. (10 de 2012). *Ministerio de Educacion*. Obtenido de Ministerio de Educacion: http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/Marco_Legal_Educativo_2012.pdf

- Constitucion Política del Ecuador. (3 de julio de 2003). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. Obtenido de CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA: <http://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Costitucion de la Republica del Ecuador. (2008). *Asamblea Constituyente*. Obtenido de Asamblea Constituyente: http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Dávila, E. S. (2005). *El aprendizaje significativo*. España: depa.fquim.unam.mx.
- Díaz Yicela Solórzano Doris. (2010 / 2011). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS*.
- Educa Peques. (2016). *Portal Educapeques*. Obtenido de Portal Educapeques: <http://www.educapeques.com/los-juegos-educativos/juegos-de-matematicas-numeros-multiplicacion-para-ninos/portal.php>
- Educación, M. d. (2010). Obtenido de <http://web.educacion.gob.ec>: http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_MATEMATICA.pdf
- Educar Facil. (2015). *Bligoo*. Obtenido de Bligoo.
- Educativa, I. (27 de 05 de 2011). *Uso Adecuado De Estrategias*. Obtenido de Uso Adecuado De Estrategias: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2011_n27/a12v15n27.pdf
- Eduquemosenlared.com. (4 de Noviembre de 2014). El aprendizaje significativo. Tinta, Magazín, Tinta.
- Fuentes, A. S. (8 de Febrero de 2014). *Educapeques*. Obtenido de Educapeques: <http://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/fichas-de-matematicas-y-numeros/contar-matematicas.html>
- Fundamentos del Currículo Nacional Básico. (22 de Noviembre de 2011). *Naturaleza del Currículo Nacional Básico*. Obtenido de Naturaleza del Currículo Nacional Básico: <http://fundamentoscnb.blogspot.com/2011/11/fundamentos-del-curriculo-nacional.html>
- Gabrielli, M. P. (2016). *Enseñar y aprender Matemática jugando*. Argentina: Buenos Aires (Argentina) Cuadernos para el aula.

- García, E. (1 de Octubre de 2015). *Crecer Feliz* . Obtenido de Crecer Feliz : <http://www.crecerfeliz.es/Ninos/Desarrollo-y-aprendizaje/Aprender-a-contar-jugando>
- González, B. .. (2009). *El Curriculum y La Enseñanza*,. Madrid: ISSN.
- Guerrero, R. (27 de MAYO de 2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Obtenido de Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- Gutierrez, E. O. (15 de Diciembre de 2012). *Entradas Atom*. Obtenido de Entradas Atom: <http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/>
- Hernández, R.J.(14 de Febrero de 2011). Obtenido de <http://www.aula20.com/profiles/blogs/fases-de-aprendizaje>
- Hirtz, B. (2010). “*Matemática recreativa*”, *aprender matemáticas jugando*. Valencia: Blogestudio S.L.
- Inostroza Espinoza, C. (2013). *Estrategias metodológicas en el aula y su importancia*. Los Angeles: National Supported.
- Jaim Weitzman. (2010). *Estrategias Metodológicas*. Obtenido de Estrategias Metodológicas: <http://educarea.cl/medios-audiovisuales-2/>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (31 de MARZO de 2011). *Registro Oficial Organo Del Gobierno Del Ecuador*. Obtenido de Registro Oficial Organo Del Gobierno Del Ecuador: http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Ley_organica_educacion_intercultural.pdf
- Lieberman, D. .. (2012). *Human learning and memory*. Cambridge: © Prensa Científica, S.A.
- Magdiel. (4 de Junio de 2010). *Gerencia en las organizaciones educativas*. Obtenido de Gerencia en las organizaciones educativas: <http://estrategiasludicaseneducacioninicial.blogspot.com/2010/06/importancia-del-uso-de-estrategias.html>

