



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA
GUÍA DIDÁCTICA.**

CÓDIGO: LP1 – 17 – 303

AUTORA:

MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ROCÍO

ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL

TUTORA:

MSc. ERIKA LLERENA CHÓEZ

GUAYAQUIL, AGOSTO 2018



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila MSc.
VICEDECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada MSc.
DIRECTORA DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

Guayaquil, 17 de agosto de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Habiendo sido nombrado **MSc. Erika Llerena Chóez**, tutora del trabajo de titulación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ROCÍO** con C.C. **0922916705** No. y, **ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL** con C.C. No. **0911377737**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciadas en Educación Primaria, en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

MSc. Erika Llerena Chóez
DOCENTE TUTOR
C.C. No. 0913329223



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIARIA**

Guayaquil, agosto del 2018

Sra. MSc.

SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.
DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. –

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la REVISIÓN FINAL del Trabajo de Titulación **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA** de las estudiantes **Moreira Ramírez Viviana Rocío** Con C.C. **0922916705** No. Y, **Espinoza Moscoso Marcia Carol** C.C. **0911377737**

Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 05 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que las estudiantes **Moreira Ramírez Viviana Rocío, Espinoza Moscoso Marcia Carol** están aptas para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

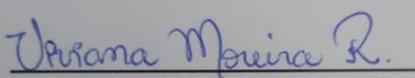


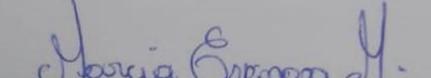
MSc. Erika Llerena Chóez
DOCENTE TUTOR
C.C. No. 0913329223

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN****CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO
COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS.

Yo, **Moreira Ramírez Viviana Rocío** Con C.C. **0922916705** No. Y, **Espinoza Moscoso Marcia Carol** c.c.0911377737 certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA”** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.


Moreira Ramírez Viviana Rocío
C.I. No. **0922916705**


Espinoza Moscoso Marcia Carol
C.I. No. **0911377737**

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
Ciudad. –

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunicamos a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: “ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA”

Pertencen a la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación.

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,

Moreira Ramírez Viviana Rocío
C.I. No. 0922916705

Espinoza Moscoso Marcia Carol
C.I. No. 0911377737

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con todo mi amor a mis amados hijos Eliam e Isaac por ser mi fuente de motivación e inspiración para superarme cada día.

A mi amado esposo Daniel Flores por brindarme su comprensión y apoyo en el transcurso de mi carrera profesional y ser un pilar principal para la culminación de la misma.

A mi apreciada Mami Teo, a mis Padres y hermanos quienes estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y a consejos para no decaer y continuar con mis estudios y alcanzar mis objetivos.

Gracias a todos.

MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ROCÍO

Dedico esta tesis a mi Dios misericordioso por haberme dado la sabiduría y conocimiento, a mis hijos Ricardo Andrés y Stefanny Sulay Beltrán Espinoza por darme el apoyo constante para culminar mi carrera y lograr mi objetivo propuesto.

A mi hermana Sara Espinoza, quien me supo brindar sus grandes consejos para ser constante y no desfallecer y a mis nietos Leonel y Liam Bertrán Tamayo a quienes adoro con toda mi alma y llegar a hacer su guía y gran ejemplo de perseverancia.

ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL

AGRADECIMIENTO

Mi reconocimiento a la Universidad de Guayaquil, por haberme aceptado ser parte de ella, así también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y apoyo para seguir adelante día a día. A la tutora de tesis MSc. Erika Llerena quien supo guiar con todo el conocimiento para poder llegar culminar con este proyecto educativo.

De la misma manera, a la institución educativa “Sarah Flor Jiménez” su directora, docentes, estudiantes y padres familia, por contribuir con su valiosa ayuda para realizar a cabalidad este proyecto.

A mis compañeros, amigos y todas aquellas personas que me apoyaron y lograron que este sueño se haga realidad.

MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ROCÍO

Agradezco a la Universidad de Guayaquil, por darme la oportunidad de alcanzar mis objetivos y a cada uno de los tutores quienes me brindaron conocimientos y ejemplos de vida para lograr mis metas en especial a la MSc. Erika Llerena quien fue una gran ayuda como persona, docente y guía.

A mis compañeros y grandes amigas que nos formamos desde los inicios del aula hasta el final apoyándonos mutuamente y avanzar hasta lograr a nuestro sueño.

ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
DIRECTIVOS	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	iii
REVISIÓN FINAL	iv
LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS	v
DERECHO DE LOS AUTORES	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I EL PROBLEMA	2
Contexto de la investigación	2
Planteamiento del problema	3
Causas del problema	5
Delimitación del Problema	5
Formulación del problema	6
Premisas de la investigación	7
Objetivos de la investigación	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Justificación	8

Operacionalización de las variables	10
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	11
Antecedente Historico.....	11
Marco conceptual.....	13
Estrategias Lúdicas	13
Características de la estrategias lúdicas.....	14
Aspectos para elegir las estrategias lúdicas	15
Construcción y selección de material lúdico	16
Rutinas lúdicas.....	17
Actividades Lúdicas en el desarrollo infantil	18
Clasificación de las estrategias lúdicas.....	19
Tipos de juegos.....	20
El juego en el contexto escolar	22
Aprendizaje significativo	23
Característica del aprendizaje significativo.	24
Clasificación del aprendizaje significativo.	25
Ventajas del aprendizaje significativo.	26
Requisitos para lograr el aprendizaje significativo	27
Marco Contextual.....	27
Marco Legal	29
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	31
Enfoques de la investigación	31
Tipos de Investigación	32
Investigación Histórica	32
Investigación Experimental	32
Investigación Explorativa	32
Investigación de Decriptiva	32
Población	33
Muestra.....	33
Métodos de Investigación	33

Métodos Inductivo	34
Método Deductivo	34
Método estadístico matemático	34
Técnicas e instrumentos de investigación.....	34
Análisis e interpretación de resultados	36
Análisis de la entrevista a directivos y docentes	46
CAPÍTULO IV LA PROPUESTA	47
Objetivo general.....	48
Objetivos específicos	49
Aspectos teóricos de la propuesta	49
Aspectos pedagógicos	49
Factibilidad de la propuesta	50
Factibilidad financiera	50
Factibilidad legal	50
Factibilidad de recursos humanos	51
Factibilidad de descripción.....	51
Guía didáctica.....	52
Conclusiones	74
BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXOS.....	77

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Operacionalización de las variables	10
Cuadro 2: Población	33
Cuadro 3: Muestra	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades o juegos para aprender en la escuela y en el hogar.....	36
Tabla 2: Docentes apliquen juegos lúdicos en las clases de matemática.....	37
Tabla 3: Es pertinente que su hijo aprenda matemáticas dentro y fuera del salón de clases	38
Tabla 4: Considera que sus hijos le interese desarrollar en su casa los ejercicios matemáticos planteados por el docente.....	39
Tabla 5: Considera que su hijo mejoraría se aprendizaje cuando realizar los ejercicios matemático con el usos de actividades interactivas o juegos lúdicos	40
Tabla 6: Cree usted que a sus hijos se le dificulta aprender matemática..	41
Tabla 7: Entiende con facilidad lo explicado por el docente	42
Tabla 8: Es necesario que le explique las clases de matemática en foma detallada	43
Tabla 9: Cree pertinente que los dodentes apliquen juegos, ejercicios de casos reales, actividades interactivas por medio de una guía didáctica para las clases de matemáticas	44
Tabla 10: Considera que serviría como un buen aporte el uso de una guía didáctica a los docente para el desempeño de matemáticas.....	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Juegos para aprender	36
Gráfico 2: Aplicar juegos lúdicos	37
Gráfico 3: Aprender matemática	38

Gráfico 4: Ejercicios matemáticos.....	39
Gráfico 5: Aprendizaje matemático	40
Gráfico 6: Actividades para aprender	41
Gráfico 7: Facilidad de entendimiento	42
Gráfico 8: Actividades para tener un mejor aprendizaje	43
Gráfico 9: Implementar juegos interactivos.....	44
Gráfico 10: Guía didáctica.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Siguiendo la pista.....	54
Figura 2. Pastel de cumpleaños.....	56
Figura 3. La rayuela de figura geométrica.....	58
Figura 4. Bingo.....	60
Figura 5. Moneditas de uno, cinco y diez centavitos.....	62
Figura 6. Búsqueda de tesoro	64
Figura 7. El reloj dibujado con el cuerpo	66
Figura 8. Construyendo balanzas	68
Figura 9. Sopa de números.....	70
Figura 10. Jugando boliche aprendo la adición.....	72



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA

Autoras: Moreira Ramírez Viviana Rocío
Espinoza Moscoso Marcia Carol
Tutor: MSc. Erika Llerena Chóez
Fecha: 16 de agosto de 2018

RESUMEN

El presente trabajo comprende una investigación acerca de las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación básica media, en la actualidad es muy importante el desarrollo de estas habilidades porque permiten el correcto desempeño del educando en sus actividades académicas, conservando la esencia de su niñez. El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende, por lo que es relevante la incorporación de actividades lúdicas en la adquisición del aprendizaje. El objetivo de este estudio es identificar la problemática relacionada con estas habilidades en desarrollo psicomotor del estudiante, para lo cual se aplicó la investigación cualitativa y cuantitativa, se realizó encuestas a integrantes de la comunidad educativa pertenecientes al subnivel de educación básica media, con lo cual se ha obtenido los resultados para la elaboración de la propuesta.

Palabras claves:

**Estrategias
Lúdicas**

**Aprendizaje
Significativo**

**Guía
Didáctica**



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, ARTS AND EDUCATION
SEMIPRESENCIAL EDUCATION SYSTEM**

SPECIALIZATION BASIC EDUCATION

LEISURE STRATEGIES IN SIGNIFICANT LEARNING. DESIGN OF A DIDACTIC GUIDE.

Author: Moreira Ramírez Viviana Rocío
Espinoza Moscoso Marcia Carol
Consultant: MSc. Erika Llerena Chóez
Date: August 16th, 2018

ABSTRACT

The present work includes an investigation about the playful strategies and its incidence in the significant learning of the students of average basic education, now it is very important the development of these abilities because they allow the correct performance of the student in his academic activities, conserving the essence of his childhood. The child, through play, enjoys, enjoys, expresses and learns, so it is relevant to incorporate playful activities in the acquisition of learning. The objective of this study is to identify the problems related to these skills in student psychomotor development, for which qualitative and quantitative research was applied, surveys were carried out to members of the educational community belonging to the sub-level of basic education, with which the results have been obtained for the preparation of the proposal.

Keywords:

Leisure Strategies

Significant Learning

Teaching guide

INTRODUCCIÓN

Actualmente el sistema educativo afronta grandes desafíos de implementar estrategias innovadoras que permitan proporcionar a los educandos, herramientas y conocimientos necesarios para la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que tanto ellos como los docentes accedan al conocimiento y la información.

Dentro de los procesos formativos se han identificado diversas dificultades que afectan los niveles de eficacia y calidad académica de los estudiantes, dificultando un ejercicio académico idóneo enfocado en las necesidades de la sociedad. En esta confluencia oculta se puede identificar limitaciones propias del proceso formativo que hace prestar especial atención en las características dominantes de los alumnos de hoy, así como también su perfil de académico.

En este proyecto se busca entregar una nueva visión de la problemática existente y explorar nuevas herramientas que permitan un desarrollo que esté enfocado en la realidad actual de los alumnos e instituciones formativas. Además, cada ser humano tiene sus motivos para jugar. Para cada persona el juego aporta significaciones que pueden ser iguales o distintas. Variaciones que se dan en función de la personalidad y de las peculiares características de cada uno. También la forma de vivir influye en la forma de entender el juego y, en la mayor parte de los casos, las personas juegan buscando alegría y goce, experiencias placenteras y gratas, que, casi siempre, surgen por la evasión que proporcionan los verdaderos juegos. La estructura del proyecto está especificada de la siguiente manera:

En el **Capítulo I**: Se ha proyectado el planteamiento del problema, sistematización; justificación, objetivos, variables, causas, delimitación y operacionalización relacionada con las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo y la justificación que valida la intencionalidad de la investigación, para una mejoría en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el **Capítulo II**: Se ha realizado los antecedentes históricos, el marco contextual, marco conceptual en relación con las variables de investigación, marco legal, en este capítulo se han detallado los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, entre otras.

En el **Capítulo III**: Se ha establecido el marco metodológico, el enfoque con el que se ha desarrollado la investigación, los tipos de investigación, de donde se ha tomado la muestra para realizar la investigación, técnicas e instrumentos que han sido considerados para la realización de la aplicación.

En el capítulo IV: Se ha descrito la propuesta, tema, objetivos de la propuesta, marco conceptual de las herramientas utilizadas, así como la guía didáctica que le permite al estudiante conocer a de forma profunda el manejo de los contenidos y actividades de la asignatura.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema.

Las estrategias lúdicas son actividades diseñadas para crear un ambiente de alegría, emociones en los estudiantes que están dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, mediante el juego diseñadas para la educación que tengan la finalidad de enseñar en un grado determinado basados en el currículo nacional. El docente tiene un protagonismo pasivo en vista que se centra en el estudiante empleando diversos recursos que aportan significativamente el aprendizaje.

Este tipo de actividades son fuentes de estímulos para los estudiantes, sobre todo para los más pequeños de la escuela, además ayuda a niños que tengan problemas de aprendizaje, permite la socialización e interrelación entre todos. El componente lúdico debe ser un recurso principal para la enseñanza de Matemática en educación elemental, además, sirve como estrategia afectiva cuando los niños tendrán que socializar técnicas del juego para ganar alguna actividad propuesta por el docente.

La organización de las Naciones Unidas (UNESCO) pone énfasis en las estrategias lúdicas como una propuesta factible que ayuda en las diversas asignaturas entrelazadas con Educación Física y Educación Artística, donde generan habilidades, conocimientos y actitudes según el pensum académico relacionándolo con las asignaturas básicas como matemática, lengua y literatura, ciencias naturales y estudios sociales; esta

entidad además hace énfasis que no solo se debe centrar en los juegos, más bien que se emplee diversión con conocimiento.

