



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL
PROYECTO EDUCATIVO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA**

TEMA

**INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE
CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 "LUIS SALGADO
CARRILLO ZONA 8; DISTRITO 5; CIRCUITO 09D05C02_03
DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL,
PARROQUIA TARQUI, PERIODO 2015 - 2016. DISEÑO
DE UNA GUIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS CON ENFOQUE DE DESTREZAS
CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.**

CODIGO: LP1-17-144

AUTORES: CENTENO RODRÍGUEZ TALIE IVETTE

SANTANA MORÁN ELEANA LIZETH

CONSULTOR: MSC. ANGEL BAÑO ALDAZ

GUAYAQUIL, 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL**

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila Msc.
VICEDECANO

Msc. Ed. Sofía Jácome
DIRECTORA SISTEMA SEMIPRESENCIAL

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO DE LA FACULTAD

Guayaquil, enero de 2017

Arq.

Silvia Moy-Sang Castro MSc.

**Decana de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-**

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Primaria, el enero de 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes: Centeno Rodríguez Talie Ivette con C.C: 0909696445; Santana Morán Eleana Lizeth con C.C: 0925050593 diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de las Técnicas Lúdicas en la calidad del Aprendizaje Significativo en el Área de Matemática, de Cuarto de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo" Zona 8; Distrito 5; Circuito 09D05C02_03 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica de actividades lúdicas con Enfoque de Destreza con Criterio Desempeño.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

.....
MSc. Ángel Baño Aldaz
CONSULTOR ACADÉMICO

Guayaquil, 28 de agosto de 2017

**Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.
Decana de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-**

DERECHO DE LAS AUTORAS

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de las Técnicas Lúdicas en la calidad del Aprendizaje Significativo en el Área de Matemática, de Cuarto de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” Zona 8; Distrito 5; Circuito 09D05C02_03 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica de actividades lúdicas con Enfoque de Destreza con Criterio Desempeño.

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,

Centeno Rodríguez Talie Ivette
C.C. 0909696445

Santana Morán Eleana Lizeth
C.C. 0925050593

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL**

PROYECTO

TEMA: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE CUARTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 "LUIS SALGADO CARRILLO" ZONA 8; DISTRITO 5; CIRCUITO 09D05C02_03 DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUI, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON ENFOQUE DE DESTREZA CON CRITERIO DESEMPEÑO.

APROBADO

TRIBUNAL N° 1

TRIBUNAL N° 2

TRIBUNAL N° 3

Centeno Rodríguez Talie Ivette
C.C. 0909696445

Santana Morán Eleana Lizeth
C.C. 0925050593

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSC. RUÍZ LÓPEZ DANIEL

MSC. QUEZADA ERAS ALEXANDRA

MSC. AYALA CAMPOVERDE CARLOTA

MSC. AGUILAR LARA CRISTINA ADRIANA

DEDICATORIA

Dedico este Proyecto a mi familia, por estar a mi lado en todo momento y darme la fortaleza necesaria para seguir adelante y, superarme cada día para servir de ejemplo a mis amados hijos y nietos, a mi esposo por aceptar y comprender el esfuerzo que implica este proyecto y a mis hermanos que siempre están pendientes de mis logros, incentivándome a alcanzar nuevas metas de superación para orgullo y felicidad de todos.

Centeno Rodríguez Talie Ivette

Dedico este trabajo de investigación a Dios creador por darme el don de la vida, a mi padre por ser la luz que guía mi camino siempre, a mi madre de manera única y especial por ser el principal cimiento para la construcción de mi vida emocional y profesional, sentó en mi las bases de responsabilidad y deseos de superación, en ella tengo el espejo en el cual me quiero reflejar; pues sus virtudes infinitas y su gran corazón me llevan a admirarla y amarla cada día más. A mis hermanos les agradezco no solo por estar presentes aportando y dando buenas experiencias a mi vida, sino por los grandes momentos de felicidad y de diversas emociones que siempre han causado en mí. A mi familia y amigos, que de una u otra manera creyeron en mí y estuvieron apoyándome e impulsándome a continuar; ustedes también son parte de este gran logro.

Santana Morán Eleana Lizeth

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios quien con su infinita bondad, me permite disfrutar de alcanzar una meta más en mi vida, rodeada de mi familia que ha sido un importante apoyo en esta travesía. A mi inolvidable madre que desde el cielo me acompaña cada minuto de mi vida, ella es el motor de fuerza y perseverancia que me impulsa a seguir creciendo día a día, tratando de seguir su valioso ejemplo.

Centeno Rodríguez Talie Ivette

Agradezco a la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico para poder estudiar mi carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día. Agradezco a nuestros asesores de tesis por haberme brindado la oportunidad de recurrir a sus capacidades y conocimientos científicos. Así como también haberme tenido toda la paciencia del mundo para guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Santana Morán Eleana Lizeth

Índice General

Preliminares

Portada	i
Directivos.....	ii
Aprobación del consultor académico.....	iii
Derecho de autoras.....	iv
Aprobado por el Tribunal.....	v
Calificación del Tribunal Examinador	vi
Dedicatoria	vii
Agradecimiento.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de cuadros.....	xiii
Índice de tablas.....	xiv
Índice de gráficos.....	xv
Resumen.....	xvi
Abstract.....	xvii
Introducción	1

Capítulo I2

El Problema2

Contexto de la investigación.....	2
Problema de Investigación	4
Situación Conflicto.....	6
Hecho Científico	8
Causas del problema.....	10
Formulación del problema.....	11
Objetivos de la Investigación.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Interrogantes de Investigación.....	12
Justificación.....	13

Capítulo II.....	15
Marco Teórico	15
Antecedentes de estudio.....	15
Bases teóricas	18
Técnicas lúdicas	18
Las técnicas lúdicas en el desarrollo integral	20
Ámbito de las técnicas lúdicas	22
Juegos didácticos.....	22
Las técnicas lúdicas en el entorno educativo	24
Inteligencias múltiples	26
Motivación.....	30
Actualización Docente.....	32
Estrategias Metodológicas.....	32
Planificación Educativa	35
Aprendizajes significativos	38
Dimensión Actitudinal.....	39
Actitud hacia el aprendizaje significativo.....	39
El aprendizaje significativo en el entorno educativo.....	42
Dimensión Cognitiva	43
Material didáctico de Matemática.....	43
Objetivos de los materiales didácticos.....	44
Ventajas del trabajo con materiales didácticos.....	44
Colección de recursos didácticos.....	45
Otros recursos didácticos.....	46
Habilidades del Pensamiento.....	47
Rendimiento escolar	49
Matemáticas	50
Importancia de la matemática en la educación.....	50
Matemática y las habilidades del pensamiento.....	50
Fundamentación Pedagógica.....	52
Fundamentación Psicológica.....	53
Fundamentación Legal.....	54
Términos relevantes.....	57

Capítulo III	60
Metodología, Proceso, Análisis Y Discusión De Resultados.....	60
Diseño Metodológico.....	60
Tipo de Investigación.....	60
Investigación Descriptiva.....	60
Investigación Correlacional.....	61
Investigación Cualitativa.....	61
Investigación Cuantitativa.....	62
Población y Muestra.....	62
Muestra.....	63
Métodos de la Investigación.....	66
Método inductivo.....	66
Método deductivo.....	66
Método Descriptivo.....	67
Técnicas e instrumentos de la investigación.....	67
Observación Directa.....	67
La encuesta.....	68
El test.....	69
El cuestionario.....	69
La entrevista.....	70
Otros instrumentos utilizados.....	71
Análisis e Interpretación de Resultados.....	71
Entrevista dirigida al Director de la Escuela Fiscal Vespertina “Luis Salgado Carrillo”.....	73
Entrevista dirigida a docentes de la Escuela Fiscal Vespertina “Luis Salgado Carrillo”.....	74
Encuesta dirigida a representantes legales de la Escuela Fiscal Vespertina “Luis Salgado carrillo”.....	84
Test dirigido a los estudiantes de la Escuela Fiscal Vespertina “Luis Salgado Carrillo”.....	94
Análisis de los datos obtenidos.....	104
Análisis de la Chi Cuadrada.....	104
Variables.....	104
Hipótesis.....	104
Conclusiones.....	107
Recomendaciones.....	108

Capítulo IV	109
La Propuesta	109
Título.....	109
Justificación.....	109
Objetivos:.....	110
Objetivo general.....	110
Objetivos específicos.....	110
Aspectos teóricos.....	111
Factibilidad de su aplicación.....	111
Descripción de la Propuesta.....	113
Guía de enfoque de destrezas en matemática.....	115
Índice de la propuesta.....	116
Conclusiones.....	149
Bibliografía.....	150
Anexos.....	155

Índice de Cuadros

Cuadro 1 Población	63
Cuadro 2 Muestra	64
Cuadro 3 Operacionalización de variables	65

Índice De Tablas

Tabla 1 Técnicas Lúdicas	74
Tabla 2 Rendimiento Escolar	75
Tabla 3 Estrategias metodológicas	76
Tabla 4 Aprendizaje significativo.....	77
Tabla 5 Actualización docente	78
Tabla 6 Juegos didácticos.....	79
Tabla 7 Planificación.....	80
Tabla 8 Actualización en técnicas lúdicas	81
Tabla 9 Aplicación asertiva	82
Tabla 10 Guía didáctica	83
Tabla 11 Habilidades del pensamiento	84
Tabla 12 Actualización docente	85
Tabla 13 Institución Educativa	86
Tabla 14 Forma de enseñanza	87
Tabla 15 Proceso educativo.....	88
Tabla 16 Motivación escolar	89
Tabla 17 Aprendizajes alcanzados	90
Tabla 18 Interés y motivación	91
Tabla 19 Actitud positiva.....	92
Tabla 20 Material didáctico	93
Tabla 21 Matemática	94
Tabla 22 Vida diaria.....	95
Tabla 23 Aprendizaje en matemática.....	96
Tabla 24 Juegos en clase	97
Tabla 25 Olvido rápido del conocimiento	98
Tabla 26 Uso del conocimiento.....	99
Tabla 27 Fácil asimilación.....	100
Tabla 28 Juegos en el hogar.....	101
Tabla 29 Actividades divertidas.....	102
Tabla 30 Aprender Jugando.....	103
Tabla 31 Chi Cuadrada.....	105
Tabla 32 Frecuencias esperadas.....	105
Tabla 33 Probabilidad.....	106

Índice De Gráficos

Gráfico 1 Habilidades del pensamiento.....	84
Gráfico 2 Actualización docente.....	85
Gráfico 3 Institución Educativa.....	86
Gráfico 4 Forma de enseñanza.....	87
Gráfico 5 Proceso educativo	88
Gráfico 6 Motivación escolar.....	89
Gráfico 7 Aprendizajes alcanzados.....	90
Gráfico 8 Interés y motivación.....	91
Gráfico 9 Actitud positiva	92
Gráfico 10 Material didáctico.....	93
Gráfico 11 Matemática.....	94
Gráfico 12 vida diaria	95
Gráfico 13 Aprendizaje en matemática	96
Gráfico 14 Juegos en clase.....	97
Gráfico 15 Olvido rápido del conocimiento.....	98
Gráfico 16 Uso del conocimiento	99
Gráfico 17 Fácil asimilación.....	100
Gráfico 18 Juegos en el hogar.....	101
Gráfico 19 Actividades divertidas.....	102
Gráfico 20 Aprender jugando.....	103

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL****FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL****ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA****RESUMEN**

La investigación se ejecutó bajo la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en el área de Matemática, en los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”. Se planteó como objetivo general de la investigación: Determinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo mediante un estudio bibliográfico y observación directa, para diseñar una guía didáctica con Enfoque Destreza con Criterio de Desempeño. Para ello, se aplicaron técnicas, tales como, la observación directa, la encuesta, la entrevista y como instrumentos cuestionarios y test para reunir información veraz del contexto en el cual se desenvuelve la Escuela, lo que permitió verificar la problemática en dicho lugar. Como aspectos relevantes se destacan: la poca participación de los estudiantes en las actividades diarias, poca interacción durante las clases, escaso desarrollo de actividades escolares lúdicas; se puede deducir que no se sienten a gusto en las clases; lo cual incide directamente en la baja calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes y está correlacionado con la falta de actualización pedagógica de los docentes. Motivo por el cual se elabora una guía didáctica con juegos y actividades lúdicas dirigidas a los docentes del año básico observado, para ser incluidas en las planificaciones y ejecutadas en el salón de clases; se espera colaborar con el proceso pedagógico de los estudiantes y docentes para mejorar el desarrollo de hábitos, habilidades y actitudes positivas en el trabajo académico.

**Aprendizaje
Significativo****Técnicas
Lúdicas****Guía
Didáctica**



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

ABSTRACT

The research was carried out under the influence of play techniques in the quality of meaningful learning in the area of Mathematics, in the students of Fourth Year of Basic General Education of the School of Vespertine No. 249 "Luis Salgado Carrillo"; A direct observation was carried out, the application of investigative techniques such as the survey, the interview and the test to gather truthful information about the current context or environment in which the School operates, and to verify the problematic in that place, the most relevant of the Research is based on the low participation of students in daily activities, do not interact in classes, do not develop playful school activities, you can deduce that they do not feel comfortable in classes; Which directly affects the low quality of the significant learning of the students and is correlated with the lack of pedagogical updating of the teachers.

Reason for which a didactic guide is produced with games and play activities directed to the teachers of the basic year observed to be included in their planning and executed in the classroom; It is hoped to collaborate with the pedagogical process of the students and teachers to improve the development of habits, skills and positive attitudes in the work in class.

A general objective was: To determine the influence of play techniques on the quality of meaningful learning through a bibliographic study and direct observation, to design a didactic guide with Skill Focus with Performance Criteria.

**Significant
Learning**

**Play-based
Techniques**

**Didactic
Guide**

INTRODUCCIÓN

En la actualidad las actividades lúdicas fomentan un importante estímulo del aprendizaje, se debe asimilar que cuando un niño o niña juegan también están aprendiendo, explorando, descubriendo y experimentando su entorno.

Los estudiantes que se educan requieren de un aprendizaje que les permita desarrollar destrezas y habilidades, descubriendo otras potencialidades que logran que el proceso educativo sea más eficiente a la hora de aplicar técnicas lúdicas de aprendizaje aplicadas dentro del aula de clases.

La falta de actividades didácticas impresas en la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo es evidente; por consiguiente el presente proyecto promueve este tipo de herramienta educativa que aporta significativamente en el mejoramiento del aprendizaje y la calidad de la educación.

Con este análisis se han considerado cuatro capítulos en su estructura:

Capítulo I, Se enfoca el problema tomando en cuenta: contexto de investigación, problema de investigación, causas, formulación del problema, objetivos de investigación, interrogantes de investigación y justificación.

Capítulo II, Se desarrolla el Marco Teórico en donde se encuentra los fundamentos teóricos del problema, se detalla detenidamente las dos variables, finalmente se establece la hipótesis de la Investigación.

Capítulo III, La metodología es el estudio del análisis y discusión de resultados, tipos de investigación, población y muestra, métodos, técnicas e instrumentos de investigación, conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV, La metodología es el estudio del análisis y discusión de resultados. Se refiere a la guía didáctica, la misma comprende las siguientes partes: título, justificación, objetivos, factibilidad, con la debida descripción de actividades.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

Una de las maneras más efectivas y eficaces de aprender es jugando, permitiendo descubrir nuevos conocimientos, desarrollando la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás. Si se considera a la vivencia como una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes. Cada experiencia lúdica enfrenta al estudiante a situaciones nuevas, se le presenta como desafío u obstáculo a superar.

Uno de los propósitos del sistema educativo constituye el logro de lo que se determina como integral, lo cual se entiende como el cumplimiento de los estándares junto a la concienciación de valores ciudadanos (Asamblea Nacional, 2011) (Ministerio de Educación, 2012).

El 7 de junio de 1982, se crea la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”, debido a la gran demanda de estudiantes de la zona; la escuela lleva este nombre en homenaje a un honorable ejemplo de supervisor de educación.

Desde sus inicios la escuela fue mixta hasta la actualidad, ha constituido de gran ayuda para la educación de los niños y niñas de la

comunidad educativa. La escuela fiscal vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” de la ciudad de Guayaquil, es una institución que cuenta actualmente con 409 estudiantes distribuidos en los diferentes años básicos (1° a 7° año de educación básica). Está conformada por un director y 10 docentes. La escuela está ubicada en el Centro Comunal de la ciudadela Sauces VI Mz. N° 259; pertenece a la zona 8, Distrito 5 de la ciudad de Guayaquil, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui.

Las metas de cambio están unidas al ser humano, por ello los procesos de elección de lo que hoy se conoce como Consejo Estudiantil son el escenario ideal para que los estudiantes tengan bases cimentadas, una vez terminado el proceso de elección democrático. Así, una vez electo el Consejo Estudiantil, en un acto sin precedentes, gana dicho espacio de representación un estudiante, hecho histórico al tratarse de una institución educativa basada en principios éticos.

El problema tiene como contexto social la baja calidad de aprendizaje significativo en el área de Matemática lo cual genera bajo rendimiento escolar por la limitada aplicación de estrategias metodológicas basadas en el juego por parte de los docentes, originando estudiantes con dificultad para comparar, clasificar, analizar, sintetizar, generalizar, inducir y argumentar hechos que ocurren dentro y fuera del aula. Esta falta de habilidades y destrezas, acompañadas del poco interés y desmotivación en clases ocasionan que tengan un deficiente rendimiento escolar e impiden que los estudiantes expresen sus sentimientos y pensamientos de manera espontánea y fluida.

La matemática recreativa es un área de la Matemática actual que se concentra en la obtención de resultados mediante actividades lúdicas, también se dedica a difundir o divulgar de manera entretenida y divertida los conocimientos, ideas o problemas matemáticos, a través del uso de

estrategias metodológicas, juegos y técnicas lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Problema de Investigación

El aprendizaje significativo se fundamenta en los conocimientos previos que tiene el estudiante más los conocimientos nuevos que va asimilando. Estos dos al relacionarse, forman un vínculo y así se construye el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo. Además, el aprendizaje significativo acorde con la práctica docente se presenta de diferentes maneras y paralelo al contexto del alumno y a los tipos de vivencias que tenga cada estudiante y la forma en que las vincule.

El proceso del aprendizaje significativo requiere una dura actividad mental constructiva ya que tienen que hallar que relaciones reales hay entre lo que saben y lo que van a aprender. Uno de los resultados evidentes de esta manera de aprender, es que se van formando una imagen de sí mismos como quienes son capaces de aprender y de ir identificando sus recursos, sus posibilidades y sus limitaciones.

La Unesco en sus investigaciones a determinado que el 55% de las niñas/os entre 5 a 12 años evaluados en el año 2008; poseen dificultad de resolver problemas, utilizar operaciones lógicas básicas, realizar cálculos mentales, manejar lo lógico matemático; esto limita su desarrollo escolar eficaz. (Unesco, 2012)

En el Ecuador, nuestra sociedad está requiriendo cada día personas más preparadas en conocimientos, de las cuales solo aquellas con mejores competencias podrán superar adversidades expuestas en su entorno laboral o escolar, debido a esto es necesario que los alumnos de educación básica aprendan razonar generando hábitos del pensamiento lógico matemático, que como todo proceso, éste requerirá su tiempo para que den

resultados eficientes, caso contrario se estarán formando estudiantes llenos de conocimientos, sin esquemas mentales básicos, siendo parte de una problemática educativa y social.

En los últimos años, se han dado cambios con avances curriculares, análisis de contenidos necesarios, aumento de tecnologías modernas como la computación, se está dando énfasis al desarrollo lógico matemático a través del aumento y mejora de estrategias metodológicas.

En el país la Reforma Curricular consensuada de 1996 ha dado un cambio a las estrategias tradicionalistas; se la consideró como la solución a la pobreza, a la crisis económica, al retraso del país, se observaba una esperanza para el futuro del pueblo, brindando una educación de calidad para formar niños y niñas creativos, reflexivos y críticos.

En la Provincia del Guayas los docentes de diferentes instituciones educativas utilizan de manera limitada el juego educativo como actividad lúdica dentro del salón de clases; ya sea, por existir pocos instrumentos o porque el uso de juegos educativos necesita de tiempo y esfuerzo para su desarrollo y preparación.

El problema observado dentro de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” en los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica Elemental, es la poca participación que tienen en las actividades diarias, no interactúan en las clases, no se preocupan por desarrollar las actividades escolares, lo que nos hace prever que existen problemas de timidez y desmotivación, siempre son los mismos estudiantes los que participan, los demás son poco participativos, se nota en ellos que no se sienten a gusto en las clases o que se aburren; lo cual incide directamente en la baja calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes y está correlacionado con la falta de actualización pedagógica de los docentes.

La guía didáctica propuesta servirá de soporte a los aprendizajes de procesos lógicos-matemáticos de manera eficaz, a través de la actividad competitiva entre los estudiantes, para alcanzar el desarrollo de sus habilidades cognitivas y el éxito en el aprendizaje. Uno de los propósitos esenciales de la educación es desarrollar en los estudiantes el pensamiento analítico para realizar conjeturas y entender el significado de los resultados obtenidos y los procesos usados en la resolución de problemas, que permitan enfrentar las complejas situaciones, asimilar los cambios y buscar soluciones acertadas a los problemas complejos del mundo moderno.

Situación Conflicto

La situación conflicto es la baja calidad del aprendizaje significativo en el área de matemáticas, en los estudiantes Cuarto Año de Educación General Básica Elemental, los estudiantes demuestran bajo rendimiento escolar en esta área, poca participación y desmotivación. Esto indica la falta de fortalecimiento de los diferentes conocimientos y destrezas adquiridas de manera paulatina, dado que si no se ha logrado alcanzar el manejo de conceptos básicos, operaciones elementales, desarrollo del pensamiento desde sus hogares, la situación repercute en el aprendizaje significativo de los educandos de la escuela.

La situación de conflicto se ve agravada debido a que la mayoría de los docentes no realizan cursos de actualización acerca de los modelos pedagógicos que se adaptan a los requerimientos de la sociedad actual. Dentro de los estudios para alcanzar un nivel óptimo de aprendizajes significativos encontramos la matemática recreativa, la cual es un concepto tan antiguo como lo son los juegos en los que actúan la lógica o el cálculo mental de alguna manera.

El problema radica en que el docente ha olvidado o no comprende que el juego es una herramienta lúdica para el desarrollo

de conocimientos, de la inteligencia y la socialización en el entorno del niño. El maestro debe desarrollar y aplicar las técnicas lúdicas para perfeccionar el aprendizaje de la matemática, que incidan de manera positiva en el proceso de aprendizaje, identificando causas que no ayudan a obtener excelentes resultados.

Debido a que el proceso educativo ha ido transformándose y haciéndose más mecánico, olvidando que los estudiantes desde que nacen, juegan para estimular su creatividad y distinguir el entorno que los rodea, esto se ha ido manifestando en forma espontánea y ocupa en el estudiante un lugar primordial.

La cotidianidad de la escuela y del proceso de aprendizaje en el salón de clases, evidencian problemas relacionados con la retención de nuevos conocimientos en relación a la matemática, los cuales se inician en las diversas estrategias metodologías utilizadas por los docentes durante su desarrollo pedagógico, en la desmotivación de los estudiantes, su proceso cognitivo del área y en la falta de aplicación de actividades lúdicas, considerando su gran importancia para la formación total del individuo.

Por lo tanto, desde la investigación del aula y del entorno de trabajo de los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica, se planteó la implementación, dentro del proceso de aprendizaje, de estrategias metodológicas basadas en el elemento lúdico y en el juego, iniciando de situaciones problemáticas que permitan desarrollar la capacidad de análisis y reflexión en el estudiante, en ambientes motivadores que cooperen a la aplicación del nuevo conocimiento en la vida diaria y en el contexto.

A lo largo de este proceso cognitivo, el estudiante consigue desarrollar su capacidad de abstracción, a la hora de observar situaciones reales y sintetizarlas matemáticamente para lograr manejar el problema de forma más sencilla. De esta forma, la utilidad de estos juegos y, por ello, el

aprendizaje conseguido con ellos, reside en la correlación directa que existe entre el planteamiento matemático y alguna situación diaria en la vida del estudiante.

La situación mejora al concienciar a la comunidad educativa y al docente en el uso de técnicas y estrategias lúdicas a través de seminarios, talleres y la implementación de la guía didáctica de actividades lúdicas, encaminando a los estudiantes a desarrollar la capacidad creativa para proponer nuevas soluciones a problemáticas ya conocidas en la vida cotidiana y es que las situaciones descritas en los diferentes ejercicios se encuentran fácilmente en las rutinas del estudiante.

Es así, como el estudiante puede poner en práctica los conocimientos matemáticos adquiridos en la relación con su entorno haciendo las respectivas conexiones interdisciplinarias.

Hecho Científico

Baja calidad del aprendizaje significativo en el área de matemática, en los estudiantes Cuarto Año de Educación General Básica Elemental de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”, Zona 8; Distrito 5; Circuito 09D05C02_03 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016.

En la institución educativa al preguntar a varios maestros nos informaron que los alumnos tienen bajo rendimiento especialmente en el área de matemática, porque muchos de ellos no han trabajado en dicha área, las capacitaciones son casuales o algunos métodos son difusos y este mismo inconveniente sucede con los progenitores que no están en condiciones de guiar las tareas por los cambios que se ha dado en la educación de los hijos.

En las pruebas SER aplicadas a 803 065 estudiantes del Ecuador, en el 2009 los estudiantes de la Sierra alcanzó los mejores puntajes. Vallejo apuntó: “Vemos que a medida que el niño crece y se transforma en joven tiene menos resultados buenos en matemática”. Los docentes tienen la obligación de capacitarse, actualizarse para hacer del estudiante una persona competitiva y de la misma manera guiar a los padres de familia ya que muchos de ellos desconocen sobre dicha asignatura.

De acuerdo al Plan Nacional del Buen vivir publicado en el año 2013 en la página 161 se hace referencia a los fundamentos de educación en lo que se debe dar, calidad y capacitación a los ciudadanos de diferentes niveles o ciclos para el fortalecimiento y transformación de nuestra sociedad ecuatoriana.

En la actualidad pese a los cambios que se ha venido tratando en la educación del Ecuador se puede observar una tendencia en cuanto al bajo rendimiento académico que mantienen los alumnos de educación básica principalmente en el área de matemática.

El problema se fundamentó especialmente en la educación general básica elemental, por lo cual se aplica técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en el área de matemática de Cuarto Año de Educación General Básica, donde actualmente no se cuenta con una guía metodológica de enseñanza activa mediante técnicas lúdicas; lo cual es un aporte fundamental para los estudiantes.

El proyecto es de interés mutuo entre las investigadoras y la comunidad educativa; ya que, permite obtener herramientas que mejoren el proceso de aprendizaje y a su vez optimizar la metodología utilizada por los docentes en el salón de clases. La guía didáctica propuesta sirve de soporte para alcanzar aprendizajes significativos en los estudiantes de una

manera dinámica y divertida; cambiando el contexto monótono del área de matemática

Es pertinente dentro de los lineamientos de la Educación Básica, está inmerso el buscar soluciones para motivar y desarrollar las inteligencias múltiples de los estudiantes que serán el futuro de nuestra patria; como entes formadores y multiplicadores corresponde optimizar las herramientas que se pueden aplicar para mejorar el desarrollo de los procesos del pensamiento lógico matemático y de esta manera alcanzar los parámetros de la calidad educativa.

Para determinar que una educación es de calidad, se debe tener claro qué tipo de sociedad se quiere alcanzar, un sistema educativo es de calidad siempre y cuando lleve a obtener el perfil de aprendizaje requerido. La calidad educativa debe tener como base la equidad, la cual se refleja en la igualdad de oportunidades, todas las personas deben tener acceso a una educación que propicie aprendizajes significativos hasta la culminación de la formación del individuo.

Causas del problema

-  Empleo de estrategias metodológicas no actualizadas.
-  Falta de juegos lúdicos que favorezcan el aprendizaje significativo el contexto educativo.
-  Técnicas inadecuadas durante el proceso de aprendizaje.
-  Escasez de conocimiento sobre la pedagogía activa dentro del proceso del aprendizaje significativo.

- ✚ Carencia de actividades divertidas que automotiven al estudiante en el aprendizaje de la matemática.

Formulación del problema

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en calidad del aprendizaje significativo en el área de matemática, de Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” Zona 8; Distrito 5; de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo mediante un estudio bibliográfico y observación directa, para el diseño de una guía didáctica de actividades lúdicas con enfoque destreza con criterio de desempeño.

Objetivos Específicos

- ✚ Definir la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, encuestas a docentes, estudiantes y representantes legales de la institución objeto de estudio y entrevistas.
- ✚ Identificar la calidad del aprendizaje significativo en el área de matemática, mediante un estudio bibliográfico, encuestas al director, docentes, estudiantes y representantes legales de la institución objeto de estudio y entrevistas.

-  Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para el diseño de una Guía Didáctica de actividades lúdicas con enfoque destreza con criterio de desempeño a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de Investigación

- ¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo de Matemática?
- ¿Cuál es la finalidad de las técnicas lúdicas en el aula de clases?
- ¿Qué importancia tienen las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes en el aula?
- ¿De qué manera las técnicas lúdicas motivan a los estudiantes a alcanzar destrezas en la asignatura de matemáticas?
- ¿A qué se llama aprendizaje significativo?
- ¿Qué estrategias se usan para contribuir a superar las dificultades en el aprendizaje de Matemática?
- ¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en el salón de clases para incentivar la motivación del estudiante?
- ¿El aprendizaje significativo es importante en el desempeño del estudiante en la asignatura de matemáticas?
- ¿De qué manera apoyaría al mejoramiento de la calidad educativa una guía didáctica?
- ¿Se considera una guía didáctica como un instrumento para el desarrollo de aprendizajes significativo?

Justificación

El Proyecto es conveniente porque contempla ofrecer a la comunidad educativa de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”; la aplicación de técnicas lúdicas para mejorar la calidad del aprendizaje significativo en el área de matemática; ya que, la deficiencia de las mismas en actividades de desarrollo de conocimientos de los educandos motivada por el desinterés hacia la asignatura por parte de los padres, afecta el proceso cognitivo en lo referente a un bajo rendimiento educativo. A través de los juegos se pueden romper esquemas tradicionales de rechazo hacia las matemáticas; incentivando de manera lúdica y espontánea la asimilación de los conocimientos y sobre todo la fijación y aplicación de los aprendizajes.

Este proyecto pretende expresar la importancia de las actividades lúdicas como herramientas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica, ellos son los beneficiarios inmediatos, y a nivel mediato todos los estudiantes de la Institución y de otras Instituciones educativas que lo requieran como fuente de consulta.

En la sociedad actual se vuelve un requisito indispensable el desarrollo de seres humanos creativos, lógicos y críticos que sean capaces de adaptarse y ser competitivos dentro del acontecer diario, resolver problemas y ser productivos en beneficio del país. Es elemental aplicar las actividades lúdicas porque contribuyen a la formación integral del niño con visión con recursos necesarios en el desarrollo del aprendizaje. Por lo tanto para aplicarlas se deben seleccionar de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas, características y necesidades del niño.

El juego didáctico permite construir con mayor facilidad el aprendizaje de la matemática, es importante asumir que la lúdica favorece

el desarrollo de los aprendizajes significativos, permite explorar, experimentar y ser creativo a lo largo del trabajo. Para generar procesos de animación lúdica deben estar presentes los actores fundamentales: docentes y estudiantes, quienes en otras palabras participan en la formación de nuestra nación, comprometidos a amar, disfrutar y seguir evolucionando en forma recreativa.

Docentes creativos y actualizados; recursos y materiales didácticos de la institución en conjunto, logran cumplir las expectativas de la comunidad educativa con respecto a la generación de aprendizajes significativos que propicien un mejor nivel de educación.

La educación en el Ecuador se encuentra en constante mejoramiento, por lo cual se hace necesario implementar estrategias innovadoras utilizando la lúdica como herramienta para el desarrollo personal de los estudiantes; se han analizado planteamientos teóricos y perspectivas metodológicas basadas en la Epistemología y la Pedagogía Activa en base a los lineamientos planteados en la Constitución, Código de la Niñez y Adolescencia, LOE, LOI, Plan del Buen Vivir.

