



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS.TALLERES EDUCATIVOS**

AUTOR:

ROMEL ALEJANDRO TIBAN ANDRADE

TUTORA:

MSc. OLGA MARISOL BRAVO SANTOS

GUAYAQUIL,2019



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Directivos

Dr. Santiago Galindo Mosquera, MSc.
DECANO

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.
VICE-DECANO

Ing. Olga Bravo Santos, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Guayaquil, 10 de febrero del 2020

Certificación del tutor

Yo, **OLGA MARISOL BRAVO SANTOS**, tutora del trabajo de titulación **MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMATICAS.TALLERES EDUCATIVOS** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **ROMEL ALEJANDRO TIBAN ANDRADE**, con C.C. No. **1724811052**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCIÓN MERCADOTECNIA**, en la **FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION, CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.


Msc. Olga Marisol Bravo Santos
DOCENTE TUTOR
C.C. No. 0914067897

Dedicatoria

El eje sobre el cual gira la entrega y el esfuerzo que se imprime para cumplir una meta se llama: familia. En ella nace y se crean las bases de perseverancia constancia y fortaleza, produciendo una fuente inagotable de capacidad. A mis abuelos quienes lucharon junto a mi cada paso y me enseñaron a no rendirme ante nada, Pilar vera y Fausto Hernán, quienes me dan la felicidad y la dicha de poder llamarlos padres. A mi madre María Elena siempre pendiente de mi superación personal y profesional. A mi pareja quien me impulso y me dedico tiempo y por esas palabras de aliento en muchas ocasiones ¡termina que sí se puede!; y a mi segunda familia conformada por nuevos padres Gloria Mendoza y Gilberto Sánchez que con su apoyo y ayuda han hecho posible mi superación personal y profesional.

También dedico este trabajo a los docentes del país, héroes anónimos que día a día buscan a través de su labor el fortalecimiento nuestra educación en aras de una sociedad participativa y democrática.

Romel Alejandro Tibán Andrade

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a dios por permitirme culminar este trabajo de grado, el mismo que fue posible, gracias a la constancia, cooperación y el apoyo incondicional de mi familia, amigos, maestros y compañeros en cada etapa de este largo camino; y mis más sinceros agradecimientos a la Universidad Guayaquil que me abrió sus puertas desde el inicio de mi etapa académica y por supuesto a todos los docentes que hicieron posible mi formación transmitiéndome sus conocimientos para poder ser un profesional de calidad; Ing.Olga Bravo.MSc por ser guía y uno de los pilares fundamentales en la elaboración de mi tesis.

Al Rector y el personal educativo de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón por brindarme la apertura y facilidad para realizar mi trabajo de investigación.

Romel Alejandro Tibán Andrade

Contenido

Directivos.....	II
Certificación del tutor	III
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
ÍNDICE DE IMÁGENES	XI
ÍNDICE DE ANEXOS	XII
INTRODUCCIÓN	XIII
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA	1
1.1 Planteamiento del problema de investigación	1
1.2. Formulación del problema	9
1.1. Sistematización de la investigación	9
1.2 Objetivos de la Investigación	10
1.2.1. Objetivo General.....	10
1.2.2. Objetivos Específicos	10
1.3. Justificación e Importancia	11
1.4. Delimitación del problema	12
1.5. Premisas de la investigación	13
1.6. Metodología a emplearse	14
CAPITULO II	15
MARCO TEÓRICO	15
2. Antecedentes de la investigación	15
2.1. Marco Teórico – Conceptual	18
Bases Teóricas	18
Los métodos lúdicos.....	18
Clasificación de los Juegos Lúdicos para el Desarrollo de las Actividades Matemáticas.....	19
Juegos Cognitivos.....	20
Juegos sociales	21
Juegos psicomotrices y roles significativos	21
Teorías de los Juegos.....	22
Teoría Estructuralista del Juego de Jean Piaget	22

Teoría Sociocultural del Juego del autor Lev Vygotsky	25
Fases de las actividades lúdicas:	26
Las técnicas lúdicas	27
Definiciones en torno a las técnicas lúdicas	27
Beneficios de los juegos lúdicos para la enseñanza	29
Destrezas Cognitivas	30
Historia de las técnicas lúdicas	32
Las habilidades de las técnicas lúdicas	35
Tipología de las técnicas lúdicas	37
Las técnicas lúdicas en el ámbito educativo	39
Las técnicas lúdicas en el que hacer de la educación básica	40
Fundamentación Filosófica	40
Fundamentación Epistemológica	41
Fundamentación Pedagógica	42
Fundamentación Psicológica	44
FUNDAMENTACIÓN LEGAL	45
Capítulo segundo “Derechos del buen vivir”	45
Capítulo tercero “Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria”	46
Ley Orgánica de Educación Intercultural	47
Términos Relevantes	48
CAPITULO III	50
3.1. Tipos de investigación	51
3.2. Población y muestra	52
3.3. Análisis de los resultados	54
3.3.1. Encuestas Estudiantes, Pregunta No.1	54
3.3.1.2. Preguntas dirigidas a los profesores	64
3.3.2. Conclusión de la entrevista al rector	74
3.3.3. Conclusión de las encuestas (Estudiantes y Docentes)	74
CAPITULO IV	76
PROPUESTA	76
4.1. TITULO	76
4.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	76
4.3. Objetivo General	77
4.4. Objetivos específicos	77
4.5. Aspectos teóricos de la propuesta	78
4.6. FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN	79