La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) presenta una propuesta de enseñanza cuyo título es el juego en el nivel inicial con el nombre de juegos y espacio, ambiente escolar, ambiente de aprendizaje. Esta organización determina que se debe comprometer a los establecimientos educativos para que desarrollen el juego educativo en todos los grados de escolaridad con características recreativas, educativas y significativas apropiadas a la edad de cada infante.

En la investigación desarrollada del Ministerio de Educación de Brasil, sobre la educación infantil en los países del Mercosur como: Argentina, Brasil, Paraguay, Uruguay, Venezuela, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador y Perú; tienen la concepción de la educación basada en las directrices de la Ley y Bases de la UNESCO y la Educación Nacional de cada estado determinan que se debe emplear actividades lúdico-educativas, nutrición, estimulación psicomotriz y control periódico de salud como políticas del gremio.

El Ministerio de Educación del Ecuador, determina el juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir como una política a nivel nacional, donde expresa que las actividades deben ser de carácter educativa e inclusiva para que se beneficien los niños de diferentes edades, para alcanzar la calidad educativa. La construcción de una sociedad para el buen vivir se ha convertido en una política de estado donde los niños y niñas deben crecer en un ambiente donde se desarrollen todas sus potencialidades, habilidades y sobre todo con mucha afectividad.

En el establecimiento educativo “Sarah Flor de Jiménez” las estrategias lúdicas son empleadas en la asignatura de cultura física y educación artística y cultural con carácter educativo y desarrollo del pensum académico, pero en las asignaturas básicas carecen de este tipo de actividades, donde los estudiantes permanecen la mayoría del tiempo en sus salones de clases, llenando los textos escolares y los cuadernos de trabajo, sin poder aprovechar el desarrollo de actividades de forma entretenida y significativa.

Los educadores tienen la meta de cumplir con el currículo nacional, sin llegar a desagregar los contenidos curriculares según la realidad institucional, estas decisiones ocasionan que los estudiantes se desmotiven para aprender matemática, porque son niños que vienen de educación inicial y preparatoria donde las maestras parvularios les han enseñado con juegos lúdicos todo el tiempo y empiezan a desanimarse en básica elemental.

Causas

- Carencia de estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo.
- Poca utilización de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Limitado aprendizaje significativo en las actividades curriculares.

Delimitación del problema.

Delimitación Temporal: Período lectivo 2018-2019

Delimitación Espacial: La Escuela de educación básica “Sarah Flor de Jiménez” Zona 8, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pascuales, ubicada en la Ciudadela Del Maestro.

Delimitación del Universo: La investigación comprende a autoridad, docentes, padres de familia y estudiantes del Tercer grado subnivel elemental de Educación Básica de la Escuela “Sarah Flor de Jiménez”

Delimitación conceptual.

Estrategias lúdicas. Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

Aprendizaje significativo. Es un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Delimitación disciplinaria: Pedagógico – Aprendizaje - Didáctica

Problema de investigación

¿De qué manera incide las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en los niños de tercer año de básica elemental de la Escuela “Sarah Flor de Jiménez ubicada en la Avenida Francisco de Orellana, Ciudadela. Colina del Maestro Mz. 646 S. 4 Terminal, perteneciente a la parroquia Pascualas Norte, Cantón Guayaquil de la provincia del Guayas?

Premisas

- 1.- El uso frecuente de estrategias lúdicas beneficia al aprendizaje significativo.
- 2.- Los docentes en el área de matemática deben lograr que obtengan un aprendizaje significativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 3.- Una guía de didácticas lúdicas aporta un aprendizaje significativo en los estudiantes de básica elemental en el área de matemática.

Objetivo general

Indagar la importancia de las estrategias lúdicas mediante la investigación de campo para un aprendizaje significativo en los niños de básica elemental.

Objetivos específicos

- Identificar estrategias lúdicas mediante estudio bibliográfico para su utilización.
- Establecer estrategias lúdicas mediante la propuesta para la obtención de un aprendizaje significativo.
- Elaborar una guía didáctica lúdica como estrategia de aprendizaje para los docentes.

Justificación

Es conveniente realizar esta investigación debido a que las estrategias lúdicas facilitan el aprendizaje significativo en el área de matemática, debido a que los juegos educativos despiertan el interés de los

estudiantes. El sistema educativo necesita comenzar a facilitar guías de estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, así lograr la calidad de la educación.

Este proyecto trasciende para la sociedad ecuatoriana debido a que los procesos metodológicos de las clases de matemáticas serán iniciadas de una manera diferente, los estudiantes adquieren la concentración deseada y podrán comprender los procesos de las diferentes operaciones matemática con el beneficio de mejorar las clases de matemáticas en el establecimiento educativo.

La motivación de juegos, dinámicas, manera de las clases con material pedagógico hace que el aprendizaje sea edificado y consolidado. Su aporte es significativo tomando en cuenta que la dificultad nunca ha sido estudiada con profundidad.

Este tipo de temas tiene mucha relevancia debido a que los estudiantes aprenderán las operaciones básicas con actividades de la vida cotidiana, por medio del juego se aprenderán los procedimientos de las sumas, restas, multiplicaciones o divisiones de manera divertida, dentro o fuera del salón de clases. Se espera que si la propuesta tiene superación solucionando los estudiantes mejoren su desempeño académico.

La presente investigación ayudará a los docentes de básica elemental para que tengan una guía didáctica con estrategias lúdicas para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo, por ejemplo, diferentes procesos en las operaciones básicas, con juegos entretenidos

para que los estudiantes puedan estar de una manera activa y recuerden los procesos matemáticos.

Desde luego que tiene un valor teórico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que proporciona actividades lúdicas relacionadas a la asignatura de matemática, además se emplearán diversos juegos para el inicio, durante y después de las clases así los estudiantes sabrán que el aprendizaje es diverso según la necesidad educativa.

Tiene una utilidad metodológica porque las estrategias lúdicas serán insertadas en las planificaciones curriculares de educación media de la Escuela de Educación Básica “Sara Flor de Jiménez” además al obtener el aprendizaje significativo los estudiantes podrán recordar siempre las formas de como aprendió algún proceso matemático.

Operacionalización de las variables.

Tabla #1 Operacionalización de las variables.

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	(Miranda 2015) Las estrategias lúdicas son instrumentos que se utilizan para lograr que los niños/niñas desarrollen sus habilidades, destrezas de forma amena (p. 6)	Tipos de estrategias	Características del juego
			Aspectos para elegir los juegos
		Estrategias innovadoras	Rutinas lúdicas
			Actividades lúdicas en el desarrollo el infantil
		Los juegos	Clasificación
			Tipos
Aprendizaje significativo	(Verdugo 2018) El aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante, alumno, educando o simplemente una persona que está predispuesta a aprender, comprender lo que aprende (p. 5)	Enseñanza significativa	Características
		Estilos de aprendizaje	Clasificación
		Ciclo del aprendizaje significativo	Ventajas
			Requisitos para alcanzar el aprendizaje significativo

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes históricos

En este capítulo se ha abordado todos los antecedentes de estudios que han tenido relación la variable independiente de esta investigación; las técnicas lúdicas, se ha denotado su importancia, su utilidad en el área Matemática y como es su interacción con la variable dependiente, aprendizaje significativo.

La propuesta investigativa presentada por Alcedo, Y., & Chacón, C. (2013) “ El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje”, ha permitido valorar el impacto como innovación pedagógica que fomentan las actividades lúdicas en el aprendizaje, por tal razón se ha utilizado los enfoques de tipo cualitativo y cuantitativo, mismos que sirvieron para establecer algunos de los resultados que evidenciaron la familiarización de los estudiantes con actividades que estimulan el desarrollo de sus habilidades.

El trabajo investigativo de los autores Mora, C., & Solís, D. (2017) con el tema “Influencia de las actividades lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo”, cuya finalidad ha sido determinar cómo estas actividades han influido en este tipo de aprendizaje, esto se ha llevado a cabo a través de un estudio de campo, análisis estadísticos, encuesta a docentes y padres de familia, resultados que sirvieron para luego diseñar

una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño. La metodología es de modalidad de campo que ha permitido ampliar la información para el estudio de la propuesta y solución del problema en base a los tipos de investigación que se aplicaron en concordancia a los objetivos establecidos por los autores.

El proyecto presentado por Llamuca, M. (2017), “Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo”, ha presentado una propuesta basada en un marco teórico con las dos variables de investigación empleado a través del método bibliográfico y los cuales aportaron elocuentemente a la recopilación de técnicas lúdicas para mejorar las clases de lengua y literatura, además se tomó las fundamentaciones filosóficas de Marx, la epistemológica de Edgar Morín y la psicológica de Montessori, que fundamenten el desarrollo de la investigación de manera holística que permitieron la planificación de las actividades de aprendizaje en función del contexto.

Tras lo presentado en la revisión preliminar de trabajos que sustenten la viabilidad del presente proyecto, se establece entonces que la relación de las variables encajan perfectamente a las pretensiones de solución que recaen en la problemática descrita, al notarse los cambios sustanciales producidas en las situaciones conflicto de los proyectos predecesores, se establece entonces que se debe aplicar en la medida de lo posible los métodos pertinentes que ayuden a encontrar las causas, en la actualidad se requiere una escuela que actúe como centro del quehacer educativo, que esté ajustada a los cambios y abierta al resto del mundo, razón por lo cual se necesita la centralización de recursos que permitan la formación integral de los educandos, todo ello a través de un proceso enseñanza-aprendizaje pertinente.

Marco conceptual

Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son específicamente juegos educativos enmarcados al proceso de la enseñanza-aprendizaje siguiendo el proceso de las estrategias metodológicas con el ciclo de aprendizaje donde permite generar una serie de estímulos de los estudiantes para poder adquirir los conocimientos impartidos en el salón de clases por medio de actividades que dinamicen la comprensión. Por lo general los docentes son los encargados de direccionar esta temática cuando sea necesario en los diferentes momentos dentro del salón.

Para (Minerva, 2013), “Las actividades lúdicas son una estrategia sencilla, novedosa y amena de presentar contenidos, permitiendo estimular la participación, tanto individual como grupal, así como la curiosidad de los estudiantes”. (p. 145). Es decir, la curiosidad del estudiante frente a las actividades planteadas en las clases de Matemática es muy necesaria para que el aprendizaje sea más significativo, esto quiere decir que el conocimiento que adquiere el estudiante se quede en la memoria de largo plazo y que sea recordada siempre.

Según (Cuenca, 2013), “Las teorías del juego inician con los principios de la psicología que tenían un corte evolutivo a través del cual se explicaba la práctica lúdica en relación con las características adaptativas de las sociedades avanzadas”. (p. 139). Es decir que se determina al juego como una manera de liberar los malos hábitos de trabajo, la monotonía de las clases encerradas, pasar constantemente sentados en sus pupitres, por lo general es necesario que los docentes apliquen este tipo de actividades en las clases.

Existen una variedad de actividades, mismas que permiten liberar emociones, frustraciones, problemas, también cambian los estados de ánimo que tienen los estudiantes porque facilita el aprendizaje que se le imparte. Además, posee un fin deleitable porque se involucra además el humor, la algarabía y muchas veces se vincula también la adrenalina.

Características de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas han sido consideradas durante muchos años dentro del proceso formados de los preescolares y se enmarcan en el normal desarrollo de la infancia. Se puede afirmar que, como cualquier realidad sociocultural, es dificultoso encontrar una definición absoluta, por lo que para poder precisar las se nombran algunas de sus características.

Son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. (Granda, 2013).

Entre las características más conocidas apuntamos las siguientes:

- Es una actividad libre, completamente voluntario, no se está obligado a participar.
- Sostiene limitaciones espaciales y temporales establecidos con antelación o improvisados.
- Es una actividad creativa, espontánea y original.

- El resultado final varía constantemente
- Es gratuita, y desinteresada.
- Se despliega en un mundo aparte, ficticio.
- Es una actividad convencional, donde se determinan normas, especificaciones y restricciones.

Aspectos para elegir las estrategias lúdicas

El criterio primordial y necesario para la selección de estrategias lúdicas es que éstas deben relacionarse de un juego que, cumpliendo aspectos relacionados con las características de cada grupo, o del momento o áreas que se desean cubrir, pero en las cuales nunca se pierda la espontaneidad y el entusiasmo.

Se pueden seleccionar las estrategias lúdicas en función de:

- El momento evolutivo. Los tipos de juegos deben elegirse de acuerdo con la edad y desarrollarse según los intereses conforme cambia la edad.
- Deben ceñirse a los objetivos que se quiere alcanzar.
- El instante del día en el que va a desarrollarse. Depende si los niños han tenido actividades previas en las que han usado su energía corporal.
- El contexto. Se debe realizar la actividad dependiendo del espacio físico.
- El contexto sociocultural. Potencializar las actividades propias de la cultura, costumbres y educando en la interculturalidad.
- El tiempo previsto para el juego. Conocer con exactitud el tiempo que deberá tomar su ejecución.

- El número de jugadores. Existen juegos en los que se puede albergar cantidad limitada de participantes.
- Los recursos materiales con los que se cuenta. Muchas veces se condiciona de acuerdo con el material que se necesite para su desarrollo.
- En función de los valores que transmiten. No sugerir actividades donde se utilizan los estereotipos sociales basados en discriminación por género, agresividad o las que fomentan la competitividad excesiva.
- Adecuación de los contenidos al formato y dinámica de la actividad.
- Las reglas y dinámicas deben ser comprendidas y seguidas por los participantes.
- Encaje adecuado de la actividad dentro de la programación general de la asignatura.

Construcción y selección de material lúdico

Para que un material lúdico cumpla con su cometido y propicie una situación de aprendizaje exitosa, no basta con que se trate únicamente de una buena actividad, sino que es necesario que supla cada una de las características para lo cual ha de ser destinado. Debe considerarse los objetivos específicos para su utilización y además apegarse a las características como los contenidos, actividades, entre otras, y las cuales deben estar en conformidad con ciertos aspectos curriculares del contexto educativo como:

- Los objetivos educativos que se pretenden alcanzar.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material escogido.
- Los rasgos de los estudiantes.