Finalmente, se debe recordar que a través del estudio de la matemática, los educandos aprenden valores muy necesarios para el desempeño en las aulas y, más adelante, como profesionales y ciudadanos. Estos valores son: rigurosidad, los estudiantes deben acostumbrarse a aplicar las reglas y teoremas correctamente, a explicar los procesos utilizados y a justificarlos; organización, tanto en los lugares de trabajo como en los procesos deben tener una organización tal que facilite la comprensión en lugar de complicarla; limpieza, los estudiantes deben aprender a mantener las pertenencias, trabajos y espacios físicos limpios; respeto, tanto a los docentes, autoridades, compañeros, compañeras, a sí mismo y a los espacios físicos; y conciencia social, los estudiantes deben entender que son parte de una comunidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio

Una vez realizadas las investigaciones se evidenció que el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” Zona 8; Distrito 5; de la Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016 es muy bajo, además de no existir ninguna investigación sobre el problema motivo del proyecto. Posiblemente se pueda encontrar alguna investigación con cierto grado de similitud, pero definitivamente no con el enfoque creativo, original y didáctico del presente proyecto.

Lo concerniente al desarrollo del pensamiento lógico, la memoria operativa, el razonamiento (abstracto - numérico), la estrategia metodológica que se aplica en la enseñanza de Matemática y la motivación que se transmite al estudiante para aprender, son las bases fundamentales en el proceso enseñanza – aprendizaje, actualmente la aplicación en el aula es escasa o nula por parte de los docentes. Los datos que se obtengan de esta investigación acerca de los ejes, dificultades, estrategias para un aprendizaje matemático significativo y la importancia de la comprensión del lenguaje matemático están enmarcados dentro de la realidad nacional. Estos datos se exponen en la Matriz de Operacionalización de variables ubicada en los anexos de este documento.

(Riveron O. , 2012, pág. 23)

El trabajo del autor sostiene que los procedimientos lógicos siempre aparecen ligados a un contenido concreto, pero que a su vez depende del campo de aplicación y que le añade un componente específico, en una estrecha interrelación con el componente general. Y que estos procedimientos se utilizan con mucha constancia en la enseñanza y sin ellos es imposible el pensamiento pleno del hombre. (pág. 23)

(Sanchez, 2014) Por otra parte la investigación realizada por la autora: en su libro titulado:

Actividades Lúdicas para la Iniciación en el Mundo de la Matemática de los niños de 4 a 6 años de edad” teniendo como objetivos sistematizar las diferentes actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la pre-matemática, identificar los elementos a desarrollar en el ciclo Inicial vinculados a la pre-matemática, determinar las características de la Pre-Matemática en el ciclo inicial; desarrollando una investigación descriptiva y la observación, determinando que el desarrollo del pensamiento lógico matemático permite al preescolar cimentar su propio conocimiento logrando que el niño tenga un aprendizaje significativo, que piense por sí mismo sin temor a equivocarse, ya que de esas equivocaciones el niño aprenderá. (p. 45)

El juego tiene un papel primordial en los niños, a través de él se logran aprendizajes significativos, desarrollando la autoestima, seguridad y el espíritu de competencia que incentiva al niño a la búsqueda de nuevos retos.

(Mayra, 2012) Menciona:

En su tesis sobre la Actividades Lúdicas y su Influencia en el Aprendizaje de la pre-matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil “Mario Benedetti”, Cotacollao - Quito, período 2010 – 2011, para la obtención de su título: Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Parvularia, otorgado por la Universidad Central del Ecuador, haciendo referencia que: La educación iniciada a los niños desde los 3 o 4 años propone uno de los primeros pasos fundamentales en el desarrollo de la lógica matemática; ya que, permite que las niñas/os empiecen a pensar. Además establece que el desarrollo de los conceptos se produce porque la niña/o busca adaptarse al medio, organiza sus ideas en el proceso de asimilación y acomodación. (p. 123)

La anterior investigación citada, se relaciona con el presente estudio, en cuanto se determina que el desarrollo cognitivo del niño en la etapa inicial, no solo el entorno o las vivencias que ya comienza experimentar son los que influyen directamente en el crecimiento lógico matemático, sino que también influyen los conocimientos básicos que comienzan a recibir tanto de padres como maestros de los conceptos matemáticos como la numeración, su identificación y diferentes denominación.

En su investigación sobre la “Elaboración de una guía metodológica para el desarrollo en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela “Juan Montalvo” de la Provincia Pichincha Cantón Rumiñahui durante el periodo 2009 – 2010, tesis de grado presentada previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de Educación, que es otorgado por la Universidad Técnica de Cotopaxi”, Citó lo expresado por Piaget en uno de sus libros que el entendimiento lógico matemática deriva inicialmente de las acciones del niño/a

sobre el mundo cuando aún en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus móviles y otros juegos lúdicos y matemáticos para enseguida formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias. (Cueva, UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO, 2010) (p. 79)

Dando a entender que la influencia directa que tienen en su mayoría las acciones que realiza el niño aun cuando es bebé, en el desarrollo lógico matemático para luego formar las expectativas o maneras de responder y enfrentarse ante determinadas situaciones. Resaltando que el juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje principalmente en el desarrollo de las funciones básicas de los niños que se inician en el mundo de las matemáticas. La finalidad es brindarle al niño el desarrollo de habilidades y destrezas del razonamiento lógico matemático.

BASES TEÒRICAS

TÈCNICAS LÙDICAS

La actividad lúdica como proceso unido al desarrollo del ser humano, no es ciencia, ni disciplina, ni una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una inclinación de hacerle frente a la cotidianidad, es una manera de estar en la vida y de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, en conjunto con la distensión que producen las actividades lúdicas dentro del salón de clases.

La experiencia lógico-matemática implica una actuación directa del niño, bien sobre los materiales con los que va a construir objetos con determinadas propiedades, o bien sobre los objetos ya contruidos para establecer entre ellos relaciones de similitud o

diferencia, o para efecto de efectuar transformaciones que modifiquen la cantidad. (Montes, 2012) (p. 35)

Las actividades lúdicas están sumamente ligadas con el juego, es por ello que deben generar situaciones espontáneas, voluntarias y libres que produzcan espacios adecuados para la adquisición de conocimientos.

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. (Guerrero, 2014) (p. 18)

La técnica lúdica o juego ayuda a exteriorizar las más profundas emociones; lo que permite resolver conflictos internos y reducir los efectos negativos de experiencias pasadas. Favorece el crecimiento integral del estudiante equitativamente en los aspectos emocionales, sociales, físicos, e intelectuales, optimizando la observación, la reflexión y la criticidad, enriquece el vocabulario, fortalece y desarrolla la autoestima y la creatividad.

El juego se utiliza para desarrollar habilidades que les son necesarias, a lo largo de la vida, como el comportamiento y la lucha para la perfección en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida. (Hurtado, 2015) (p. 64)

Las actividades lúdicas ayudan a desarrollar las habilidades necesarias para la competencia cotidiana, permitiendo el aprendizaje significativo en todo lo que lo relacione diariamente. Se debe considerar el juego como sinónimo de diversión, que ofrece al estudiante la ventaja de imaginar la realidad de una forma satisfactoria, provocándole una sensación de regocijo y tranquilidad.

Las técnicas lúdicas en el desarrollo integral

La utilización de actividades lúdicas permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el afianzamiento de normas valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral.

Respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jimenez B. , 2002)(p. 46)

La lúdica es una forma de vivir en lo cotidiano, para esto se debe sentir emoción y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica incentiva el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en el ser humano.

La actividad lúdica se piensa como una dimensión del desarrollo del ser humano, siendo parte constitutiva de él. El significado de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad por aprender, de comunicarse constantemente, de sentir, de expresarse y provocar en el ser humano una serie de emociones guiadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los conduce a una verdadera herramienta productora de emociones.

El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social. (Cueva, 2010) (p.30)

El juego nos abre las puertas a la estimulación de la memoria mediante la asociación de características específicas unidos con la experimentación ayudan a comprender de forma clara y concreta la materia en estudio, del mismo modo pretende llegar a la verdad mediante la utilización del método científico por ser considerado un método verificable y explicativo; lo que facilita el desarrollo de la memoria cognitiva.

Además, de conocer las características del niño o niña, el docente debe estar consciente de cuáles son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral, planteamiento que reafirma Pellicciota citada por (Zielinski, 2000), al señalar: "El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, es elaboración de temores, angustias, es definitiva una actividad creadora" (p. 430). El juego es muy importante en el proceso de aprendizaje ya que desarrolla las potencialidades de los estudiantes en forma espontánea y auténtica.

ÁMBITO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS

Juegos didácticos

El juego se define como cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo reglas. La alegría del niño-niña en el

juego es la consecuencia y no el fin, la actividad fundamental del niño-niña es el juego y es imprescindible para su adecuado desarrollo, disponiendo de espacio y tiempo suficientes para esta actividad, en la que incluye sentimientos, pensamiento y conocimiento, afirmando su personalidad.

El juego es la base esencial de la infancia y tiene mucha trascendencia en la vida del niño-niña, además es una forma de exteriorización de lo que piensa y siente, el juego es la máxima expresión con lo que el niño-niña desarrolla su imaginación y experimenta situaciones nuevas, supera acontecimientos pasados, sintiendo fundamentalmente satisfacción y placer.

El juego es un estímulo valioso por medio del cual el hombre se hace hábil, perspicaz, diestro y fuerte. Se dice que el que aprende jugando aprende dos veces una para su satisfacción personal y otra para su vida.

Mientras que para los adultos el juego es por lo general sólo el medio para liberarse de las tensiones que le producen las preocupaciones cotidianas, para el niño-niña constituye la principal actividad, la que más atrae y absorbe su interés, pues le proporciona alegría, la alegría de la creación, del triunfo o del placer estético.

Jugar es la esencia de la vida de un niño, nadie necesita enseñarle a jugar. Un bebé a las pocas semanas ya sabe hacerlo; sacude sus brazos, flexiona las piernas, fija la mirada con atención, percibe el acercamiento de otros con pataleos, balbuceos. El juego es su actividad, su trabajo, el niño no juega por compulsión exterior, sino impulsado por una necesidad interior. Educación inicial y la escuela, se sirven de esa necesidad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador. (Océano, 2000) (p. 21)

En los primeros años de vida el niño-niña jugará de manera solitaria, para posteriormente hacerlo con otros niños y niñas, convirtiéndose el juego en un elemento fundamentalmente socializador. El juego en el niño-niña aparece espontáneamente, es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo lo prepara para la madurez.

El niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo al grado de su desarrollo mental, por ambas consideraciones el juego es fuente de placer, ya que en el encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu. (Perez, 2006) (p. 22)

Durante el juego el niño entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos, lo que les permite adquirir numerosas nociones del mundo que lo rodea y desarrollar importantes procesos del conocimiento y cualidades de la personalidad.

Los juegos didácticos facilitan la educación ya que es el mismo niño que explora, y tiene curiosidad sobre qué es lo que está viendo y oyendo. Existen juegos desde: El abecedario, hasta combinaciones químicas, y muchas cosas más. (Loss, 1995) Da el siguiente criterio sobre métodos lúdicos. “Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente” (p.89). A través de los juegos didácticos se pueden obtener aprendizajes significativos, el docente debe aprovechar estas actividades divertidas e incluirlas en su planificación.

Las técnicas lúdicas en el entorno educativo

Se debe entender como docente que no siempre se tendrá la predisposición de todos los estudiantes frente a las actividades lúdicas, está en el docente llegar de una manera adecuada hacia él, y presentarle las actividades lúdicas de una forma llamativa y divertida.

Gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano. (Sheines-Malajovic, 1981-2000) (p. 127)

Es importante comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el estudiante desde que nace para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes y acordes a las necesidades de aprendizaje, que lo faculden a un desarrollo óptimo y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al estudiante desde su concepción, y entorno lo hace único y singular; cada niño es un mundo y por lo tanto requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser atraído de una forma más atractiva hacia su aprendizaje; sin olvidar que ya es participe con sus pre saberes.

Si la educación es un proceso mediante el cual la persona se desarrolla y madura, logrando adaptarse al entorno en el que vive; y, si educar implica conocer, descubrir y experimentar; será necesario reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el

mundo al que acaba de llegar; después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juego es hablar de educación.

(Calero, 2006) En su libro “Educar Jugando” afirma:

que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. (p.97)

El enfoque que hace en el libro corresponde a la etapa de escolarización en Educación Inicial y Educación Primaria. Hablar del juego es muy vasto, comprende una etapa preescolar y otra postescolar. Con estos elementos se podrá continuar la presente investigación haciendo énfasis en la etapa escolar y particularmente en el cuarto año de educación general básica.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiere conciencia de su utilidad comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuánto puede hacer, recibe estímulos para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

(Calero, 2006) (pág. 20)

Por lo que se concluye que el juego es uno de los medios que el niño- niña tiene para aprender y demostrar lo que está aprendiendo. Posiblemente es la forma más creadora de aprendizaje que tiene y la forma de descubrir nuevas realidades, el juego es un valioso medio para adaptarse al medio familiar y social, por lo que es recomendable animarlo

no prohibiendo, ni restringiendo, sino más bien proporcionando lugares seguros, medios y materiales necesarios, recomendaciones oportunas y claras.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

¿Qué es una inteligencia? “Es la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas, para crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural” (Gardner, 1982)(p.19). Hasta ahora hemos supuesto que el conocimiento humano era unitario y que era posible describir en forma adecuada a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia.

Gardner propuso que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia. Así pues, Gardner no entra en contradicción con la definición científica de la inteligencia, como la “capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos” y que “Cada ser humano tiene una combinación única de inteligencia. Éste es el desafío educativo fundamental. Podemos ignorar estas diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos tomar las diferencias entre ellas”. (Gardner, Inteligencias múltiples, 1983)(p. 145)

La mayoría de los individuos deben tener la totalidad de estas inteligencias. Cada una desarrollada de un modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el ambiente y de la cultura en que crecimos. Las combinamos y las usamos en diferentes grados, de manera personal y única.

No siempre las calificaciones más altas tienen como resultado los mejores profesionales. Son muchos los estudiantes que han sido etiquetados como alumnos con dificultades en el aprendizaje o con déficit de atención los cuales son sometidos a tratamiento con medicación y considerados enfermos mentales.

Howard Gardner, creador de la teoría de las Inteligencias Múltiples define la inteligencia como: “La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (Gardner, 1983, p. 35). Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. No niega el componente genético. Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Howard Gardner y sus colaboradores de la prestigiosa Universidad de Harvard advirtieron que la inteligencia académica (la obtención de titulaciones y méritos educativos; el expediente académico) no es un factor decisivo para conocer la inteligencia de una persona. Un buen ejemplo de esta idea se observa en personas que, a pesar de obtener excelentes calificaciones académicas, presentan problemas importantes para relacionarse con otras personas o para manejar otras facetas de su vida. Gardner y sus colaboradores podrían afirmar que Stephen Hawking no posee una mayor inteligencia que Leo Messi, sino que cada uno de ellos ha desarrollado un tipo de inteligencia diferente.

La investigación de Howard Gardner ha logrado identificar y definir hasta ocho tipos de inteligencia distintas:

► **Inteligencia lingüística**

La capacidad de dominar el lenguaje y poder comunicarnos con los demás es transversal a todas las culturas. Desde pequeños aprendemos a usar el idioma materno para podernos comunicar de manera eficaz. La inteligencia lingüística no solo hace referencia a la habilidad para la comunicación oral, sino a otras formas de comunicarse como la escritura, la gestualidad, etc. Quienes mejor dominan esta capacidad de comunicar tienen una inteligencia lingüística superior. Profesiones en las cuales

destaca este tipo de inteligencia podrían ser políticos, escritores, poetas, periodistas, etc.

► **Inteligencia lógico-matemática**

Durante décadas, la inteligencia lógico-matemática fue considerada la inteligencia en bruto. Suponía el axis principal del concepto de inteligencia, y se empleaba como baremo para detectar cuán inteligente era una persona. Como su propio nombre indica, este tipo de inteligencia se vincula a la capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos. La rapidez para solucionar este tipo de problemas es el indicador que determina cuánta inteligencia lógico-matemática se tiene. Los célebres test de cociente intelectual (IQ) se fundamentan en este tipo de inteligencia y, en menor medida, en la inteligencia lingüística. Los científicos, economistas, académicos, ingenieros y matemáticos suelen destacar en esta clase de inteligencia.

► **Inteligencia espacial**

La habilidad para poder observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas está relacionada con este tipo de inteligencia, en la que destacan los ajedrecistas y los profesionales de las artes visuales (pintores, diseñadores, escultores...). Las personas que destacan en este tipo de inteligencia suelen tener capacidades que les permiten idear imágenes mentales, dibujar y detectar detalles, además de un sentido personal por la estética. En esta inteligencia encontramos pintores, fotógrafos, diseñadores, publicistas, arquitectos, creativos, etc.

► **Inteligencia musical**

La música es un arte universal. Todas las culturas tienen algún tipo de música, más o menos elaborada, lo cual lleva a Gardner y sus colaboradores a entender que existe una inteligencia musical latente en todas las personas. Algunas zonas del cerebro ejecutan funciones

vinculadas con la interpretación y composición de música. Como cualquier otro tipo de inteligencia, puede entrenarse y perfeccionarse. No hace falta decir que los más aventajados en esta clase de inteligencia son aquellos capaces de tocar instrumentos, leer y componer piezas musicales con facilidad.

► **Inteligencia corporal y kinestésica**

Las habilidades corporales y motrices que se requieren para manejar herramientas o para expresar ciertas emociones representan un aspecto esencial en el desarrollo de todas las culturas de la historia. La habilidad para usar herramientas es considerada inteligencia corporal kinestésica. Por otra parte, hay un seguido de capacidades más intuitivas como el uso de la inteligencia corporal para expresar sentimientos mediante el cuerpo. En este tipo de inteligencia son brillantes los bailarines, actores, deportistas, y hasta cirujanos y creadores plásticos, pues todos ellos tienen que emplear de manera racional sus habilidades físicas.

► **Inteligencia intrapersonal**

La inteligencia intrapersonal refiere a aquella inteligencia que nos faculta para comprender y controlar el ámbito interno de uno mismo. Las personas que destacan en la inteligencia intrapersonal son capaces de acceder a sus sentimientos y emociones y reflexionar sobre éstos. Esta inteligencia también les permite ahondar en su introspección y entender las razones por las cuales uno es de la manera que es.

► **Inteligencia interpersonal**

La inteligencia interpersonal nos faculta para poder advertir cosas de las otras personas más allá de lo que nuestros sentidos logran captar. Se trata de una inteligencia que permite interpretar las palabras o gestos, o los objetivos y metas de cada discurso. Más allá del contínuum Introversión-Extraversión, la inteligencia interpersonal evalúa la capacidad para empatizar con las demás personas. Es una inteligencia muy valiosa para

las personas que trabajan con grupos numerosos. Su habilidad para detectar y entender las circunstancias y problemas de los demás resulta más sencillo si se posee (y se desarrolla) la inteligencia interpersonal. Profesores, psicólogos, terapeutas, abogados y pedagogos son perfiles que suelen puntuar muy alto en este tipo de inteligencia descrita en la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

► **Inteligencia naturalista**

La inteligencia naturalista permite detectar, diferenciar y categorizar los aspectos vinculados a la naturaleza, como por ejemplo las especies animales y vegetales o fenómenos relacionados con el clima, la geografía o los fenómenos de la naturaleza. Esta clase de inteligencia fue añadida posteriormente al estudio original sobre las Inteligencias Múltiples de Gardner, concretamente en el año 1995. Gardner consideró necesario incluir esta categoría por tratarse de una de las inteligencias esenciales para la supervivencia del ser humano (o cualquier otra especie) y que ha redundado en la evolución.

Motivación

La motivación es un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral, por cuanto orienta las acciones y se conforma así en un elemento central que conduce lo que la persona realiza y hacia qué objetivos se dirige. De acuerdo con (Santrock, 2002)(p. 432) la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido”. La motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. En el plano educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma

(Herrera & Herrera Ramirez, 2004) (pág. 5) indican que “la motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana con respecto al porqué del comportamiento”. Es decir, la motivación representa lo que originariamente determina que la persona inicie una acción (activación), se dirija hacia un objetivo (dirección) y persista en alcanzarlo (mantenimiento). Se debe entender como proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar.

(Stephen & Robbins, 2010)(p. 175) “Se define motivación como los procesos que inciden en la intensidad, dirección y persistencia del esfuerzo que realiza un individuo para la consecución de un objetivo”. Tres perspectivas fundamentales respecto de la motivación: la conductista, la humanista y la cognitiva. La conductista subraya el papel de las recompensas en la motivación, la humanista en las capacidades del ser humano para desarrollarse y la cognitiva enfatiza en el poder del pensamiento.

ACTUALIZACIÓN DOCENTE

Estrategias Metodológicas

Las estrategias usadas por el docente, dentro del salón de clases, son de vital importancia; las mismas se requieren para llevar a cabo o completar el proceso de aprendizaje de una manera más lúdica y de fácil comprensión. El hecho de resolver problemas cotidianos de una manera más lógica nos permite crear la cultura del desarrollo del pensamiento, eliminando los procesos mecánicos que hemos llevado durante años.

Los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño de los estudiantes mediante diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de las destrezas con criterios de desempeño para hacerlo muy importante ir planteando, de forma progresiva, situaciones que incrementan el nivel de complejidad de las habilidades y los conocimientos que se logren, así como la integración entre ambos. (Curricular, 2010) (p. 45)

El desempeño de los estudiantes se debe evaluar de manera secuencial, con diferentes técnicas que ayuden a cuantificar el dominio de las destrezas con criterio de desempeño que hayan podido alcanzar los estudiantes y los aprendizajes significativos de los contenidos planificados.

Dentro de la cultura las actividades lúdicas han tenido un enfoque más recreativo que educativo; esto ha dado pie a la falta de credibilidad de este tipo de actividades dentro del salón de clases. Las actividades lúdicas son de fácil desarrollo y pueden implementarse en cualquier sector de estudios.

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial. (Nuñez, 2002) (p.8)

El docente expone la actividad lúdica como una forma de enseñar contenidos, el estudiante es quien juega, acaparando los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es tan solo, es efecto de una enseñanza sistemática, siendo denominado aprendizaje.

Desde el punto de vista de la pedagogía, la institución educativa es de tipo formal, público o privado, donde se ofrece educación. Una de las principales funciones que le ha delegado la sociedad es verificar el conocimiento del ser humano que se educa, a manera de certificar que contribuirán al bien común mediante sus destrezas, habilidades y conocimientos adquiridos.

Uno de los países con una educación exitosa es Finlandia, se prioriza el desarrollo de la creatividad e innovación y la adquisición de conocimientos mejorando cada una de las capacidades de los ciudadanos, aquí los jóvenes son considerados el futuro de las nuevas generaciones. (Campoverde & Cedeño, 2016) (p. 75)

Cada país busca lograr el mejor desarrollo educativo y que esto repercuta a futuro en la sociedad; es necesario ser conscientes del compromiso y preparación de los docentes. El hecho de desarrollar fundamentalmente la creatividad y la innovación es un logro satisfactorio para el ámbito educativo.

Trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. (Huisinga-Leyden, 2010) (p. 65)

El juego dentro del ambiente educativo no ha sido muy explotado, desde culturas anteriores el juego ha sido tomado como una pérdida de tiempo; en la actualidad se aprovecha el juego como una actividad lúdica y como una herramienta para el desarrollo del proceso educativo dentro del salón de clases.

En la Universidad Juan de Castellanos (Tunja-Boyacá), en su proceso docente educativo, a través de un programa de lúdica educativa, se propone interiorizar la lúdica, para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas. En Bogotá D.C. encontramos que la Fundación Universitaria Los Libertadores oferta desde agosto del 2009 una Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural, lo cual permite apreciar la importancia que paulatinamente va ganando la lúdica en su accionar a nivel pedagógico. (Gonzalez, 2014) (p. 72)

La lúdica es aplicada como una guía para elevar las capacidades del sujeto, es un desarrollo sistemático, se va dando conforme se usan herramientas lúdicas dentro del proceso educativo de una clase; el estudiante desde pequeño se adapta a este tipo de situaciones; las cuales lo van capacitando y desarrollando creativa e intelectualmente.

Planificación Educativa

En el Módulo de Planificación Docente menciona que la planificación educativa pretende facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en los diferentes ciclos, niveles y modalidades de entrega educativa, que se implementa en el Sistema Educativo Nacional. El propósito de esta es que el docente organice de manera sistemática y de acuerdo al contexto los contenidos y actividades que desarrollará, durante un periodo de tiempo, con el fin de responder a las necesidades, intereses y expectativas educativas locales y regionales, las cuales correspondan al proceso de enseñanza aprendizaje, de esta forma se pretende lograr una mejor aplicación del Currículo Nacional Base (CNB) con el

manejo de un trabajo planificado dará como resultado mejorar la calidad educativa. (Ministerio de Educación, 2012)

El manejo de la planificación docente es primordial para organizar las destrezas que se van a desarrollar en los estudiantes, las actividades que se van a realizar para alcanzar el aprendizaje significativo del contenido a desarrollarse.

En la revista la Lúdica como Estrategia Didáctica menciona, el juego es capaz de transformar el conocimiento de distintas formas, y depende de las herramientas que el docente utilice al momento de dar la clase, como lo es de lo feo a lo bonito, lo negro a lo blanco, lo grande a lo pequeño, y viceversa esto convierte a los alumnos en profesionales con capacidades de convertir el aprendizaje en arte. (Martinez, 2004) (p. 15)

La lúdica es un recurso de la enseñanza, el cual debe de ser utilizado desde el nivel pre-primario ya que tiene como fin primordial dentro del contexto del estudiante impulsar confianza, motivación y autonomía en los niños, el jugar motiva al niño a aprender de una forma divertida la cual permite tener un aprendizaje significativo tanto dentro como fuera del aula, proporcionándole satisfacción, alegría, gozo y placer al momento de llevar a cabo las actividades.

En la revista la Importancia de la Excursión Didáctica y su Planificación indica que planificar es un proceso de resoluciones de problemas que el docente debe de enfrentar ya que hay diferentes necesidades que se enmarcan en diferentes contextos, un plan debe ser suficientemente flexible como para ir modificándola en el transcurso en la que se lleva a cabo, ya que se tienen diferentes contextos en el momento de planear, como también se tiene alumnos con capacidades diferentes, por lo que es necesario

realizar cambios en la organización de la planificación de los aprendizajes, con una perspectiva curricular que refuerce la continuidad y la coordinación de los materiales didácticos que pasan a ser recursos capaces de generar conocimientos que facilitan el aprendizaje autónomo en los estudiantes. (González, 2014) (p. 16)

La planificación del docente está enmarcada en diferentes contextos y debe ser flexible en relación a las diferentes capacidades de los estudiantes del salón, para facilitar el aprendizaje en todos los estudiantes.

En el Módulo de Planificación Curricular Menciona que la planificación educativa, es un plan curricular porque es parte esencial para el ámbito educativo, es un proceso determinante para el tipo de estudiante que se quiere formar, el niño debe ser capaz de solucionar y analizar problemas, con el propósito de que el alumno crezca con metas y competencias en su medio escolar o social, de esta manera convertir el escenario educativo en un proceso eficaz y eficiente para una educación, para logra un aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes. La planeación involucra una serie de pasos para realizarla, entre ellas se encuentra la secuencia y la relación que deben de tener los contenidos de las distintas áreas que se manejan con los alumnos. El estudio del módulo mencionado pretende lograr entender la importancia de planificación diaria, semanal planes de unidad y anual. (Barriga, Díaz, & Hernandez) (pág. 49)

La planificación educativa es esencial en el proceso de aprendizaje eficaz y eficiente y sobre todo significativo. Involucra mantener secuencia y relación entre los contenidos que se imparten a los estudiantes.

En la revista el Impacto Actividad Lúdica en Desarrollo Competencia Social acentúan que el jugar hace que los niños y niñas tengan un acceso al conocimiento interactivo, ya que al ser el inicio de cada una de sus vivencias dentro de su aprendizaje adquieren distintos aspectos para la vida, en los cuales podemos mencionar: el pensamiento creativo, la toma de decisiones, 3 conductas de apego, habilidades comunicativas, vinculaciones afectivas, así como el desarrollo y la habilidad de gestionar la libertad. (Ortega, 2008)(pág. 24)

La actividad lúdica pone en práctica competencias que son necesarias para los infantes ayudándolos a prepararse para la vida dentro de la sociedad y su familia, permite tener varias expectativas de cómo se debe dar solución a las situaciones o problemas que se les presenten en la formación escolar como también en el núcleo familiar.

APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

El aprendizaje es el proceso por el cual se logran o cambian habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como consecuencia del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso por el cual se desarrolla una fija habilidad. Se adquiere una nueva estrategia de conocimiento y acción por este motivo debe ser significativo.

La tarea del maestro es conseguir que el mensaje llegue lo más claramente posible y de forma que provoque una respuesta de parte de los niños y les ayude a equiparar lo que se dice con lo que ya saben”. El docente está comprometido a utilizar los conocimientos previos del estudiante para construir un nuevo aprendizaje. (Montes, 2012) (p. 65)

El docente se convierte en el mediador entre los conocimientos y los estudiantes, ya no simplemente los imparte, sino que los estudiantes significan lo que aprenden, logrando la participación del estudiante por medio de estrategias que permitan que se encuentre dispuesto y motivado para aprender en todos los aspectos.

Siendo la educación la base del desarrollo de todos los pueblos, es importante señalar que los procesos de enseñanza aprendizaje deben estar alineados con un enfoque pedagógico específico, con la aplicación de métodos y técnicas que motiven a los estudiantes (Labarrere, 1988) (p. 86)

La educación es la base donde se desarrolla un país, por ende los procesos de enseñanza-aprendizaje que se empleen deben estar guiados por y enfoque pedagógico constructivista, donde el estudiante sea quien lleva y desarrolle las técnicas y destrezas acorde a su nivel de aprendizaje. (Díaz F. , ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADA EN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO , 2002) “Son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para proveer el logro de aprendizaje significativo en los alumnos” (p. 141). Para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes se debe ser consciente como docente, de las estrategias metodológicas acordes a sus necesidades. Es de suma importancia el trabajo que podamos desarrollar en ellos; ya que el nivel de desarrollo de sus conocimientos depende de ello.

DIMENSIÓN ACTITUDINAL

Actitud hacia el aprendizaje significativo

(AUSUBEL, 1963) Como precursor del aprendizaje significativo afirma que:

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra. (p. 11)

El ser humano tiene la predisposición de aprender todo a lo que le encuentra lógica, suele rechazar lo que no le encuentra sentido; siendo el único aprendizaje significativo, cualquier otro aprendizaje será mecánico, memorístico.

El aprendizaje significativo se da cuando un nuevo conocimiento se une con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva del estudiante; esto implica que todo lo nuevo pueda ser aprendido significativamente en la manera en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén lo suficientemente claras y disponibles en la estructura cognitiva del ser humano y que trabajen como un punto de amarre a lo primero. (MESOAMERICANA, 2014) Expresa: “El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (p. 39). Es de suma importancia informarse sobre la estructura cognitiva del estudiante; no sólo consiste en saber la cantidad de información que se posee, sino cuales son los conceptos que domina. El aprendizaje significativo bien orientado ayudará a una mejor orientación de la labor educativa.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da el nexo del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones del diario vivir con la propia experiencia. (Zabalsa, 1991) considera que “El aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como

tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje” (p. 174). Se debe agradecer al desarrollo del aprendizaje que el ser humano ha llegado a alcanzar una positiva independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y emplearla en el diario vivir. Al aprender el ser humano debe dejar de recordar preconceptos y obtener una nueva conducta.

Por medio del juego se aprende a conocer el mundo y los contextos en que se desenvuelve el ser humano, todo lo que lo rodea forma parte de la sociedad en que vive y se educa, estos conocimientos son desarrollados a partir del juego y de los estímulos exteriores; así, el juego se presenta como una guía hacia el desarrollo de situaciones de la vida diaria.

(Vaillant-Medrano, 2013) Los principios didácticos son de suma importancia ya que cada uno de ellos contiene su experiencia en el ámbito educativo”. Los principios didácticos son pautas generales y de gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en las diferencias etapas y en todas las asignaturas del pensum académico. (p. 53)

Estos principios dependen en gran parte del aprendizaje que se quiera obtener en los estudiantes, determinando la actividad del quehacer educativo, tanto en las actividades de planificación, como en la estructuración de bloques didácticos, planes de clase y en la clasificación de recursos para la enseñanza-aprendizaje. (SOCIAL, 1999) "el Juego es un valioso medio para educar al niño e influir en su formación integral". Por ello el juego debe ser considerado como un instrumento para fortalecer el interaprendizaje del lenguaje” (pág.11). Los juegos lúdicos son estrategias para comenzar espacios de integración aprovechando el tiempo y reforzando valores como el respeto y la convivencia, es de suma

relevancia desarrollar las habilidades y aportar con la optimación en su calidad de vida, jugar es una manera de encontrarse con los demás y consigo mismo.