- Maria Soledad Ramirez, M. (s.f.). *Modelos de enseñanza y metodo de casos* . Mexico, Argentina, España, Puerto Rico, Venezuela: TRILLAS.
- Martinez, L. d. (2008). *SCHOLARUM*. Obtenido de Division de apoyo para el aprendizaje: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Mendoza, I. D. (2011). *Tesis de grado*. Obtenido de Tesis de grado: <http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/50000/2199/1/FFLCETGEB2012-00099.PDF>
- Ministerio de Educacio . (4 de Abril de 2015). *Ministerio de Educacion Ciencia y Tecnologia*. Obtenido de Direccion Nacional de gestion curricular: <ftp://ftp.me.gov.ar/curriform/juegosaprender/egb1-docentes.pdf>
- Ministerio de Educacion Ciencia y Tecnologia. (2004). *Juegos en Matematica EGB*. Argentina: Libro de edición argentina. ISBN 950-00-0463-1. Primera edición. Primera reimpresión.
- Ministerio de Educacion de Guatemala. (Junio de 2010). *Metogologia del aprendizaje*. Obtenido de Metogologia del aprendizaje: http://www.mineduc.edu.gt/recursoseducativos/descarga/DIGECUR/metodologia_del_aprendizaje.pdf
- Ministerio de Educacion y Ciencia. (2014). *EDUCACIÓN INCLUSIVA*. Obtenido de EDUCACIÓN INCLUSIVA: <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/72/cd/curso/unidad3/u3.II.htm>
- Muñoz, M. (8 de Febrero de 2010). *Importancia del curriculum en la Práctica Docente*. Obtenido de Importancia del curriculum en la Práctica Docente: <http://maempedagoga.blogspot.com/>
- Pichucho, R. (2013). *Trabajo de Investigación*. Ambato.
- Pizarro, J. P. (2015). *Asociacion Educativa de Alta Capacitacion "Jose Maria Arguedas"*. Obtenido de Asociacion Educativa de Alta Capacitacion "Jose Maria Arguedas": <http://es.slideshare.net/JuanPortal/estrategias-creativas-y-heuristicas-para-le-enseanza-de-la-matematica>
- PIZARRO, J. P. (07 de 02 de 2016). Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/57397660/ESTRATEGIAS-CREATIVAS-PARA-LA-ENSENANZA-DE-LA-MATEMATICA#scribd>

- Presidencia de la Republica del Ecuador. (2014). *Curriculo Educacion Inicial*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador, 2014.
- Reglamento de la Loei. (2011). *Registro Oficial Organo Del Gobierno Del Ecuador*. Obtenido de Registro Oficial Organo Del Gobierno Del Ecuador: <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/reglamento-loei-texto.html>
- Rengifo, O. (2014). *Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Matemática*. Manabí.
- Reyes, F. (17 de Octubre de 2014). *SMILE PILL*. Obtenido de SMILE PILL: <https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategia-de-capacitacion/>
- SCHOOL TIME. (24 de Junio de 2012). *Estrategias de enseñansa de matematica de primaria*. Design by WPThemes Expert. Obtenido de Estrategias de enseñansa de matematica de primaria. Design by WPThemes Expert: <http://matenprima.blogspot.com/2012/06/estrategias-para-la-ensenanza-de-la.html>
- Social Adiativa. (16 de Diciembre de 2013). *@DI CAPACITATE*. Obtenido de @DI CAPACITATE: <http://adiactiva.com.mx/social/?p=5269>
- Sociedad Canaria Isaac Newton de Profesores de Matemática. (2012). *Matemática. Revista de Didáctica de las Matemática*.
- Solano, N. .. (7 de Diciembre de 2011). *Blogger*. Obtenido de Importancia del Aprendizaje Significativo: <http://neisolano.blogspot.com/>
- SUMAJWAYTA. (9 de Septiembre de 2012). *Blog para compartir experiencias Educativas*. Obtenido de Blog para compartir experiencias Educativas: <https://sumajwayta.wordpress.com/2012/09/09/elaboracion-y-aplicacion-de-la-caja-mackinder/>
- Tanya, C. (2008). *Investigacion educativa*. Maracaibo: Universidad Pedagógica Experimental Livertador Instituto Mejoramiento Profesional del Magisterio Núcleo Académico Zulia.
- Universidad Virtual. (24 de Abril de 2007). *Pedagogia*. Obtenido de pedagogia: <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>