- Las características del contexto curricular en el que se desenvuelve el docente y el lugar y ubicación donde se utilizará el material lúdico que se está eligiendo.
- Las estrategias didácticas que se van a vincular con la utilización del material.

La selección de los materiales lúdicos siempre debe ser contextualizada en el marco del diseño curricular en la que va a ser utilizada, considerando todos los aspectos descritos y las características pedagógicas que inciden para su elección. Una minuciosa revisión permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías lúdicas eficientes las cuales garantice el éxito en el logro de los aprendizajes.

Rutinas lúdicas

En la actualidad muchos docentes mantienen rutinas dentro de sus prácticas educativas, algunas de ellas no tienen relación con las actividades lúdicas por lo cual hacen que el estudiante se sienta aburrido y cansado, lo que origina desidia en ellos, esto muchas veces puede conllevar a que se pierda el rumbo de la planificación de la clase y provoca en el docente cierta molestia.

Desde este enfoque interpretativo, la observación participativa y los argumentos de los docentes son una herramienta para emprender el trabajo empírico. Generando propuestas capaces de permitir espacios, complementar visiones, unificar criterios, haciendo reflexiones desde el quehacer práctico y desde concepciones teóricas que

permitirán un acercamiento hacia la coherencia y articulación de la teoría y la práctica que justifiquen el sentir, el pensar y el hacer docente en nuestras jornadas diarias o en el trabajo concreto en la escuela. (Castro, 2013).

Coordinar y organizar las experiencias mediante actividades que permitan que los estudiantes aprendan divirtiéndose genera interés por los temas tratados, por ello es favorable que se sigan rutinas lúdicas que incentiven al educando a aprender, para ello el docente debe apegarse a rutinas y estrategias didácticas como parte del proceso de enseñanza.

Actividades lúdicas en el desarrollo infantil

A medida que un niño va creciendo, su orientación con relación a sus actividades va evolucionando por tal razón a lo largo de toda su infancia, todo es mucho mejor a través de actividades juego-trabajo. En cada uno de sus períodos de desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se transforma.

En la etapa inicial de formación las actividades lúdicas son su eje primordial. Dentro de la organización de los primeros años escolares se va educando al niño para que aprenda a equilibrar las actividades escolares y lúdicas. Es así como a medida que crece y va aproximando a la adolescencia, su estructura mental lo lleva a participar cada vez más en actividades ordenadas y orientadas hacia el trabajo.

Con el paso del tiempo, los docentes y desarrolladores de estrategias lúdicas han elaborado algunas definiciones que encajen perfectamente con la palabra juego, conociéndola como una actividad importante porque ayuda al niño en su adaptación en su etapa inicial a su nuevo entorno. Por tal razón su importancia radica que en esta etapa ese juego se desarrolla a través de la observación hasta que alcanza y supera las actividades colaborativas.

Clasificación de las estrategias lúdicas.

Para (Aucouturier, 2013) “Se ha podido identificar cinco clases de las cuales las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar la información. La cuarta sirve para controlar la actividad mental y la última sirve de apoyo para el aprendizaje”. Es así como se desarrolla cada una de las estrategias para lo cual se detalla:

- Estrategias de ensayo – repetición
- Estrategias de elaboración – conectar lo nuevo con lo familiar
- Estrategias de organización – mapas conceptuales.
- Estrategias de control de la comprensión – Evaluaciones – planificación.
- Estrategia de apoyo – establecer y mantener la motivación.

La función del docente consiste en facilitar la realización de actividades y rutinas, mismos que al ser conectados al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, faciliten su actividad psicomotriz para que puedan aprender y desarrollarse en su nuevo entorno con mucha facilidad.

Tipos de juegos

Existen un sinnúmero de maneras de clasificar los juegos en función de perspectiva se quiere realizar, esto se enfoca desde el punto de vista evolutivo, por edades, por lugares, por coste, entre otras. Es muy necesario jugar con los niños porque es la actividad que más conviene para su desarrollo, pero para estimularlos se debe conocer qué tipos elegir según cada momento.

Entre los tipos de juegos se encuentran:

- Tipos de juegos en función de su etapa evolutiva
 - **Juegos Funcionales.** Consisten en repetir determinadas actividades o rutinas con la finalidad de que se adapten a su realidad poco a poco.
 - **Juegos simbólicos.** Se basan en la creatividad e imaginación del niño. Siempre van acompañados de amigos invisibles que crean los niños y los acompañan en sus juegos.
 - **Juegos reglados.** Este tipo de juegos permite que los niños interactúen entre sí, están compuestos por reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando.
 - **Juegos de bloques o de construcción.** Se crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier

tipo de objeto mediante pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma.

- Tipos de juegos en función del área
 - **Juegos preparados o adquiridos.** Aquellos juegos, que se realizan con un juguete que está ya creado.
 - **Juegos caseros o hechos por ellos mismos.** Se trabaja doblemente las habilidades: durante el proceso del juego y antes, en la creación del juguete, donde intervienen varias habilidades.

- Tipos de juegos en función de otros parámetros
 - En función del número de niños: juegos individuales o de equipo
 - En función de su precio
 - En función del lugar donde se realiza: juegos de mesa, de interior o exterior
 - En función de los contenidos: matemáticos, sociales, naturales
 - En función de los materiales empleados: con pelotas, con papeles, con pinturas.
 - En función del grado de dificultad: fáciles, medios, difíciles

- En función de clasificaciones establecidas: juegos de maquetas, de papiroflexia, puzzles, rompecabezas, de apilar e insertar.
- En función de la duración del juego.

El juego en el contexto escolar

El juego es una actividad humana que se extiende en varios ámbitos, y el escolar no está exento. El docente es quien debe habilitar las actividades lúdicas para que los niños realicen y construyan un aprendizaje escolar significativo, teniendo claro que el juego implica aprendizaje, por tal razón es el maestro quien conforma y establece los espacios.

Según (Gamboa, 2014), “el juego es una actividad central de la infancia, la apropiación de contenidos escolares no podría realizarse en esta etapa si la actividad escolar no incluyera al juego como fundamento de la acción educativa cotidiana”. De por sí, la naturaleza misma del niño lo encamina al juego, este ejecuta la acción de manera normal, por ello no se puede limitar su actividad lúdica reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un recurso didáctico, porque se estaría sacando de contexto su esencia.

Si se afirma que el juego es una estrategia metodológica, se estaría desviando su atributo natural, puesto que es una de las manifestaciones propias de la conducta infantil, en la que el docente trabaja y procura diseñar, para proyectar actividades que resulten significantes para el desarrollo del escolar.

Por ello el docente aplica estrategias metodológicas para enseñar, pero las sustenta con actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de los educandos con la finalidad de que ellos se apropien del conocimiento. Ahora, que se utilicen estas propuestas, no es una garantía de que el niño juegue, pues más bien esa es una condición que se cumple de forma natural.

En el contexto escolar se espera que en el desarrollo de la actividad lúdica los niños aprendan apropiadamente los contenidos curriculares. Por tanto, el permiso al juego se debe establecer como algo natural, no extraño a la situación de aprendizaje, por ello se debe tener en consideración que:

- Existen actividades motivacionales, que inciden en el potencial lúdico
- Existen señales que estimulan e invitan más que otras a la actividad lúdica
- Los materiales empleados para ello pueden favorecer el espacio.
- El ambiente previo, resulta un medio que facilite las actividades.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significa es el resultado de la interacción existente entre los conocimientos previos y los saberes adquiridos del estudiante, este proceso se cumple únicamente cuando se siente necesidad, interés, o disposición, por parte del educando por aprender. De no existir una correspondencia entre los dos tipos de conocimientos simplemente no se ejecuta.

Para (Torres, 2013), quien cita a Ausubel¹ “el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen”, es decir que la enseñanza es un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que aumente y perfeccione el conocimiento que ya tiene.

Los modelos educativos que se enfocan en el estudiante proponen que el docente propicie el encuentro entre los problemas y preguntas además de proporcionar los contenidos curriculares, lo que favorece el proceso educativo en beneficio del desarrollo del educando, asimismo propone que la educación tenga en cuenta que el aprendizaje no solo involucra aspectos cognoscitivos sino también afectivos.

Tres factores influyen para la integración de lo que se aprende:

- Los contenidos, conductas, habilidades y actitudes por aprender;
- Las necesidades actuales y los problemas que enfrenta el estudiante y que son importantes para él;
- El entorno en el que se da el aprendizaje.

Características del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo ocurre cuando una información nueva se enlaza con uno preexistente en la estructura cognoscitiva, esto implica que los nuevos conceptos pueden ser aprendidos significativamente en la

¹David Paul Ausubel (Nueva York, 25 de octubre de 1918-9 de julio de 2008) fue un psicólogo y pedagogo estadounidense de gran importancia para el constructivismo. Creador de la teoría del Aprendizaje Significativo.

medida en que otros conceptos relevantes estén claros dentro de la estructura cognitiva del estudiante.

Se cumple mediante dos factores: el conocimiento previo y la llegada de información nueva, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla, de esta manera se construye el nuevo esquema mental del conocimiento. El ser humano tiene la habilidad de aprehender únicamente lo que encuentra importante.

Se cumple mediante dos factores: el conocimiento previo y la llegada de información nueva, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla, de esta manera se construye el nuevo esquema mental del conocimiento. El ser humano tiene la habilidad de aprehender únicamente lo que encuentra importante. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, el sentido lo da la relación del nuevo conocimiento, con situaciones reales.

Clasificación del aprendizaje significativo

Los nuevos conocimientos se incorporan en forma individual en la estructura cognitiva del estudiante, por tal razón Ausubel determinó una clasificación para este tipo de aprendizaje, mismas que ayudan a entender mucho mejor su estructura, se clasifica en las siguientes categorías:

Categoría Intrapersonal. Relacionada a la estructura cognoscitiva, que son los conocimientos previos, significativos para la asimilación de otra tarea de aprendizaje dentro de la misma área.

Categoría situacional. Se refiere a la frecuencia, distribución y método de realimentación, se incluye además al uso de apoyos didácticos.

Categoría cognoscitiva. Incluye los factores intelectuales, la disposición con respecto al desarrollo, la capacidad intelectual, la práctica y los materiales didácticos.

Categoría afectivo-social. Relacionada a la motivación, actitudes, personalidad, factores de grupo y sociales y las características del profesor.

Ventajas del Aprendizaje Significativo

Entre los beneficios que tiene esta clase de aprendizaje se encuentran aquellos que ayudan a que el estudiante relacione los contenidos con mucha facilidad. A continuación, se destacan las siguientes ventajas:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita la relación con los nuevos contenidos, al hacer una relación con los ya aprendidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es almacenada en la memoria a largo plazo, en la que se conserva detalles secundarios concretos.
- Es activo, pues depende de la asimilación que le dé el estudiante.

- Es personal, la significancia la establece el mismo estudiante.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo

Para (San Lucas, 2014) “de acuerdo con la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones”, es decir que esas condiciones son indispensables para la ejecución de este tipo de aprendizaje, a continuación, se enlista esos requisitos:

1. Significatividad lógica del material. El material presentado debe tener una estructura organizada, que dé lugar a la construcción de significados y conceptualización presentada por el docente.
2. Significatividad psicológica del material. Se refiere a la conexión del conocimiento previo con las nuevas ideas.
3. Actitud favorable del alumno. Depende de la predisposición de aprender que mantenga el estudiante.

Marco contextual

Analizando la relación de las variables dependiente e independiente de esta investigación se ha permitido realizar una ampliación mucho más precisa de la problemática de estudio y la pertinencia de por qué se debe llevar a cabo esta investigación, dentro del contexto educativo se mantienen disyuntivas de los procesos utilizados por los docentes y es a través de esta indagación que se pretende sugerir las vías que permitan el desarrollo cognitivo de los educados.

La contextualización de esta investigación enmarca a los estudiantes del tercer grado del subnivel medio de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Sarah Flor de Jiménez” del cantón Guayaquil, provincia de Guayas, Zona 8, Distrito 09D07 en el período lectivo 2018 – 2019 jornada matutina.

Con el problema de investigación se ha detectado que los estudiantes tienen un bajo rendimiento académico y es por ello que se ha propuesto a las estrategias lúdicas como experiencia cultural además de que es una dimensión transversal que traspasa el tiempo, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, al ser un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Por tanto, desde esa perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido ¿Por qué el aprendizaje debe ser aburrido? El mundo evoluciona y la educación no tiene por qué estar alejada de esta realidad. Se debe estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordando que se aprende el 20% de lo que se escucha, el 30% de lo que se ve y el 50% de lo que se hace. A través de las estrategias lúdicas en base a la metodología experiencial se potencia al 60% la capacidad de aprendizaje.

Las nuevas propuestas vinculadas a la reforma educativa orientan el desarrollo del pensamiento, el constructivismo sostiene que los estudiantes podrán cimentar sus propios conocimientos, mismos que sustentan su aprendizaje significativo y por ende su enseñanza, enriqueciendo sus esquemas mentales logrando avances en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Marco legal

Dentro de las políticas locales inmersas dentro del ámbito educativo, se ha tenido en consideración, las leyes y reglamentos establecidos por el Ministerio de Educación en el cual se promulga que:

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (LOEI, 2012)

Según este artículo la formación integral de los niños es lo que prevalece dentro del concepto de institucionalidad, por tanto, el proyecto se acoge a esas medidas al buscar el desarrollo formativo de los educandos a través de estrategias que conservan su esencia natural, cumpliendo y llenando todas las características esenciales del proceso enseñanza-aprendizaje.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales

Es decir, que el estado permite la libertad de enseñanza en todos los estamentos de educación, por tanto, se toma la factibilidad legal en este proyecto a facultar al docente implementar la metodología que crea conveniente para el óptimo desempeño de sus estudiantes, todo en pro de mejorar el proceso educativo. Además, se entiende que se da facultad para que el niño disfrute de sus etapas abiertamente, por tanto, al implementar estrategias lúdicas se permite que este cumpla con sus funciones normales según su edad, por tanto la validez legal de este proyecto está garantizada.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Metodología o enfoque de la investigación

El enfoque metodológico de esta investigación está basado en el tipo multimodal porque se integran dos enfoques, es decir tanto el enfoque cualitativo y cuantitativo, a través de ellos se puede conocer la influencia que tienen las técnicas lúdicas en aprendizaje significativo porque viabilizan las características esenciales de cada uno de ellos.