El lenguaje que el docente emplea en sus clases, las estrategias que desarrolla, considerando los aportes de teóricos del aprendizaje, de la neurociencia y descubrimientos cerebrales, la investigación, la creatividad, son herramientas que deben ser usadas responsablemente y con entusiasmo, no hay nada más hermoso que sentir como recompensa la satisfacción del deber cumplido. (Tellerias, 2001) (p. 42)

Es necesario que los docentes manejen las clases con un lenguaje adecuado, que sea técnico pero comprensible para los estudiantes; de la misma manera aplicar estrategias que ayuden a mejorar la actitud de los estudiantes frente a esta área complicada para ellos, aspecto que hay que trabajarlo desde la etapa inicial de la vida académica de los niños, para resolver problemas cotidianos en un futuro.

El aprendizaje significativo en el entorno educativo (sentimientos y emociones)

Un proceso de aprendizaje adecuado incluye la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Este proceso puede ser entendido a partir de diversas opiniones, lo que implica que existen diferentes teorías emparentadas al hecho de aprender.

Siendo la educación la base del desarrollo de todos los pueblos, es importante señalar que los procesos de enseñanza aprendizaje deben estar alineados con un enfoque pedagógico específico, con

la aplicación de métodos y técnicas que motiven a los estudiantes.
(Ramos, 2015) p. 54)

La educación no debe enfocarse como una labor que debe desarrollarse con "pensamientos en blanco" o que el aprendizaje de los estudiantes comienza en "nulo; los estudiantes poseen una serie de experiencias y conocimientos que condicionan su aprendizaje y deben ser cultivados para su beneficio educativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. (Rodríguez & Moreira, 2011) "En el ámbito escolar, el aprendizaje tiene la finalidad de una buena intención y de la obtención de un adecuado aprendizaje y aprovechamiento de los conocimientos brindados por el profesor, el cual debe contener un conocimiento amplio y constructivo" (p. 86). Los docentes están obligados a constantemente capacitarse para poder tener las condiciones de inculcar conocimientos a las generaciones futuras y ayudarlos a desarrollar sus capacidades en beneficio de la sociedad.

Los alumnos adquieren ideas sobre cómo son los hechos y fenómenos sociales y naturales mediante sus experiencias con todo lo que les rodea lo que escuchan y discuten con otras personas, a lo que conocen por medios de comunicación, muchos de éstos hechos serán objetos de estudio a lo largo de la escolarización. (Gonzalez, 2014) p. 94)

Los estudiantes obtienen ideas sobre cómo son los fenómenos sociales o naturales por medio de las experiencias que viven a diario, en el entorno en donde se desenvuelven; todo lo que pueden encontrar en su entorno formará parte de su desarrollo evolutivo y de conocimiento.

DIMENSIÓN COGNITIVA

Material didáctico de Matemáticas

El material didáctico es una herramienta, debe ser concordante a los objetivos de aprendizaje. “Son aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas” (Ministerio de Educación, 2012) Guía de Apoyo para el Material Didáctico, 38). Los materiales didácticos estimulan los sentidos para facilitar la adquisición de aprendizajes significativos.

Enseñar no es lo mismo que aprender. El profesor enseña y el alumno aprende. Para aprender el alumno debe generar ideas, y para ello se requiere actuar, hacer.

Para facilitar la enseñanza y el aprendizaje se utilizan recursos y materiales. Su intención es tanto mejorar la comunicación como facilitar la acción del alumno.

Recursos y materiales son instrumentos para enseñar. Se diferencian en que los materiales han sido diseñados con intención educativa, mientras que los recursos existen con otras finalidades, y el profesor decide emplearlos en su enseñanza. Una enseñanza que utiliza materiales y recursos da mayor protagonismo al alumno, manipulando los materiales y resolviendo problemas. “¿Qué son los materiales didácticos? Por materiales didácticos se entiende todos aquellos objetos, juegos, medios técnicos etc. capaces de ayudar al alumno a suscitar preguntas, sugerir conceptos o materializar ideas abstractas” (M., 2015) p. 59). Los materiales didácticos permiten ayudar al estudiante a ser el constructor de sus aprendizajes.

Objetivos de los materiales didácticos.

- Potenciar una enseñanza más rica, más activa, más creativa y más participativa de los temas habituales del currículo de matemáticas en primaria y secundaria.
- Cambiar las actitudes de los alumnos hacia las matemáticas, haciéndolas más positivas.
- Romper paradigmas pedagógicos en la enseñanza–aprendizaje de las matemáticas.
- Propiciar espacios lúdicos que permitan aprender las matemáticas desde actividades de juego.

Ventajas del trabajo con materiales didácticos

- Proporciona una fuente de actividades matemáticas estimulantes.
- Permite que los alumnos realicen actividades de forma autónoma.
- Se puede adaptar al trabajo en grupo sobre un tema en particular.
- Sugiere ideas y puntos de partida para diseñar una clase.
- Se puede adaptar a cualquier programación didáctica.

Colección de Recursos Didácticos

- Palillos de madera o de plástico, largos, cortos y de diferentes colores.

- El ábaco es una calculadora que proviene de la antigua China. Consiste en hileras de unidades, las decenas, las centenas y los millares. En muchos pueblos asiáticos se usa todavía para sumar, restar, multiplicar y dividir con rapidez.
- El Geoplano puede ser cuadrado, circular con clavos distribuidos en los que se pueden sujetar elásticos para formar figuras geométricas.
- Regletas de Cuisenaire, son una colección de regletas, de planta rectangular, de diferentes tamaños y colores.
- El Geoespacio, estructura cúbica con argollas distribuidas a lo largo de las 12 aristas en las que se pueden sujetar ligas de colores para formar figuras y cuerpos geométricos.
- Trama Cuadrada, es una hoja de papel punteado con los puntos situados en los vértices de cuadrados de aproximadamente 1cm de lado.
- Fichas de Colores, se necesitan fichas de diferentes colores. Pueden servir las Fichas rojas, azules, amarillas y verdes comúnmente utilizadas para el juego del parchís.
- El Dominó Ordinario de 28 fichas
- Policubos, son piezas de madera o de plástico de forma cúbica que se pueden engarzar por una cara para formar diferentes composiciones geométricas.
- El Tangram, es un juego chino muy antiguo llamado "Chi Chiao Pan" que significa "juego de los siete elementos" o "tabla de la sabiduría". El tangram chino es un Puzle formado por siete piezas: dos triángulos grandes, un triángulo mediano, dos triángulos pequeños,

un cuadrado y un romboide. Como pasatiempo para construir figuras utilizándolo como un rompecabezas se debe seguir las siguientes reglas: Utilizar en cada figura todas las piezas, no superponerlas

- Papiroflexia, consiste en obtener figuras de diversa complejidad empleando papel. En general el papel que se emplea es cuadrado, aunque También se pueden emplear para algunas figuras otras formas de papel. Tiene sus orígenes en Japón, donde es conocida por la palabra 'origami', que significa doblar papel.

Otros Recursos Didácticos

Existen otros recursos didácticos de gran uso en la enseñanza de las matemáticas, los cuales solamente serán enumerados. Tales recursos son:

- Base 10
- Dominó de Fracciones
- Baraja de Fracciones
- Dominó Abaco
- Geotiras
- Poliformas
- Plantillas de Formas
- Cubos mathlinks
- 4 En Raya Tridimensional
- El Huevo Mágico
- Laberintos Matemáticos
- Dados de Sumas y Restas
- Software de Matemáticas

Habilidades del Pensamiento

Las habilidades cognitivas se refieren a las distintas habilidades intelectuales demostradas por los individuos al desarrollar una tarea; esto le permite al sujeto apropiarse del conocimiento para resolver problemas y transformar su entorno.

(Rigney, 2003) citado por Herrera (2003):

Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución ...suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección (autoprogramación y autocontrol). (p. 13)

De acuerdo con lo anterior, las habilidades cognitivas le posibilitan al sujeto ampliar sus concepciones de mundo a partir de sus operaciones mentales, la experiencia y las vivencias que le provea el contexto en donde se desenvuelve, pero para ello, el individuo debe reconocerlas con el fin de hacer un buen uso de sus capacidades, de manera que se apropie del conocimiento para resolver problemas y transformar el entorno.

Uno de los retos de la educación es enseñar al educando a pensar, por lo tanto, es necesario el uso de metodologías y modelos de evaluación que inviten a los estudiantes a desarrollar al máximo su capacidad intelectual, con el fin de favorecer las competencias comunicativas y el logro de aprendizajes significativos.

Para desarrollar la capacidad intelectual, la potenciación de las habilidades de pensamiento en los procesos educativos dentro de espacios curriculares, favorece la integración de aprendizajes

significativos, lo que permite al individuo organizar y reelaborar el conocimiento, ser autónomo y consciente de su progreso intelectual.

Dicha posición se fortalece con el concepto de habilidades del pensamiento expuesto por (Ortiz, 2010), que indica que:

“(…) están relacionadas con la cognición, que se refiere a conocer, reconocer, organizar y utilizar el conocimiento”. Sin duda, las habilidades de pensamiento se orientan a la comprensión y a la mejora de la capacidad de razonar del individuo, y enlazan conocimientos para realizar una tarea o dar solución a un problema.

Para (Santrock, 2002) p. 287), “El pensamiento implica manipular y transformar información en la memoria. Con frecuencia esto se hace para formar conceptos, razonar, pensar de manera crítica, tomar decisiones, pensar de manera creativa y resolver problemas”.

Es por esto que el niño elabora y reorganiza su saber al interactuar con su entorno, por lo tanto, las experiencias adquiridas le facilitarán incorporar nuevos conocimientos a su esquema mental, y esta información modificará las estructuras intelectuales por la influencia del entorno.

Rendimiento escolar

En la actualidad la educación del hombre ha sido un tema de preocupación e interés para la sociedad, ya que por medio de la educación el hombre y por consiguiente la sociedad va a poder tener un desarrollo en diversos ámbitos como el económico, político, social y educativo. “Es por eso que se debe de tener claro lo que implica el hablar de rendimiento escolar; se debe tener muy claro que éste no es un sinónimo de capacidad intelectual, aptitudes o competencias” (Torre, EL APRENDIZAJE

SIGNIFICATIVO Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES, 2002) p. 26), no se debe confundir los términos rendimiento escolar con capacidad intelectual, ya que no son sinónimos.

Este va más allá de ello, en el cual están involucrado diversos factores que van a influir en el rendimiento ya sea de forma negativa o positiva, es así como podemos decir que el Rendimiento escolar es el producto del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Castro, 1998) p.34)

En el rendimiento escolar no se pretende ver cuánto el alumno ha memorizado acerca de algún tema en concreto, sino de aquellos conocimientos aprendidos en dicho proceso y como los va incorporando a su conducta el estudiante.

Es así que el rendimiento escolar según (Cortez, 2010) lo define como:

Nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico no siempre es lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud. (p.46)

Por su parte (Retana, 2011) lo define como el “nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa” (p.15). El rendimiento escolar se reduce a la calificación que obtiene el estudiante al medir el nivel de conocimientos que ha asimilado en el proceso de aprendizaje.

MATEMÁTICA

Importancia de la matemática en la educación

La palabra matemática proviene del griego mathema, que significa ciencia, conocimiento, aprendizaje. De acuerdo a su etimología es la ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos (números, figuras geométricas, etc.), así como las relaciones que se establecen entre ellos.

La matemática es una ciencia lógica deductiva, que utiliza símbolos para generar una teoría exacta de deducción e inferencia lógica basada en definiciones, axiomas, postulados y reglas que transforman elementos primitivos en relaciones y teoremas más complejos. Las matemáticas no nacieron plenamente formadas. Fueron haciéndose gracias a los esfuerzos acumulativos de muchas personas que procedían de muchas culturas y hablaban diferentes lenguas, algunas ideas matemáticas que se siguen usaron hoy en día datan de hace más de 4000 años.

Desde un principio, el ser humano ha tenido la necesidad de contar, medir y determinar la forma de todo aquello que le rodeaba. El progreso de la civilización humana y el progreso de las matemáticas han ido de la mano. Por ejemplo, sin los descubrimientos griegos, árabes e hindúes en la trigonometría, la navegación de océanos abiertos hubiera sido una tarea aún más aventurada, las rutas comerciales de China a Europa o de Indonesia a las Américas, se mantenían unidas por un invisible hilo matemático. "Hacer matemática es desentrañar los ritmos del Universo". "La matemática es la ciencia de estructurar una realidad estudiada, es el conjunto de sus elementos, proporciones, relaciones y patrones de evolución en condiciones ideales para un ámbito delimitado" (Bonilla, 2014) pág. 89). No cabe duda que las matemáticas se han convertido en la guía para el mundo que vivimos, el mundo al que damos forma y cambiamos, y del cual formamos parte. Las matemáticas son el motor que mueve nuestra civilización industrial, son el lenguaje de la ciencia, tecnología e ingeniería,

también son esenciales para la arquitectura, el diseño, la economía y la medicina, en nuestra vida social, al momento de hacer compras, entre otras.

En el fondo, matemática es el nombre que le damos a la colección de todas las pautas e interrelaciones posibles. Algunas de estas pautas son entre formas, otras en secuencias de números, en tanto que otras son relaciones más abstractas entre estructuras. La esencia de la matemática está en la relación entre cantidades y cualidades. (Brow, 2012) p. 96)

La capacidad para tratar con las matemáticas requiere de técnica y un talento especial, igual que cualquier otra habilidad, todos deberíamos saber de qué se tratan, y ser capaces de entender y manejar por lo menos algunos conceptos básicos.

En la actualidad existen numerosas ramas interrelacionadas a las matemáticas, las más conocidas tenemos: la aritmética, geometría, álgebra, trigonometría, conjuntos, cálculo diferencial e integral, cálculo vectorial, probabilidad y estadísticas, entre otras. “La matemática es la ciencia que extrae conclusiones necesarias” (Paul, 2010) p.68)

Cabe resaltar, que el conocimiento matemático del mundo moderno está avanzando rápidamente, teorías que eran completamente distintas se han reunido para formar teorías más completas y abstractas. Si bien la mayoría de los problemas más importantes han sido resueltos, otros siguen sin solución.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La pedagogía tiene como objetivo el estudio de las leyes de la educación del hombre en el mundo, ella centra su atención en el estudio de la educación como un proceso, especialmente organizado, como la actividad de los docentes y educandos, estudia las conclusiones, el contenido, los medios y métodos de la acción educativa y la representación de los movimientos que sufre el hombre en el transcurso de la educación.

En la actualidad, la gran mayoría de docentes busca que los estudiantes aprendan con sentido y conciencia de lo que hacen, no sólo memorísticamente. Esto nos inserta en lo que supone y debe ser el aprendizaje significativo. “El aprendizaje significativo requiere que la persona relacione los nuevos conceptos con los conocimientos y las proposiciones relevantes que ya conoce” (Torre, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: UN CONCEPTO SUBYACENTE, 2002) p. 39). De acuerdo con esta definición, el ambiente pedagógico se genera cuando se produce una interacción entre educador y educando; la práctica pedagógica busca interactuar en diversos aspectos del desarrollo de los estudiantes, dando vital importancia a la construcción de su propio conocimiento. “Pero este aprendizaje significativo no sería posible sin la existencia de estrategias de aprendizaje, las cuales están presentes entre los recursos que un estudiante debe manejar para aprender mejor” (Torre, EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES, 2002)p. 34). Dentro de las estrategias de aprendizaje encontramos: las que permiten atender la repetición de la información; las de elaboración de procedimientos para adquirir nuevos conocimientos y las de organización de conocimientos adquiridos; esto es de vital importancia dentro del proceso educativo.

Una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma

intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas” .Un ambiente pedagógico es la integración de tres relaciones en un contexto dado. Estas relaciones son la relación didáctica (entre el objeto de estudio y el maestro), la relación de enseñanza-aprendizaje (entre el maestro y el estudiante) y la relación de aprendizaje (entre el estudiante y el objeto de estudio). (Ramirez, Díaz, Castañeda, & Lule, 2012) p. 123)

La estrategia de aprendizaje es un procedimiento que el estudiante emplea de manera voluntaria para interiorizar un conocimiento y poder resolver problemas de la vida cotidiana.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

El proceso cognitivo tiene su origen en la interacción del hombre con su cultura y en la sociedad, llegando a afirmar que las funciones psicológicas superiores se dan dos veces, la primera en el plano social y después individual; es decir interpsicológico e intrapsicológico ocurriendo un proceso de internalización de los objetos provocando la apropiación del mismo y el desarrollo evolutivo del estudiante. “Aporta a los fundamentos psicológicos de la educación sobre la actividad del hombre y su interacción con los fenómenos de la realidad circundante, actúa sobre él, modificando los objetos y fenómenos y transformándose a sí mismo” (Leontiev, 1981) p. 248). El aspecto psicológico permite que la conciencia se abra a otras formas del ser originando un aumento de la gradualidad de la misma. Desde esta perspectiva a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo.

El conocimiento es: el reflejo psicológico del mundo objetivo, que es cognoscible para satisfacer necesidades al pensamiento

abstracto y de este a la práctica. La Psicológica es una concepción global que brinda a grupos e individuos en dependencia del asunto o problemas a tratar, el contexto y las particularidades de los individuos inmersos en el proceso de una educación, con el objetivo de brindar al sujeto los recursos psicológicos necesarios para mejorar su calidad de vida y crear las condiciones para el proceso de formación y desarrollo de la personalidad. (Martinez, 2004) p.87)

Según la Teoría Cognitiva de Jean Piaget nos dice a la edad de los 7 años comienza el principio de la escolaridad por lo tanto desarrolla su mentalidad, sus habilidades las desarrolla a partir de los 4 años , en donde su creatividad se pone en funcionamiento y deja volar su imaginación, en cada uno de los aspectos tan complejos de la vida Psíquica, los niños tienen mucha libertad para trabajar en grupo, individualmente en donde se les permite hablar durante el trabajo, además ellos expresan su solidaridad con los demás .

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

(Ecuador, 2015)**Constitución De La República Del Ecuador**

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al

medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

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

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

(Intercultural, 2016)**La Ley Orgánica de Educación Intercultural señala:**

Art. 6, Literal m.- Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y

conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

(adolescencia, 2016)**Código de la niñez Y adolescencia derechos relacionados con el desarrollo:**

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, Laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el Aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo Tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

Sobre los derechos del buen vivir:

Art. 39.- "...El Estado reconocerá a las y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país y les garantizará la educación... el

Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas con énfasis a la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento”

De las obligaciones del estado respecto al derecho a la educación:

Art. 6.-

- g) «garantizar la aplicación obligatoria del currículo nacional... en sus diversos niveles, inicial, básico y bachillerato »
- x) «Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y bachillerato, expresadas en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias, y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo»

TÉRMINOS RELEVANTES

Adaptación: es una necesidad de involucrarse al entorno para aprovechar al máximo las necesidades de aprendizaje de cada individuo, que los llevara a adquirir un aprendizaje significativo. (Lengua, 2017)*Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. (2014).*

Afecto: es una de las necesidades primarias y esenciales del ser humano que involucra a una o más personas en un proceso social interactivo, ya que el afecto es algo que fluye, que puede proporcionarse y a su vez recibirse. Suele confundirse con la emoción, que es una respuesta interna a un estímulo exterior que describe el estado de bienestar que sentimos, mientras que el afecto es algo que puede brindarse a otro. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. (2014).*

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso mental de apropiación del conocimiento a través de la experiencia, la educación y la observación,

gracias a las cuales se adquieren destrezas, habilidades, valores y conductas necesarias para el desarrollo individual de las personas. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2014).

Destrezas: La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad y haciéndolo de manera correcta, satisfactoria, es decir, hacer algo con destreza implicará hacerlo y bien. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2014).

Educación: al proceso mediante el cual se afecta a una persona, estimulándola para que desarrolle sus capacidades cognitivas y físicas para poder integrarse plenamente en la sociedad que la rodea. Por consiguiente, debe distinguirse entre los conceptos de educación (estímulo de una persona hacia otra) y aprendizaje, que en realidad es la posibilidad subjetiva de incorporación de nuevos conocimientos para su aplicación posterior. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2014).

Enseñanza: es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2014).

Hábitos: Se denomina hábito a toda conducta que se repite en el tiempo de modo sistemático. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2014).

Habilidades: es una facultad o aptitud para desempeñarse adecuadamente en alguna tarea, actividad u oficio, englobando capacidades físicas, cognitivas y emocionales. Las habilidades son condiciones que determinan la idoneidad de una persona para una función

específica. Proveniente del latín *habilitas*, habilidad se refiere a la pericia ostentada en un trabajo o actividad que convierte a la persona en hábil para realizarlo con éxito. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2014).

Inteligencia: La inteligencia es la capacidad de elegir, entre varias posibilidades, aquella opción más acertada para la resolución de un problema. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2014).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

El presente proyecto está basado en la investigación mixta (cualitativa y cuantitativa); y, con diseño de campo. “La investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables alguna” (Arias, 2014, p. 94). Se realizarán pruebas diagnósticas para determinar el nivel de desarrollo de los ejes de aprendizaje. Se utiliza una escala cuantitativa, la cual permite elaborar los respectivos gráficos estadísticos que confirman el problema detectado que queremos solucionar. La investigación es esencial en el proceso del conocimiento, porque no basta con percibir, es necesario comprender y explicar, para poder predecir.

Tipo de investigación

Investigación descriptiva

Este tipo de estudio usualmente describe situaciones y eventos, es decir como son y cómo se comportan determinados fenómenos. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas grupos comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. (Sampieri, GUÍA DIDÁCTICA, 2010) p.10)

Este tipo de investigación permite obtener información real, ya que desarrolla el análisis de la situación en investigación que se presentó y posteriormente realizar interpretaciones mediante la observación dentro de la institución educativa, la recolección de datos por medio de instrumentos para trabajar en relación al tema planteado.

Consiste fundamentalmente en describir lo que se observa mediante el estudio, es una circunstancia tempo espacial determinada. Se caracteriza por enfatizar aspectos cuantitativos y aspectos de categorías bien definidas del fenómeno observado.

Investigación Correlacional

(Lucas, 2010), sugiere que:

La investigación correlacional es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más concepto, categorías o variables que miden el grado de relación entre dos o más variables presuntamente relacionadas que midan y analizar la correlación. (p. 202)

Una correlación está determinada en medida del grado en que dos variables se encuentran relacionadas. En nuestra investigación has ido necesario usar este tipo de investigación para determinar si nuestras variables seleccionadas estas correlacionadas de una manera directa, y sean ambas necesarias para el desarrollo de la investigación. Estos resultados indican una relación positiva.

Investigación cualitativa

(Lopez, 2011) Sugiere que: “La investigación cualitativa es la que produce datos descriptivos, con las propias palabras de las personas, habladas o escritas o la conducta observable constituida por un conjunto

de técnicas para recoger datos” (p. 3). Se basa en las características que puedan presentar en la población o en el individuo, que tomara las decisiones. La información de la investigación servirá para resolver la problemática, abrirá nuevos cambios de prospectiva con el desarrollo de este paradigma, se da nuevos horizontes para solucionar los problemas educativos. La investigación ayudara a tener específicamente datos propios y listos de las encuestas realizadas donde se muestran porcentajes precisos de la opinión de los encuestados.

Investigación cuantitativa

(Lopez, 2011) Aporta: “La investigación cuantitativa se basa en técnicas mucho más estructurales que busca medición de variables previamente establecidas, por esta razón se hace referencia a través de un cuestionario estructurado” (p. 3). La investigación cuantitativa es el procedimiento de decisión que señala, entre ciertas alternativas, usando magnitudes numéricas que pueden ser tratadas mediante herramientas del campo de la estadística. Por eso la investigación cuantitativa ha sido de gran ayuda para la investigación, mediante los gráficos estadísticos se ha podido determinar realidades durante el transcurso de la investigación.

Población y Muestra

Población: Es la cantidad de individuos que tienen características comunes y observables en determinados casos de investigación.

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una

característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. (Hidrovo, 2013) p.56)

Se determina como población al conjunto de integrantes de la comunidad educativa que se va a encuestar, en este caso al director, docentes, estudiantes y padres de familia de la institución donde se aplicará el proyecto educativo, con la finalidad de obtener información que lleve a solucionar la problemática existente en la institución.

Cuadro 1 Población

#	Detalle	Población
1	Director	1
2	Docentes	10
3	Alumnos	50
4	Padres de Familia	40
	TOTAL	101

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"

Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette-Santana Morán Eleana Lizeth

Muestra:

Es una herramienta de la investigación científica, técnica de recolección de datos. Cuya finalidad es delimitar que parte de la población o universo debe ser examinada con el propósito de realizar inferencias sobre esta población. Según (Rojas, 2010) p. 77) nos dice: "La muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población".

Para el cálculo del tamaño de la muestra se aplicará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{E^2 (N-1)+1}$$

En donde:

n = Es el tamaño de la muestra; N= Es el tamaño de la población;

e = Es la precisión o el error de muestreo.

Para determinar el tamaño de la muestra, se va a fijar el porcentaje de 0.05 (10%)

$$n = \frac{101}{1.25} = 80,8$$

Es decir el tamaño de la muestra de esta investigación es: **n = 81**

Para halla la fracción de la muestra utilizaremos la siguiente fórmula:

$$F = \frac{n}{N}$$

En donde:

F = Fracción de la muestra;

n = Es el tamaño de la muestra;

N= Es el tamaño de la población

$$F = \frac{81}{101} = 0.8$$

Directivo	1	=	1X 0.8	=	1
Docentes	10	=	10X 0.8	=	8
Estudiantes	50	=	50X 0.8	=	40
Padres de familia	40	=	40X 0.8	=	32

Cuadro 2: Muestra

#	Detalle	Muestra
1	Director	1
2	Docentes	8
3	Alumnos	40
4	Padres de Familia	32
	Total	81

Fuente:

Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"

Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette- Santana Morán Eleana Lizeth

Cuadro 3 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
TÉCNICAS LÚDICAS	Ámbito de las técnicas lúdicas.	Juegos didácticos.
		Entorno educativo.
	Inteligencias múltiples.	- Lingüística - Lógico-matemática - Espacial - Musical - Corporal-kinestésica - Intrapersonal - Interpersonal - Naturalista
		Motivación.
	Actualización docente.	Estrategias metodológicas.
		Planificación educativa.
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Dimensión actitudinal.	Comportamiento.
		Sentimientos y emociones.
	Dimensión Cognitiva	Material Didáctico.
		Habilidades del pensamiento
		Rendimiento Escolar.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette- Santana Morán Eleana Lizeth

Métodos de la Investigación

Método inductivo

“El método inductivo es un proceso en que, a partir del estudio de casos particulares, se obtienen conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados” (Galan, 2010) p .67). Este método estudia los fenómenos o problemas desde las partes hacia el todo, considera los elementos del todo para llegar a un concepto o ley. Podemos decir que sigue un proceso analítico-sintético y permitió el desarrollo del marco teórico que va de lo general a lo particular y el análisis respectivo de los resultados del diagnóstico, conclusiones y recomendaciones enfocados a la elaboración de la guía de las Actividades Lúdicas en el aprendizaje de la matemática de la escuela “Luis Salgado Carrillo” de la ciudad de Guayaquil.

Método deductivo

(Galan, 2010) menciona que el método deductivo “Consiste en obtener conclusiones particulares a partir de una ley universal” (p. 33). El método deductivo también se utilizó en la investigación, ya que, hubo una idea que actuó como suposición. La investigación consistió en una acumulación de datos, y éstos se fueron ampliando y clasificando para finalmente obtener un enunciado general de lo que se necesita.

El fenómeno o problema se estudia desde el todo hacia las partes, es decir razona el concepto para llegar a los elementos de las partes del todo. Por eso decimos que su proceso es sintético analítico.

Método Descriptivo

El método descriptivo permite seleccionar una serie de conceptos y variables para poder medir cada una de ellas independientemente de la otra, precisamente para describirlas, establecer las propiedades importantes de los estudiantes, docentes y directivos. Se hizo énfasis en el desarrollo de las encuestas teniendo en cuenta las variables antes planteadas con sus respectivas características.

La institución educativa fue nuestro lugar de observación en donde se logró caracterizar un objeto de estudio como son la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes de 4º año de educación básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”.

La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en el nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (Arias, 2010) p. 24)

Este tipo de investigación permite obtener información real y contundente, ya que su característica es realizar análisis de la situación que se detecta y después, hallar interpretaciones acertadas respecto al tema de estudio.

Técnicas e instrumentos de Investigación

Observación directa

En términos generales, cuando alguien habla de observación se está refiriendo a la acción y resultado de observar algo o en su defecto a alguien.

La observación directa es una técnica de recogida de información en la que el observador se pone en contacto directo y personalmente con el fenómeno a observar. De esta forma se obtiene información de primera mano. (Rossman, 1989) definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado" (p.79). Cuando se observa alguna cuestión lo que se hace es examinar la cosa con mucha detención, mirarlo con sumo detenimiento, con el objetivo de advertir sus ventajas y desventajas. La observación es una actividad que llevan a cabo casi todos los seres vivos, porque como bien describimos, la puesta en práctica de la misma les permite extraer y asimilar información valiosísima para su desarrollo, crecimiento y hasta para la supervivencia.

Se observó durante la investigación que el bajo rendimiento escolar en los estudiantes es del 72%, dicho porcentaje están por debajo de la media que es 5,2. Reducir el número de alumnos con bajo rendimiento no solamente es un objetivo legítimo de por sí, sino que además es una manera efectiva de mejorar el rendimiento de conjunto de un sistema educativo y la equidad, ya que los alumnos con rendimientos bajos provienen, con mayor frecuencia, de familias desfavorecidas socioeconómicamente.

La encuesta

Es una técnica en la cual a través de un cuestionario permite recopilar datos de toda la población o de una fracción de ella. Se caracteriza porque la persona investigada llena el cuestionario.

Las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación cualitativa son la observación, la encuesta y la entrevista y en la cuantitativa son la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de

encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.
(Godinez, 2014) p. 27)

Las encuestas se aplicaron a los directivos, docentes y padres de familia de Cuarto Año de Educación Básica general, seleccionamos esta técnica por la confianza que representa en la recolección de datos con el objetivo de receptar información importante para identificar si el incremento de una Guía Didáctica para los docentes mejorará el rendimiento académico de los estudiantes.

El test

Son herramientas que permiten evaluar o medir las características psicológicas de un sujeto. Las respuestas dadas por una persona son comparadas a través de métodos estadísticos o cualitativos con las respuestas de otros individuos que completaron el mismo test, lo que permite realizar una clasificación. (Perez Porto & Gardey, 2008) p. 53)

Es una prueba que evalúa aptitudes, obtiene datos o comprueba hechos. En tanto, la misma, hace referencia a cualquier tipo de prueba destinada a evaluar conocimientos, aptitudes o funciones o bien para comprobar alguna cuestión u obtener algún dato sensible sobre un tema. Estas son sin dudas las razones fundamentales por las cuales se lleva a cabo un test.

El cuestionario

“Se debe hacer una distinción entre los cuestionarios con preguntas que miden variables separadas y los cuestionarios con preguntas que son agregadas ya sea a una escala o índice” (Mellenbergh, 2008) p. 221). El

cuestionario es un conjunto de preguntas sobre los hechos o aspectos que interesan en una evaluación, en una investigación o en cualquier actividad que requiera la búsqueda de información. Las preguntas son contestadas por los encuestados. Se trata de un instrumento fundamental para la obtención de datos.

El cuestionario se debe redactar una vez que se ha determinado el objetivo de lo que se va a preguntar, de los que se necesita para la investigación, de los datos que se nos solicitan o de las características que deben ser evaluadas.

La entrevista

Una entrevista consiste en un diálogo entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interrogan y el o los entrevistados que contestan. La palabra entrevista deriva del latín y significa "Los que van entre sí". Se trata de una técnica o instrumento empleado para diversos motivos, de investigación.