Villar, A. (20 de Mayo de 2013). *Jugamos con cartones de huevos*. Obtenido de Jugamos con cartones de huevo: <http://aprendiendomatematicas.com/jugamos-con-cartones-de-huevos/>

Yilsis Lozada. (6 de Mayo de 2009). *EDUCIENCIA*. Obtenido de EDUCIENCIA: <http://yilsis-educiencia.blogspot.com/2009/05/tipos-de-estrategias-metodologicas.html>

Anexos

Encuesta a docentes



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



Modalidad semipresencial

Objetivo: Obtener información sobre la utilización de las estrategias lúdicas utilizadas y el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de educación General Básica de la escuela Luis Alfredo Martínez de la Parroquia de Mulalillo.

Encuesta aplicada a: Docentes.

Instructivo

Marque con una x la respuesta que considere acertada recuerde que solo debe llenar una alternativa a cada pregunta.

Le solicitamos contestar el cuestionario con la mayor sinceridad posible ya que la información servirá para el desarrollo de una investigación relacionada con Las estrategias lúdicas y el desarrollo del aprendizaje significativo.

1 ¿Relaciona las estrategias lúdicas con el tema de clase al momento de su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre

A veces

Nunca

2.- ¿Aplica con frecuencia las estrategias lúdicas para motivar sus clases?

Siempre

A veces

Nunca

3.- ¿La aplicación de las estrategias lúdicas ayudan a la construcción de conocimientos en sus estudiantes?

Siempre

A veces

Nunca

4.- ¿Influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo?

Siempre

A veces

Nunca

5.- ¿Cree que la aplicación de las estrategias lúdicas aportan de manera significativa al aprendizaje de los estudiantes?

Siempre

A veces

Nunca

6.- ¿La aplicación de estrategias lúdicas le sirven con instrumentos de motivación en el aula?

Siempre

A veces

Nunca

7.- ¿Sus estudiantes desarrollan aprendizajes significativos con la aplicación de estrategias lúdicas?

Siempre

A veces

Nunca

8.- ¿El aprendizaje significativo permite construir nuevos conocimientos?

Siempre

A veces

Nunca

9.- ¿El aprendizaje significativo es importante en el contexto educativo?

Siempre

A veces

Nunca

10.- ¿Considera que el aprendizaje significativo tiene relación con la aplicación de estrategias lúdicas?

Siempre

A veces

Nunca

Ficha de observación estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

Modalidad semipresencial

Objetivo: Obtener información sobre la utilización de las estrategias lúdicas utilizadas y el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de educación General Básica de la escuela Luis Alfredo Martínez de la Parroquia de Mulalillo.

Ficha de observación

La presente escala se aplica para evaluar la observación en los niños:

Siempre= 3 A veces = 2 Nunca = 1

Nº	Cuestiones	Siempre	A veces	Nunca
1.-	El niño entiende el objetivo del juego o dinámicas utilizadas por el docente.			
2.-	La aplicación frecuente de juegos, dinámicas ayudan a la concentración de los estudiantes.			
3.-	Los estudiantes se interesan por la adquirir nuevos conocimientos.			
4.-	Existe participación activa por parte de los estudiantes en la clase de clase.			
5.-	Los estudiantes aprenden por medio de juegos y dinámicas.			
6.-	Los estudiantes relacionan las dinámicas con el tema de la clase a desarrollar.			
7.-	Los estudiantes dinamizan la clase con la aplicación de juegos y estrategias			
8.-	El niño participa activamente en las			

	actividades recreativas			
9.-	Los estudiantes construyen su conocimiento con el uso de material didáctico.			
10.-	Los estudiantes aprenden de forma dinámica.			