En este capítulo se abordan los diferentes enfoques empleados en el transcurso investigativo donde se puntualizan una serie de herramientas para verificar y evidenciar el inconveniente pedagógico que se ha observado en el establecimiento educativo, buscando además las respuestas bosquejadas en los respectivos instrumentos utilizados.

El enfoque cualitativo ha facilitado redactar los resultados obtenidos a través de las preguntas emitidas en la encuesta, además del punto de vista de la máxima autoridad del establecimiento educativo con la entrevista. En cambio, el enfoque cuantitativo ha permitido desarrollar cada una de las interrogantes, mismas que fueron contestadas por la población de estudio, obteniendo el porcentaje de las frecuencias.

Tipos de investigación

La investigación posee una contextualización de análisis, de campo, al mismo tiempo que el proyecto se ha apoyado también en la investigación de tipo:

Investigación histórica. A través de este tipo de investigación se han buscado los antecedentes que se han evidenciado a través de las perspectivas de cada una de las variables, es decir, los inicios de la aplicación de las estrategias lúdicas en la educación, y las causas que no permiten obtener un aprendizaje significativo.

Investigación experimental. Ha permitido la manipulación de las dos variables de investigación, mismas que han servido para determinar la influencia que tienen en el aprendizaje significativo y sus posibles implicaciones en el quehacer educativo.

Investigación exploratoria: Este tipo de investigación ha permitido explorar la problemática desde el inicio, lo que ha posibilitado detectar a tiempo las dificultades pedagógicas del establecimiento educativo y las diversas formas de enseñanza de los docentes.

Investigación de descriptiva: Ha facilitado la descripción de las opiniones de cada uno de los actores directos de la investigación como son la autoridad, docentes, representantes legales, y ha permitido el análisis de los criterios que tienen cada uno de ellos con relación a la problemática, por tanto, ha sido muy útil para el desarrollo progresivo de esta indagación.

Población y muestra

Población

El universo de estudio del presente proyecto comprende toda la comunidad educativa: los directivos, docentes, estudiantes y representantes legales, de la Escuela de Educación Básica “Sarah Flor Jiménez”, ubicada en la zona 8, Distrito 09D07, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, durante el período lectivo 2018-2019.

Tabla #2 Población

Nº	Estratos	Cantidad
1	Directivos	1
2	Docentes	3
3	Representantes Legales	57
4	Estudiantes	59
Total		120

Fuente: Escuela de Educación Básica “Sarah Flor Jiménez”

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Muestra

Se obtiene de la población de estudio, la cual refleja 120, se la realiza con la finalidad de tomar en consideración a una parte de ellos para poder realizar la encuesta, en este caso para la realización de las encuestas se tomará en consideración únicamente a los representantes legales, los demás estratos estarán sujetos a entrevista y ficha de observación.

Métodos de investigación

Método Inductivo. Este método ha permitido afirmar lógicamente el proceso investigativo, facilitando el proceso de la tabulación de las

encuestas desarrolladas para realizar la respectiva correlación entre las variables y comprobar su factibilidad en la propuesta.

Método Deductivo. Con este tipo de método permite la comprobación y verificación de las variables porque indaga los contenidos epistemológicos para conocer las diversas estrategias lúdicas que se pueden aplicar en matemática y mejorar el rendimiento escolar.

Método estadístico matemático. En cambio, con este tipo de método se ha contribuido para la tabulación de las preguntas de las variables para obtener los datos estadísticos necesarios, mismo que permitieron la verificación de la relación que tienen las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo.

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas que han sido utilizadas en este trabajo investigativo son las siguientes:

Encuesta. En esta investigación se ha ejecutado un cuestionario el mismo que ha sido elaborado para conocer los puntos de vista de los representantes legales, en este caso se han considerado la utilización de cuatro preguntas de la variable dependiente, cuatro de la variable independiente y dos de la propuesta.

Entrevista. Ha sido realizada para obtener datos se elaboraron cinco preguntas relacionadas a las dos variables que se están considerando en esta investigación a la máxima autoridad de la Escuela de Educación Básica “Sarah Flor Jiménez” para conocer su opinión sobre el problema. Dentro del análisis de sus respuestas.

Observación. A través de esta técnica se ha podido asimilar el problema, mismo que fue detectado a partir de esta, por tanto, ha sido de mucha ayuda su aplicación en la presente investigación.

Para obtener los datos con los cuales se pudieron hacer las referencias estadísticas, se han utilizado los siguientes instrumentos los mismos que se describen a continuación:

Formulario. Este instrumento ha sido presentado a través de un banco de preguntas que contiene códigos, categoría de la escala de Likert, frecuencia y porcentaje para analizar cada una de las interrogantes planteadas con las dos variables y la propuesta de la investigación dirigidas a los representantes legales.

Guía de entrevista. Este instrumento ha sido realizado con la finalidad de poder formalizar la entrevista a las autoridades y docentes de la institución, cumpliendo con un proceso metódico para la ejecución de estas.

Ficha de observación. Con este instrumento se ha podido evaluar el aprendizaje que han obtenido los estudiantes en sus clases visualizando además el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de realizar las recomendaciones necesarias en la propuesta.

Análisis e interpretación de los resultados

Instrumento aplicado a los Representantes legales de la Escuela de Educación Básica “Sarah Flor Jiménez”

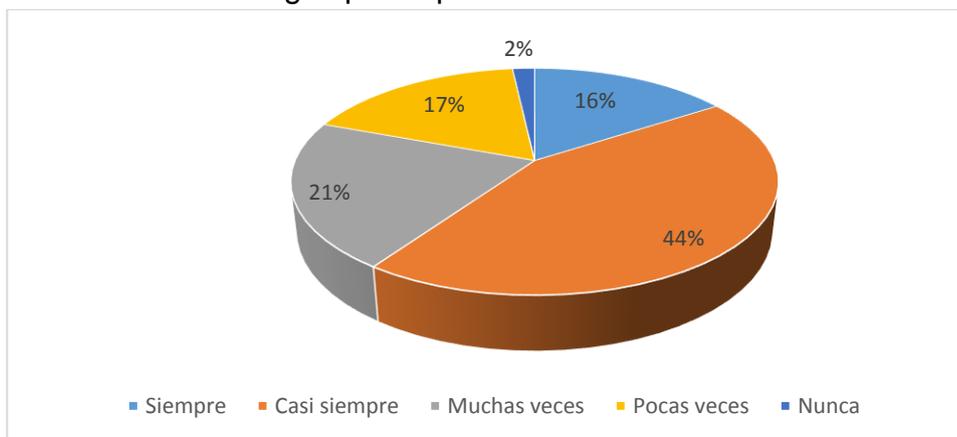
Tabla #3: Juegos para aprender

¿Considera que a su hijo le gusta hacer actividades o juegos para aprender en la escuela y en el hogar?			
CÓDIG	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Item Nº 1	Siempre	9	16 %
	Casi siempre	25	44 %
	Muchas veces	12	21 %
	Pocas veces	10	17 %
	Nunca	1	2 %
	TOTALE	57	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Sarah Flor Jiménez”

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #1 Juegos para aprender



Fuente: Escuela de Educación Básica “Sarah Flor Jiménez”

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales consideran que casi siempre a su hijo le gusta hacer actividades para aprender en la escuela y en el hogar les resulta fácil para desenvolverse y educarse de manera más entretenida.

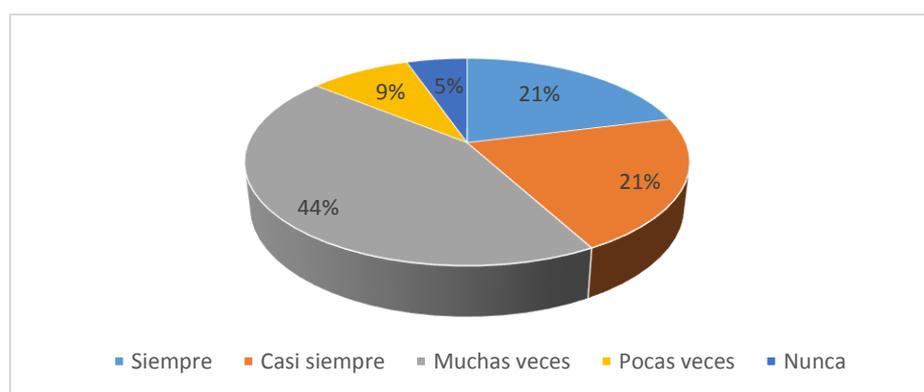
Tabla #4: Aplicar juegos lúdicos

¿Usted cree necesario que los docentes apliquen juegos lúdicos en las clases de matemáticas?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 2	Siempre	12	21 %
	Casi siempre	12	21 %
	Muchas veces	25	44 %
	Pocas veces	5	9 %
	Nunca	3	5 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #2 Aplicar juegos lúdicos



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

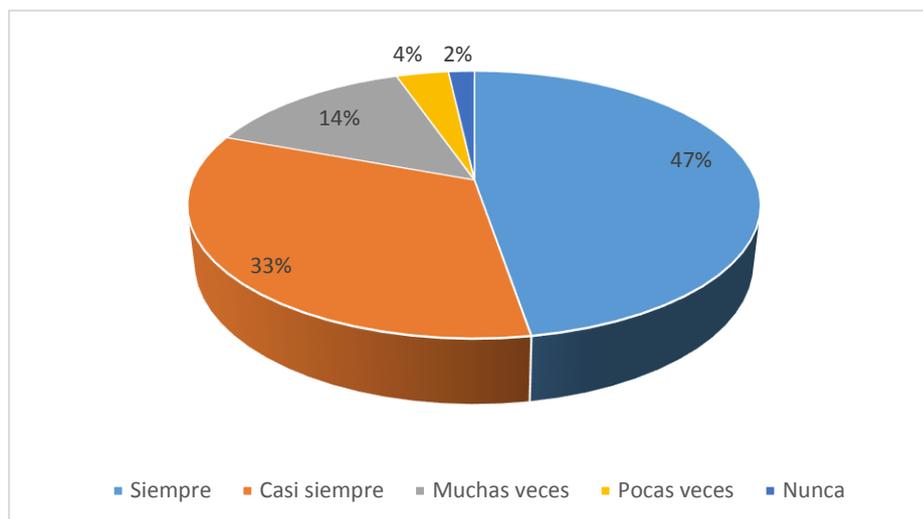
De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales creen muchas veces es necesario que los docentes apliquen juegos lúdicos en las clases de Matemáticas, eso hace más dinámica e interesante la cátedra que imparte el docente, una minoría opina todo lo contrario, otros grupos piensan siempre y casi siempre esta condición ayuda a sus representados.

Tabla #5: Aprender matemática

¿Usted cree que es pertinente que su hijo aprenda matemáticas dentro y fuera del salón de clases?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 3	Siempre	27	47 %
	Casi siempre	19	33 %
	Muchas veces	8	14 %
	Pocas veces	2	4 %
	Nunca	1	2 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"
Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #3 Aprender Matemática



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"
Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

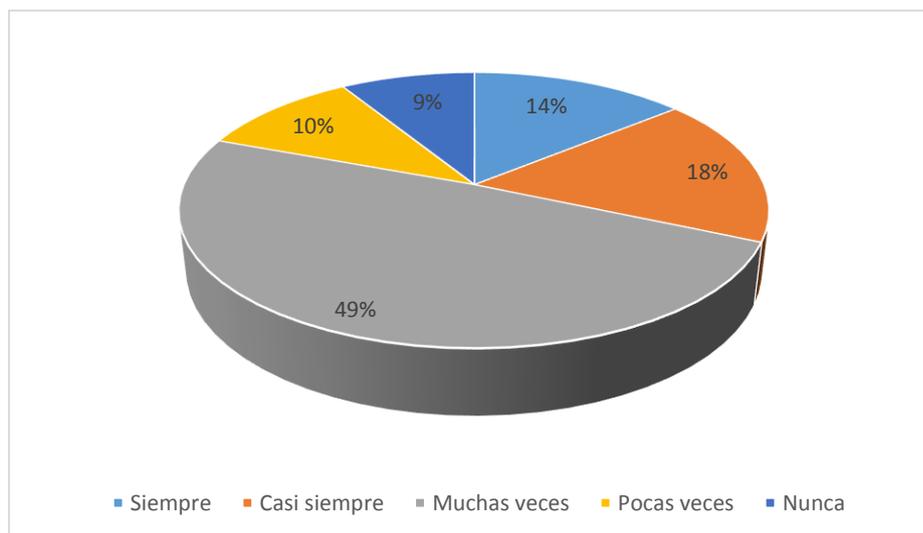
De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales creen que siempre es pertinente que su hijo aprenda Matemática dentro y fuera del salón de clases para obtener más destrezas y conocimientos con el fin de mejorar y perfeccionar esta área que resulta muy compleja para sus representados.