Es una conversación oral, entre dos seres humanos, de los cuales uno es el entrevistador y el otro es el entrevistado. El papel de ambos puede variar según el tipo de entrevista. Casi todas las entrevistas tienen como finalidad obtener algún tipo de información. (Pardinas, 2010) p.11)

Las entrevistas se utilizan para recopilar información en forma verbal, a través de preguntas realizadas a los usuarios que nos proporcionaran datos que se aplicarán para solucionar o mejorar alguna situación o conflicto.

Otros instrumentos utilizados

Algunos de los instrumentos que se utilizaron para la recolección de información fueron: Diario de campo, cámara fotográfica, prueba diagnóstica a los estudiantes, fotocopias.

- Diario de campo: Registro de observación de clase: formas de enseñanza, evaluación, recursos utilizados, organización, características del aula.
- Cámara fotográfica: es un dispositivo utilizado para capturar imágenes o fotografías.

Análisis e Interpretación de Resultados

Para la recolección de datos en esta investigación se aplicó una entrevista dirigida al Director y Docentes; encuesta a los Representantes legales y test a los estudiantes, de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” ubicada en la ciudadela Sauces VI Mz. N° 259 (Centro Comunal); de la zona 8, Distrito 5, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui.

Se realizaron 81 encuestas de acuerdo a los resultados de la aplicación de la fórmula para la obtención de la fracción de la muestra: 1 director, 8 docentes, 32 representantes legales y 40 estudiantes.

Las entrevistas, encuestas y test se diseñaron con 10 preguntas inherentes a la importancia del tema del proyecto propuesto; las 4 primeras preguntas vinculadas a la variable independiente, las 4 siguientes preguntas en base a la variable dependiente y las 2 últimas preguntas en relación a la propuesta. Se utilizó la escala de Likert, el formato de estas pruebas realizadas se encuentran en los anexos de este documento.

Para el procesamiento de los datos se utilizó el programa utilitario Excel Profesional Plus 2013; se usaron tablas activas de frecuencia con los datos obtenidos en las encuestas para generar los gráficos de pastel que muestran las preferencias de los encuestados en la escuela.

También se aplicó la prueba Chi Cuadrada para comprobar si la diferencia en los datos que observados están dentro de lo normal y probable, es decir, la diferencia que se observa en los datos es debida al azar o no.

**Entrevista dirigida al director de la Escuela Fiscal Vespertina
"Luis Salgado Carrillo"**

#	PREGUNTA	RESPUESTA
1	¿Cree usted que se puede mejorar el rendimiento de los estudiantes mediante el empleo de técnicas lúdicas en el aprendizaje de Matemática?	Sí, porque es una manera de motivar a los estudiantes, a no tenerle aversión a la matemática.
2	¿Piensa usted que las habilidades del pensamiento de los estudiantes se desarrollan mediante las técnicas lúdicas?	Sí, porque fluyen dentro de las actividades lúdicas del proceso de aprendizaje.
3	¿En las planificaciones que realizan los docentes se incluyen estrategias metodológicas que motiven el desarrollo de las inteligencias múltiples que poseen los estudiantes?	Si pero no de manera constante se incluyen estrategias que motiven el desarrollo de las inteligencias múltiples.
4	¿Cree usted que se pueden obtener mejores aprendizajes significativos basados en el empleo de técnicas lúdicas?	Por supuesto, porque es una manera divertida de enseñar y llegar a los niños.
5	¿Piensa que es importante que sus docentes estén actualizados pedagógicamente en procesos que optimicen los aprendizajes significativos?	Lógico que sí, pero realmente son muy pocas las capacitaciones sobre este tema.
6	¿Cree usted que los juegos didácticos son una herramienta importante en el desarrollo motivacional de sus clases?	Sí, debe ser una herramienta primordial dentro de las clases para romper con la monotonía.
7	¿Aconseja a los docentes de la Institución acerca de que la planificación debe ser primordial para obtener aprendizajes significativos?	Siempre como usted sabe, es un requisito indispensable revisar las planificaciones de los docentes.
8	¿De qué manera ayuda usted a sus docentes para que se actualicen en técnicas lúdicas y juegos didácticos para ayudar a mejorar el rendimiento escolar?	Solicitando al distrito capacitaciones para el personal docente que espero se cumplan.
9	Actualmente, ¿se aplican de manera asertiva las técnicas lúdicas dentro del aula para mejorar el rendimiento escolar?	Si se dan pero no con la asertividad que me gustaría.
10	¿Está de acuerdo en aplicar una guía didáctica con estrategias metodológicas que incluyan técnicas y juegos lúdicos para los estudiantes?	Me encanta la idea porque eso iría en pro del desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

**Entrevista dirigida a docentes de la Escuela Fiscal Vespertina
“Luis Salgado Carrillo”**

Pregunta # 1

Tabla 1: Técnicas Lúdicas

¿Piensa usted que mediante las técnicas lúdicas se desarrollan las habilidades del pensamiento en el estudiante?	
#	RESPUESTAS DE LOS DOCENTES
1	Estoy de acuerdo, porque es una manera divertida de enseñar y aprender.
2	Sí, porque la educación debe incrementar nuevas técnicas para desarrollar esas habilidades que los estudiantes tienen y que a veces no vemos.
3	Todos los estudiantes tienen habilidades que a veces no detectamos, es de gran ayuda incrementar técnicas lúdicas que permitan descubrir esas habilidades.
4	Sí, porque las habilidades del pensamiento se deben cultivar e incentivar.
5	Realmente sí porque los estudiantes aprenden más motivados.
6	Claro que sí, todo lo que se pueda incrementar en favor de la educación se debe aplicar en el salón.
7	Estoy de acuerdo porque así los estudiantes aprenden en forma libre y espontánea a través de los juegos.
8	Sí, y me gustaría aplicar esas técnicas en mis estudiantes.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los docentes están totalmente de acuerdo en que las técnicas lúdicas favorecen el desarrollo de las habilidades del pensamiento de los estudiantes en forma libre y espontánea, y se sienten motivados a aplicar estas técnicas en beneficio de sus estudiantes, la institución y la comunidad educativa.

Pregunta # 2

Tabla 2: Rendimiento Escolar

¿Cree usted que se puede mejorar el rendimiento al implementar técnicas y estrategias que desarrollen el pensamiento?	
#	RESPUESTAS
1	Yo creo que sí, tal vez no se verán los resultados enseguida pero sería un buen comienzo.
2	Sí, porque todo lo que mejore el aprendizaje irá en beneficio del rendimiento escolar.
3	Creo que sí y que debemos intentarlo para mejorar el rendimiento de nuestros estudiantes.
4	Sí, porque si desarrollamos el pensamiento de los estudiantes debe mejorar el rendimiento escolar.
5	Pienso que sí pero me gustaría tener capacitación al respecto.
6	Claro que sí, todo lo que se pueda incrementar en favor de mejorar la educación en la escuela se debe aplicar.
7	Estoy de acuerdo, los estudiantes deben aprender pero no de manera mecánica, sino en forma libre y espontánea.
8	Si el objetivo es desarrollar el pensamiento, claro que se mejorará el rendimiento escolar de nuestros estudiantes.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los docentes manifestaron en su mayoría que el rendimiento de los estudiantes mejoraría mucho a través de la aplicación de técnicas y estrategias que desarrollen el pensamiento, especialmente porque los estudiantes actualmente no razonan, se limitan a realizar las actividades en forma mecánica; el empleo de estas técnicas puede lograr la diferencia y concretar aprendizajes más significativos.

Pregunta # 3

Tabla 3: Estrategias Metodológicas

¿En su planificación utiliza estrategias metodológicas que motiven el desarrollo de las inteligencias múltiples?	
#	RESPUESTAS
1	Bueno, no tantas como me gustaría emplear.
2	Sí, pero yo creo que se podrían incrementar más si tuviéramos el material didáctico en la escuela para hacerlo.
3	Creo que sí, claro que podría aumentar otras, si ustedes nos capacitan.
4	En gran parte sí, pero no de todas las inteligencias.
5	Pienso que sí pero me gustaría tener capacitación al respecto.
6	Claro que sí, todo lo que se pueda incrementar en favor de mejorar la educación en la escuela se debe aplicar.
7	Estoy de acuerdo, los estudiantes deben aprender pero no de manera mecánica, sino en forma libre y espontánea.
8	Si el objetivo es desarrollar el pensamiento, claro que se mejorará el rendimiento escolar de nuestros estudiantes.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los docentes admitieron utilizar en sus planificaciones estrategias metodológicas que motivan el desarrollo de las inteligencias múltiples, pero que se encuentran poco o nada actualizadas; y les interesa asesorarse en técnicas que les ayuden a lograr desarrollar de manera eficiente estas inteligencias múltiples en sus estudiantes.

Pregunta # 4

Tabla 4: Aprendizaje Significativo

¿Cree que se puede mejorar la educación mediante la adquisición de un aprendizaje significativo basado en el empleo de las técnicas lúdicas?	
#	RESPUESTAS
1	Si las técnicas lúdicas ayudan a tener aprendizajes significativos mejoraría la educación definitivamente.
2	Sí, porque al aprender verdaderamente los contenidos está mejorando la calidad de la educación.
3	Al mejorar los aprendizajes significativos, el lógico que mejore la educación.
4	Si lo creo ya que si logramos aprendizajes significativos serán para toda la vida.
5	Pienso que sí y me gustaría tener más capacitación en este tema.
6	Si las técnicas lúdicas motivan los aprendizajes significativos es un hecho que mejora la educación.
7	Estoy de acuerdo, los estudiantes deben aprender de manera divertida para generar sus propias construcciones.
8	Si creo que se mejoraría la educación y los estudiantes podrían elaborar sus propios aprendizajes.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mayoría de los docentes están de acuerdo en que la educación debe cambiar de manera radical para mejorar la educación y que es a través de aprendizajes significativos basados en técnicas lúdicas que se puede alcanzar estos logros.

Pregunta # 5

Tabla 5: Actualización Docente

¿Cree que es importante como docente actualizarse pedagógicamente en procesos que optimicen el aprendizaje significativo?	
#	RESPUESTAS
1	Por supuesto, lamentablemente no podemos acceder económicamente a estas capacitaciones.
2	Sí, pero el problema es que no nos dan la capacitación necesaria para mejorar nuestros procesos de enseñanza.
3	Como docente debemos estar actualizados para así optimizar el proceso de enseñanza en nuestros estudiantes.
4	Claro que sí pero faltan que el sistema nos capacite y actualice pedagógicamente.
5	Ciertamente, el ministerio debería actualizarnos más seguido.
6	Bueno, un docente actualizado tiene más herramientas para fomentar el aprendizaje significativo en sus estudiantes.
7	Sí porque al estar actualizados mejoramos el proceso de enseñanza en la escuela y obtenemos mejores aprendizajes.
8	Siempre es importante estar actualizados, mucho más nosotros como docentes.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los docentes tienen claro que es muy importante actualizarse en procesos que optimicen el aprendizaje significativo, es por este motivo que les interesó mucho la implementación de este proyecto en la escuela, debido a la factibilidad de la misma; consideran que la actualización es fundamental para el desarrollo profesional docente.

Pregunta # 6

Tabla 6: Juegos Didácticos

¿Son los juegos didácticos una herramienta importante en el desarrollo motivacional de sus clases?	
#	RESPUESTAS
1	Definitivamente si porque ayudan a motivarlos de acuerdo al tema que se va a introducir.
2	Son una herramienta muy importante, pero no tenemos suficientes juegos en la escuela.
3	Claro que sí porque ofrece muchas ventajas para el aprendizaje.
4	Si pero me gustaría aprender cómo usarlos en todas mis clases.
5	Realmente el juego los motiva muchísimo pero debemos conocer los juegos primero para aplicarlos después.
6	En la escuela no tenemos muchos juegos didácticos por lo cual se dificulta el poderlos aplicar en las clases.
7	Si los uso pero escasamente por la falta de materiales didácticos de la escuela.
8	Si aunque cuando hacemos algún juego para motivar ellos se alborotan mucho.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los docentes consideran muy importantes los juegos didácticos para motivar a los estudiantes, a través del juego se transporta al estudiante a otro ámbito en el que es más libre y podrá aprender de manera espontánea sin presión alguna.

Pregunta # 7

Tabla 7: Planificación

¿La planificación de la clase debe ser primordial para obtener un aprendizaje significativo?	
#	RESPUESTAS
1	La planificación es una necesidad y sobre todo una obligación que el docente debe cumplir a cabalidad.
2	Como docentes debemos planificar anticipadamente las clases direccionadas a tener aprendizajes significativos sobre todo.
3	La planificación de la clase es primordial porque podemos organizar las actividades y contenidos con anticipación.
4	La planificación es parte de nuestras labores por lo cual se debe hacer de manera eficiente.
5	La planificación es el instrumento que nos ayuda a establecer qué queremos enseñar y como lo vamos a hacer; por lo cual es muy importante en nuestra labor.
6	Todos los docentes planificamos y sabemos lo importante que es hacerlo a la hora de tener un proceso de enseñanza de calidad.
7	Sí, planificar es esencial en nuestra labor docente.
8	Está claro que si no planificamos no vamos a poder optimizar nuestra labor, porque lo estaríamos dejando a la casualidad.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Todos los docentes están de acuerdo en que es primordial la planificación de la clase para obtener un aprendizaje significativo en sus estudiantes y que la aplicación de técnicas lúdicas debe ser imprescindible.

Pregunta # 8

Tabla 8: Actualización en Técnicas Lúdicas

¿Los docentes deben actualizarse en técnicas lúdicas y juegos didácticos para ayudar a mejorar el rendimiento escolar?	
#	RESPUESTAS
1	Claro, creo que a todas mis compañeras y a mí nos gustaría ese tipo de capacitación.
2	Los docentes debemos estar actualizados en todas las técnicas que nos ayuden a lograr aprendizajes significativos.
3	Alcanzar aprendizajes significativos es lograr el éxito en nuestra tarea diaria, por eso es tan importante que recibamos constantes actualizaciones en métodos y técnicas divertidas.
4	Todos los docentes deben recibir la debida capacitación que los ayude a mejorar sus procesos de enseñanza.
5	La capacitación es importante y que mejor que sea en juegos didácticos para que los estudiantes se diviertan y motiven a aprender.
6	Y no sólo en ese tema sino en muchos más que nos ayuden a todos dentro de los procesos de enseñanza.
7	Está claro que debemos capacitarnos para desempeñar mejor nuestra labor docente.
8	Deberíamos recibir capacitaciones de manera más continua, para mejorar el rendimiento escolar de nuestros estudiantes.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Todos los docentes están de acuerdo en que deben actualizarse en técnicas lúdicas y juegos didácticos para favorecer el rendimiento escolar, el desarrollo de habilidades y capacidades, razonamiento lógico y pensamiento crítico, de sus estudiantes.

Pregunta # 9

Tabla 9: Aplicación Asertiva

¿Las técnicas lúdicas deben ser aplicadas de forma asertiva para mejorar el rendimiento escolar en el aula?	
#	RESPUESTAS
1	Es que si no conozco como aplicar estas técnicas no va a mejorar el proceso como tal.
2	Si eso solo se logra conociendo bien estas técnicas para poder aplicarlas y sacarles el mejor provecho.
3	Todas las técnicas que se apliquen asertivamente, dan buenos resultados para mejorar el proceso de la enseñanza en el aula.
4	Si para no confundir al estudiante y lograr que él mejore su rendimiento escolar con motivación.
5	Si no podemos aplicarlas de manera asertiva es porque no las conocemos bien y eso entorpecería nuestra labor en vez de mejorarla.
6	Todas las técnicas bien aplicadas dan buenos resultados.
7	Las técnicas lúdicas se deben aplicar de manera acertada para mejorar los aprendizajes y por ende el rendimiento escolar.
8	Considero que si mejoramos la calidad de la educación con el empleo de técnicas lúdicas, se mejorara indudablemente el rendimiento escolar de los estudiantes.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los docentes están totalmente de acuerdo en aplicar técnicas lúdicas de forma asertiva y sobre todo planificada para que el rendimiento escolar sea productivo en el aula.

Pregunta # 10

Tabla 10: Guía Didáctica

¿Está de acuerdo en aplicar una guía didáctica con estrategias metodológicas que implementen técnicas y juegos lúdicos?	
#	RESPUESTAS
1	Me parece una idea muy buena, siempre y cuando se incluyan los materiales.
2	Por supuesto, si ustedes la traen yo la aplicaré con los estudiantes.
3	Me gustaría, pero ustedes nos enseñarían como aplicarla a los estudiantes.
4	De hecho es una buena noticia, mejoraría la motivación y por ende el aprendizaje de los estudiantes.
5	Si estoy de acuerdo, es más me gustaría mucho hacerlo.
6	Claro que sí, todo lo que sea para mejorar el desarrollo de mis estudiantes.
7	Estoy de acuerdo en aplicar esa guía didáctica en mis clases.
8	Pues si me gustaría aplicarla para ver los resultados que puedo obtener con la ayuda de estas técnicas.

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los docentes de Cuarto Año de Educación Básica de la escuela están totalmente de acuerdo en aplicar una guía didáctica con estrategias metodológicas que incluyan técnicas y juegos lúdicos para alcanzar un rendimiento más alto de sus estudiantes.

**Encuesta dirigida a representantes legales de la Escuela Fiscal
Vespertina
“Luis Salgado Carrillo”**

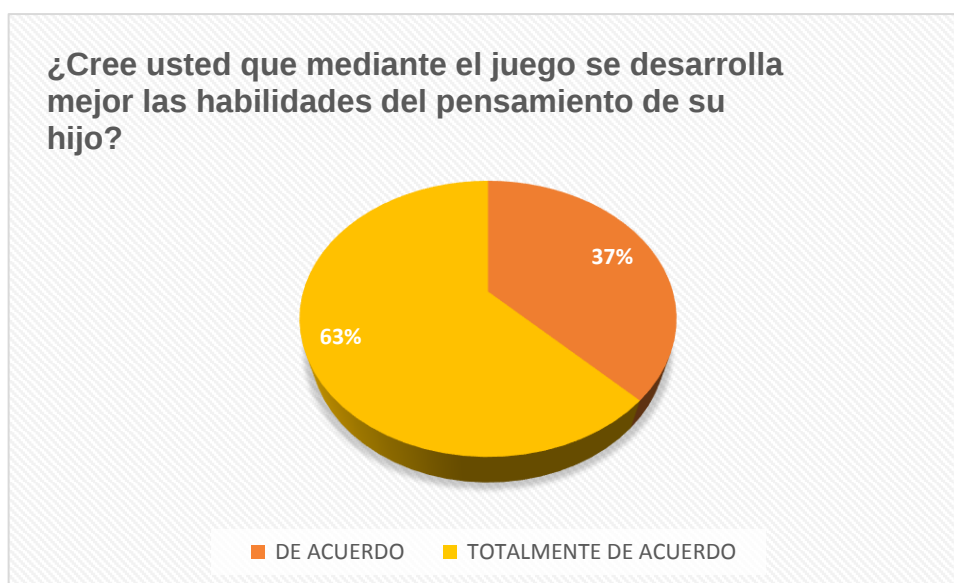
Pregunta # 1

Tabla 11: Habilidades del pensamiento.

¿Cree usted que mediante el juego se desarrolla mejor las habilidades del pensamiento de su hijo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0
	EN DESACUERDO	0	0
	INDIFERENTE	0	
	DE ACUERDO	12	37,50
	TOTALMENTE DE ACUERDO	20	62,50
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 1: Habilidades del pensamiento



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los representantes en su mayoría están de acuerdo en que el juego desarrolla mejor las habilidades del pensamiento de sus representados, por lo cual se interesaron en la propuesta.

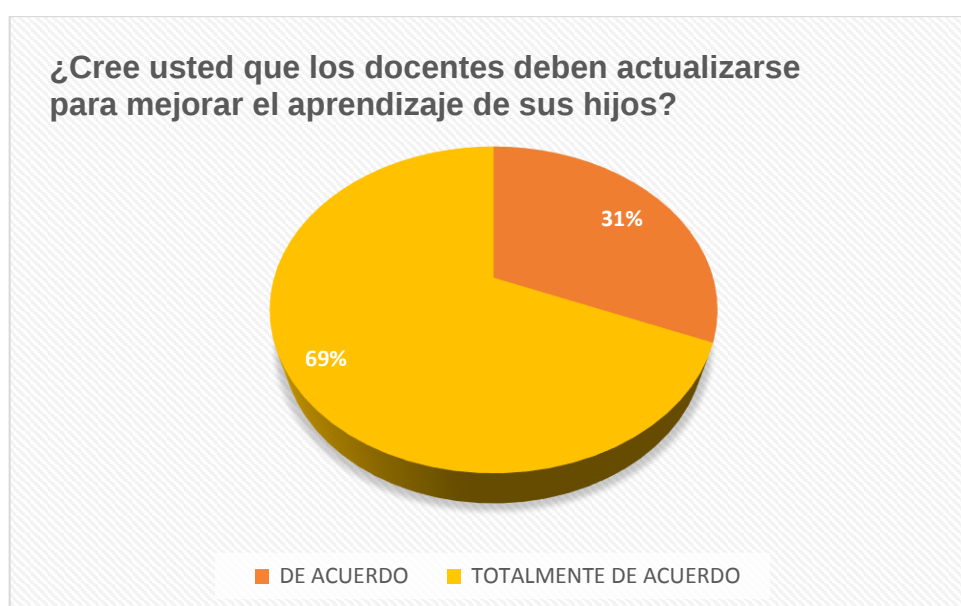
Pregunta # 2

Tabla 12: Actualización docente

¿Cree usted que los docentes deben actualizarse para mejorar el aprendizaje de sus hijos?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 2	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0
	EN DESACUERDO	0	0
	INDIFERENTE	0	0
	DE ACUERDO	10	31,25
	TOTALMENTE DE ACUERDO	22	68,75
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 2: Actualización docente



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: El mayor número de los representantes espera que los docentes estén totalmente capacitados y actualizados para impartir sus conocimientos y que sus hijos aprovechen al máximo la oportunidad de adquirir conocimientos de una forma más dinámica que como ellos aprendieron.

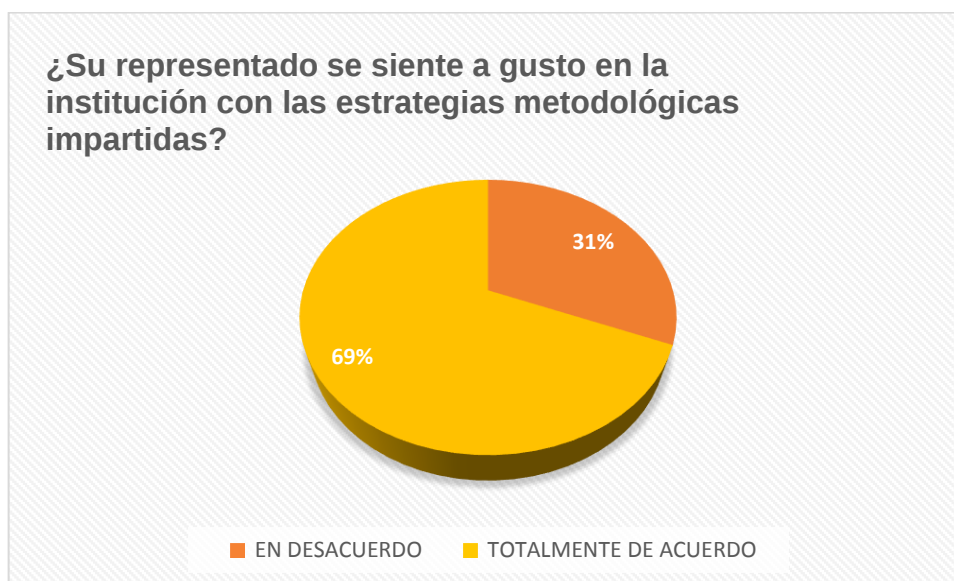
Pregunta # 3

Tabla 13: Institución educativa

¿Su representado se siente a gusto en la institución con las estrategias metodológicas impartidas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 3	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0
	EN DESACUERDO	10	31,25
	INDIFERENTE	0	0,00
	DE ACUERDO	0	0,00
	TOTALMENTE DE ACUERDO	22	68,75
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 3: Institución educativa



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mayor parte de los representantes está consciente de que sus representados están cómodos en la institución pero les falta motivación para la adquisición de conocimientos en las clases.

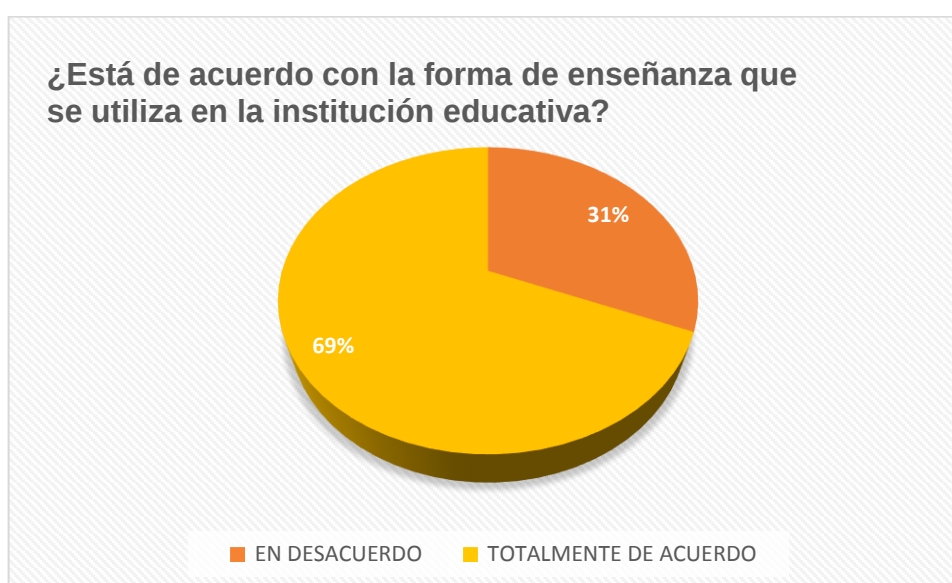
Pregunta # 4

Tabla 14: Forma de enseñanza

¿Está de acuerdo con la forma de enseñanza que se utiliza en la institución educativa?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 4	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0
	EN DESACUERDO	10	31,25
	INDIFERENTE	0	0,00
	DE ACUERDO	0	0,00
	TOTALMENTE DE ACUERDO	22	68,75
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 4: Forma de enseñanza



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los representantes estuvieron de acuerdo con la forma de enseñanza que utiliza la institución educativa, pero si les gustaría que se utilizaran métodos más dinámicos y menos tareas a realizar en casa.

Pregunta # 5

Tabla 15: Proceso Educativo

¿Considera usted que la institución utiliza juegos en las aulas para desarrollar satisfactoriamente el proceso educativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 5	NADA	0	0
	POCO	22	68,75
	BASTANTE	10	31,25
	MUCHO	0	0
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 5: Proceso educativo



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los representantes manifestaron que se utilizan pocos juegos en las aulas para desarrollar el proceso educativo, y que sería muy bueno que esto mejorará en beneficio de sus representados.

Pregunta # 6

Tabla 16: Motivación escolar

¿Es primordial que los representantes participen en brindar ayuda a los estudiantes a través de la motivación?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 6	NADA	0	0
	POCO	0	0
	BASTANTE	10	31,25
	MUCHO	22	68,75
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 6: Motivación escolar



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Para la mayoría de los representantes es primordial ayudar a sus representados a través de la motivación en casa; aunque, algunos manifestaron que les hacía falta tiempo para hacerlo.

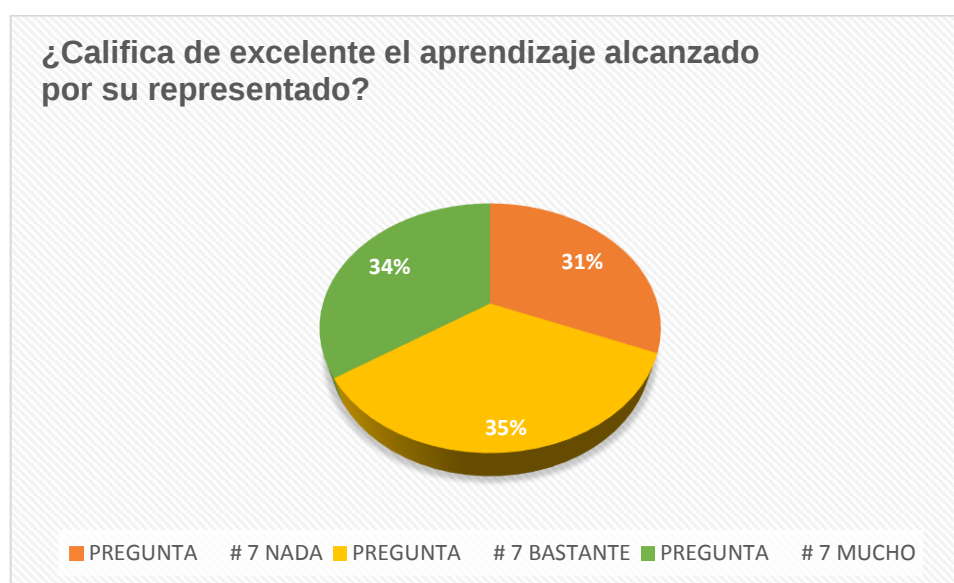
Pregunta # 7

Tabla 17: Aprendizajes alcanzados

¿Califica de excelente el aprendizaje alcanzado por su representado?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 7	NADA	10	31,25
	POCO	0	0
	BASTANTE	11	34,38
	MUCHO	11	34,38
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 7: Aprendizajes alcanzados



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La tercera parte de los representantes califica de excelente el aprendizaje de sus representantes, una tercera parte piensa que deben motivarse más a sus representados para que mejoren sus aprendizajes, la otra parte son aquellos que no alcanzan los aprendizajes requeridos y cuyos representantes culpan a la institución de ello.

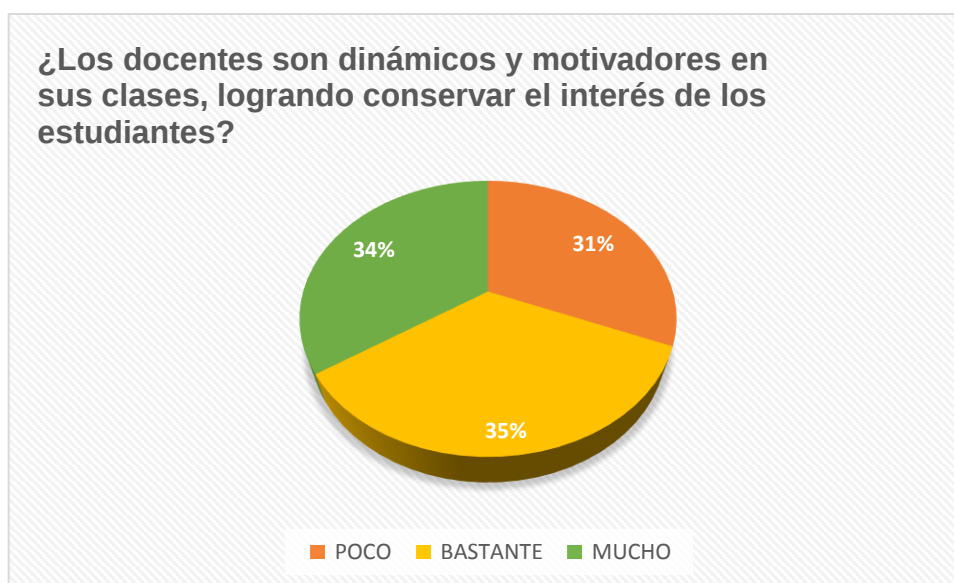
Pregunta # 8

Tabla 18: Interés y motivación

¿Los docentes son dinámicos y motivadores en sus clases, logrando conservar el interés de los estudiantes?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 8	NADA	0	0
	POCO	10	31,25
	BASTANTE	11	34,38
	MUCHO	11	34,38
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 8: Interés y motivación



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La tercera parte de los encuestados está conforme con las técnicas empleadas en clase, otra parte cree que los docentes deben ser más activos, dinámicos y motivadores, la otra parte piensa que son poco dinámicos y por eso no conservan el interés de los estudiantes.