Tabla #6: Ejercicios matemáticos

¿Usted considera que su hijo le interesa desarrollar en su casa los ejercicios matemáticos planteado por el docente?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 4	Siempre	8	14 %
	Casi siempre	10	18 %
	Muchas veces	28	49 %
	Pocas veces	6	10 %
	Nunca	5	9 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"
Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #4 Ejercicios matemáticos



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"
Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

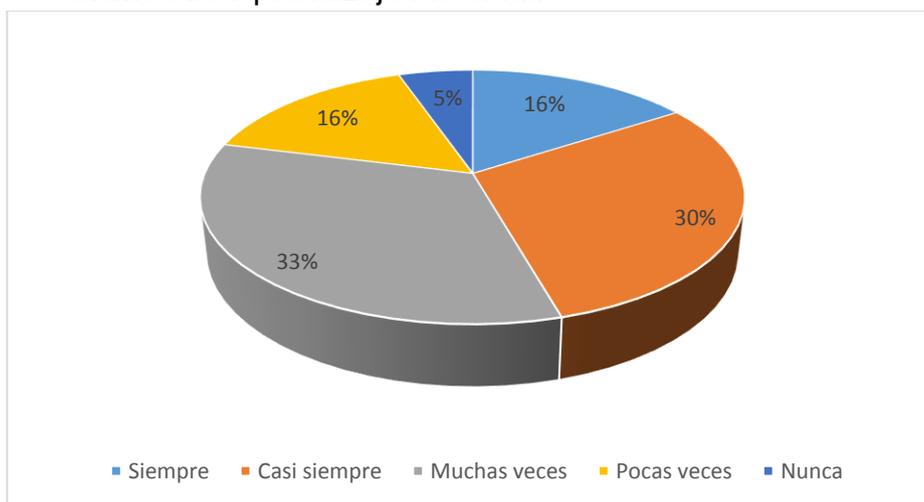
De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales consideran que muchas veces su hijo le interesa desarrollar en su casa los ejercicios matemáticos planteado por el docente, genera interés por la materia y concientiza a mejorar su desarrollo académico.

Tabla #9: Aprendizaje matemático

¿Usted considera que su hijo mejoraría su aprendizaje cuando realiza los ejercicios matemáticos con el uso de actividades interactivas o juegos?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 5	Siempre	9	16 %
	Casi siempre	17	30 %
	Muchas veces	19	33 %
	Pocas veces	9	16 %
	Nunca	3	5 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"
 Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #5 Aprendizaje matemático



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"
 Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales consideran que muchas veces su hijo mejora su aprendizaje cuando realiza los ejercicios matemáticos con el uso de actividades interactivas o juegos, lo que identifica a encontrar una manera de enseñanza con actividades lúdicas.

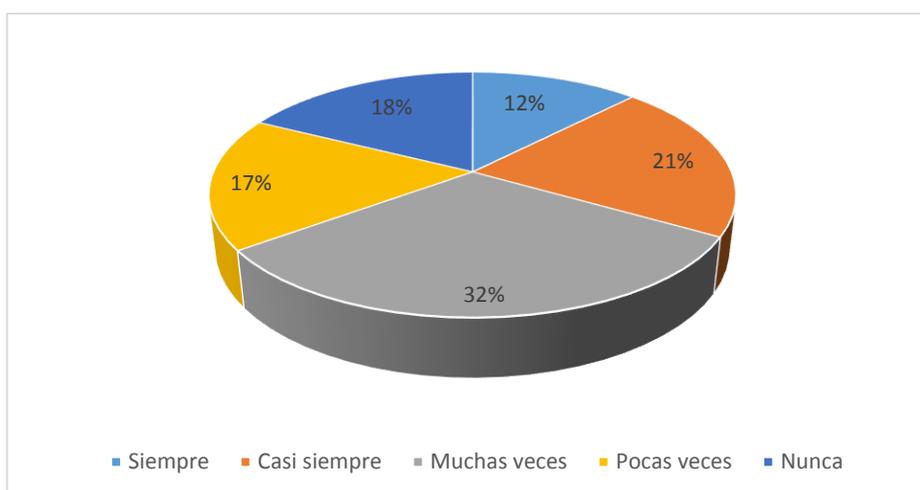
Tabla #10: Actividad para aprender

¿Cree usted que su hijo se le dificulta aprender matemática?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 6	Siempre	7	12 %
	Casi siempre	12	21 %
	Muchas veces	18	32 %
	Pocas veces	10	17 %
	Nunca	10	18 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #6 Actividades para aprender



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales creen muchas veces que a su hijo se le dificulta aprender Matemática que es un área donde la mayor parte de estudiantes se le problematiza porque es una asignatura muy metódica, donde se debe aplicar retentiva y mucha capacidad de memoria.

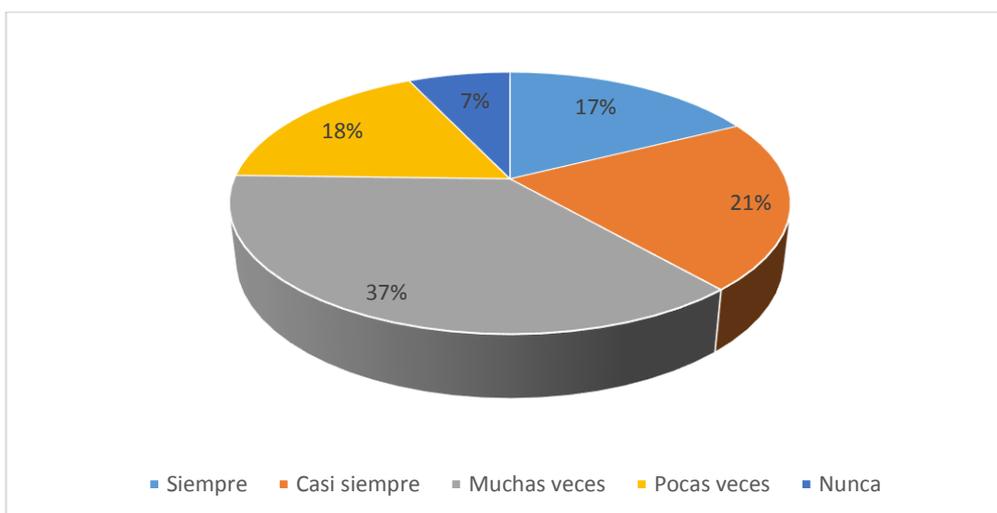
Tabla #11: Facilidad de entendimiento

¿Cuándo su hijo estudia Matemática entiende con facilidad lo explicado por el docente?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 7	Siempre	10	17 %
	Casi siempre	12	21 %
	Muchas veces	21	37 %
	Pocas veces	10	18 %
	Nunca	4	7 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #7 Facilidad de entendimiento



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que representantes legales piensan que muchas veces cuándo su hijo estudia Matemática entiende con facilidad lo explicado por el docente. Por lo cual el docente debe seguir optando por mantener y mejorar su metodología y aplicar alguna actividad en su aprendizaje del estudiante.

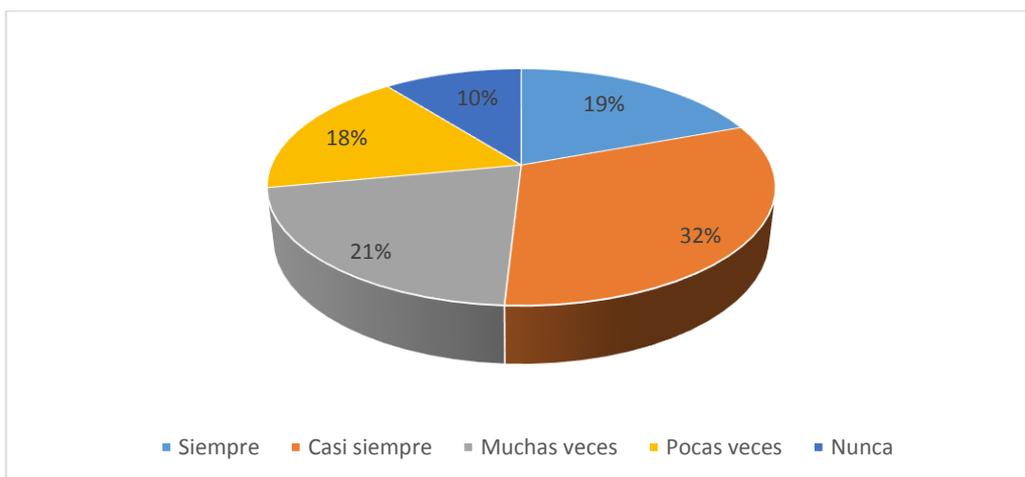
Tabla #12: Actividades para un mejor aprendizaje

¿Es necesario que a su hijo se le explique las clases de matemática de forma detallada?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 8	Siempre	11	19 %
	Casi siempre	18	32 %
	Muchas veces	12	21%
	Pocas veces	10	18 %
	Nunca	6	10 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #8 Actividades para un mejor aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales indican que casi siempre es necesario que a su hijo se le explique las clases de Matemática de forma detallada, para poder lograr a entender los ejercicios que se dan a tratar y por entender mejor.

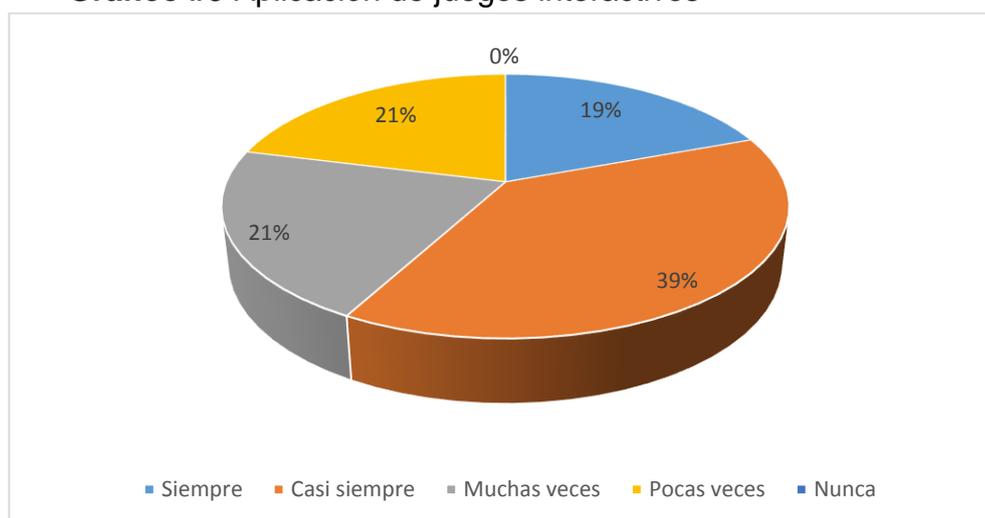
Tabla #13: Aplicación de juegos interactivos

¿Usted cree pertinente que los docentes apliquen juegos, ejercicios de casos reales, actividades interactivas por medio de una guía didáctica para las clases de matemáticas?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 9	Siempre	11	19 %
	Casi siempre	22	39 %
	Muchas veces	12	21 %
	Pocas veces	12	21 %
	Nunca	0	0 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #9 Aplicación de juegos interactivos



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales creen pertinente que casi siempre los docentes deben aplicar juegos, ejercicios de casos reales, actividades interactivas por medio de una guía didáctica para las clases de Matemática fortaleciendo el ámbito y sacando en duda alguna clase y obtendría una nueva forma de aprendizaje significativo.

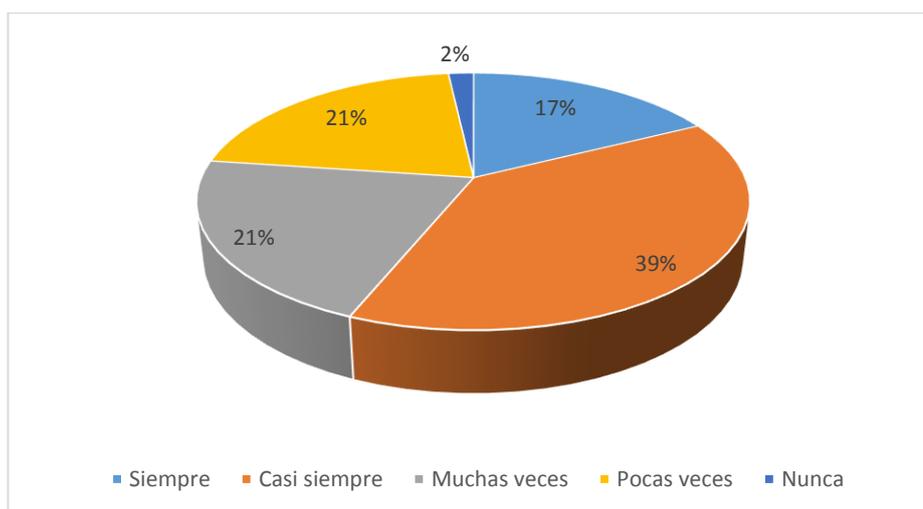
Tabla #14: Guía didáctica

¿Considera que serviría como un buen aporte el uso de una guía didáctica a los docentes y a sus hijos para el desempeño de matemática?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N.º 10	Siempre	10	17 %
	Casi siempre	22	44 %
	Muchas veces	12	21 %
	Pocas veces	12	17 %
	Nunca	1	2 %
	TOTALES		57

Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Gráfico #10 Guía Didáctica



Fuente: Escuela de Educación Básica "Sarah Flor Jiménez"

Elaborado por: Moreira Ramírez Viviana, Espinoza Moscoso Marcia

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, se determina que los representantes legales consideran que casi siempre sería de utilidad como un buen aporte el uso de una guía didáctica a los docentes y a sus hijos para el desempeño de Matemática mejoraría en un ámbito educativo y accesible a nuevas ideas que se implementan en la institución.

Entrevista a directivos y Docentes

¿Considera beneficioso el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo? La innovación es desarrollar técnicas de aprendizaje y el uso de estrategias lúdicas es algo nuevo e interesante el estudiante aprenderá con facilidad con Técnicas y métodos apropiadas en cada actividad a implementar.

¿Los estudiantes desarrollan un aprendizaje significativo con los diversos juegos educativos? En torno del aprendizaje se visualizan los cambios y mejoras del estudiante, cuando se aplica todo lo necesario para su progreso.

¿Conoce las diversas estrategias lúdicas que se pueden aplicar en el área de Matemática? Uno de los métodos de aprendizaje o actividad lúdica, es el canto aprendiendo las operaciones matemáticas una manera interesante se le aplica una manera divertida al estudiante.

¿Cree usted que existen factores negativos al emplear estrategias lúdicas en las clases de matemáticas? Los aspectos negativos es ser tradicional y no mejorar buscar algo innovador día es algo novedoso, y encontrar negatividad en estas estrategias no se podría que aplicado y renovando sus aspectos la negatividad no habrá.

¿Considera importante diseñar una guía de estrategias lúdicas para lograr un aprendizaje significativo? Una guía es necesaria para poder entender cómo desarrollar las clases y mejorar y aplicarlas a función de cada tema tratado.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Tema

Diseño de una Guía de habilidades lingüísticas

Introducción

La presente propuesta tiene la finalidad de proporcionar diez actividades con estrategias lúdicas dentro de una planificación curricular para promover juegos que despierten el interés por aprender, es una manera de mejorar las clases aburridas o monótonas que se suelen tener dentro del salón de clases.

Es importante contar con el diseño de una guía con estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo porque son habilidades de enseñanza que facilitan la labor pedagógica del docente logrando obtener una calidad en la educación que se imparte en la institución.

Este proyecto tiene un gran impacto social porque permite que los estudiantes interactúen entre ellos, se socialice la asignatura que se aprenda de forma divertida, además brinda un aporte significativo para otras investigaciones relacionadas a este tema.

Los principales beneficiarios de esta propuesta son los estudiantes porque con estas actividades facilita la labor educativa que le proporcionan los docentes en el área de Matemática, reforzando las diferentes actividades que deben tener los estudiantes en el periodo lectivo vigente, basado en el currículo establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador.

El principal objetivo que tiene este trabajo investigativo es de poder mejorar la educación de matemática para alcanzar el aprendizaje requerido en educación elemental, porque es importante saber sumar, restar o multiplicar, es decir que servirá para toda la vida. Se tiene previsto que el resultado sea a corto plazo porque está diseñada para un periodo lectivo, y se analizará las calificaciones obtenidas en los parciales y quimestre. Porque se pretende buscar solución al bajo rendimiento escolar que tienen los educandos y que no logran obtener un aprendizaje significativo.

Para concluir es necesario indicar que esta propuesta es importante para promover el aprendizaje jugando, porque los niños entre seis a ocho años les encantan jugar y si se aprovecha esta etapa, se obtendrá un aprendizaje significativo para los siguientes años escolares.

Objetivos

Objetivo general:

Elevar el nivel de desempeño de los estudiantes mediante juegos educativos para el mejoramiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de básica elemental en la asignatura Matemática.

Objetivos específicos:

Recopilar estrategias lúdicas mediante la investigación bibliográfica para la elaboración de una guía didáctica a los niños de básica elemental.

Establecer actividades y planificaciones de juegos lúdicos matemáticos mediante una guía didáctica para el progreso del aprendizaje significativo de los niños de básica elemental.

Presentar la guía didáctica a la comunidad educativa mediante la difusión de las actividades para beneficio del aprendizaje de los estudiantes de básica elemental.

Aspectos teóricos

Aspecto pedagógico

En los aspectos teóricos se justifican las actividades que se promueven en el presente capítulo para conocer los beneficios que tiene el diseño de una guía didáctica basada en estrategias lúdicas de la Escuela “Sarah Flor Jiménez” con las siguientes definiciones:

Según (Miranda C. , 2015)a, 2015) Las actividades lúdicas en donde se establecen juegos creativos, educativos son de gran ayuda para el proceso de aprendizaje porque les permite que sean creativos, que se concentren en lo que están haciendo y una tendencia a explorar, crear. (p. 6)

Otras de las afirmaciones que se tienen sobre el aprendizaje significativo es el siguiente: (Verdugo, 2018) “El aprendizaje resulta

significativo cuando la persona comprende, disfruta y se alegra de lo aprende”. (p. 2) Para llegar a la metacognición es necesario plantear problemas cotidianos que los niños les pasen a menudo para que se familiaricen en el aprendizaje y sepan cómo aplicarlos en el diario vivir.

Las estrategias lúdicas permiten obtener un aprendizaje significativo, que esto beneficia en el rendimiento de los estudiantes porque aprenden jugando, los docentes deben buscar diferentes estrategias que permitan dinamizar la labor diaria del salón de clases, proponiendo cada día problemas cotidianos para que sean resueltos por los estudiantes, de manera dinámica y divertida sin que se sientan obligados a hacerlo.

Factibilidad de su aplicación

A continuación, se detalla la factibilidad de la aplicación de la propuesta:

- **Financiera:** El trabajo investigativo cuenta con los recursos económicos autogestionados por la investigadora para el desarrollo de la guía didáctica con estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo.
- **Legal:** La parte legal está basada con lo que determina el Ministerio de Educación con su ley, reglamentos, acuerdos ministeriales que indica el currículo adecuado para básica elemental.
- **Técnica:** Se cuenta con el uso de la tecnología para el desarrollo investigativo de las actividades que se han implementado en la guía.
- **De recursos humanos:** En este trabajo investigativo se tiene la predisposición de las autoridades del establecimiento educativo,

docentes, padres de familia, estudiantes para desarrollar con normalidad las actividades programadas.

Descripción

A continuación, se presenta una guía didáctica con estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo donde se presentarán actividades que permitan despertar el interés por aprender problemas matemáticos de forma divertida en el diario vivir del salón de clases, es una manera diferente de abordar las matemáticas para dinamizar el trabajo con los estudiantes de básica elemental.



Guía Didáctica con estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo





Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación

Proyecto de trabajo previo a la
obtención del título de Licenciadas en
Ciencias de la educación
Especialización: Educación Primaria

Guía Didáctica con estrategias
lúdicas en el aprendizaje
significativo

Elaborado por:

Viviana Rocío Moreira Ramírez

Marcia Carol Espinoza Moscoso





Contenido de la guía

Actividad 1: Siguiendo la pista

Objetivo: Experimentar el armado del pentágono a través de la secuencia de los números del 1 al 10, para desarrollar la creatividad e imaginación.

Procesos:

1. Identificar al triángulo y contar cuantos lados tiene.
2. Contar cuantos triángulos tiene.
3. Recibir el material: 10 triángulos de diferentes tamaños.
4. Clasificar los triángulos por sus tamaños.
5. Identificar y colocar el primer triángulo que tiene el número 1 en la parte de arriba.
6. Seguidamente el triángulo con el número 2; así sucesivamente hasta llegar al triángulo que tiene el número 10
7. La última figura que no tiene ningún número colocarla en el centro de los demás triángulos.
8. Descubrir al pentágono y contar ¿Cuántos triángulos se pueden encontrar?

Evaluación: Prueba escrita

Fuente:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2758/1/05%20FECYT%201486%20TESIS.pdf>



 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SARAH FLOR JIMÉNEZ"	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 3		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Emplear figuras geométricas para medirlas de manera no convencional y para formar conjuntos y subconjuntos que permitan realizar operaciones matemáticas de suma y resta con reagrupación.		Responsabilidad		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS		
		El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
RELACIONES Y FUNCIONES M.2.1.1 Reconocer subconjuntos dentro de un conjunto universo.		-Reconoce subconjuntos dentro de un conjunto universo.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA Actividad 1: Siguiendo la pista. Formar conjuntos con material concreto en parejas. Representar estos conjuntos en forma gráfica. Formar un solo conjunto con todos los elementos. Con este conjunto formar muchos subconjuntos, agrupando estos elementos según sus características. Tomar en cuenta que del conjunto universo, se puede formar varios subconjuntos. REFLEXIÓN Preguntar ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué será importante aprender conjuntos? ¿Qué es el conjunto Universo? ¿Cómo se forman los subconjuntos? ¿Cuáles son los símbolos de contiene a? CONCEPTUALIZACIÓN Practicar a formar del Conjunto Universo, subconjuntos y establecer la relación de inclusión. APLICACIÓN Trabajar con las páginas del texto 66 y 67.	Bloque lógicos frutas plásticas letras del alfabeto números texto.	Reconoce subconjuntos dentro de un conjunto universo.	Técnica Prueba Escrita Instrumento Cuestionario Objetivo.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:		
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:		

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 1



Actividad 2: Pastel de cumpleaños

Objetivo: Discriminar la noción de porciones iguales a través de la división de un pastel; para desarrollar su capacidad de ingenio y experimentación de manera divertida

Procesos:

1. Elaborar una imitación de pastel con plastilina.
2. Observar el pastel y escuchar la propuesta del juego
3. ¿Quién desea dividir al pastel en 8 trozos iguales haciendo solo 3 cortes?
4. Dividir individualmente un pan redondo imaginándose que es el pastel.
5. ¿Cuál de ustedes puede hacerlo?
6. Demuéstrale en el pastel de plastilina.
7. Hay alguien que lo hizo de manera diferente
8. como se hace Primer pasó: cortar en la mitad del pastel en forma horizontal utilizando una paleta de madera. Segundo y tercer corte hacerlo en forma vertical y horizontal.

Evaluación: Lista de Cotejo

Fuente:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2758/1/05%20FECYT%201486%20TESIS.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 2

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “SARAH FLOR JIMÉNEZ”	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA :	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 6		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Utilizar las medidas de tiempo y los números ordinales a través de series numéricas que permitan resolver problemas de razonamiento de suma, resta y multiplicación con números naturales hasta 999.		Equidad		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
ALGEBRA Y FUNCIONES M.2.1.18. Reconocer mitades y dobles en unidades de objetos.		Reconoce mitades y dobles en unidades de objetos.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Aplicar actividad 2: Pastel de cumpleaños CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA Trabajo en grupos a cada grupo entregar una funda con caramelos, indicar que tiene que repartir los caramelos en partes iguales. REFLEXIÓN Contestar ¿Cuántos caramelos hay? ¿Cuál es la mitad de 8 y 6? CONCEPTUALIZACIÓN ¿Qué pasaría si se agrega otro caramelo en una de las fundas? ¿Será equitativo? ¿Por qué? Realizar varios ejercicios de reparto de completación de seriación APLICACIÓN Trabajar con las páginas del texto 157, 158 y 159.	Fundas domino caramelos texto cuaderno pinturas.	Reconoce mitades y dobles en unidades de objetos.	Heteroevaluación Lista de cotejo T. Ejercicios	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE:		NOMBRE:		NOMBRE:
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:



Actividad 3: La rayuela de figuras geométricas

Objetivo: Reconocer figuras geométricas mediante el juego de la rayuela para fortalecer el aprendizaje de la asignatura.

Procesos:

1. Dibujar una rayuela geométrica utilizando cuadrados, círculos, rectángulos, rombos y óvalos a cada figura incluirle un numeral.
2. La docente debe dar las consignas del juego, cada niña o niño debe pasar la rayuela saltando en un pie sin las líneas.
3. La niña o niño que falte consigna deberá ir a la caja a buscar la figura y el numeral en el cual perdió el juego.
4. Finalmente deberá dar a la docente la figura, mientras le dice verbalmente que es y que numeral está representando en ella.

Evaluación: Ficha de Observación.

Fuente: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5626/1/T-UC-0010-778.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 3

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SARAH FLOR JIMÉNEZ"	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA :	NUMERO DE PERIODO S	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 3		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Emplear figuras geométricas para medirlas de manera no convencional y para formar conjuntos y subconjuntos que permitan realizar operaciones matemáticas de suma y resta con reagrupación.		Responsabilidad		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
GEOMETRIA Y MEDIDA M.2.2.10. Medir el contorno de figuras planas con patrones de medidas no convencionales.		Mide el contorno de figuras planas con patrones de medidas no convencionales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORE S DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTO S DE EVALUACIÓN	
CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA Aplicar actividad 3: La rayuela de figuras geométricas Diálogo sobre las figuras geométricas que conocen. REFLEXIÓN ¿Cómo se llaman las figuras que conocen? ¿Qué podemos hacer con estas figuras? ¿Dónde podemos encontrar estas formas? CONCEPTUALIZACIÓN Observación de los modelos de las figuras geométricas. Descripción de cada una. Dibujar cada una. Deducir el concepto de cada figura y sus elementos. Graficar figuras geométricas y escribir sus elementos. APLICACIÓN Realizar las actividades de la página 78 del texto.	Bloques lógicos Figuras geométricas de madera cartulina peganol tijeras texto cuaderno papel de brillo	Mide el contorno de figuras planas con patrones de medidas no convencionales	Técnica Ficha de Observación Instrumento Cuestionario	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:		
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:		



Actividad 4: Bingo

Objetivo: Reconocer los números naturales de tres cifras mediante el juego “Bingo” para identificar el valor posicional.

Procesos:

1. Entregar a cada estudiante un lápiz, algunos botones o maíces y un cartón.
2. Pedir que dibujen en cada cuadro un número a su elección, pero que no se repita. Se desarrolla el juego de la forma tradicional, en una bolsita colocamos los papelitos con los números, la docente sacara de la bolsita un papelito al azar y cantara el numeral.
3. Los estudiantes ubicaran un botón o maíz en el numeral cantado si lo tienen.
4. Ganará la niña o niño que primero llene el cartón.

Evaluación: Prueba escrita.

Fuente: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5626/1/T-UC-0010-778.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 4

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “SARAH FLOR JIMÉNEZ”	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 3		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Emplear figuras geométricas para medirlas de manera no convencional y para formar conjuntos y subconjuntos que permitan realizar operaciones matemáticas de suma y resta con reagrupación.		Responsabilidad		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: ALGEBRA Y FUNCIONES M.2.1.18. Resolver adiciones sin reagrupación con números de hasta tres cifras.		El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Agrupa objetos en centenas con representación simbólica.				
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA</p> <p>Aplicar la actividad del bingo Dar ejemplos de sumas con números de hasta 2 cifras. Reconocer el concepto de unidad y decena.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p>Presentar un problema como: Pedro tiene 129 cromos y compra 85 más. ¿Cuántos cromos tendrá en total? ¿Cómo sabemos el resultado?</p> <p style="text-align: center;">CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Agrupar a los estudiantes y distribuir el material de base diez. Escribir las cantidades que deben representar los estudiantes con material concreto. En este caso es 129 y 85. Solicitar que agrupen las unidades, decenas y centenas entre sí, al hacerlo se obtiene la centena, decena y unidades. Pedir que cuenten cada uno de los grupos formados, iniciando por las unidades. Solicitar que formen la centena, y luego resuelvan el problema y obtengan la respuesta. Guiar a los estudiantes a realizar las actividades de comprensión para obtener centenas puras página 76.</p> <p style="text-align: center;">APLICACIÓN</p> <p>Solicitar que realicen el ejercicio 1 de la página 76 del texto.</p>	Material base diez Tarjetas Texto Cuaderno lápiz	Resuelve adiciones sin reagrupación con números de hasta tres cifras.	<p style="text-align: center;">TÉCNICA INSTRUMENTO</p> Prueba escrita Ejercicios para resolver adiciones sin reagrupación con números de hasta tres cifras en el aula y fuera de ella.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:		
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:		



Actividad 5: Moneditas de uno, cinco y diez centavitos

Objetivo: Reconocer monedas de 1, 5, 10, 25 y 50 centavos para solucionar problemas de la vida cotidiana.