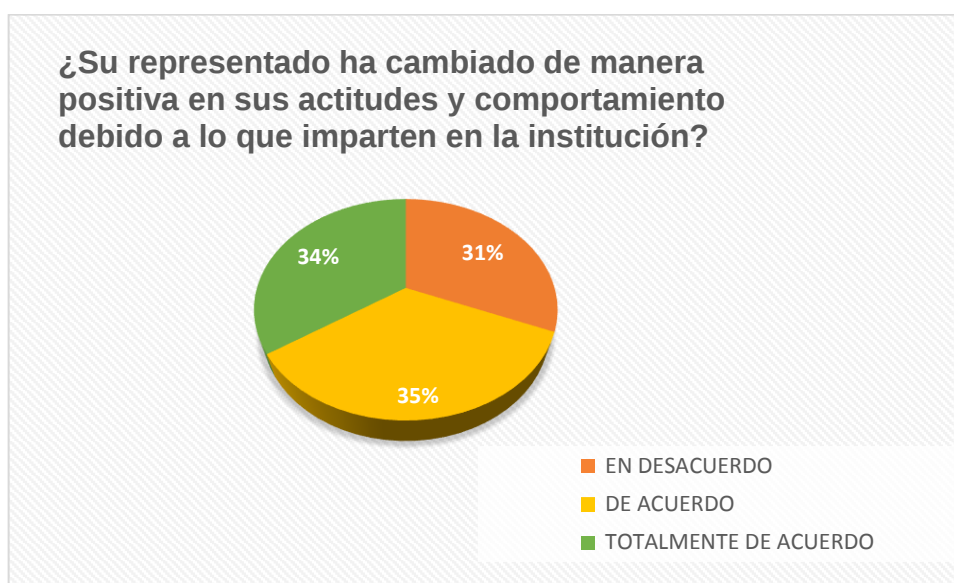
Pregunta # 9

Tabla 19: Actitud positiva

¿Su representado ha cambiado de manera positiva en sus actitudes y comportamiento debido a lo que imparten en la institución?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 9	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0
	EN DESACUERDO	10	31,25
	INDIFERENTE	0	
	DE ACUERDO	11	34,38
	TOTALMENTE DE ACUERDO	11	34,38
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 9: Actitud positiva



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La tercera parte de los representantes se sienten contentos con las actitudes de sus representados, otra parte manifestó no haber visto ningún cambio en sus representados y la otra parte está en desacuerdo de que haya relación en de un cambio positivo en sus representados debido a lo que se imparte en la institución.

Pregunta # 10

Tabla 20: Material didáctico

¿La institución tiene el material didáctico necesario que permita motivar a los estudiantes a mejorar su aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 10	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0
	EN DESACUERDO	20	62,50
	INDIFERENTE	0	0
	DE ACUERDO	0	0
	TOTALMENTE DE ACUERDO	12	37,50
	TOTALES	32	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 10: Material didáctico



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La menor parte de los representantes manifiestan que la institución tiene el material didáctico necesario para mejorar el aprendizaje significativo en sus representados, la mayoría piensa que le falta material didáctico al establecimiento educativo y que se debería implementar a la brevedad posible.

**Test dirigido a los estudiantes de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249
“Luis Salgado Carrillo”**

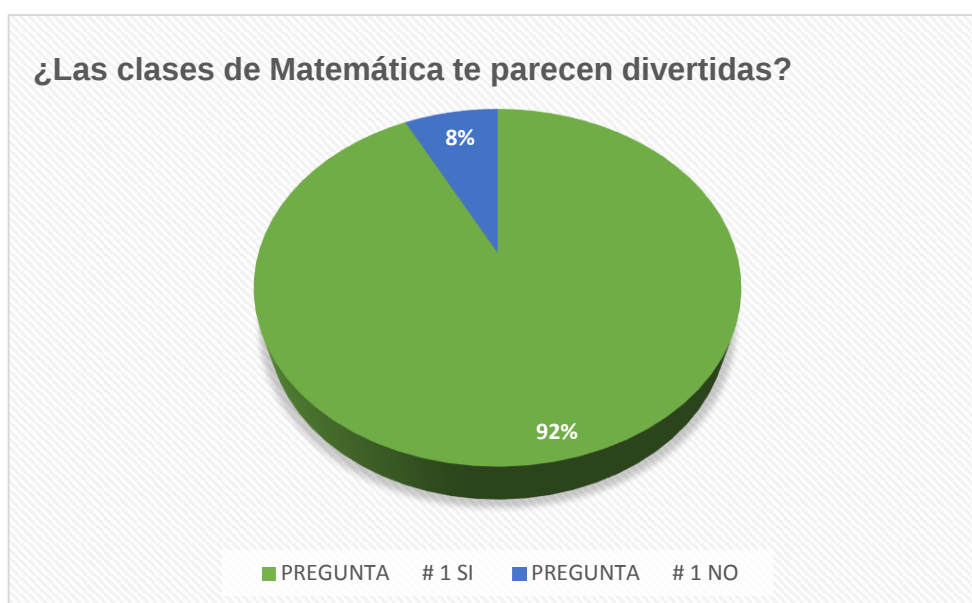
Pregunta # 1

Tabla 21: Matemática

¿Las clases de Matemática te parecen divertidas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 1	SI	37	92,50
	NO	3	7,50
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 11: Matemática



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: A pesar de la poca motivación y el bajo rendimiento académico que presentan los estudiantes ellos manifestaron que las clases de Matemática son divertidas, una minoría dijo que no lo son, sino monótonas para su aprendizaje diario.

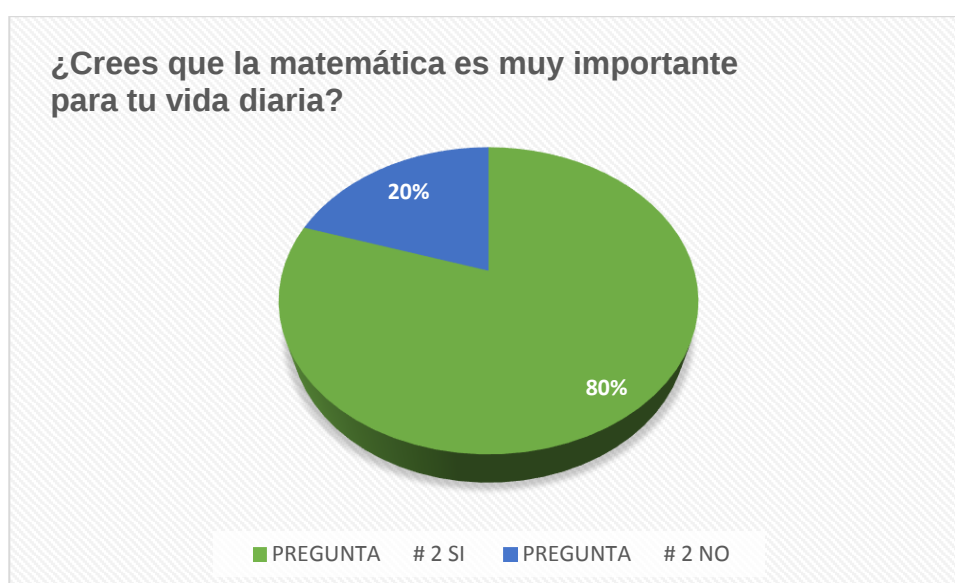
Pregunta # 2

Tabla 22: Vida diaria

¿Crees que la matemática es muy importante para tu vida diaria?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 2	SI	32	80,00
	NO	8	20,00
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 12: Vida diaria



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: Los estudiantes en su mayoría consideran que la Matemática es muy importante en su vida diaria, porque les sirve hasta para comprar en el bar, unos pocos no lo creen así porque la asignatura les parece aburrida y muy difícil de comprender.

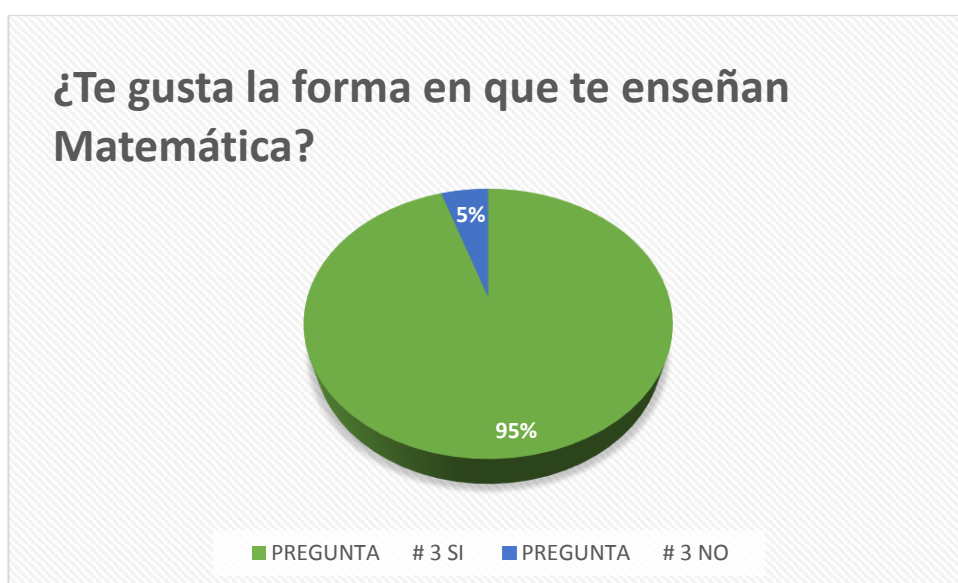
Pregunta # 3

Tabla 23: Aprendizaje en matemática

¿Te gusta la forma en que te enseñan Matemática?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 3	SI	38	95,00
	NO	2	5,00
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 13: Aprendizaje en matemática



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mayor parte de los estudiantes les gusta la forma en que les enseñan Matemática porque no han tenido otra manera hasta el momento, unos pocos esperan algo más divertido durante la clase.

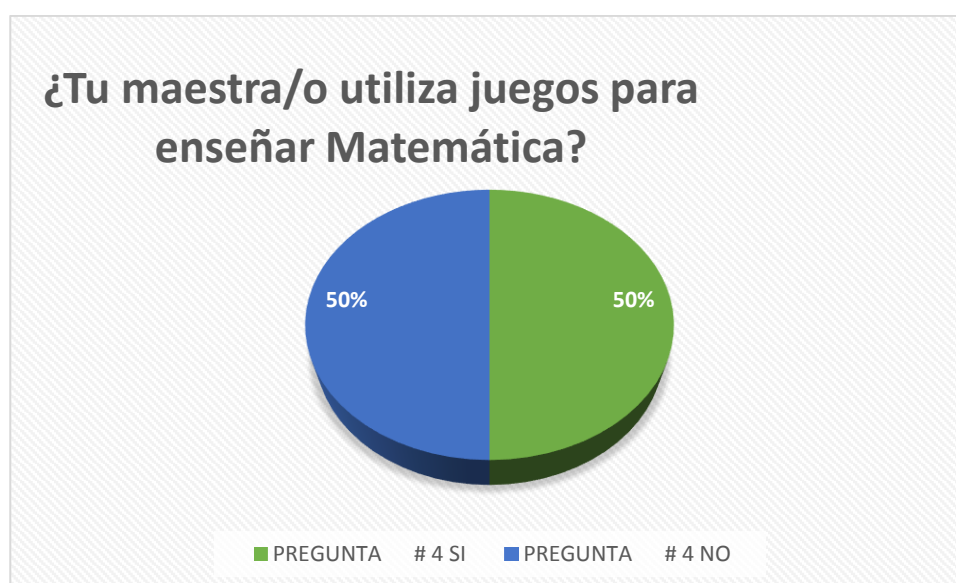
Pregunta # 4

Tabla 24: Juegos en clase

¿Tu maestra/o utiliza juegos para enseñar Matemática?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 4	SI	20	50,00
	NO	20	50,00
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 14: Juegos en clase



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mitad de los estudiantes manifiesta que la maestra si utiliza juegos para enseñar Matemáticas, pero les gustaría que sea mucho más seguido, ya que disfrutan de estas actividades.

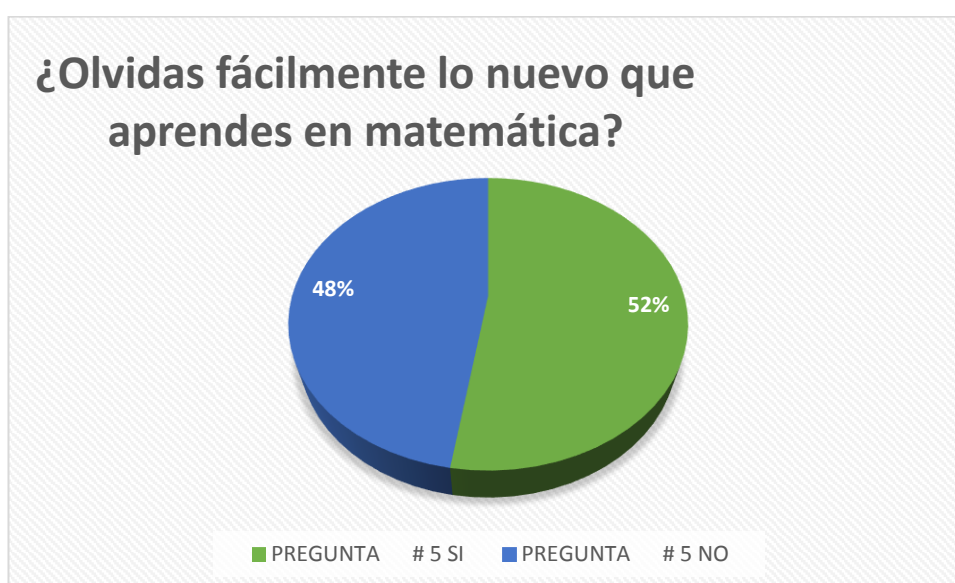
Pregunta # 5

Tabla 25: Olvido rápido del conocimiento

¿Olvidas fácilmente lo nuevo que aprendes en matemática?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 5	SI	21	52,50
	NO	19	47,50
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 15: Olvido rápido del conocimiento



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mitad de los estudiantes manifestó que se les olvida fácilmente lo que aprendieron en Matemática, pero también indican que aún recuerdan lo que aprendieron mientras jugaban.

Pregunta # 6

Tabla 26: Uso del conocimiento

¿Utilizas en tu vida diaria lo que aprendes en matemática?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 6	SI	35	87,50
	NO	5	12,50
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 16: Uso del conocimiento



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mayoría expresó que si utiliza en su vida diaria lo que aprende en Matemática, porque así pueden ayudar en casa a sus padres al momento de hacer cuentas.

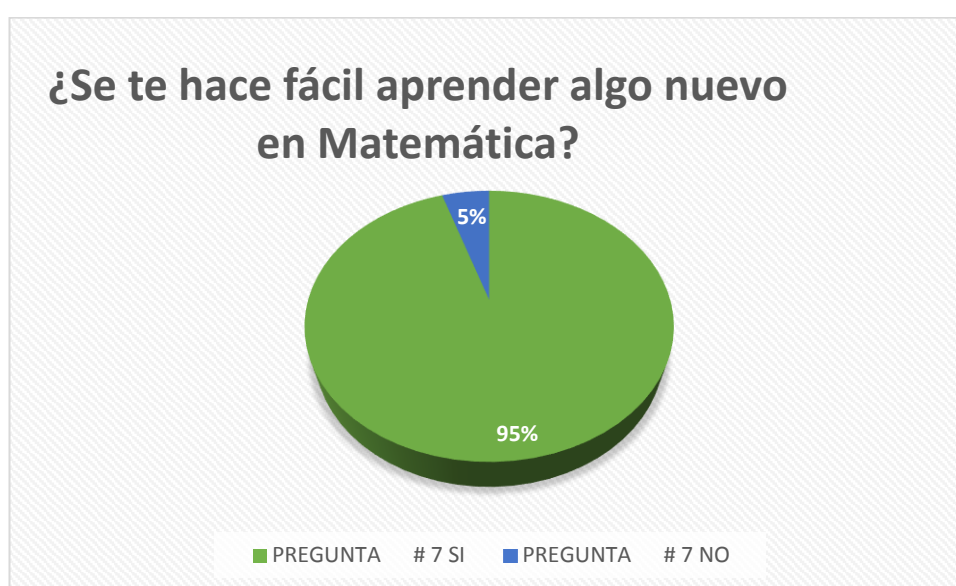
Pregunta # 7

Tabla 27: Fácil asimilación

¿Se te hace fácil aprender algo nuevo en Matemática?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 7	SI	38	95,00
	NO	2	5,00
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 17: Fácil asimilación



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: A la mayoría de los estudiantes se les hace fácil aprender algo nuevo en Matemática, el problema es recordarlo y aplicarlo al ser evaluados o al realizar los ejercicios en casa.

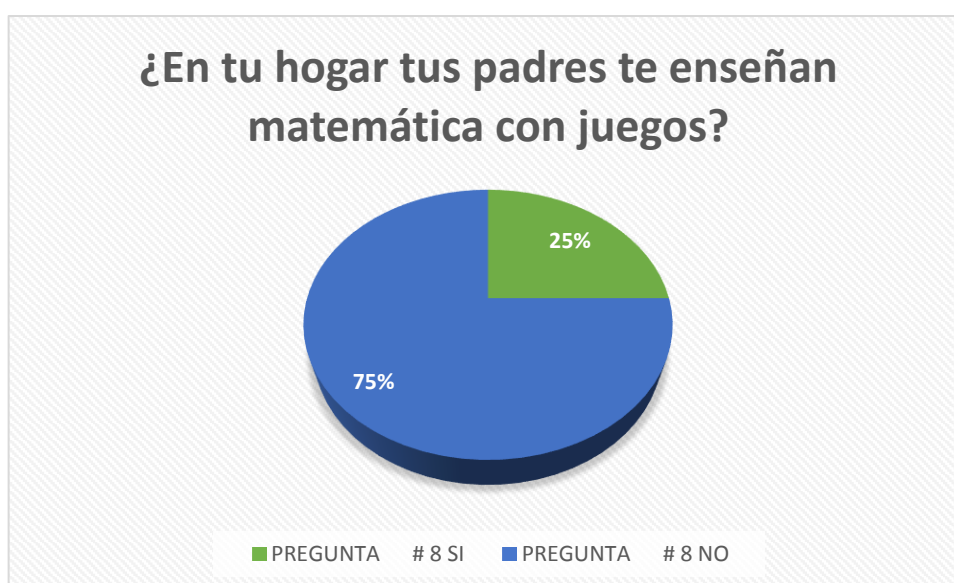
Pregunta # 8

Tabla 28: Juegos en el hogar

¿En tu hogar tus padres te enseñan matemática con juegos?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 8	SI	10	25,00
	NO	30	75,00
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 18: Juegos en el hogar



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
 Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
 Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mayoría indica que sus padres no les enseñan Matemáticas jugando porque no tienen tiempo, llegan cansados del trabajo. Una pequeña parte indica que sus madres si juegan con ellos.

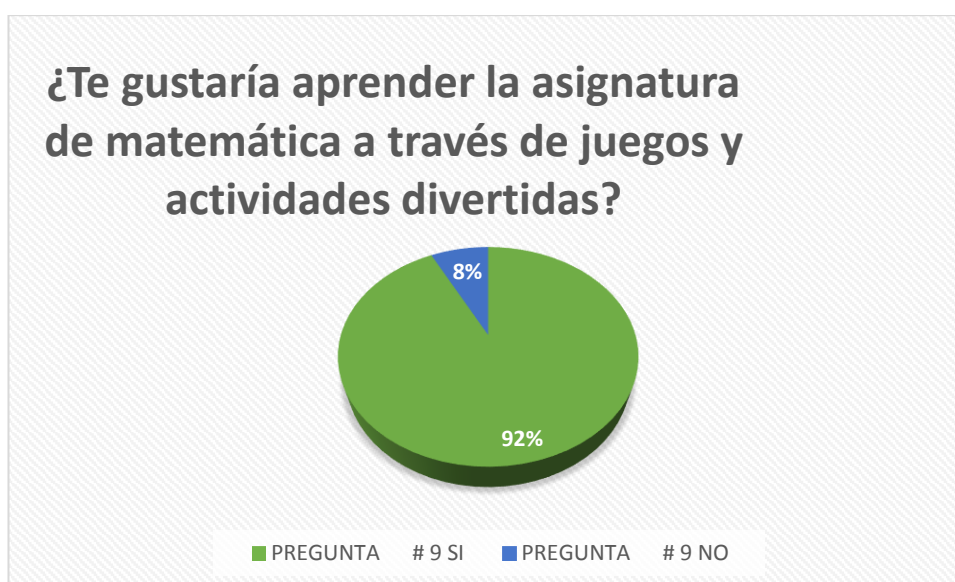
Pregunta # 9

Tabla 29: Actividades divertidas

¿Te gustaría aprender la asignatura de matemática a través de juegos y actividades divertidas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 9	SI	37	92,50
	NO	3	7,50
	TOTALES	40	100%

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 19: Actividades divertidas



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mayor parte de los estudiantes indica que si les gustaría aprender Matemáticas a través de juegos y actividades divertidas, sólo unos cuantos manifestaron que no les gustaría.

Pregunta # 10

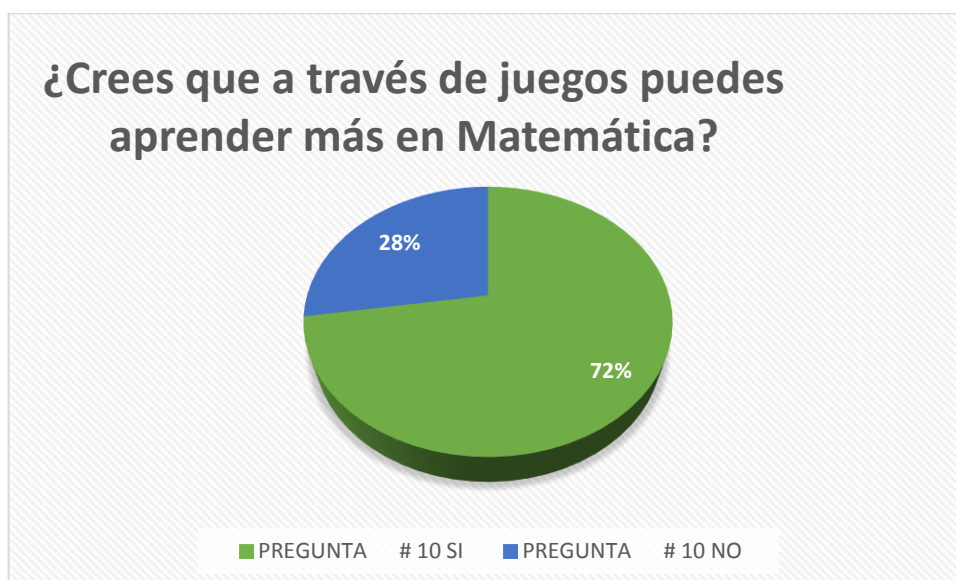
Tabla 30: Aprender jugando

¿Crees que a través de juegos puedes aprender más en Matemática?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PREGUNTA # 10	SI	29	72,50
	NO	11	27,50
	TOTALES	40	100%

°

Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Gráfico # 20: Aprender jugando



Fuente: Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"
Elaborado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette
Santana Morán Eleana Lizeth

Comentario: La mayor parte de los estudiantes si creen que a través de juegos pueden aprender más en Matemáticas a la vez de que sería más divertido, la otra parte no lo cree posible.

Análisis de los datos obtenidos

Al preguntar: al director, docentes, representantes legales y estudiantes acerca de los juegos didácticos como herramientas efectivas dentro del aula en la mayoría expresaron que son muy importantes los juegos didácticos para aprender de manera espontánea sin presión alguna.

En cuanto a la aplicación de técnicas lúdicas al director y representantes legales les interesa la capacitación y actualización de estrategias que permitan que los estudiantes aprovechen al máximo de una forma más dinámica que como ellos aprendieron.

Análisis de Chi Cuadrada

- **Objetivo:** Demostrar la relación que existe entre la variable dependiente y la variable independiente.
 - **PREGUNTA # 4:** ¿Tu maestra/o utiliza juegos para enseñar Matemática?
 - **PREGUNTA # 9:** ¿Te gustaría aprender la asignatura de matemática a través de juegos y actividades divertidas?

Variables

- **VARIABLE INDEPENDIENTE:** Técnicas Lúdicas
- **VARIABLE DEPENDIENTE:** Desarrollo del Aprendizaje Significativo.
- **Hipótesis nula (Ho):** Las técnicas lúdicas no inciden en el desarrollo del aprendizaje significativo.
- **Hipótesis alterna (Ha):** Las técnicas lúdicas sí inciden en el desarrollo de aprendizajes significativos

Tabla 31: Chi cuadrada
TABLA DE FRECUENCIAS OBSERVADAS

TABLA DE FRECUENCIAS OBSERVADAS						
VARIABLES	Nº	Preguntas a comparar / respuestas	SI	NO		Subtotal
VI	4	¿Tu maestra/o utiliza juegos para enseñar Matemática?	20	20		40
VD	9	¿Te gustaría aprender la asignatura de matemática a través de juegos y actividades divertidas?	37	3		40
		Subtotal	57	23	0	80

Tabla 32: Frecuencias Esperadas
TABLA DE FRECUENCIAS ESPERADAS

TABLA DE FRECUENCIAS ESPERADAS				
Nº	Preguntas a comparar / respuestas	SI	NO	
4	¿Tu maestra/o utiliza juegos para enseñar Matemática?	29	12	0
9	¿Te gustaría aprender la asignatura de matemática a través de juegos y actividades divertidas?	29	12	0

Tabla 33: Probabilidad
TABLA DE PROBABILIDADES

P(Probabilidad de encontrar un número mayor o igual que x2 tabulado)		Frecuencias Observadas	Frecuencias Esperadas	CHI cuadrado X2
Margen de error	5%	20	29	2,535
Nivel de confianza	95%	37	29	2,535
(Grado de libertad) v= (2-1).(5-1)= 1.4	1	20	12	6,283
Valor crítico	3,8415	3	12	6,283

- FÓRMULA DE CHI CUADRADA:

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

f_o = frecuencia del valor observado

f_e = frecuencia del valor esperado

- CHI X2 CALCULADA: 17,635
- CHI X2 TABULADO: 3,8415

CONCLUSIÓN DE CHI CUADRADA: Como X^2 Calculado > X^2 Tabulado, entonces se rechaza la hipótesis nula (**Ho**) y se acepta la Hipótesis alterna (Ha), es decir, **al** relacionar las preguntas equivalentes a las variables del proyecto se pudo comprobar que existe dependencia entre la variable independiente y la variable dependiente, por lo tanto se demuestra que las técnicas lúdicas si inciden en el aprendizaje significativo.

Conclusiones

- Se puede mejorar la educación de los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina # 249 “Luis Salgado Carrillo” mediante estrategias y juegos lúdicos dentro de la planificación de la clase para permitir la adquisición de aprendizajes significativos.
- La planificación de la clase es primordial porque de esta manera se determinan las destrezas y habilidades que deben desarrollarse para obtener aprendizajes significativos en los estudiantes.
- Es importante que los docentes estén en constante actualización pedagógica en el desarrollo y aplicación de técnicas lúdicas que generen procesos que optimicen los aprendizajes significativos.
- Los juegos didácticos son una herramienta imprescindible debido a que permiten libertad de acción, naturalidad y placer que raramente se encuentra en otras actividades; ofrece una gran ventaja de excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional en el desarrollo motivacional de la clase.
- Las técnicas lúdicas deben ser empleadas de manera asertiva para canalizar constructivamente la innata inclinación del estudiante hacia el juego, quien a la vez que disfruta, se recrea, aprende y mejora el rendimiento escolar.

Recomendaciones

- Aplicar estrategias y juegos lúdicos en Matemática para lograr optimizar los aprendizajes significativos en los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina # 249 “Luis Salgado Carrillo”.
- Incluir dentro del ciclo de aprendizaje y planificaciones actividades lúdicas que permitan mejorar los procesos educativos de los estudiantes.
- Incentivar a los docentes a actualizarse en técnicas y estrategias lúdicas que optimicen los aprendizajes significativos para lograr un mejor rendimiento escolar de los estudiantes.
- Generar un ambiente de respeto, motivación, integración y solidaridad entre los estudiantes con la ejecución de juegos didácticos y técnicas activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Emplear técnicas lúdicas de manera acertada en las clases para incentivar a través del juego la atención y el desarrollo de las inteligencias múltiple para mejorar y optimizar el rendimiento escolar de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título

“JUGANDO CON LA MATEMÁTICA, APRENDO Y ME GUSTA”

Justificación

Esta propuesta responde a la necesidad de motivar a los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica General, porque se detectó el bajo nivel de aprendizajes significativos durante el presente año escolar. Preocupadas por impartir una educación más dinámica, pensamos en la aplicación del juego como parte integral de las estrategias metodológicas empleadas en la enseñanza de la matemática, lo cual motivará a los estudiantes y se reflejará en un incremento de aprendizajes significativos. Al emplear estrategias lúdicas los docentes encontrarán que sus explicaciones serán más cálidas, amenas, dinámicas, participativas y sobre todo muy divertidas.

En los últimos años se ha venido incrementando la aplicación de técnicas lúdicas para el desarrollo de las habilidades del pensamiento de los estudiantes, que al sentir el desafío a través del juego se ve más motivado a alcanzar las metas propuestas. Las actividades lúdicas ofrecen a los estudiantes el poder ser actores de sus propios aprendizajes, los cuales al aplicarlos les ayudarán a solucionar los problemas del entorno en el que se desarrolla. Nuestros objetivos se encaminan a conseguir:

- Aplicar de manera oportuna los instrumentos que necesite para aprender jugando.
- Desarrollar los aprendizajes significativos a través de juegos aplicados a la enseñanza de la matemática.
- Incluir actividades lúdicas en el área de matemática con el objetivo de desarrollar el pensamiento lógico, la criticidad y la reflexión.

Objetivos:

Objetivo General:

Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas para mejorar los procesos lógicos-matemáticos; a manera de juego los estudiantes alcanzarán el desarrollo de habilidades cognitivas que les conllevarán al éxito en el aprendizaje de la matemática.

Objetivos Específicos:

- Identificar las técnicas Lúdicas en base al nivel académico de los estudiantes para mejorar los procesos que conlleven al desarrollo del pensamiento lógico matemáticos de los estudiantes.
- Organizar las actividades lúdicas de la guía didáctica de manera progresiva en base a los contenidos del año básico de los estudiantes para optimizar el desarrollo de las habilidades cognitivas.
- Aplicar la guía didáctica de técnicas lúdicas a los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal

Vespertina # 249 “Luis Salgado Carrillo”, como herramienta para mejorar el aprendizaje significativo en el área de Matemática.

Aspectos teóricos

Las actividades lúdicas están íntimamente ligadas con el juego, por eso deben relacionarse directamente con situaciones espontáneas, que incentiven espacios óptimos que generen aprendizajes significativos. Las técnicas lúdicas facilitan que los estudiantes puedan exteriorizar sus emociones y resolver conflictos de experiencias negativas pasadas. Mejorando habilidades como la observación, la criticidad y la reflexión indispensables para resolver conflictos cotidianos, a la vez que enriquece el vocabulario, desarrolla y fortalece la creatividad.

Factibilidad de su aplicación

Esta guía se basa en el estudio de la realidad educativa y metodológica del docente en la actualidad, de manera especial a la realidad detectada en la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” ubicada en la ciudadela Sauces VI Mz. N° 259 (Centro Comunal); de la zona 8, Distrito 5, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui.

Se considera que esta propuesta es de carácter factible tanto en la parte económica como en la ejecución, debido a que los elementos que se utilizan son en parte donados por medio de gestión, mientras que los demás fueron adquiridos con los recursos propios de las investigadoras.

Además desde el planteamiento del problema se observa lo importante que es contar con las estrategias necesarias para desarrollar a

través de juegos la potencialidad creativa y cognitiva de los estudiantes brindándoles nuevas oportunidades de aprender jugando.

Contribuye a la resolución de problemas de aprendizaje en el área de Matemática y desarrolla fortalezas que se incrementan simultáneamente con el transcurso del tiempo y en la medida que se hace presente la animación lúdica del educador.

En cuanto a la parte humana, se cuenta con la aprobación y colaboración del director, personal docente, representantes legales y estudiantes de la Escuela Fiscal Vespertina # 249 “Luis Salgado Carrillo”.

Los estudiantes se beneficiaran de actividades interactivas de aprendizajes lúdicos, recurriendo a los materiales más diversos y de originalidad propuestos en el presente documento.

En base a los lineamientos legales de la educación fiscal y políticas de la escuela no se puede solicitar ningún tipo de ayuda económica ni física a los representantes legales y estudiantes de la Escuela Fiscal Vespertina # 249 “Luis Salgado Carrillo”; por lo cual los materiales de la guía didáctica se donaron a la escuela.

En base a lo técnico se seleccionaron las actividades lúdicas de la guía didáctica de acuerdo a los contenidos curriculares del año básico para desarrollarlas dentro del salón de clases.

Descripción de la Propuesta

Los juegos propuestos en este trabajo tienen el objetivo clave de reforzar el aprendizaje, también pueden utilizarse para la introducción de contenidos. Ellos presentan variadas actividades lúdicas y están organizados para trabajarse en parejas o grupos y ser dirigidos por un docente.

Las actividades se basan en un enfoque memorístico, una vez estimulan la memoria y la retención del vocabulario e intentan hacer los alumnos relacionen y diferencien los términos fue y fijen el significado de cada uno de ellos a partir de la relación significado-significante.

En base a la detección de las falencias y la falta de estrategias lúdicas que conlleven a mejorar el interés por el aprendizaje de la matemática. La guía metodológica pretende ser un ente participativo dentro de las clases; siendo esta una forma innovadora de enseñar la matemática por medio del juego, no limitando el trabajo a simplemente procesos mecánicos sino mejorando la capacidad de entendimiento y desarrollo de problemas de una manera más eficaz y desarrollando capacidades en forma espontánea en los estudiantes.

Las actividades lúdicas con sus respectivos procedimientos presentados son una sugerencia de cómo trabajar con dichas actividades. El docente puede, con su experiencia, incrementar los juegos, a modo de satisfacer las necesidades y características individuales de sus estudiantes.

Los juegos o actividades lúdicas son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para esto deben estar acorde con la

práctica pedagógica del docente e incluidos dentro de la planificación de la clase a manera de proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

Nuestra finalidad es orientar el trabajo del docente y así mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes. La guía contiene 20 actividades planificadas en forma ágil y entretenida; basadas en una secuencia ascendente del grado de dificultad para desarrollar paulatinamente las destrezas esperadas en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo” ubicada en la ciudadela Sauces VI Mz. N° 259 (Centro Comunal); de la zona 8, Distrito 5, Provincia Guayas.

JUGANDO CON LA MATEMÁTICA, APRENDO Y ME GUSTA”



GUIA DE ENFOQUE DE DESTREZAS EN MATEMÁTICAS

AUTORAS:

**Eleana Santana M.
Talie Centeno R.**

ÍNDICE

Guía de enfoque de destrezas	115
Índice de la Guía Didáctica.....	116
Actividad N° 1: Acertijos.....	117
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 1.....	119
Actividad N° 2: Trenes matemáticos.....	120
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 2.....	121
Actividad N° 3: Criptoaritmética.....	124
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 3.....	126
Actividad N° 4: Adivinanzas numéricas.....	127
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 4.....	129
Actividad N° 5: Tangram.....	130
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 5.....	132
Actividad N° 6: Sopa de números.....	133
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 6.....	135
Actividad N° 7: Cuadrados mágicos.....	136
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 7.....	138
Actividad N° 8: Conteo de figuras.....	139
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 8.....	141
Actividad N° 9: Palillos.....	142
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 9.....	144
Actividad N° 10: Bingo multiplicativo.....	145
Plan de destrezas con criterio de desempeño # 10.....	148

ACTIVIDAD N° 1

" ACERTIJOS "

OBJETIVO:

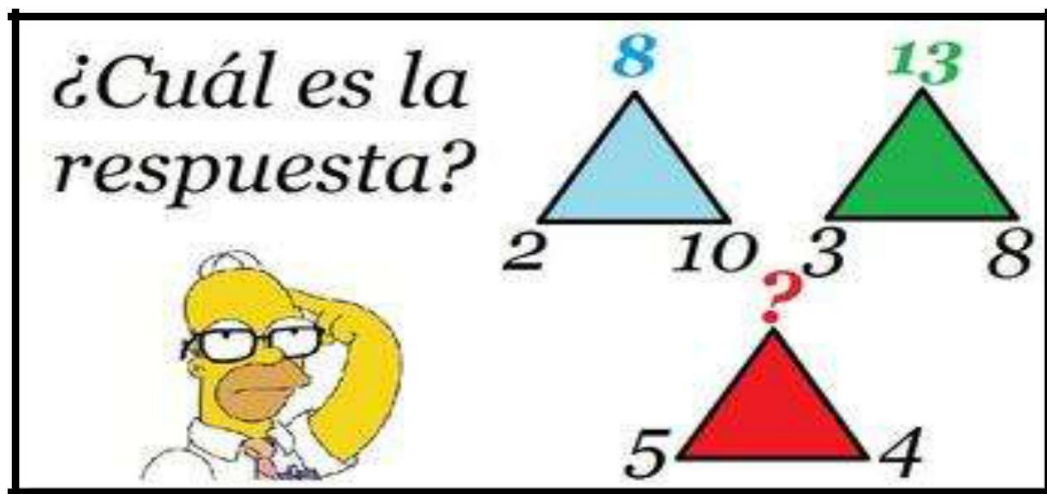
DESARROLLAR ESTRATEGIAS DE COMPRENSION LECTORA A TRAVÉS DE LA OBSERVACION E IMAGINACION, MEDIANTE LA RESOLUCIÓN DE ACERTIJOS.

Descripción: La actividad consiste en encontrar respuesta a los diferentes acertijos con imágenes.

Desarrollo. La docente explica presentando cartillas de adivinanzas, la función de los acertijos y para qué sirven; para luego inferir sobre lo explicado y buscar la respuesta a los acertijos mostrados.

ACERTIJOS LÓGICOS

Lectura de imagen



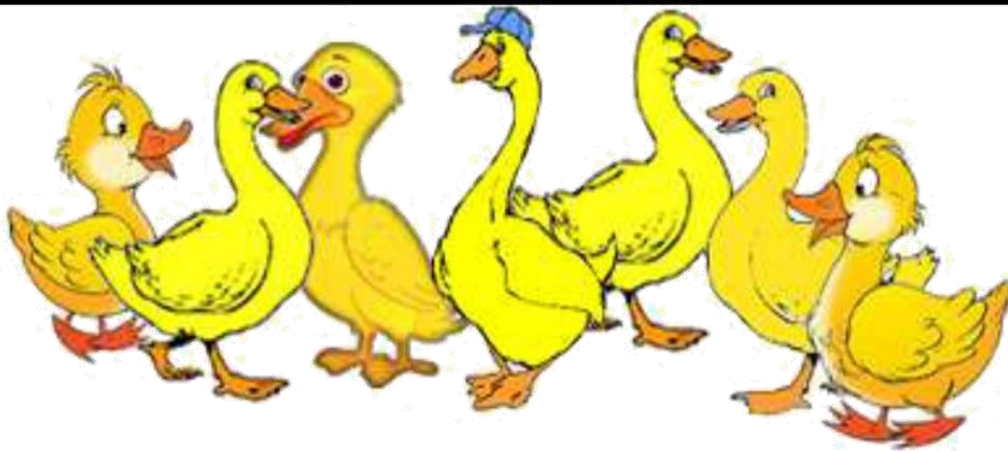
Piensa la operación secreta y halla la respuesta que falta.



Una ranita cae a un pozo de 30 metros de profundidad.

En su intento por salir, sube en el día 3 m. pero en la noche resbala y baja 2 m.

• Cuántos días tardará la ranita en salir del pozo?



DE LOS SIETE PATOS
METIDOS EN UN CAJON

¿ Cuántos picos y patas hay en el cajón ?

	ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”			AÑO LECTIVO: 2015-2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Talie - Eleana	MATEMÁTICA			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.		La Interculturalidad		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para Interpretar y solucionar problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PROCESO: PREREQUISITO -Activar los conocimientos previos. Observar las cartillas y realizar las adivinanzas presentadas. -Motivar a la lectura mediante el juego de acertijos. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Solicitar que observen el cartel con atención. -Comparar los acertijos presentados. -Clasificar los acertijos según criterio propio. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO -Deducir que es un acertijo. -Mencionar cual es la función de un acertijo. -Inferir sobre la importancia de un acertijo en la matemática. -Encontrar las respuestas de los acertijos. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Proponer en clase un acertijo que conozca.	Cartel Hoja Lápiz Colores Adivinanzas	Identifica acertijos. Construye acertijos siguiendo los pasos.		TECNICA: observación -Construir adivinanzas INSTRUMENTO: -lista de cotejo
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana	DOCENTE:		DOCENTE:	

ACTIVIDAD N° 2

" TRENES MATEMÁTICOS"

OBJETIVOS:

REFORZAR LAS OPERACIONES BÁSICAS MEDIANTE EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO MEJORANDO LA AGILIDAD MENTAL.

Descripción: La actividad basa su proceso en dos juegos para realizar operaciones básicas matemáticas consiste en encontrar respuesta a los diferentes acertijos con imágenes.

Desarrollo. La docente motiva la actividad por medio de la de una ruleta matemática de colores; para luego inducir el desarrollo de operaciones y buscar la respuesta a las operaciones mostradas.

JUEGOS DE TRENES MATEMÁTICOS

JUGANDO CON EL TREN MATEMÁTICO (JUEGO # 1)

MATERIALES:

- 1.- Juego del tren dibujado.
- 2.- Dado
- 3.- Tarjetas
- 4.- Fichas para recorrer los espacios

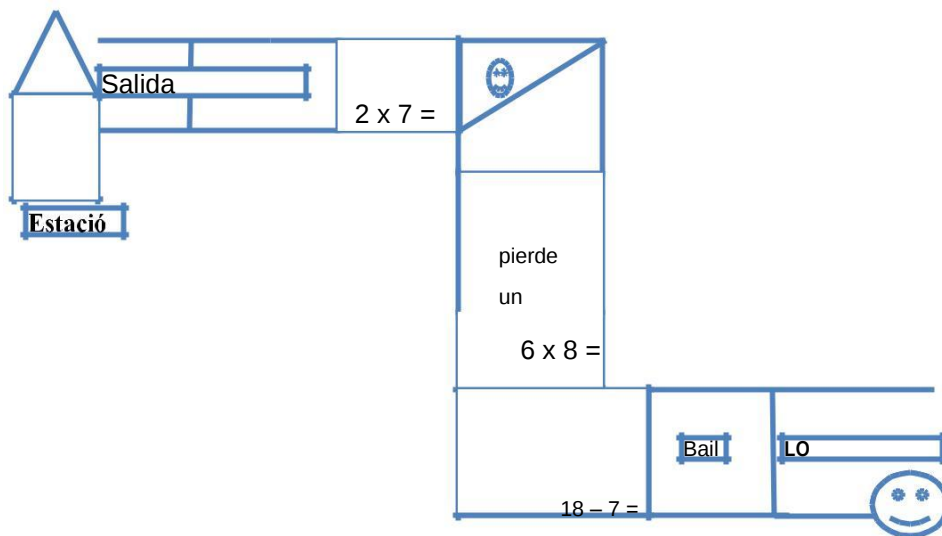
Procedimiento:

1.- Para el desarrollo del juego realizamos en cartulina una estación de tren con sus respectiva salida, el dibujo tiene varias divisiones que culminan en una meta; a manera de obstáculos a lo largo de las divisiones hay varios ejercicios o problemas matemáticos con las cuatro operaciones básicas, y varias penitencias para entretener mucho más el juego (regresar espacios, cantar, bailar: las cuales estarán especificadas en tarjeta).

2.- Dar las instrucciones del juego a todos los estudiantes.

DESARROLLO:

- 1.- Se divide a los estudiantes en dos o tres grupos con igual número de participantes.
- 2.- Cada grupo selecciona una ficha y se ubica en la partida, lanzan el dado y comienza el juego el equipo que saque el menor número.
- 3.- El primer equipo lanza el dado y avanza con la ficha, los espacios en donde cae el dado tiene la operación matemática o la respectiva penitencia o acción registrada en la tarjeta.
- 4.- El mismo proceso hacemos con los otros equipos, y el juego continúa hasta que uno de los grupos llegue primero a la estación de trenes.



EL TREN MATEMÁTICO (JUEGO # 2)

MATERIALES:

- 1.- Necesitamos 2 estaciones para trenes en cartulina o en la pizarra.
- 2.- Se necesitan pequeñas tarjetas en las que se anoten las operaciones básicas en las líneas del tren, dichas líneas deben poderse mover para cambiarlas indistintamente y así usarlas en diferentes juegos.
- 3.- Pizarra, marcador, tiza líquida.

ORGANIZACIÓN:

1.- Para el desarrollo del juego se realizan con anticipación en cartulinas dos estaciones de trenes con sus respectivas líneas de ferrocarril que culminan en una meta; en donde a manera de obstáculos tienen varios ejercicios matemáticos con las cuatro operaciones básicas y otros problemas adjuntados en los rieles del tren, que los estudiantes deben de resolver.

2.- Se agrupa a los estudiantes en dos equipos de trabajo con igual cantidad de estudiantes, deben haber más estudiantes que el número de ejercicios planteados para el juego.

DESARROLLO:

1.- Los estudiantes se acercarán al pizarrón en orden de 1 en 1; un estudiante de cada grupo, los que iniciarán el juego matemático y desarrollarán el primer ejercicio matemático que encuentren a la salida del tren. Cada ejercicio bien hecho es un punto para el equipo de trabajo.

2.- Al resolver el primer ejercicio, los estudiantes dan el marcador y el borrador al participante que sigue de su equipo y así sucesivamente cada integrante del equipo y realizará el mismo procedimiento.

3.- Si uno de los estudiantes no hace bien el ejercicio matemático, dará su lugar al que le sigue para que lo desarrolle; lo que significa que ese equipo habrá perdido un punto.

4.- El equipo que gane será el que haya logrado desarrollar bien todos los ejercicios, para el paso del siguiente tren matemático.

	ESCUELA FISCAL VESPERTINA Nº 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”			AÑO LECTIVO: 2015-2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Talie - Eleana	MATEMÁTICA			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.		La Interculturalidad		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para Interpretar y solucionar problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
PROCESO:PREREQUISITO -Activar conocimiento aplicando la ruleta matemática. Elaboración del tren utilizando cartulina de colores. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Menciona la importancia de la elaboración del tren en las matemáticas. -Inferir como se va a utilizar el tren en las operaciones básicas. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO ☐ Dar instrucciones del juego. -Desarrollo del juego con los estudiantes. -Determinar qué grupo llega primero a la estación de trenes. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Manifestar opiniones sobre el juego. -Realizar el segundo juego matemático.	Cartel Hoja Lápiz Colores Reglas del juego	Identifica juego de roles. Refuerza operaciones básicas. Mejora la agilidad mental.	TECNICA: observación juego de roles INSTRUMENTO: -lista de cotejo Registro de calificación	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana	DOCENTE:		DOCENTE:	

ACTIVIDAD N° 3

" CRIPTOARITMÉTICA"

OBJETIVOS:

DETERMINAR UNA SUSTITUCIÓN DE DÍGITOS POR LETRAS. DESARROLLAR OPERACIONES BÁSICAS PARA MEJORAR LA AGILIDAD MENTAL.

Descripción: La actividad basa su desarrollo en criptogramas numéricos para realizar operaciones básicas matemáticas encontrando el valor numérico de cada letra.

Desarrollo: La docente explica la función de los criptogramas manipulando y resolviendo el cubo de Rubik indicando para qué sirven; luego se realizan ejercicios de ejemplificación y se organizan los equipos de trabajo para resolver los criptogramas.

CRIPTOARITMÉTICA

Para empezar, un ejemplo

GOTA	
GOTA	
+ GOTA	
GOTA	
GOTA	

AGUA	



En esta adición, cada cifra ha sido sustituida por una letra.

FORTY	2976
+ TEN	+ 850
+ TEN	+ 850
-----	-----
SIXTY	31486

Las letras representan dígitos, el objetivo es determinar una sustitución de dígitos por letras de manera que la operación resultante sea correcta aritméticamente. Por lo general cada letra representa un dígito distinto.

Estados:
Un problema en la que una o algunas letras son reemplazadas con dígitos.

F	E	L	I	Z
		D	I	A
		D	E	L
		+		
A	M	I	G	O



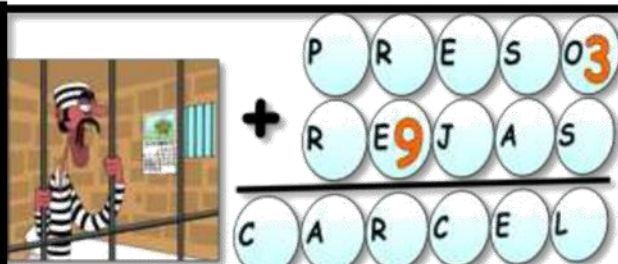
Para un amigo
no hay nada
más lindo
que mandarle
una sonrisa
en su día.

TWO SEND
+ TWO + MORE
FOUR MONEY

CRIPTOARITMÉTICA



PISTAS - SOLUCIÓN 2
son números
primos
consecutivos
 $\heartsuit + P = 7$



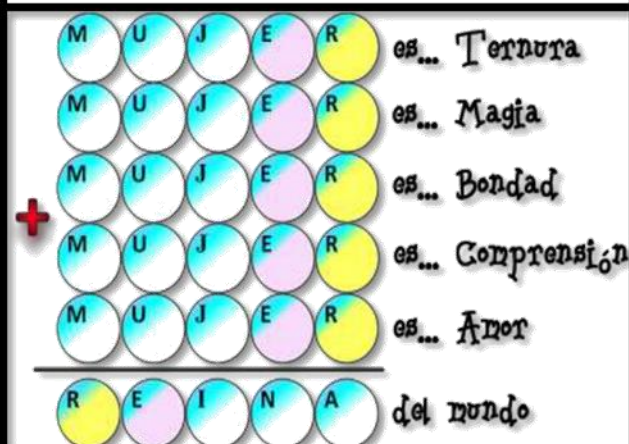
POSIBLES VALORES								
A	C	E	J	L	O	P	R	S
7	1	8	6	7	3	6	8	2
5	2	9	2	3	4	9	7	4

CRIPTOARITMÉTICA
Encuentra el valor de
cada letra para que la
operación sea correcta



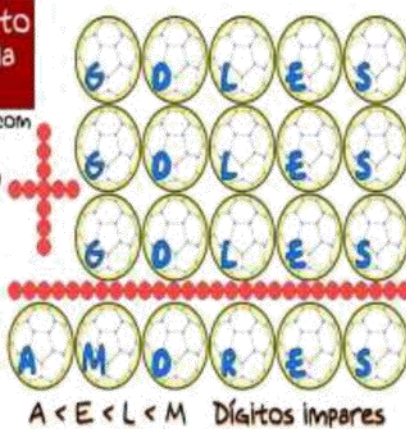
PISTAS
U < R < S
primos

PISTAS
Compuesto
E Divisor de 8
A Modulo
Adición



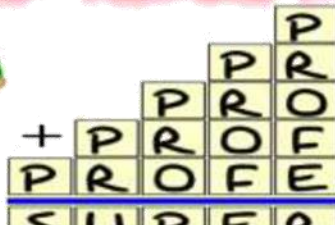
Encuentra el dígito
que esconde cada
letra.

www.retomania.blogspot.com



$A < E < L < M$ Dígitos impares

CRIPTOARITMÉTICA



Especial
Comprensivo
Emprendedor
Alegre
Soñador
Amigo
Guerrero
maestro
En todo

PISTAS
son consecutivos
 $F < O$

		ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:		NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Talie - Eleana	MATEMÁTICA				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.			La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
			Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para Interpretar y solucionar problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PROCESO:PREREQUISITO -Manipular y resolver el cubo de Rubik paso a paso -Activar los conocimientos realizando el juego de palabras. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Observar las imágenes de Criptoaritmética. -Comparar las imágenes de Criptoaritmética. -Clasificar las Criptoaritmética según las imágenes presentadas. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO ☐ Resolver las Criptoaritmética propuestas. -Determinar la sustitución de dígitos por letras. -Explicar la función de las Criptoaritmética. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Proponer ejemplos para resolver Criptoaritmética.		Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas	Identifica letras en base a números. Realizar operaciones básicas Refuerza letras del abecedario.		TECNICA: Observación Ejemplificación INSTRUMENTO: Registro de calificación
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana		DOCENTE:		DOCENTE:	

ACTIVIDAD N° 4

" ADIVINANZAS NUMÉRICAS"

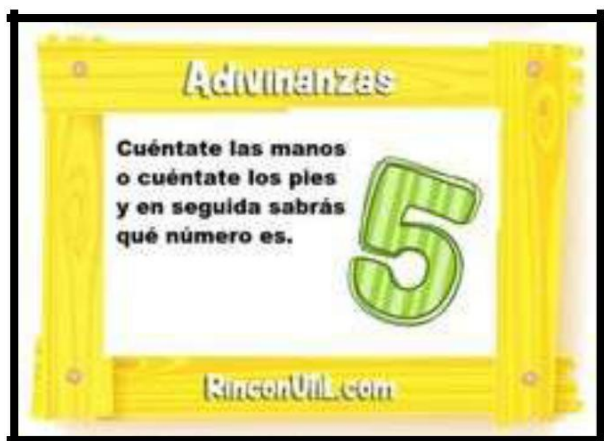
OBJETIVOS:

DETERMINAR CANTIDADES EN BASE A SECUENCIAS
GUIA. DESARROLLAR OPERACIONES BÁSICAS PARA
MEJORAR LA AGILIDAD MENTAL.

Descripción: La actividad basa su proceso en dos juegos para realizar operaciones básicas matemáticas consiste en encontrar respuesta a los diferentes acertijos con imágenes.

Desarrollo. La docente motiva al estudiante por medio del rompecabezas numérico; para luego inducir sobre una adivinanza por medio de la lluvia de ideas y buscar la respuesta a las adivinanzas planteadas.

ADIVINANZAS NUMÉRICAS



PRIMERO Y ÚLTIMO

- Piensa un número.
- Añádele 3.
- Multiplícalo por 2.
- Réstale 4.
- Divídelo por 2.
- Réstale el número de partida.

Si has seguido correctamente los cálculos, el resultado es 1. En este juego puedes partir de cualquier número, y el resultado final será siempre 1. Parece magia, ¡pero simplemente es matemática!

EL CUMPLEAÑOS

- Multiplica por 5 el número del mes en el que naciste.
- Añádele 7.
- Multiplícalo por 4.
- Añádele 13.
- Multiplícalo por 5.
- Añade el día de tu nacimiento.
- Réstale 205.

La primera cifra del resultado corresponde a tu mes de nacimiento, y la segunda al día.

¿CUÁNTOS AÑOS TIENES?

- Escribe tu edad en una hoja de papel.
- Multiplícala por 4.
- Añádele 10.
- Multiplícala por 25.
- Resta el número de los días del año (365: año no bisiesto).
- Añade el dinero inferior a 100 dólares que lleves en el bolsillo.
- Añádele 115.

Las primeras dos cifras del resultado obtenido indican tu edad, las últimas dos el dinero que llevas en el bolsillo.



JUSTO LA MITAD

- Piensa un número.
- Dóblalo.
- Añádele 8.
- Calcula la mitad del resultado.
- Réstale el número que has pensado.

El resultado es 4, ¿verdad? En este juego, el resultado final es siempre la mitad del número que añadiste al doble del número pensado.



LA FAMILIA

- Multiplica tu edad por 2.
- Añade el número 10.
- Multiplícalo por 5.
- Añade el número de las personas de tu familia.
- Réstale 50.

En las cifras del resultado correspondientes a las centenas y decenas aparece tu edad, mientras que en las cifras de las unidades aparece el número de componentes de tu familia.

COCIENTE MÁGICO

- Piensa un número.
- Réstale 1.
- Dobla la diferencia.
- Añádele el número pensado.

Para adivinar el número pensado basta con sumar el número 2 al resultado y dividirlo por 3: el cociente es igual al número pensado.

	ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”				AÑO LECTIVO: 2015-2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
Talie - Eleana	MATEMÁTICA				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL			
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.		La Interculturalidad			
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA			
		Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y solucionar problemas de la vida.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:			
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
PROCESO:PREREQUISITO -Activar los conocimientos solicitando a los estudiantes que armen el rompecabezas numéricos. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Lectura de adivinanzas presentadas en clase. -Proponer diferentes respuestas hasta llegar a la correcta. -Definir la importancia de las adivinanzas numéricas. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO -Determinar cantidades en base a secuencias. -Reconocer y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegado. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Proponer adivinanzas similares a los ejercicios realizados.	Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas	Identifica adivinanzas numéricas. Realizar operaciones básicas. Mejorar la agilidad mental.	<u>TECNICA:</u> Observación Ejemplificación <u>INSTRUMENTO:</u> Registro de calificación		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO		
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana	DOCENTE:		DOCENTE:		

ACTIVIDAD N° 5

"TANGRAM"

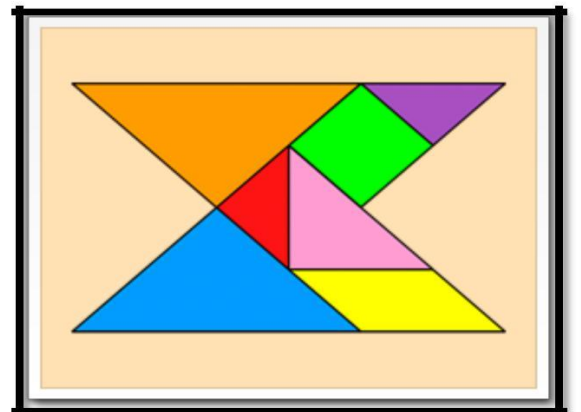
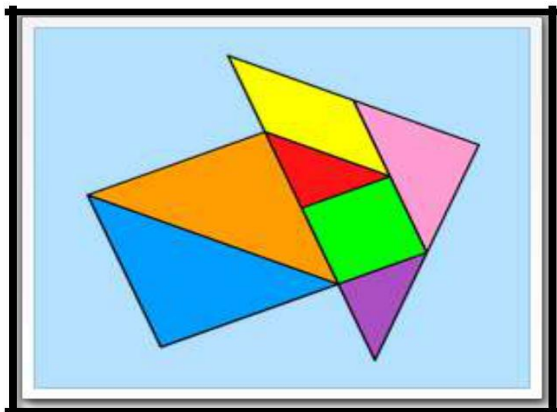
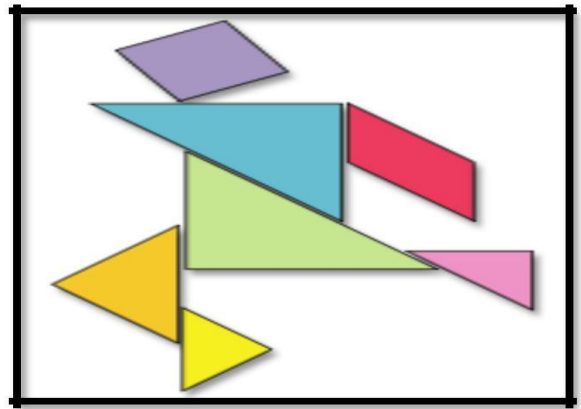
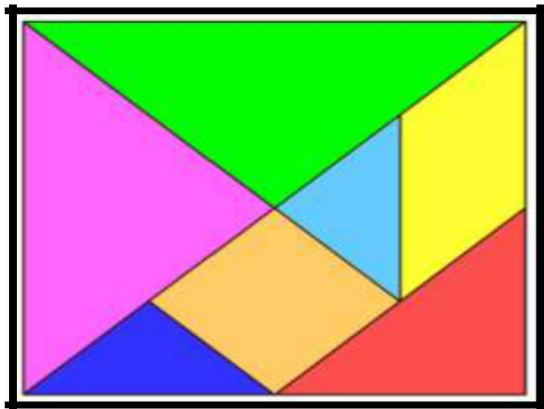
OBJETIVOS:

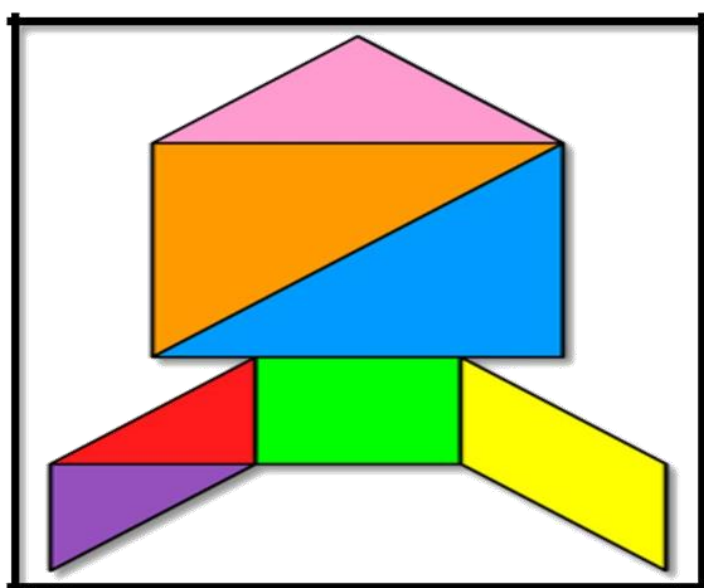
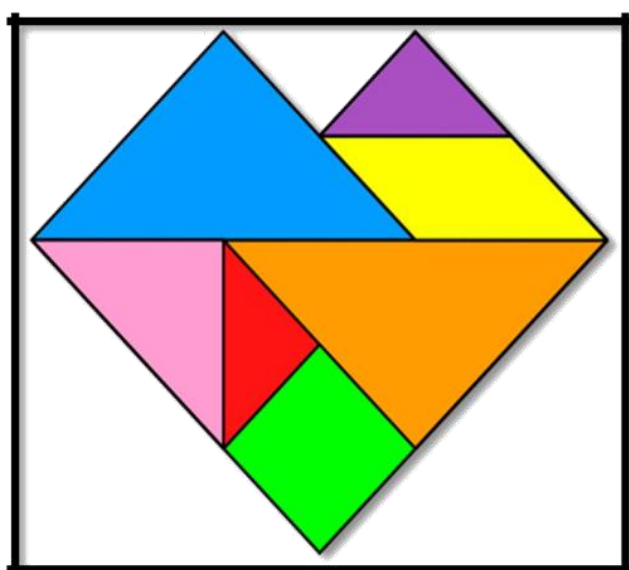
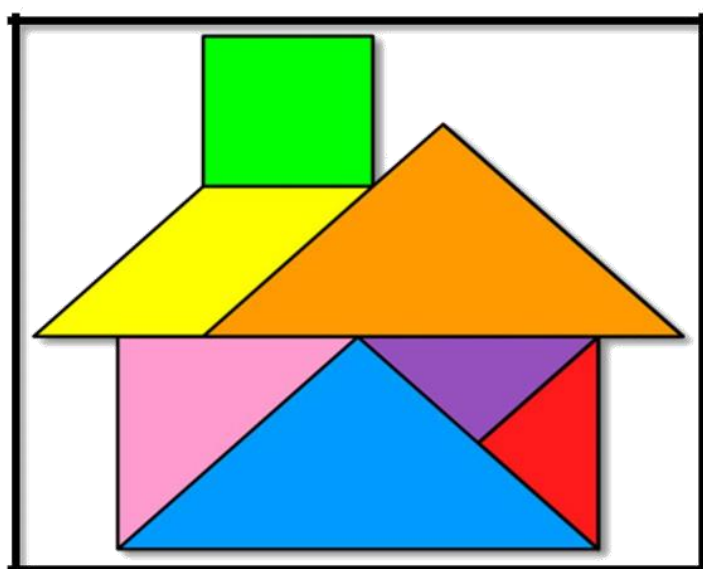
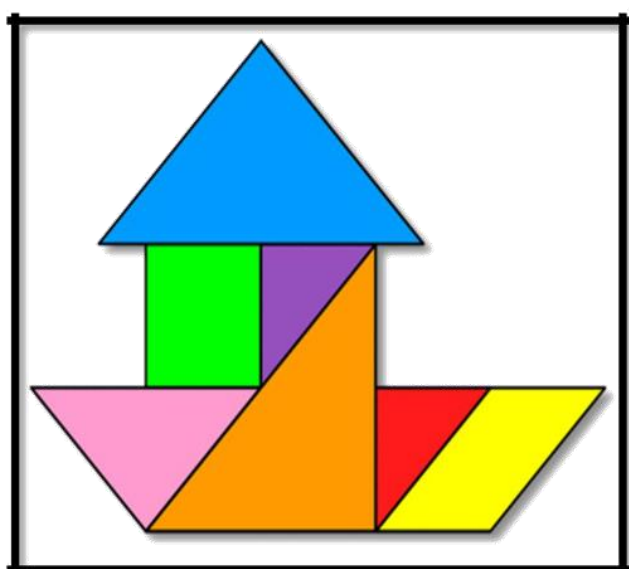
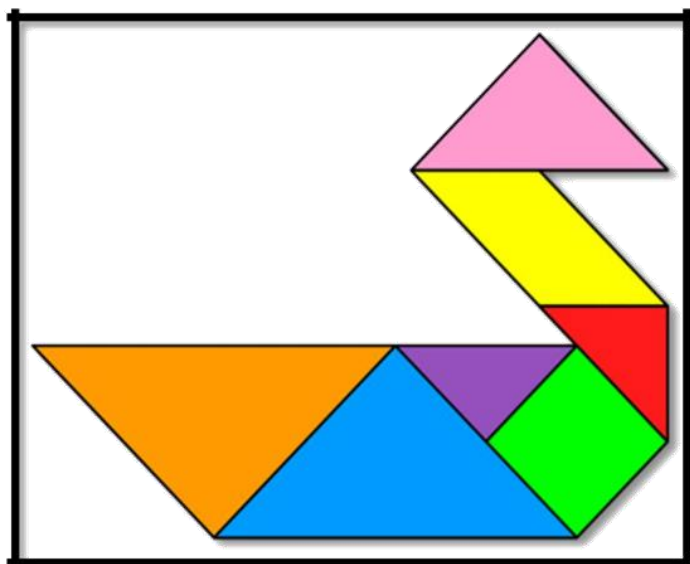
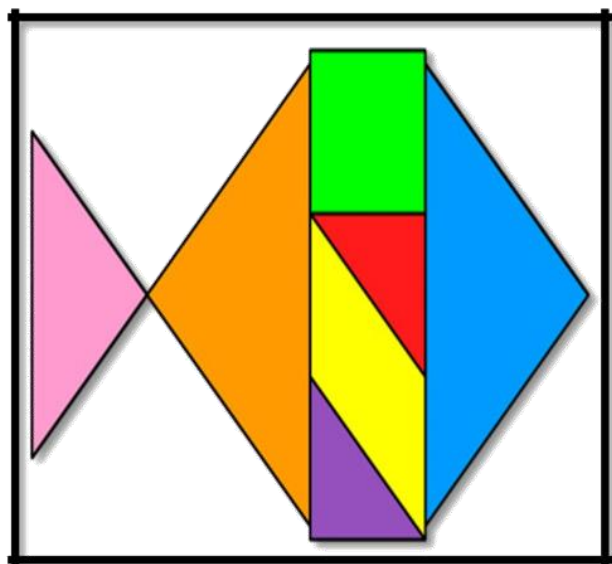
POTENCIAR HABILIDADES EN LOS ESTUDIANTES.
DESARROLLAR LA ORIENTACIÓN ESPACIAL, EL
RAZONAMIENTO LÓGICO Y LA PERCEPCIÓN DE
FIGURAS.