Procesos:

1. Cada jugador tira los dados y dice el número en que caen en voz alta. Luego dele al jugador el mismo número en monedas de un centavo, o semillas. Explique que cada semilla vale un centavo.
2. Cuando un jugador se gane cinco semillas, cámbielos por una moneda de cinco centavos.
3. Explique que cinco semillas tienen el mismo valor que cinco centavos.
4. El primer jugador que alcance una cantidad predeterminada 25 o 50 centavos, por ejemplo él gana el juego.

Evaluación: Ficha de Observación.

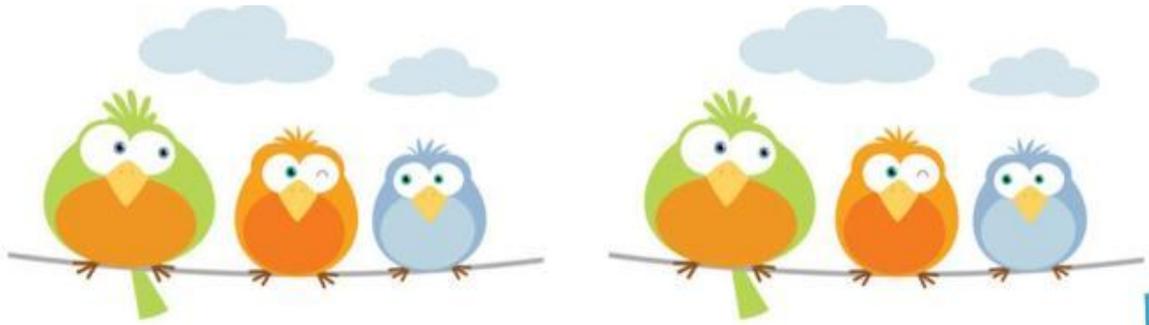
Fuente:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1640/1/05%20FECYT%201412%20TESIS.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 5

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “SARAH FLOR JIMÉNEZ”	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERÍODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/ BLOQUE # 5		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Realizar combinaciones simples de monedas a través de sumas y restas para resolver problemas de razonamiento con números naturales hasta el 999		Respeto		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS		
		El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
GEOMETRÍA Y MEDIDA M.2.2.14. Realizar conversiones de la unidad monetaria entre monedas a billetes hasta un dólar y viceversa.		Realiza conversiones de la unidad monetaria entre monedas y de monedas a billetes hasta un dólar.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA</p> Aplicas la Actividad 5: Moneditas de uno, cinco y diez centavitos	papelotes cartulina marcadores pinturas reglas texto	Realiza conversiones de la unidad monetaria entre monedas y de monedas a billetes hasta un dólar.	Técnica Ficha de Observación Instrumento Cuestionario Objetivo	
<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> En una cartulina, elaborar una bicicleta con todos sus detalles y recortar sus partes, mientras más partes mejor.				
<p style="text-align: center;">CONCEPTUALIZACIÓN</p> Cada niño y niña tiene monedas, billetes didácticos y su rompecabezas -Se acercan a su compañero o compañera y participan considerando el siguiente diálogo como ejemplo. Te vendo una llanta ¿En cuánto me vendes? En 3 dólares solo una, si quieres las 2 te las dejo a 5 dólares, etc. -La persona que compró puede vender la parte que compró tomando como ejemplo Te vendo una llanta de la bicicleta de mi amigo ¿En cuánto me la dejas? Vale 4 dólares, si quieres las 2 a 7 dólares, etc. (incrementando el valor que pagó) -Cada integrante puede vender cualquier parte de su bicicleta y el que lo compra, lo revende para recuperar lo invertido y tener una ganancia adicional. -Este es un juego para realizar práctica de operaciones sencillas de suma y resta valiéndose de compras y ventas por lo tanto se puede también jugar a la tienda con el fin únicamente la aplicación matemática.				
<p style="text-align: center;">APLICACIÓN</p> Trabajar con las páginas del texto 141, 142, 143.				
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:		
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:		



Actividad 6: Búsqueda de tesoros

Objetivo: Aplicar el uso de cuantificadores para comparar colecciones de objetos del entorno.

Procesos:

1. Coloque los artículos en una caja de cartón y déselo a los niños (as). Pida que ordenen y clasifique los artículos en varios grupos: llaves, botones, y demás. Luego pídale que explique de qué manera los artículos en cada grupo son similares o diferentes. Por ejemplo, algunos botones serán grandes y otros chicos, algunas llaves son largas y otras cortas.
2. Después, pida que el niño use los artículos en otro grupo para resolver problemas matemáticos sencillos.
3. Prueben problemas como los que siguen: Si tienes 10 tapas de botella y me das dos, ¿cuántas tapas te quedan? —Si tienes tres botones grandes y tres pequeños, ¿cuántos botones tienes en total?

Evaluación: Prueba escrita.

Fuente:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1640/1/05%20FECYT%201412%20TESIS.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 6

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “SARAH FLOR JIMÉNEZ”	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA :	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 1		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Aplicar todos los conocimientos matemáticos adquiridos en segundo año de EGB adiciones con descomposición, utilizando números naturales del 0 al 99 de manera concreta, gráfica y simbólica para resolverlos en problemas de razonamiento.		EL BUEN VIVIR. Educación ambiental		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: ALGEBRA Y FUNCIONES M.2.1.5. Construir patrones numéricos a partir de sumas y restas.		El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
		Representa patrones numéricos a partir de sumas y restas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA Presentar tableros y completar la serie. Preguntar ¿Qué realizaron para completar la serie? REFLEXIÓN Realizar varios ejercicios en el pizarrón de cálculo para completar la serie. CONCEPTUALIZACIÓN Guiar a los estudiantes a realizar los ejercicios de las páginas 15 y 16 del texto. -Deducir el concepto de patrón numérico. APLICACIÓN Realizar en el cuaderno ejercicios de suma y resta para encontrar el patrón numérico. Aplicar la actividad 6 búsquedas de tesoros.	Tablero Figuras geométricas Regletas Texto Cuaderno Lápiz Pinturas	Representa patrones numéricos a partir de sumas y restas.	Técnica Prueba escrita Instrumento Ejercicios páginas de las páginas 16 y 17 del texto	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE:		NOMBRE:		NOMBRE:
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:



Actividad 7: El reloj dibujado con el cuerpo.

Objetivo: Realizar medidas de tiempo simples utilizando el cuerpo para reconocer las partes del reloj.

Procesos:

1. Palabras de bienvenida a los estudiantes y profesores.
2. Se motiva realizando una dinámica de grupo con todos los que asisten.
3. Organizar a los niños y niñas en dos grupos
4. Indicar que se va a realizar un reloj que tienen que utilizar su cuerpo.
5. El docente va a indicar la hora para que realicen el reloj e indique la hora
6. Los niños van a dibujar el reloj colocándose en forma de reloj e indique la hora que se les indica con sus respectivos cuerpos.
7. Ganará el grupo que realice más rápido.

Evaluación: Ficha de Observación.

Fuente:

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19746/1/Ligia%20Elena%20Sandoval%20Toapanta.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 7

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SARAH FLOR JIMÉNEZ"	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA :	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 6		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Utilizar las medidas de tiempo y los números ordinales a través de series numéricas que permitan resolver problemas de razonamiento de suma, resta y multiplicación con números naturales hasta 999.		Equidad.		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS		
		El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
GEOMETRÍA Y MEDIDA M.2.2.17. Realizar conversiones usuales entre horas y minutos. Leer minutos en relojes análogos.		Realiza conversiones usuales entre horas y minutos.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA ¿Conocen el reloj? ¿Para qué nos servirá? REFLEXIÓN Observar minuciosamente un reloj. Describir características del reloj. Comparar clases de relojes. Dialogar sobre semejanzas y diferencias que tienen los relojes. CONCEPTUALIZACIÓN Percepción del reloj Todos dibujan un reloj que conoce, designar características. APLICACIÓN Trabajar todas las actividades del texto página 180. Dibujar un reloj. Realizar la Actividad 7: El reloj dibujado con el cuerpo.	Relojes de diferentes formas y tamaño cuaderno lápiz pinturas texto cartulina marcadores	Lee minutos en relojes análogos.	-Técnica de observación Ficha de observación -Instrumento Cuestionario Objetivo	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE:		NOMBRE:		NOMBRE:
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:



Actividad 8: Construyamos Balanzas

Objetivo: Determinar el peso de los elementos

Procesos: Los instrumentos para medir masa se denominan balanzas. Son muy diversas, las hay de uno o dos platillos, manuales, eléctricas, comerciales, industriales, de laboratorio.

En todos los casos se compara la masa con un patrón aceptado, universalmente, conocidas como pesas.

El docente guía a los estudiantes a que sigan los siguientes pasos:

1. Atar 4 cuerdas iguales a cada una de la cajita.
2. Colgar las cajas en los extremos del gancho (ver figura) a la misma distancia del centro. Cuelga el gancho en un punto fijo.
3. Coloca el patrón en una de las cajitas.
4. Coloca en la otra cajita una fruta, unas piedras, una bolsita con tierra, unas semillas.
5. Observa lo que sucede.
6. Registra los resultados, con las expresiones: tiene más masa que... la misma masa que...

Evaluación: Ficha de Observación.

Fuente: <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2105/0/UPSE-TEB-2015-0123.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 8

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SARAH FLOR JIMÉNEZ"	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA :	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 4		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Resolver problemas de razonamiento empleando medidas de capacidad y de peso no convencionales que tengan la forma de figura geométrica para sumar y restar con números naturales hasta el 699 por composición y descomposición.		Identidad		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
GEOMETRÍA Y MEDIDAS M.2.2.19. Medir, estimar y comparar medidas de pesos con medidas no convencionales.		Mide, estima y compara pesos con medidas no convencionales		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA Diálogo sobre sus conocimientos sobre medición de peso, solicitar ejemplos sobre que podemos medir ¿Con qué podemos medir? REFLEXIÓN Observación de la lámina del texto página 113. Responder para qué sirve la balanza. CONCEPTUALIZACIÓN -Leer la lectura de la página 113 del texto. -Realizar la actividad 1 de la página 113. Te diste cuenta que no más podemos medir con la balanza. ¿Qué es una balanza? ¿Para qué sirve la balanza? ¿Qué balanzas conoces? APLICACIÓN Realizar las actividades de las páginas 114, 115 y 116. Aplicar la Actividad 8: Construyamos Balanzas.	vasos plásticos arna algodón agua fundas plásticas objetos del aula balanza tapas de frasco mediano tira de madera lana tijeras plastilina agua harina	Mide, estima y compara pesos con medidas no convencionales	Fichas de Observación Evaluación -Resuelva las actividades de la página 116	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE:		NOMBRE:		NOMBRE:
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:



Actividad 9: Sopa de números

Objetivo: Conocer, representar, leer y escribir número naturales hasta el 999.

Procesos:

En esta actividad el docente le entregara a cada estudiante una hoja fotocopiable con una actividad que contiene una sopa de la cual cada estudiante debe extraer cierta cantidad de números puede ser de dos o tres cifras lo importante es que debe extraer y luego reconocer que numero es y escribirlo, esto fomentara la atención y si se puede se le entrega un premio al niño o niña que haya resuelto o escrito correctamente la mayor cantidad de actividades.

Evaluación: Prueba escrita.

Fuente:

<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1819/3/acastaneda.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 9

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SARAH FLOR JIMÉNEZ"	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA :	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPINOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 5		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Realizar combinaciones simples de monedas a través de sumas y restas para resolver problemas de razonamiento con números naturales hasta el 999.		Respeto		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
ALGEBRA Y FUNCIONES M.2.1.12. Reconocer, representar, escribir y leer números hasta el 999.		Reconoce, representa, escribe y lee números hasta 999.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p style="text-align: center;">CICLO DEL APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">EXPERIENCIA</p> Realizar la actividad 9 sopa de números.	Base diez ábaco tarjetas texto cuaderno regletas lápiz borrador pinturas	Reconoce, representa, escribe y lee números hasta 999.	Heteroevaluación Prueba Escrita Cuestionario Objetivo	
<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> ¿Hasta qué número conocen? Resolver ejercicios de escritura de cantidades hasta de 3 cifras menores que setecientos.				
<p style="text-align: center;">CONCEPTUALIZACIÓN</p> Observar la lámina de la página 127 del texto. Escuchar la explicación y escribir los nombres de cada uno. Realizar ejercicios, jugando con las cartas. Jugar con tarjetas, a sumar y restar.				
<p style="text-align: center;">APLICACIÓN</p> Realizar las actividades de la página 127.				
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:		
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:		



Actividad 10: Jugando boliche aprendo la adición

Objetivo: Reconocer de las operaciones básicas de matemáticas.

Procesos:

1. Escribe un número del 0 al 9 en cada uno de los pinos.
2. Hacer que el niño tire la bola y trate de golpear al menos dos de los pinos.
3. Una vez que los haya derribado, pídele que sume dos de los números. Si te da la respuesta correcta, obtiene un punto.
4. Coloca otra vez los pinos y juega hasta que el niño llegue a los 15 puntos.

Evaluación: Prueba escrita.