Descripción: La actividad basada en juegos lúdicos les proporciona a los estudiantes una serie de operaciones cognoscitivas por medio de un conjunto de mecanismos intelectuales que los prepara para recabar, producir y evaluar la forma que estén elaborando.

Desarrollo: La maestra explica la función del TANGRAM elaborando una cometa, luego les entrega piezas y les solicita que armen las piezas en base a las figuras que les indica demostrando su agilidad visual e ingenio.

TANGRAM





		ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”			AÑO LECTIVO: 2015-2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
Talie - Eleana	MATEMÁTICA				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL			
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.		La Interculturalidad			
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA			
		Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para Interpretar y solucionar problemas de la vida.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:			
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
PROCESO:PREREQUISITO -Activar conocimientos previos, manipulando objetos con variedad de formas y tamaños. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Observar las imágenes de un tangram. -Comparar los diferentes tamaños de cada uno de las piezas que conforma el tangram. - Clasificar cada uno de las piezas según el tamaño y forma. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO -Deducir la importancia del tangram. -Forma diversidad de gráficos con el tangram aplicando cada uno de los elementos. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Realizar en equipo de trabajo una figura con el tangram en un tiempo determinado.		Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas Tangram	Identifica figuras geométricas. Realizar actividades de agilidad lógica-visual. Mejorar su orientación espacial.	TECNICA: Observación Ejemplificación INSTRUMENTO: Registro de calificación	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana		DOCENTE:		DOCENTE:	

ACTIVIDAD N° 6

"SOPA DE NÚMEROS"

OBJETIVOS:

DESARROLLAR LA PERCEPCIÓN DE BÚSQUEDA DE PALABRAS. MEJORAR LA OBSERVACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE VOCABULARIO.

Descripción: La técnica y dinámica de aprendizaje tiene como finalidad aportar información sobre un tema. La sopa de números les servirá para desarrollar la percepción, búsqueda de números y práctica de operaciones básicas.

Desarrollo: Por medio de la sopa de letras se explica la función de cada sopa de números; ya que, varias tienen diferente función, ya sea reforzar cantidades, comparaciones o desarrollar operaciones básicas.

SOPA DE NÚMEROS

2	7	8	9	6	7	8	9	3	2	8	0
1	2	3	4	1	8	7	5	5	6	7	8
9	0	1	2	7	8	9	3	6	5	4	1
4	3	0	0	9	9	3	2	6	0	2	3
5	6	3	2	1	4	4	7	3	0	9	0
8	1	0	2	7	9	1	7	6	7	8	2
3	2	1	6	5	4	9	7	8	1	2	3
3	3	5	6	1	0	4	6	3	7	4	0
8	5	2	9	6	3	7	4	1	0	2	8
9	3	2	1	0	3	3	1	0	2	0	5
1	4	7	2	8		3	6	9	6	5	4
2	1	1	2	5	3	2	2	9	1	2	3

HALLA LOS SIGUIENTES NÚMEROS

4UM - 77D - 1 =

2 X 1 000 + 11C + 2U =

7 X 100 + 4 X 10 =

10UM - 30C + 67D + 8 U =

30C + 9 D =

9 UM + 3 X 100 + 26U =

2 UM - 18C + 75U =

27C + 89U =

TRES MIL DOSCIENTOS OCHENTA =

4300 =

10C + 30D - 3U =

33D + 5 U =

3 000 + 200 + 10 =

1	4	2	1	8	2	0	9	1	2	3	6	5	8	9	9	3	6	012120598
1	0	0	9	1	2	1	7	6	5	6	6	5	5	3	8	4	3	100014587
7	4	5	4	7	8	8	9	9	5	4	2	2	5	4	8	8	8	114054785
0	9	4	0	2	6	4	1	3	6	5	4	7	9	8	6	5	6	214500479
2	8	3	3	6	0	4	8	7	9	7	8	4	5	2	3	6	2	0323101447
3	7	8	1	2	5	2	6	2	2	1	5	8	9	6	7	5	1	424590136
5	5	4	5	2	5	3	8	7	8	7	1	7	0	2	8	5	3	457821404
5	2	7	6	4	2	2	1	1	4	6	5	4	7	8	5	4	3	542004888
4	4	8	3	5	8	4	1	2	4	2	9	6	1	7	4	7	1	555887102
7	6	9	9	9	1	2	2	1	8	4	4	6	9	8	1	8	2	555895422
8	6	5	8	8	7	4	6	5	4	8	5	3	5	4	1	5	1	639803245
4	9	2	0	5	8	5	8	4	0	6	7	1	2	9	9	6	4	669854057
2	8	2	3	5	8	9	6	8	0	6	8	9	0	4	5	8	5	698658745
1	5	1	2	5	5	6	1	7	0	4	2	1	9	1	1	9	7	787541267
4	4	2	4	7	5	1	6	5	8	1	1	4	8	6	0	6	1	998874547
3	4	1	5	9	5	3	7	4	4	1	4	1	3	2	3	9	4	01215487541
8	5	6	0	0	7	6	2	1	4	5	7	8	7	3	9	0	7	2355478421
8	7	9	9	4	2	3	2	5	3	1	4	8	1	0	7	2	9	3556656712

SOPA DE NÚMEROS

En esta sopa de números hay 10 sumas. Encuéntralas horizontalmente y escríbelas debajo sin olvidar los signos + y =.

8 2 6 8 1 12 3 15 7 24 16 3 10 19 29
9 2 1 3 8 17 3 20 5 14 16 8 12 12 24
3 6 9 1 7 10 5 15 5 22 11 9 20 13 17
8 5 9 7 9 16 1 18 5 23 12 6 10 14 12

- _____ 6. _____
- _____ 7. _____
- _____ 8. _____
- _____ 9. _____
- _____ 10. _____

1	3	7	8	5	1	0	0	5	9
2	0	7	8	9	0	4	4	9	3
4	3	4	2	9	2	2	0	6	5
7	9	4	1	8	3	5	6	9	8
2	3	2	5	0	4	3	4	3	1
8	6	0	6	7	5	7	1	0	9
1	9	8	1	9	8	6	9	7	8



○35698 ○675710 ○9869
○102345 ○2345 ○78904

SOPA DE NÚMEROS MIL

Busca en la siguiente sopa de números las cantidades de abajo.

5	8	9	1	2	3	4	5	7
6	7	8	9	0	1	2	8	1
5	3	7	0	0	0	2	4	2
2	2	4	1	7	0	2	3	3
7	4	3	6	4	6	8	5	9
7	2	5	3	5	9	8	9	3
1	6	2	6	4	1	7	9	6
3	8	2	6	3	1	5	4	3
4	1	7	0	9	0	1	2	3

- Diez mil.
- Diez mil trescientos veintinueve.
- Cuarenta y ocho mil doscientos treinta y cuatro.
- Seiscientos ochenta y cinco.
- Quince mil.
- Diez mil cuatrocientos veintinueve.
- Ocho mil seiscientos cincuenta y uno.

1	8	4	9	0	7	6	8	5	0	7
6	7	2	5	6	3	0	9	6	0	1
9	6	3	0	1	2	8	0	6	8	7
3	9	0	1	8	0	4	3	1	2	6
6	7	1	3	2	1	8	1	7	5	0
1	6	3	1	1	7	9	0	0	6	7
1	2	9	6	3	9	1	2	0	9	8
2	3	6	7	4	6	4	5	1	0	0
1	7	8	1	5	9	0	1	2	4	3
0	6	3	4	7	1	5	1	0	5	6
9	8	5	1	9	0	8	4	7	3	2

Señala con un cuadro de color los números:

- Cincuenta y seis mil trescientos nueve.
- Cien.
- Setecientos quince.
- Tres mil ciento veintiseis.
- Dieciséis mil trescientas once.
- Tres millones doscientas una mil setecientos noventa y seis.

9	6	1	2	9	4	5	1
5	8	0	1	1	1	6	9
4	5	2	0	2	0	2	9
1	9	7	0	6	0	4	6
1	4	5	8	1	9	6	4
0	7	3	9	2	8	7	3
9	0	2	1	4	6	1	2
1	5	0	1	4	9	8	5

Los números que debe hallar son:

9612 0114 060 2020
945 0214 111 1501
1996 4671

91358
74512
29435
37102
92274
41322
75275

7	2	3	6	8	5	9	1	7	4
5	1	9	6	9	1	3	5	8	6
2	2	7	8	3	3	9	8	7	3
7	1	4	7	4	1	3	2	2	5
5	6	5	6	4	3	1	8	5	5
1	7	1	4	3	4	9	4	5	2
6	7	2	1	5	3	8	7	2	9
8	9	2	6	3	9	5	2	9	4
3	7	1	0	2	4	6	2	8	3
4	8	3	1	7	2	3	9	4	5

		ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”			AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						
1. DATOS INFORMATIVOS						
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:		NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
Talie - Eleana	MATEMÁTICA					
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL			
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.			La Interculturalidad			
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA			
			Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y solucionar problemas de la vida.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:			
2. PLANIFICACIÓN						
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
PROCESO:PREREQUISITO -Activar conocimiento resolviendo una sopa de letra. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Interpretar la función de una sopa de letras. -Determinar para que sirve una sopa de letras. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO ☐ Observar imágenes de sopas de números. -Comparar la sopa de números en las letras. -Diferenciar cada una de las sopas presentadas y sus diferentes funciones. -Resolver la sopa de números. -Contabilizar los márgenes de errores. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Formar equipos de trabajo. -Resolver las sopas de letras aplicando operaciones básicas.		Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas Sopas de números	Identifica ubicación de números. Desarrollar ejercicios con operaciones básicas.		TECNICA: Observación Ejemplificación INSTRUMENTO: Registro de calificación	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO		
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana		DOCENTE:		DOCENTE:		

ACTIVIDAD N° 7

"CUADRADOS MÁGICOS"

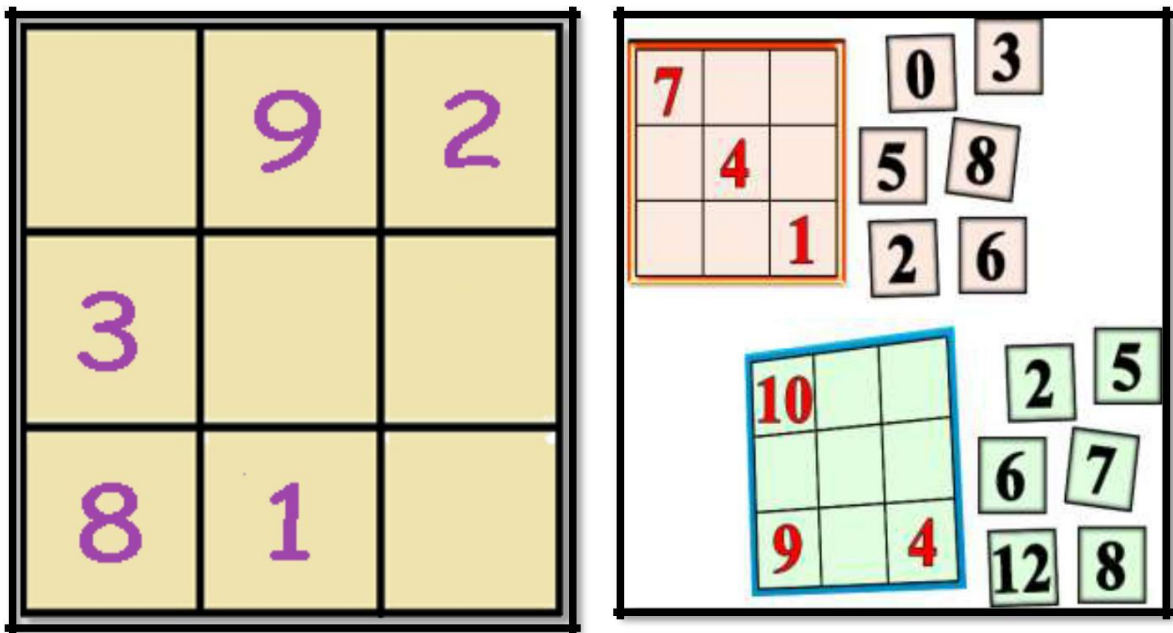
OBJETIVOS:

DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE COMPRENDER, APLICAR Y UTILIZAR RAZONAMIENTOS LÓGICOS. ARGUMENTAR A FAVOR DE LAS PROPIAS IDEAS TANTO ORALMENTE COMO POR ESCRITO.

Descripción: Ejercitar las competencias en el cálculo mental desarrollando la capacidad de descubrir modelos por medio de sacar conclusiones y hacer generalizaciones.

Desarrollo: Con el juego de la rayuela matemática se explica la función de cada cuadrado mágico para su respectivo desarrollo. Su utilidad para reforzar numeración es fundamental.

CUADRADOS MÁGICOS



Los cuadrados mágicos se comportan de la siguiente forma: si se suma cada fila y cada columna, el resultado es igual. Completa los siguientes cuadrados mágicos:

a.

	3	18
12	27	
	15	

b.

25		21
		29
17		37

c.

29		32
42	17	50
		27

d.

17		9
	11	15
9		5

e.

30		75
	49	4
		31

f.

8	27	
	17	
18	26	

g.

43	34	11
	52	
25		

h.

11		1
3	7	17

i.

30		75
94	49	4

		ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 "LUIS SALGADO CARRILLO"			AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						
1. DATOS INFORMATIVOS						
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:		NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
Talie - Eleana	MATEMÁTICA					
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL			
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.			La Interculturalidad			
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:			Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para Interpretar y solucionar problemas de la vida.			
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:			
2. PLANIFICACIÓN						
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
PROCESO:PREREQUISITO Activar conocimientos previos realizando el juego de la rayuela matemática. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Observar las imágenes de cuadrados mágicos. -Comparar si los cuadros mágicos presentados tienen similitud o diferencias. -Mencionar el porqué de su respuesta. -Explicar la función de cada cuadrado mágico para su respectivo desarrollo. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO ☐ Resolver cada cuadrado mágico. -Encontrar los errores cometidos. -Sacar conclusiones del trabajo realizado. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Descubrir nuevos modelos de cuadrados mágicos y resolverlos.		Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas Cuadrados mágicos	Identifica ubicación de números. Desarrollar ejercicios con operaciones básicas.		<u>TECNICA:</u> Observación Ejemplificación <u>INSTRUMENTO:</u> Registro de calificación	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO		
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana		DOCENTE:		DOCENTE:		

ACTIVIDAD N° 8

"CONTEO DE FIGURAS"

OBJETIVOS:

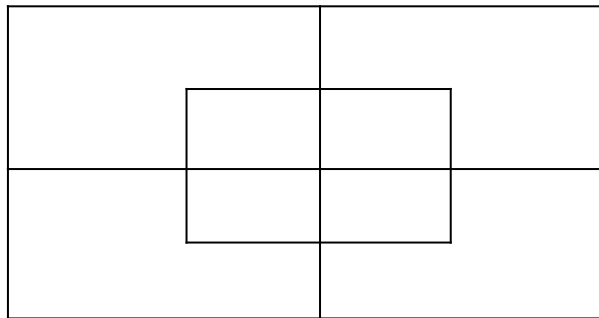
DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE CONTAR Y DIFERENCIAR FIGURAS GEOMÉTRICAS POR MEDIO DE GRAFICOS PARA UNA MEJOR COMPRENSIÓN GEOMÉTRICA.

Descripción: El tema de la actividad no permite asociarnos con el conteo de números, figuras geométricas y sobre todo potenciarnos nuestra capacidad de abstracción y análisis visual.

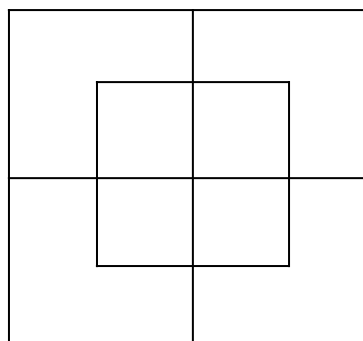
Desarrollo: Se explica el procedimiento de contabilizar la máxima cantidad de figuras de una determinada especie como segmentos, triángulos, cuadrados, cuadriláteros, sectores circulares.

CONTEO DE FIGURAS

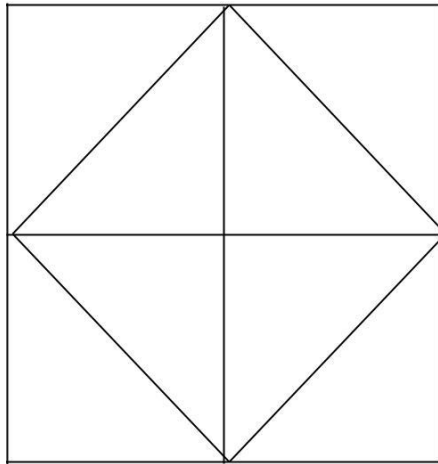
¿Cuántos rectángulos puedes ver? _____ Rectángulos.



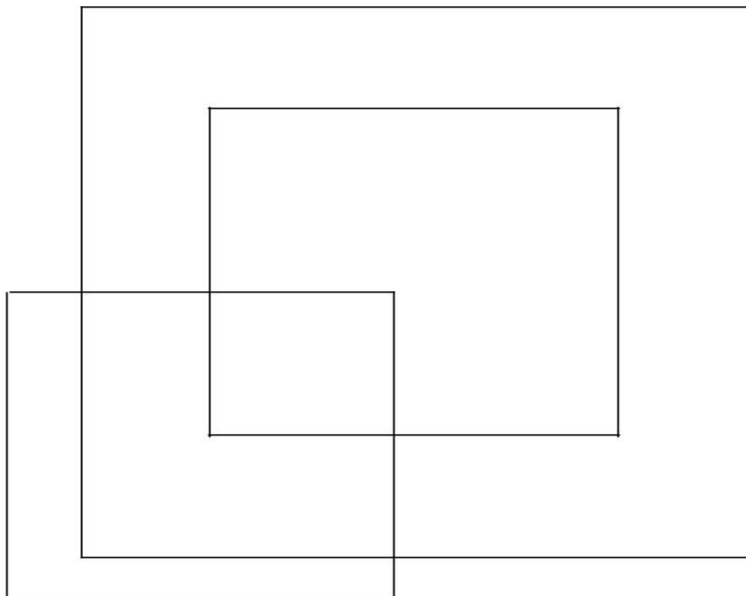
¿Cuántos cuadrados puedes ver? _____ Cuadrados.



¿Cuántos triángulos puedes ver? _____ Triángulos.

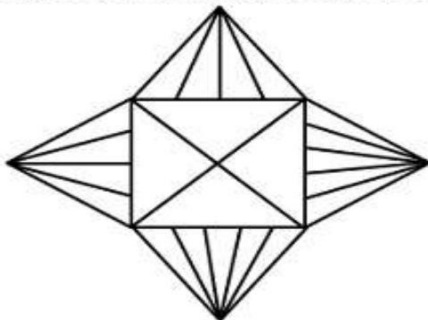


¿Cuántos cuadrados puedes ver? _____ Cuadrados.



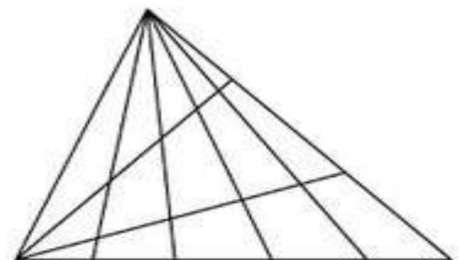
En la figura, ¿Cuántos triángulos hay en total?

- a) 58
- b) 60
- c) 48
- d) 22
- e) 26



Cuántos triángulos se cuentan como máximo en la siguiente figura.

- a) 30
- b) 40
- c) 50
- d) 60
- e) 70



	ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”				AÑO LECTIVO: 2015-2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
Talie - Eleana	MATEMÁTICA				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL			
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.		La Interculturalidad			
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA			
		Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y solucionar problemas de la vida.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:			
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
PROCESO: PREREQUISITO -Activar conocimientos resolviendo el crucigrama geométrico. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Observar imágenes presentadas en clase. -Comparar las imágenes dadas. Diferenciar figuras geométricas. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO -Definir que es una figura geométrica. -Argumentar para que sirve la geometría. -Explicación del procedimiento de cómo contabilizar la máxima cantidad de figuras de un determinado segmento. ☐ Ejecución del conteo. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Realizar equipos de trabajo para desarrollar el conteo de figuras.	Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas Figuras geométricas	Identifica figuras geométricas. Reconoce las partes y características de las figuras geométricas.	<u>TECNICA:</u> Observación Ejemplificación <u>INSTRUMENTO:</u> Registro de calificación Rúbricas		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO		
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana	DOCENTE:		DOCENTE:		

ACTIVIDAD N° 9

"PALILLOS"

OBJETIVOS:

APLICAR EL RAZONAMIENTO, ESTRATEGIAS Y FORMAS DE RESOLVER CADA UNO DE LOS PROBLEMAS. REFORZAR LA AGILIDAD MENTAL EN LOS ESTUDIANTES.

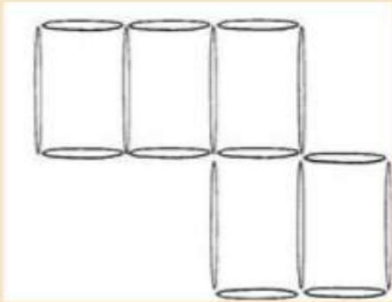
Descripción: El tema de la actividad permite usar el ingenio de los estudiantes para desarrollar las indicaciones de cada actividad con palillos.

Desarrollo: Se explica el procedimiento de seguir las instrucciones de cada actividad y utilizar el razonamiento lógico matemático para resolverlos.

PALILLOS

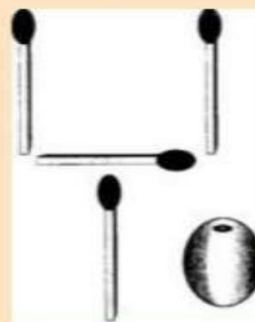
Los Cuatro cuadrados

Es un juego ideal para la sobremesa. Disponga dieciséis palillos, formando cinco cuadrados, según muestra la ilustración. Moviendo sólo dos palillos deberán quedar cuatro cuadrados idénticos.



Que no se escape

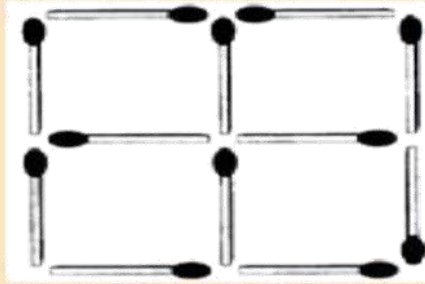
Es uno de los juegos clásicos con cerillas o palillos. Consiste, simplemente, en introducir la aceituna dentro de la horquilla del tenedor, pudiendo para ello mover sólo dos cerillas y en ningún caso la aceituna. El tenedor resultante habrá de tener idéntica forma al expuesto inicialmente.



Los Tres cuadrados

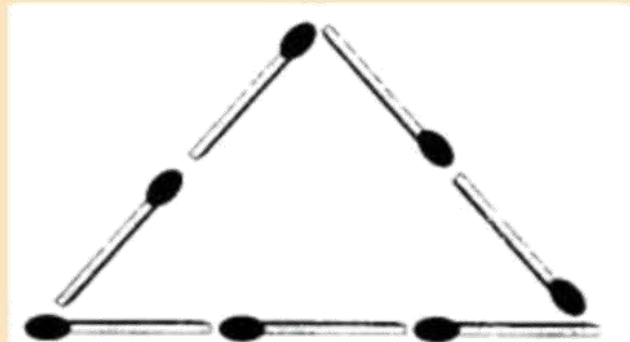
Tiene gran parecido con el juego anterior, pero, en este caso, inicialmente hay cuatro cuadrados en vez de cinco; para ello necesitaremos doce palillos o cerillas.

Moviendo tres palillos o cerillas deben quedar sólo tres cuadrados.



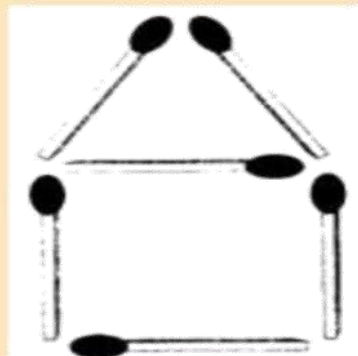
Tres en uno

El juego consiste en transformar el triángulo de la ilustración en otros tres unidos entre sí, utilizando para ello el mismo número de cerillas que estaban dispuestas inicialmente, de las cuales se podrán mover a lo sumo cuatro.



Cuatro Triángulos

Los "cuatro triángulos equiláteros" es otro de los grandes clásicos con cerillas. Su realización tiene mucho mérito, por cuanto sólo podrá resolverse aguzando el ingenio. Su planteamiento es el siguiente: moviendo sólo tres cerillas hay que formar cuatro triángulos equiláteros.



	ESCUELA FISCAL VESPERTINA Nº 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”				AÑO LECTIVO: 2015-2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:		NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Talie - Eleana	MATEMÁTICA				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos .			La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
			Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y solucionar problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PROCESO:PREREQUISITO -Activar los conocimientos previos armando una casa con palos de helados. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Observar imágenes de formas con palillos. -Definir la importancia del razonamiento lógico matemático. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO -Explicación del procedimiento a seguir y las instrucciones de cada actividad. -Aplicar el razonamiento lógico para resolver cada uno. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO -Proponer diferentes alternativas de solución a la actividad dada.		Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas Palillos de helados	Identifica figuras geométricas con palillos. Reconoce las partes y características de las indicaciones dadas.		<u>TECNICA:</u> Observación Ejemplificación <u>INSTRUMENTO:</u> Registro de calificación
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana		DOCENTE:		DOCENTE:	

ACTIVIDAD N° 10

"BINGO MULTIPLICATIVO"

OBJETIVOS:

APLICAR LA OPERACIÓN MATEMÁTICA DE LA MULTIPLICACIÓN PARA REFORZAR DICHA OPERACIÓN CON LOS ESTUDIANTES. DESARROLLAR LA AGILIDAD MENTAL Y EL RAZONAMIENTO LÓGICO.

Descripción: Aplicar estrategias para el manejo, refuerzo y resolución de la en multiplicación, forma dinámica y agradable con la utilización de material concreto.

Desarrollo: Se explica el procedimiento respetando normas y reglas para desarrollar la coordinación viso motora y auditivo.

BINGO MULTIPLICATIVO

MATERIAL:

- 1.- 25 Tablas de cartulina de 10 cm. de largo por 10 cm. de ancho con algunas respuestas de las tablas de multiplicar del 1 al 10.
- 2.- 100 círculos de fomix marcadas con las tablas de multiplicar del uno al diez, ejemplo: $(4 \times 5 =)$, que serán las fichitas del juego.
- 3.- Caja de madera que contendrá las fichas
- 4.- Piedras pequeñas para ponerlas en las tablas del bingo multiplicativo.
- 5.- Un tablero de treinta por veinte con respuestas de las tablas de multiplicar del uno al diez. Ejemplo.

B	I	N	G	O
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
12	14	16	18	20
15	21	24	27	30
28	32	36	40	25
35	45	50	42	48
54	60	49	56	63
81	90	10	72	64
80	70			

LAS TABLAS:

BINGO		
2	2	5
5	2	4
5	1	3
6	1	2

BINGO		
2	2	2
3	5	4
2	1	5
2	1	6

BINGO		
1	2	2
1	3	2
6	1	2
4	5	5

BINGO		
2	5	7
1	2	3
6	4	4
9	6	2

BINGO		
9	1	2
6	5	2
3	8	2
4	3	4

BINGO		
2	2	2
6	2	4
1	5	5
1	3	8

BINGO		
2	5	8
5	6	3
2	3	2
1	2	4

BINGO		
1	1	2
4	4	7
5	5	6
5	2	1

BINGO		
6	2	2
2	2	5
4	1	3
5	1	1

BINGO		
4	6	4
9	8	4
1	3	2
9	3	2

BINGO		
2	6	8
1	1	1
2	3	3
5	5	4

BINGO		
4	9	1
2	3	2
2	6	4
8	3	2

BINGO		
3	8	2
2	2	6
5	1	3
4	2	4

BINGO		
2	5	2
2	1	2
5	5	2
3	6	1

BINGO		
4	2	4
3	8	4
1	1	6
6	2	1

BINGO		
3	6	3
1	3	4
8	9	2
9	1	4

BINGO		
6	1	5
2	7	1
5	1	5
4	4	2

BINGO		
4	2	6
3	6	5
2	3	1
2	8	2

BINGO		
2	4	9
4	1	2
8	6	2
9	4	3

BINGO		
9	3	2
2	4	6
1	4	8
4	9	2

BINGO		
8	9	1
2	2	4
4	5	5
4	6	9

BINGO		
1	2	6
5	2	2
4	3	3
5	1	1

BINGO		
2	2	1
6	1	2
3	5	2
2	1	5

BINGO		
1	2	4
7	6	1
1	3	6
4	2	4

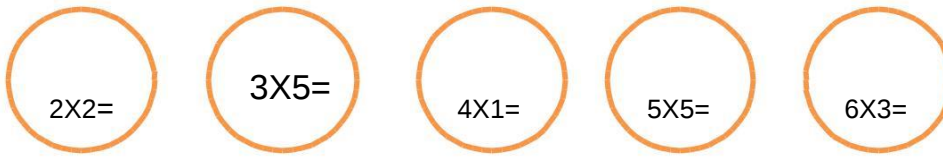
BINGO		
2	5	1
4	8	5
4	2	1
5	6	7

BINGO		
3	2	9
1	4	2
3	4	2
5	5	3

BINGO		
1	10	4
2	50	5
6	7	5
8	100	2

BINGO		
3	4	3
9	2	3
9	2	8
4	1	6

CÍRCULOS DE FOMIX:



1. - Ubica a los estudiantes en un espacio adecuado.
2. - Nombrar una persona que dirija el juego, a quien se le entregará el tablero, la caja de madera con las fichas. Se ubicará en frente del grupo.
3. - Al resto del grupo se les reparte las tablas del bingo con varias respuestas, semillas como: frejol
4. - Se pone de manifiesto la dinámica del juego y sus reglas.