Fuente:

<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3882/1/nquintanilla.pdf>



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDAD No. 10

 Ministerio de Educación	ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “SARAH FLOR JIMÉNEZ”	AÑO LECTIVO 2018 - 2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA :	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ESPIÑOZA MOSCOSO MARCIA	Matemáticas	1	03/08/2018	31/09/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO/ BLOQUE # 1		EJE TRANSVERSAL/ INSTITUCIONAL		
Aplicar todos los conocimientos matemáticos adquiridos en segundo año de EGB adiciones con descomposición, utilizando números naturales del 0 al 99 de manera concreta, gráfica y simbólica para resolverlos en problemas de razonamiento.		EL BUEN VIVIR. Educación ambiental.		
		EJE DE APRENDIZAJE/ MACRODESTREZAS		
		El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
ALGEBRA Y FUNCIONES M.2.1.5. Construir patrones numéricos a partir de sumas y restas.		Representa patrones numéricos a partir de sumas y restas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA Realizar la Actividad 10: Jugando boliche aprendo la adición Presentar tableros y completar la serie. Preguntar ¿Qué realizaron para completar la serie? REFLEXIÓN Realizar varios ejercicios en el pizarrón de cálculo para completar la serie. CONCEPTUALIZACIÓN Guiar a los estudiantes a realizar los ejercicios de las páginas 15 y 16 del texto. Deducir el concepto de patrón numérico. APLICACIÓN Realizar en el cuaderno ejercicios de suma y resta para encontrar el patrón numérico.	Tablero Figuras geométricas Regletas Texto Cuaderno Lápiz Pinturas	Representa patrones numéricos a partir de sumas y restas.	TÉCNICA Prueba escrita. INSTRUMENTO Ejercicios páginas de las páginas 16 y 17 del texto.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	NOMBRE:		NOMBRE:	
FIRMA:	FIRMA:		FIRMA:	



Conclusiones

El presente trabajo contiene estrategias que promueven las técnicas lúdicas para obtener la calidad del rendimiento escolar en las clases de matemáticas, beneficiando notablemente a los estudiantes del tercer grado de educación básica, además provee una guía para que los docentes del establecimiento educativo puedan aplicar estas actividades en los siguientes periodos lectivos en sus respectivos salones de clases.

Cada una de las actividades programadas en este diseño de guía didáctica fue analizada con los contenidos curriculares para el tercer grado del subnivel elemental otorgado por el **MISNISTERO DE EDUCACIÓN** y la **REFORMA CIRRICULAR** del **2010**. Las actividades lúdicas que se han planteado son necesarias aplicarlas antes del conocimiento del tema que se va a tratar en clases, porque agiliza y mejora la interrelación entre los escolares y los docentes.

Es necesario que el personal docente se tome su tiempo para leer las actividades y así conocer un poco más sobre las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de matemática. Estos tipos de actividades generan interés por los estudiantes, ya que les permite liberar la presión de estar en el salón de clases por muchas horas; al momento de plantear un juego durante el aprendizaje, se genera ánimos y emociones a sus educandos.



BIBLIOGRAFÍA

- Alcedo, Y. &. (2013). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje. Caracas.
- Castro, F. (2013). Cómo aprender a través de actividades lúdicas. Arequipa.
- Cuenca, M. (2013). Educación para el ocio. Actividades escolares. Madrid.
- Gamboa, S. (2014). El juego en el contexto escolar. Buenos Aires.
- Granda, J. (2013). El juego y sus características. Almería.
- Miranda, C. (2015). Actividades lúdicas y sus beneficios. Santiago.
- Mora, C. S. (2017). Colimes.
- San Lucas, K. (2014). Constructivismo. San Juan.
- Torres, C. (2013). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Córdoba.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Llamuca, M. (2017). Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo. Guayaquil.
- LOEI. (2012). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. QUITO.
- Minerva, C. (2013). El juego: una estrategia importante. Mérida: Educere.
- Miranda, J. (2015). *Gupia metodológica de estrategias lúdicas*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Mora, C. S. (2017). Colimes.
- Verdugo, A. (2018). *El aprendizaje significativo*. Cuenca: Universidad de la Azuay.

REFERENCIAS WEBGRÁFICAS

Constitución del Ecuador. (2008). Montecristi.

LOEI. (2012). Ley Orgánica De Educación Intercultural. Quito.

ANEXOS

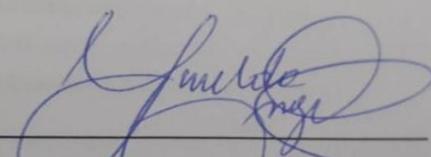


FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Guayaquil, Septiembre del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrada a la **Lcda. Imelda Troya Morejón MSc**, tutor del trabajo de titulación **ESTRATEGICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **VIVIANA ROCIO MOREIRA RAMÍREZ**, con C.I. No. 0922916705 y **ESPINOZA MOSCOSOS MARCIA CAROL** con C.I. 0911377737, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA, en la FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.



Lcda. Imelda Troya Morejón, MSc.
DOCENTE TUTOR REVISOR
C.I. No. 09029689598



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARI



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Guayaquil 25 de julio del 2018

Abog.
Cecibel Tumbaco Ibañez.
Directora de la Unidad Educativa fiscal "Sarah Flor Jiménez"
Ciudad.

De nuestra consideraciones.

Le expreso cordial saludo y en nombre de quienes conformamos la universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía letras y Ciencias de la educación de la carrera de educación primaria del centro de estudio de Guayaquil, Modalidad Semipresencial; tiene por finalidad solicitar su colaboración permitiendo que las estudiantes **Viviana Rocío Moreira Ramirez C.I.0922916795 ;Marcia Carol Espinoza Moscoso C.I. 0911377737** realice el PROYECTO EDUCATIVO ,en la institución que usted dirige .Como requisito previo a la obtención del título de Licenciatura Educación Primaria.

TÍTULO

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA

Agradeciendo por su atención que dé el presente nos suscribimos.

ATENTAMENTE


Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI
Directora de Semipresencial de
Educación Primaria





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



Universidad de Guayaquil

ANEXO 4

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA/CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
UNIDAD DE TITULACIÓN

Guayaquil, 20 de Agosto del 2018

Sra.
MGTI SOFÍA JÁCOME ENCALADA
DIRECTOR (A) DE CARRERA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA** del (los) estudiante (s) , indicando ha (n) cumplido con todos los parámetro **MOREIRA RAMIREZ VIVIANA ROCÍO, ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL** establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, CERTIFICO, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) **MOREIRA RAMIREZ ROCÍO VIVIANA, ESPINOZA MOSCOSO CAROL MARCIA** está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,


MSc. ERIKA LLERENA CHOEZ
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I.0913329223





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL

SARAH FLOR JIMÉNEZ

AV. FRANCISCO DE ORELLANA CDLA. COLINAS DEL MAESTRO MZ. 646 SOLAR 4
TELEF: 042167139 - sarahflorjimenez@uef.edu.ec
GUAYAQUIL - ECUADOR



Guayaquil, 17 de agosto de 2018

Sra.
LIC. SOFÍA JÁCOME ENCALADA MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA MODALIDAD SEMIPRECENCIAL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Yo, Abg. Cecibel Tumbaco Ibáñez, en calidad de Rectora de la institución apruebo la realización del Proyecto Educativo que solicitan las estudiantes **MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA DEL ROCÍO C.C. 0922916705** Y **ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL C.C. 0911377737** DE LA **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA MODALIDAD SEMIPRECENCIAL** en el nivel básica elemental, como requisito previo a la obtención del título de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Particular que comunico a usted, para los trámites legales correspondientes.

Atentamente,

Abg. Cecibel Tumbaco Ibáñez.MSc.





ANEXO 2

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



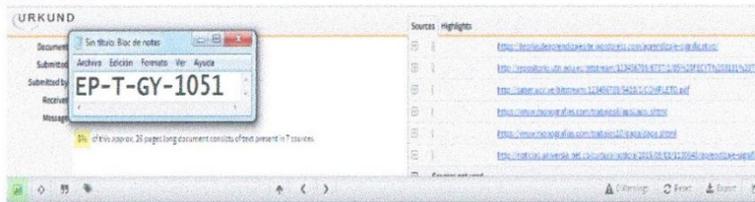
ANEXO 6

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Guayaquil, 20 de agosto del 2018

Habiendo sido nombrado Msc. LLERENA CHOEZ ERIKA ELIZABETH, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL con C.C. 0911377737 y MOREIRA RAMIREZ VIVIANA ROCIO con C.C. 0922916705 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA Se informa que el trabajo de titulación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 8% de coincidencia



CAPÍTULO

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema.

Las estrategias lúdicas son actividades diseñadas para crear un ambiente de alegría, en soluciones los estudiantes que están dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, mediante el juego desarrollan para la educación que desarrolla la habilidad de enseñar en un juego diseñado basado en el currículo nacional. El docente debe un programa que permita que se centre en el estudiante empleando diversos recursos que aportan significativamente el aprendizaje.

Este tipo de actividades son fuentes de estímulo para los estudiantes, sacando para a su nivel pequeño de la escuela. Además puede ser útil que tenga un impacto en la enseñanza, permite la adquisición y el aprendizaje en el aula. Si el docente utiliza el juego en un recurso principal para la enseñanza de la enseñanza en educación elemental, además, debe como estrategia afectiva cuando los niños tienen que socializar mejor el juego para ganar alguna actividad o jugar con el docente.

La investigación de los Niños Unidos (NINUS) pone énfasis en las estrategias lúdicas como una propuesta

<https://secure.arkund.com/view/40007955-492604-718160>

Firma del Gestor Antiplagio
FDT-EP-30





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Tutorías



Tutora: MSc. Erika Llerena Chóez para acordar los días para realizar revisiones del anteproyecto y avance de los capítulos.



Tutora: MSc. Erika Llerena Chóez para revisar el avance de los capítulos.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Evidencias fotográficas



Entrevista con la Directora de la Escuela Fiscal “Sarah Flor Jiménez” Abg. Cecibel Tumbaco Ibáñez entregando la carta para la autorización de la investigación de proyecto.



Directora: Abg. Cecibel Tumbaco Ibáñez de la Escuela Fiscal “Sarah Flor Jiménez” aprobación para la realización del proyecto investigativo.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



Entrevista a los docentes de la Escuela Fiscal "Sarah Flor Jiménez"



Entrevista a los docentes de la Escuela Fiscal "Sarah Flor Jiménez"



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



Encuesta a los padres de familia de la de la Escuela Fiscal "Sarah Flor Jiménez"





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

ENTREVISTA A DIRECTIVOS Y DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL
“SARAH FLOR DE JIMÉNEZ”

Objetivo: Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica elemental.

Instrucciones: Para contestar de manera correcta las preguntas: coloque una (x) la respuesta correcta según su opinión.

Valoración:

- 5= Totalmente de acuerdo
- 4= De acuerdo
- 3= Indiferente
- 2= En desacuerdo
- 1= Totalmente en desacuerdo

No.	PREGUNTAS	OPCIONES				
1	¿Considera beneficioso el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo?	1	2	3	4	5
2	¿Los estudiantes desarrollan un aprendizaje significativo con los diversos juegos educativos?					
3	¿Conoce las diversas estrategias lúdicas que se pueden aplicar en el área de Matemática?					
4	¿Cree usted que existen factores negativos al emplear estrategias lúdicas en las clases de matemáticas?					
5	¿Considera importante diseñar una guía de estrategias lúdicas para lograr un aprendizaje significativo?					



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES DE LA ESCUELA FISCAL “SARAH FLOR DE JIMÉNEZ”

Objetivo: Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica elemental.

Instrucciones: Para contestar de manera correcta las preguntas: coloque una (x) la respuesta correcta según su opinión.

Valoración:

- 5= Totalmente de acuerdo
- 4= De acuerdo
- 3= Indiferente
- 2= En desacuerdo
- 1= Totalmente en desacuerdo

No.	PREGUNTAS	OPCIONES				
		1	2	3	4	5
1	¿Considera que a su hijo le gusta hacer actividades o juegos para aprender en la escuela y en el hogar?					
2	¿Usted cree necesario que los docentes apliquen juegos lúdicos en las clases de matemáticas?					
3	¿Usted cree que es pertinente que su hijo aprenda matemática dentro y fuera del salón de clase?					
4	¿Usted considera que su hijo le interesa desarrollar en su casa los ejercicios matemáticos planteados por el docente?					
5	¿Usted considera que su hijo mejoraría su aprendizaje cuando realiza los ejercicios matemáticos con el uso de actividades interactivas o juegos?					
6	¿Cree usted que su hijo s ele dificultad aprender matemática?					
7	¿Cuándo su hijo estudia matemática entiende con facilidad lo explicado por él docente?					
8	¿Es necesario que a su hijo se le explique las clases de matemática de forma detallada?					
9	¿Usted cree pertinente que los docentes apliquen juego, ejercicios de casos reales, actividades interactivas por medio de una guía didáctica para las clases de matemática?					
10	¿Considera que serviría como un buen aporte el uso de una guía didáctica a los docentes y a sus hijos para el desempeño de matemática?					

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

ANEXO 5



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MOREIRA RAMÍREZ VIVIANA ROCÍO ESPINOZA MOSCOSO MARCIA CAROL		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	MSc. ERIKA LLERENA CHÓEZ MSc. IMELDA TROYA NOREJÓN		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.		
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFIA Y LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	EDUCACIÓN PRIMARIA		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	2018	No. DE PÁGINAS:	76
ÁREAS TEMÁTICAS:	MATEMÁTICA		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, DINÁMICA, GUÍA DIDÁCTICA.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El presente trabajo comprende una investigación acerca de las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación básica media, en la actualidad es muy importante el desarrollo de estas habilidades porque permiten el correcto desempeño del educando en sus actividades académicas, conservando la esencia de su niñez. El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende, por lo que es relevante la incorporación de actividades lúdicas en la adquisición del aprendizaje. El objetivo de este estudio es identificar la problemática relacionada con estas habilidades en desarrollo psicomotor del estudiante, para lo cual se aplicó la investigación cualitativa y cuantitativa, se realizó encuestas a integrantes de la comunidad educativa pertenecientes al subnivel de educación básica media, con lo cual se ha obtenido los resultados para la elaboración de la propuesta.</p>		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0991638029 - 0998340019.	E-mail: selenemoreira83@hotmail.com carolespinoza21@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Abg. Cecibel Tumbaco Ibáñez. MSc.		
	Teléfono: 0961033958		
	E-mail: www.ug.edu.ec		