Procedimiento:

- 1.- El que dirige el juego debe poner las fichas en la caja, taparla y moverla bien, luego debe meter la mano e ir obteniendo una por una al azar; de cada ficha extraída deberá leer la indicación (ejemplo $2 \times 8 =$) en voz alta e ir colocando en su tablero sobre la respuesta correcta, para su verificación.
2. - Cada estudiante tendrá su respectiva tabla de bingo y fréjoles, para luego de cada consigna dada por la maestra, colocar el frejol en la respectiva respuesta, si lo tiene en su tablero.
3. - El estudiante que gana el juego será quien llene primero la tabla de forma correcta.
4. - Hasta que la maestra verifique con su tablero, el resto del grupo no debe mover las fichas, ya que si las respuestas no son las correctas se continuará con el juego hasta obtener una tabla llena.

		ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”			AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						
DATOS INFORMATIVOS						
DOCENTE:		ÁREA/ASIGNATURA:		NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Talie - Eleana		MATEMÁTICA				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:				EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 9 999 para resolver problemas de la vida cotidiana. Reconocer, explicar y relacionar conjuntos de salida y conjuntos de llegada así como los pares ordenados, para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.				La Interculturalidad		
				EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
				Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para Interpretar y solucionar problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:				INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
2. PLANIFICACIÓN						
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS			RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PROCESO:PREREQUISITO -Activar los conocimientos previos. -Motivar a los estudiantes por medio de imágenes. ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA -Solicitar que observen las imágenes de tablas de bingo. ¿Qué es un bingo? ¿Cómo funciona un bingo? CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO □ Observar las imágenes y hacer preguntas referentes a las actividades con tablas de bingo multiplicativas Realizar una actividad con el bingo multiplicativo a manera de ejemplo. TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO Comenta entre todos la utilidad de este tipo de refuerzo en matemática. Realizar en equipos de trabajo las actividades con las tablas de bingo multiplicativo.			Cartel Hoja Lápiz Colores Cartulinas Fomix Círculos Tablas de bingo	Identifica multiplicaciones en actividades numéricas. Reconoce el proceso multiplicativo mediante el juego.		TECNICA: Observación Ejemplificación INSTRUMENTO: Registro de calificación
ELABORADO			REVISADO		APROBADO	
DOCENTES: Talie Centeno – Eleana Santana			DOCENTE:		DOCENTE:	

Conclusiones

Una vez aplicada la propuesta y en base a los resultados obtenidos se puede concluir:

- Los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 “Luis Salgado Carrillo”; mostraron mayor interés, ya que al competir jugando aprendieron más rápidamente y de forma espontánea. Lo cual mejoró no solo su aprovechamiento sino también su predisposición para trabajar frente a otras materias.
- No se habían aplicado anteriormente técnicas lúdicas, ya que los docentes no habían recibido una capacitación adecuada sobre estas técnicas.
- Los salones de clase deben contar con material concreto didáctico que puede ser reciclable para incrementar el desarrollo de capacidades y destrezas en los estudiantes a través de la manipulación de los mismos.
- La gran mayoría de padres no practican, ni apoyan el trabajo docente en casa lo cual retrasa el proceso de aprendizaje, por el cual es beneficioso el empleo de las técnicas lúdicas que a la larga el niño podrá aplicarlas en su hogar a manera de juego
- Algunos miembros de la comunidad educativa al ver los logros alcanzados en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica han empezado a colaborar con materiales reciclables para elaborar el material didáctico en otros cursos de la institución.

Bibliografía

- adolescencia, C. d. (2016). Derechos relacionados con el desarrollo.
- Arias, F. (2010). *PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS*. Obtenido de <http://planificaciondeproyectosemirarismendi.blogspot.com/>
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial.
- Austin-Shore. (1995). *RACO*. Obtenido de <http://www.raco.cat/index.php/ensenanza/article/viewFile/21974/21808>
- Ausubel. (2002). *LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Obtenido de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- AUSUBEL, D. (1963). *EDUCACIÓN PSICOLOGICA*. Obtenido de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Ausubel, D. (2002). *CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍA APLICADA A LAS CIENCIAS*. Obtenido de ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADA EN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO: http://www.if.ufrgs.br/asr/artigos/Artigo_ID9/v1_n2_a2011.pdf
- Barriga, Díaz, & Hernandez. (s.f.). *UNESCO ORG*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001512/151226s.pdf>
- Bonilla, I. (2014). Las Matemáticas. pág. 89.
- Brrow, J. D. (2012). Matemática. pág. 96.
- Caballero. (2010). *LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Obtenido de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Caballero. (2010). *LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/270396202/La-Teoria-del-Aprendizaje-Significativo-en-la-perspectiva-de-la-psicologia-cognitiva>
- Caballero, S. (2010). *La Prosevidad del Aprendizaje Significativo*.
- Calero, M. (2006). Educar Jugando. pág. 97.
- Campoverde, & Cedeño. (2016). Desarrollo de la creatividad. pág. 75.
- Campoverde, M., & Cedeño, M. M. (2016). *REPOSITORIO-FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*. Obtenido de

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/12554/1/Campoverde%20-%20Cede%C3%B1o.pdf>

Campoverde, M., & Meris, C. (2016). *INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS*.

Castillo, M. (2013). *Actividades Ludicas en la educacion* .

Castro. (1998). El rendimiento. pág. 34.

Cortez. (2010). Rendimiento Escolar. pág. 46.

Cueva, A. d. (2010). Obtenido de

<http://www.redalyc.org/pdf/3457/345732279017.pdf>

Cueva, A. d. (2010). *UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12080/1/FCHE-EBS-1463.pdf>

Curricular, A. y. (2010). pág. 45.

Diaz. (2003). *REPOSITORIO ACADÉMICO*. Obtenido de

http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/665/3/cervantes_fg.pdf

Diaz, F. (2002). *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADA EN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO* . Obtenido de

https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjTk5rGmPLRAhVM8GMKH TmFC68QFggnMAI&url=http%3A%2F%2Fchat.iztacala.unam.mx%2Fchat%2Findex.php%2Fchat%2Farticle%2Fdownload%2F35%2F30%2F&usg=AFQjCNGBOTjTwyw_9s5jdTM

Diaz, F. (s.f.). *ACADEMIA*. Obtenido de

http://www.academia.edu/15313891/TESIS_JOSE_LUIS_HERRERA_LAST

Echaiz. (2000). *CERVANTES-REPOSITORIO ACADEMICO*. Obtenido de http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/665/3/cervantes_fg.pdf

Ecuador, C. d. (2015). La Educación.

Educación, M. d. (2010). *ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR*.

Educación, M. d. (2010). ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR.

El Diario, Manabita pensamiento libre. (14 de Enero de 2014). Obtenido de El Diario, Manabita pensamiento libre: <http://www.eldiario.ec/>

Galan. (2010). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Obtenido de <http://manuelgalan.blogspot.com/2010/01/el-metodo-cientifico-en-la-de.html>

Gardner. (1982). pág. 19.

Gardner. (1983). Inteligencias múltiples. pág. 145.

Godinez. (2014). *ESTUDIO DE ENCUESTAS*. Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf

Gonzalez. (2014). *INTERPSIQUIS 2014*. Obtenido de EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA PSICOLOGIA: <http://www.psiquiatria.com/bibliopsiquis/assetstore/10/62/01/10620126118093262194051622810485399475>

González, R. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*.

Gren. (2011). *Mi Blog Creativo*. Obtenido de <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/2011/05/la-actividad-ludica-como-estrategia.html>

Guerrero. (2014).

Herrera, R., & Herrera Ramirez. (2004). La clave de la motivación. pág. 5.

Hidrovo. (2013). *TESIS DE INVESTIGACIÓN*. Obtenido de <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>

Huisinga-Leyden. (2010). Obtenido de https://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/.../1/juego_aprendizaje.pdf

Hurtado. (2015). *Recursos Didacticos*. Obtenido de <http://www.recursosdidacticos.org/juegos-educativos/>

Intercultural, L. O. (2016). De la educación.

Jimenez. (2002). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS*. Obtenido de

[http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-)
2015-

La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20ped
ag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf

Jimenez, A. (2010). Obtenido de

[https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web
&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjzOuILPLRAhVD2WMKHW
1UDzwQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Ffludica.com.co%2F nuevo
sensayos%2FENSAYO%252012.doc&usg=AFQjCNHCzfVrXMJfj7d
z7f90SFy-hx4T6w](https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjzOuILPLRAhVD2WMKHW1UDzwQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Ffludica.com.co%2F nuevo_sensayos%2FENSAYO%252012.doc&usg=AFQjCNHCzfVrXMJfj7dz7f90SFy-hx4T6w)

Jimenez, B. (2002). *Lúdica y recreación. Colombia. Magisterio*. Obtenido
de [http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-)
spa-2015-

La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20ped
ag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf

Jiménez, C. A. (2013). *Recreación lúdica y juego*.

Labarrere, S. (1988). *REPOSITORIO-UTN*. Obtenido de

[http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/368/1/FECYT%2
0983%20TESIS.pdf](http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/368/1/FECYT%20983%20TESIS.pdf)

Lengua, D. d. (2017). *R.A.E.* Obtenido de <http://www.rae.es/>

Leontiev. (1981). Aspecto Psicológico. pág. 248.

Lopez. (2011). *MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
CUANTITATIVA Y CUALITATIVA*. Obtenido de

[http://www.pics.uson.mx/wp-
content/uploads/2013/10/1_Metodos_y_tecnicas_cuantitativa_y_cu
alitativa.pdf](http://www.pics.uson.mx/wp-content/uploads/2013/10/1_Metodos_y_tecnicas_cuantitativa_y_cualitativa.pdf)

Loss. (1995). Métodos Lúdicos. pág. 89.

Lucas. (2010). *ACADEMIA*. Obtenido de

[http://www.academia.edu/7377686/Investigaci%C3%B3n_correlaci
onal_e_investigaci%C3%B3n_explicativa](http://www.academia.edu/7377686/Investigaci%C3%B3n_correlaci onal_e_investigaci%C3%B3n_explicativa)

M., I. L. (2015). ¿Qué son los materiales didácticos? pág. 59.

Martinez, A. (2004). *CONSTRUCTIVISMO Y APRENDIZAJES
SIGNIFICATIVOS*. Obtenido de

<http://www.monografias.com/trabajos7/aprend/aprend.shtml>

- Mayra, O. (junio de 2012). *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*.
Obtenido de
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/278/1/T-UCE-0010-57.pdf>
- Mellenbergh. (2008). El Cuestionario. 221.
- Merani, A. (2009). *DICCIONARIO DE PSICOLOGIA*.
- MESOAMERICANA. (2014). *UNIMILITAR.EDUCACIÓN*. Obtenido de
http://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/10654/6835/1/T_Grado_Claudia_Martinez.pdf
- Ministerio de Educación. (2012). *Estándares de calidad educativa. Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura*. Quito: El Telégrafo.
- Montes. (2010). Obtenido de
<http://www.seeci.net/cuiciid2013/pdfs/unido%20mesa%202%20docencia.pdf>
- Montes. (2012). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/libro-adaptacion-interiores.pdf>
- Moreno, M. (2008). *REPOSITORIO-UNT*. Obtenido de
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1310/1/05TESIS1438.pdf>
- Navarro. (2011). *DEPOSOF*. Obtenido de
<http://www.deposoft.com.ar/repo/publicaciones/A9R6652.pdf>
- Navarro, M. R. (2011). *PROCESOS COGNITIVOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Madrid.
- Nuñez. (2002). pág. 8.
- Nuñez. (2002). *ACADEMIA*. Obtenido de
LA_ACTIVIDAD_LUDICA_COMO_ESTRATEGIA_PEDAGOGICA_
PARA_FORTALECER_EL_APRENDIZAJE_DE_LOS_NIÑOS_DE_
LA_INSTITUCION_EDUCATIVA_NIÑO_JESUS_DE_PRAGA_TATI
ANA_GÓMEZ_RODRÍGUEZ_OLGA_PATRICIA_MOLANO
- Océano, G. E. (2000). El niño y su mundo. pág. 21.
- Ortega. (2008). pág. 24.
- Ortegano-Bracamonte. (2011). *UNIVERSIDAD DE LOS ANDES NÚCLEO UNIVERSITARIO RAFAEL RANGEL, DEPARTAMENTO DE*

FÍSICA. Obtenido de <http://docplayer.es/14052825-Universidad-de-los-andes-nucleo-universitario-rafael-rangel-departamento-de-fisica-y-matematica-trujillo-estado-trujillo.html>

Ortiz. (2010). Concepto de Habilidades. pág. 1.

Palacios, K. (2015). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y CONSTRUCTIVISMO*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>

Pardinas. (2010). *TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN ORAL*. Obtenido de <https://www.grupoice.com/wps/wcm/connect/e256d874-1c8e-41fd-a808-5087f331afe7/2.pdf?MOD=AJPERES>

Paul, N. (2010). Ramas Interrelacionadas. pág. 68.

Perez Porto, J., & Gardey, A. (2008). El Test. 53.

Perez, C. (2006). Educar Jugando. *Alfaomega*, pág. 22.

Ramirez, Diaz, Castañeda, & Lule. (2012). *REPOSITORIO ACADEMICO-USMP*. Obtenido de http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/626/3/gao_jg.pdf

Ramos. (2015). *TICSESP.PDF*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Retana. (2011). Nivel del conocimiento. pág. 15.

Rigney. (2003). Las Habilidades Cognitivas. pág. 1.

Riveron. (2012).

Riveron, O. (2012). *INFLUENCIA DE LOS PROBLEMAS MATEMÁTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO*.

Rodríguez, P. M., & Moreira, M. A. (2011). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS*.

Rodriguez-Moreira. (2011). Obtenido de <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjvyO-bifTRAhUBxiYKHQ8tDy8QFggYMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.oie.es%2Fhistorico%2Fmetas2021%2FAPRENDYDESARRPROFESIONAL.pdf&usg=AFQjCNHkZnSxi8fQ-BTMia7pXa1KQb5Vyg&bvm=bv>

- Rojas. (2010). Técnica de recolección de datos. 77.
- Romero, A. (2014). *El aprendizaje significativo (Elaboración de Materiales de Aprendizaje)*.
- Rossmann, M. y. (1989). La Observación. 79.
- Salvador. (2011). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN PARA LAS CIENCIAS*. Obtenido de <http://disde.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4544/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20para%20las%20ciencias%20sociales%20apuntes%20para%20un%20curso%20inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sampieri. (2010). *CAPITULO IV-METODOLOGÍA*. Obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lcp/texson_a_gg/capitulo4.pdf
- Sampieri. (2010). *GUÍA DIDÁCTICA*. Obtenido de <https://carmonje.wikispaces.com/file/view/Monje+Carlos+Arturo+-+Gu%C3%ADa+did%C3%A1ctica+Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n.pdf>
- Sanchez. (2014). Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática. pág. 45.
- Sanchez, G. (s.f.). *SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA*. Obtenido de <http://docplayer.es/14149758-Universidad-tecnologica-equinoccial-sistema-de-educacion-a-distancia-carrera-de-educacion-parvularia-tema.html>
- Santrock. (2002). La Motivación. pág. 432.
- Sheines-Malajovic. (1981-2000). *ACADEMIA*. Obtenido de [http://www.academia.edu/26351781/LA_ACTIVIDAD_LUDICA_COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NI%C3%91OS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NI%C3%91O JESUS DE PRAGA TATIANA G%C3%93MEZ RODR%C3%8DGUEZ OLGA PATRICIA MOLANO](http://www.academia.edu/26351781/LA_ACTIVIDAD_LUDICA_COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NI%C3%91OS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NI%C3%91O JESUS DE PRAGA TATIANA G%C3%93MEZ RODR%C3%8DGUEZ OLGA PATRICIA MOLANO SOCIAL, M. D. (1999). MANUAL DE AUTO CAPACITACIÓN. Obtenido de http://docplayer.es/25283367-Introduccion-ante-esta-problematica-se-ha-realizado-el-estudio-mismo-que-esta-dividido-en-seis-capitulos.html)
- SOCIAL, M. D. (1999). *MANUAL DE AUTO CAPACITACIÓN*. Obtenido de <http://docplayer.es/25283367-Introduccion-ante-esta-problematica-se-ha-realizado-el-estudio-mismo-que-esta-dividido-en-seis-capitulos.html>

- Stephen, p., & Robbins. (2010). La motivación hacia un objetivo. pág. 175.
- Tellerias. (2001). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS*. Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Las-Actividades-L%C3%BAdicas-Para-El-Aprendizaje/66152401.html>
- Torre. (2002). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: UN CONCEPTO SUBYACENTE*. Obtenido de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Torre. (2002). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES*. Obtenido de [https://www.google.com.ec/search?q=\(Mesoamericana%2C+2014\)+Nos+dice%3A%E2%80%9D+El+aprendizaje+significativo+es+el+mecanismo+humano%2C+por+excelencia%2C+para+adquirir+y+almacenar+la+inmensa+cantidad+de+ideas+e+informaciones+representadas+en+cualquier+campo](https://www.google.com.ec/search?q=(Mesoamericana%2C+2014)+Nos+dice%3A%E2%80%9D+El+aprendizaje+significativo+es+el+mecanismo+humano%2C+por+excelencia%2C+para+adquirir+y+almacenar+la+inmensa+cantidad+de+ideas+e+informaciones+representadas+en+cualquier+campo)
- Unesco. (2012).
- UNESCO. (2012). *El aprendizaje significativo*.
- UNESCO. (2015). Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/situacion-educativa-mexico-2013.pdf>
- Vaillant-Medrano. (2013). *APRENDIZAJE Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos22/estilos-de-aprendizaje/estilos-de-aprendizaje.shtml>
- Zabalsa. (1991). *APRENDIZAJE*. Obtenido de <http://www.jlgcue.es/aprendizaje.htm>
- Zambrano, G. J. (2010). *Recurso educativo parvularia*. Obtenido de <http://materialdidacparvu.blogspot.com/>
<http://materialdidacparvu.blogspot.com/>
- Zielinski. (2000). El juego es un móvil fundamental. pág. 430.

ANEXOS

Guayaquil, enero de 2017

Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.
Decana de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Primaria, el enero de 2017.

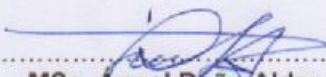
Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes: Centeno Rodríguez Talie Ivette con C.C: 0909696445; Santana Morán Eleana Lizeth con C.C: 0925050593 diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de las Técnicas Lúdicas en la calidad del Aprendizaje Significativo en el Área de Matemática, de Cuarto de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo" Zona 8; Distrito 5; Circuito 09D05C02_03 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica de actividades lúdicas con Enfoque de Destreza con Criterio Desempeño.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,


.....
MSc. Ángel Baño Aldaz
CONSULTOR ACADÉMICO



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

SUB-DIRECCIÓN
DE
EXTENSIONES

Guayaquil, 21 de agosto del 2015

Lcd.

José Luis Avilés Almeida

**DIRECTOR DE LA ESCUELA MIXTA VESPERTINA N° 249 LUIS SALGADO
CARRILLO**

Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conocedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: Educación Primaria, solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en la Unidad Educativa que dirige: al grupo de estudiantes conformado por: Centeno Rodríguez Talie Ivette C.I:0909696445 y Santana Morán Eleana Lizeth C.I: 0925050593

Tema: Influencia de las TÉCNICAS LÚDICAS en la CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO en el área de matemática, de los Estudiantes de cuarto de educación general básica zona 8, distrito 5, Provincia del Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Tarqui periodo lectivo 2015-2016,

Propuesta: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,



Dr. Roosevelt Barros Morales Mcs.
GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

C.C: Archivo



Escuela Fiscal Vespertina # 249
"Luis Salgado Carrillo"
Guayaquil - Ecuador

Sauces V Centro Comunal

Telf. 0988051222

Guayaquil, Agosto del 2015

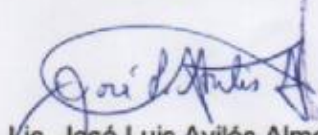
CERTIFICADO

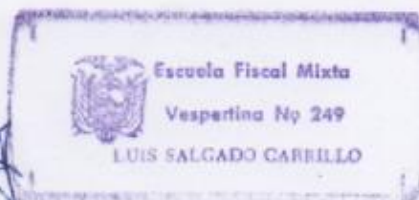
Señores de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal de Guayaquil, en calidad de Director me permito notificar que las egresadas: **Talie Ivette Centeno Rodríguez con C.C: 0909696445 y Eleana Lizeth Santana Morán, con C.C: 0925050593**, tienen la autorización para aplicar el proyecto educativo, requisito indispensable para obtener el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Primaria, con el tema: **Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en el área de Matemática**, de Cuarto de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo" Zona 8; Distrito 5; Circuito 09D05C02_03 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016.

Propuesta: Diseño de una Guía Didáctica con Enfoque de Destreza con Criterio Desempeño.

Las portadoras pueden hacer uso de la presente de acuerdo a su conveniencia.

Atentamente.


Lic. José Luis Avilés Almeida
Director Escuela Fiscal Vespertina
N° 249 "Luis Salgado Carrillo"



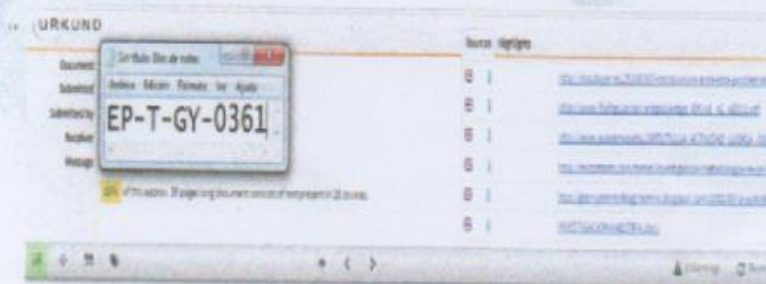


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO



Guayaquil, 23 de marzo del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código EP-T-GY-0361 con el tema:
Influencia de las TÉCNICAS LÚDICAS en la CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, de Cuarto de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 ?Luis Salgado Carrillo? Zona 8; Distrito 5; Circuito 09D05C02_03 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica con Enfoque de Destreza con Criterio Desempeño, es de 90% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.
Particular que informo para los fines pertinentes.



EXPOSICIÓN

En la actualidad la actividad educativa se realiza en un entorno de aprendizaje, donde el estudiante es el protagonista de su proceso de aprendizaje, en consecuencia, el docente debe ser un facilitador de la actividad educativa, por lo tanto, el docente debe ser un facilitador de la actividad educativa, por lo tanto, el docente debe ser un facilitador de la actividad educativa.

Consciente de que el estudiante requiere de un aprendizaje que sea significativo y que sea un proceso de aprendizaje que sea significativo y que sea un proceso de aprendizaje que sea significativo.

La presente es una copia impresa de la versión digital del proyecto educativo, el cual se encuentra en formato digital y se encuentra en formato digital.


Firma Gestor de Aula Virtual



Aplicación de encuestas a representantes legales de los estudiantes de Cuarto Año de educación general básica.





Aplicación de test a los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica.



Aplicación de un ensayo de actividades lúdicas a los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica.



Aplicación de la entrevista al Director de la Escuela Fiscal Vespertina "Luis Salgado Carrillo"



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL A DISTANCIA**

**ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA
FISCAL VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”**

NOMBRE:

TIEMPO A CARGO DE LA INSTITUCIÓN:

NIVEL DE ESTUDIOS:

NÚMERO DE ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:

1. ¿Cree usted que se puede mejorar el rendimiento de los estudiantes mediante el empleo de técnicas lúdicas en el aprendizaje de Matemática?
2. ¿Piensa usted que las habilidades del pensamiento de los estudiantes se desarrollan mediante las técnicas lúdicas?
3. ¿En las planificaciones que realizan los docentes se incluyen estrategias metodológicas que motiven el desarrollo de las inteligencias múltiples que poseen los estudiantes?
4. ¿Cree usted que se pueden obtener mejores aprendizajes significativos basados en el empleo de técnicas lúdicas?
5. ¿Piensa que es importante que sus docentes estén actualizados pedagógicamente en procesos que optimicen los aprendizajes significativos?
6. ¿Cree usted que los juegos didácticos son una herramienta importante en el desarrollo motivacional de las clases?
7. ¿Aconseja a los docentes de la Institución acerca de que la planificación debe ser primordial para obtener aprendizajes significativos?
8. ¿De qué manera ayuda usted a sus docentes para que se actualicen en técnicas lúdicas y juegos didácticos para ayudar a mejorar el rendimiento escolar?
9. Actualmente, ¿se aplican de manera asertiva las técnicas lúdicas dentro del aula para mejorar el rendimiento escolar?
10. ¿Está de acuerdo en aplicar una guía didáctica con estrategias metodológicas que incluyan técnicas y juegos lúdicos para los estudiantes?

Gracias por su colaboración



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

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249
“LUIS SALGADO CARRILLO”

Instrucciones:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y seleccione la respuesta correcta. La información obtenida tiene como objetivo mejorar la enseñanza en la escuela, marque con una X (equis) el casillero que corresponda al número de la opción que escogió

#	PREGUNTAS	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDIFERENTE	DE ACUERDO	TOTALMENTE EN ACUERDO
1	¿Piensa usted que mediante las técnicas lúdicas se desarrollan las habilidades del pensamiento en el estudiante?					
2	¿Cree usted que se puede mejorar el rendimiento al implementar técnicas y estrategias que desarrollen el pensamiento?					
3	¿En su planificación utiliza estrategias metodológicas que motiven el desarrollo de las inteligencias múltiples?					
4	¿Cree que se puede mejorar la educación mediante la adquisición de un aprendizaje significativo basado en el empleo de las técnicas lúdicas?					
#	PREGUNTAS	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO	
5	¿Cree que es importante como docente actualizarse pedagógicamente en procesos que optimicen el aprendizaje significativo?					
6	¿Son los juegos didácticos una herramienta importante en el desarrollo motivacional de sus clases?					
7	¿La planificación de la clase debe ser primordial para obtener un aprendizaje significativo?					
8	¿Los docentes deben actualizarse en técnicas lúdicas y juegos didácticos para ayudar a mejorar el rendimiento escolar?					
#	PREGUNTAS	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDIFERENTE	DE ACUERDO	TOTALMENTE EN ACUERDO
9	¿Las técnicas lúdicas deben ser aplicadas de forma asertiva para mejorar el rendimiento escolar en el aula?					
10	¿Está de acuerdo en aplicar una guía didáctica con estrategias metodológicas que implementen técnicas y juegos lúdicos?					

Gracias por su colaboración



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

**ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES DE LA ESCUELA FISCAL
VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”**

Instrucciones:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y seleccione la respuesta correcta. La información obtenida tiene como objetivo mejorar la enseñanza en la escuela, marque con una X (equis) el casillero que corresponda al número de la opción que escogió

#	PREGUNTAS	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDIFERENTE	DE ACUERDO	TOTALMENTE EN ACUERDO
1	¿Cree usted que mediante el juego se desarrolla mejor las habilidades del pensamiento de su hijo?					
2	¿Cree usted que los docentes deben actualizarse para mejorar el aprendizaje de sus hijos?					
3	¿Su representado se siente a gusto en la institución con las estrategias metodológicas impartidas?					
4	¿Está de acuerdo con la forma de enseñanza que se utiliza en la institución educativa?					

#	PREGUNTAS	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
5	¿Considera usted que la institución utiliza juegos en las aulas para desarrollar satisfactoriamente el proceso educativo?				
6	¿Es primordial que los representantes participen en brindar ayuda a los estudiantes a través de la motivación?				
7	¿Califica de excelente el aprendizaje alcanzado por su representado?				
8	¿Los docentes son dinámicos y motivadores en sus clases, logrando conservar el interés de los estudiantes?				

#	PREGUNTAS	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDIFERENTE	DE ACUERDO	TOTALMENTE EN ACUERDO
9	¿Su representado ha cambiado de manera positiva en sus actitudes y comportamiento debido a lo que imparten en la institución?					
10	¿La institución tiene el material didáctico necesario que permita motivar a los estudiantes a mejorar su aprendizaje significativo?					

Gracias por su colaboración



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

TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL
VESPERTINA N° 249 “LUIS SALGADO CARRILLO”

Instrucciones:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y selecciones la respuesta correcta. La información obtenida tiene como objetivo mejorar la enseñanza en la escuela, marque con una X (equis) el casillero que corresponda al número de la opción que escogió

#	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Las clases de Matemática te parecen divertidas?		
2	¿Crees que la matemática es muy importante para tu vida diaria?		
3	¿Te gusta la forma en que te enseñan Matemática?		
4	¿Tu maestra/o utiliza juegos para enseñar Matemática?		
5	¿Olvidas fácilmente lo nuevo que aprendes en matemática?		
6	¿Utilizas en tu vida diaria lo que aprendes en matemática?		
7	¿Se te hace fácil aprender algo nuevo en Matemática?		
8	¿En tu hogar tus padres te enseñan matemática con juegos?		
9	¿Te gustaría aprender la asignatura de matemática a través de juegos y actividades divertidas?		
10	¿Crees que a través de juegos puedes aprender más en Matemática?		

Gracias por su colaboración

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

TEMA: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE CUARTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL VESPERTINA N° 249 "LUIS SALGADO CARRILLO" ZONA 8; DISTRITO 5; CIRCUITO 09D05C02_03 DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUI, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON ENFOQUE DE DESTREZA CON CRITERIO DESEMPEÑO.

AUTORAS:

CENTENO RODRIGUEZ TALIE IVETTE Y
SANTANA MORÁN ELEANA LIZETH

TUTOR:

Msc. Baño Aldaz Ángel

REVISORES:

Msc. Baño Aldaz Ángel

Msc. Luis Anchundia

PhD. Juan M. Peña

INSTITUCIÓN:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:

FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA: EDUCACION PRIMARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

AÑO 2017

No. DE PÁGS:

157 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo.) MATEMÁTICA

ESCUELA FISCAL VESPERTINA LUIS SALGADO CARRILLO

AMBITO EDUCATIVO

PALABRAS CLAVE:

(APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO)

(TÉCNICAS LÚDICAS)

(GUÍA DIDÁCTICA)

RESUMEN: La investigación se ejecutó bajo la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en el área de Matemática, en los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica General de la Escuela Fiscal Vespertina N° 249 "Luis Salgado Carrillo"; por lo que se desarrolló una observación directa, continuamos con la aplicación de las técnicas de investigación como lo son la encuesta, la entrevista para reunir información veraz del contexto o entorno actual en el que se desenvuelve la Escuela Fiscal Vespertina, y verificar la problemática en dicho lugar, lo más relevante de la investigación radica en su poca participación en las actividades diarias, no interactúan en las clases, no desarrollan actividades escolares lúdicas, se puede deducir que no se sienten a gusto en las clases; lo cual incide directamente en la baja calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes y está correlacionado con la falta de actualización pedagógica de los docentes.

Motivo por el cual se elaboró una guía didáctica con juegos y actividades lúdicas dirigidas a los docentes del año básico observado para que puedan implementar esta herramienta adquiriendo aprendizajes significativos acerca de las actividades lúdicas que pueden ser ejecutadas en el salón de clases, se espera colaborar con el desarrollo pedagógico de los estudiantes y docentes para mejorar el desarrollo de hábitos, habilidades y actitudes positivas en el trabajo en clase. El proyecto de investigación hizo uso de metodología en lo que se refiere a datos y análisis por los cuales se obtuvieron las correspondientes interpretaciones. Se utilizó los métodos correspondientes a las condiciones del estudio así como el desarrollo de los debidos tipos de investigación. Se planteó un objetivo general: Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo mediante un estudio bibliográfico y observación directa, para diseñar una guía didáctica con Enfoque Destreza con Criterio de Desempeño.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

☐ SI

☐ NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono: 0992016891

E-mail: thalycent@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaria de la Facultad Filosofía

Teléfono: (0992016891) Telefax:

E-mail: educacionvirtualffug@gmail.com