4.6.1. Factibilidad técnica	79
4.7. Descripción de la propuesta	81
Descripción del logotipo	81
Slogan	82
Simbología de los colores	82
Desarrollo de la propuesta	84
• Taller No. 1: Me analizo y defino	87
Taller No. 2: Razonamiento lógico	90
Taller No. 3: Desarrollando mi percepción y destreza	93
Taller No. 4: Tablas con elástico	98
Taller No. 5: Cubos matemáticos	101
Taller No. 6: Contar saltando números	103
Taller No. 7: Tablero de operaciones matemáticas	105
Taller No. 8: Pongamos en práctica fila y columna	107
Taller No. 9: Cuatro en raya de divisores numéricos	109
Taller No. 10: Juguemos dominó con fracciones y expresiones literarias	111
Rubrica de la evaluación de destrezas cognitivas	114
Bibliografía	115
ANEXOS	119

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variables, conceptualización, dimensiones e indicadores	14
Tabla 2: Desarrollo de la mente por medio de las actividades lúdicas	54
Tabla 3: Clases con motivación.....	55
Tabla 4: Resolver ejercicios planteados por el docente	56
Tabla 5: Después de clases le resulta complicado resolver ejercicios	57
Tabla 6: Interés del docente al expresar ideas	58
Tabla 7: Juegos con el profesor para el aprendizaje	59
Tabla 8: Los juegos son importantes para el aprendizaje	60
Tabla 9: Aprendizaje mediante juegos	61
Tabla 10: Recursos lúdicos en clases.....	62
Tabla 11: Consideración como estudiante	63
Tabla 12: Desarrollo cognitivo de los estudiantes	64
Tabla 13: Utiliza juegos lúdicos	65
Tabla 14: El uso de los juegos lúdicos mejoraría el aprendizaje.....	66
Tabla 15: Participan activamente los estudiantes en clases	67
Tabla 16: Ejecutar juegos ayudan al aprendizaje	68
Tabla 17: Los juegos lúdicos mejorarían la calidad del aprendizaje	69
Tabla 18: Hay participación de los alumnos mediante el desarrollo de clases.....	70
Tabla 19: La lúdica influye sobre las habilidades sociales y afectivas.....	71
Tabla 20: Incluyen actividades lúdicas en su planificación.....	72
Tabla 21: Guía didáctica como soporte adicional	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Clasificación de los juegos lúdicos.....	19
Gráfico 2 Alumnado del Colegio Huerta Rendón.....	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 3: alumnos del 8vo año	¡Error! Marcador no definido.
Gráfico 4: Desarrollo de actividades lúdicas	54
Gráfico 5: Clases con motivación	55
Gráfico 6: Ejercicios planteados por docente	56
Gráfico 7: Nivel de complejidad de ejercicios	57
Gráfico 8: Interés del docente al explicar ideas.....	58
Gráfico 9: Juegos con los profesores.....	59
Gráfico 10: Juegos importantes para el aprendizaje	60
Gráfico 11: Aprendizaje mediante juegos.....	61
Gráfico 12: Recursos lúdicos	62
Gráfico 13: Consideración como estudiante	63
Gráfico 14: Desarrollo cognitivo de los estudiantes.....	64
Gráfico 15: Utiliza juegos lúdicos.....	65
Gráfico 16: El uso de los juegos lúdicos sobre el aprendizaje	66
Gráfico 17: Participación de los estudiantes en clases	67
Gráfico 18: Ejecutar juegos en el aprendizaje	68
Gráfico 19: los juegos lúdicos mejorarían el aprendizaje.....	69
Gráfico 20: Participación de los alumnos en clases.....	70
Gráfico 21: La lúdica influye en las habilidades	71
Gráfico 22: Incluyen actividades lúdicas en la planificación	72
Gráfico 23: Guía didáctica como soporte	73

ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 1: Espacio físico para realizar el taller	80
Ilustración 2: Proyector	80
Ilustración 4: Equipo de sonido.....	80
Ilustración 3: Útiles de oficina.....	80

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	119
ANEXO I.- FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN	120
ANEXO II.- ACUERDO DEL PLAN DE TUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN	121
ANEXO IV INFORME DE AVANCE DE LA GESTION TUTORIAL	122
ANEXO V.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN	124
ANEXO VI. - CERTIFICADO DEL DOCENTE-TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	125
ANEXO VII.- CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD	126
ANEXO VIII.- INFORME DEL DOCENTE REVISOR	127
ANEXO IX.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE REVISOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	128
<i>Repositorio nacional en ciencia y tecnología</i>	129
ANEXO XI.- FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN	129
ANEXO XII.- LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS	130
ANEXO XIII.- RESUMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN (ESPAÑOL)	131
RESUMEN	131
ANEXO XIV.- RESUMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN (INGLES)	132
ABSTRACT	132
ANEXO XV.- CARTA DE LA CARRERA DIRIGIDA AL PLANTEL	133
ANEXO XVI.- CARTA DEL COLEGIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN	134
ANEXO XVII.- FOTOS DE LOS ESTUDIANTES DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION	135
ANEXO XVIII.- FOTO DE LA AUTORIDAD DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION	136
ANEXO XIX.- FORMATO DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN ENCUESTAS	137
ANEXO XX.- FOTOS DE TUTORÍAS DE TESIS	140

INTRODUCCIÓN

La presente investigación de campo está basada en el modelo constructivista de la educación humana, toma como principios los declarados en la Reforma Curricular en vigencia, así como por los métodos: Activos y científicos.

El problema que nos interesa radicar es el olvido del docente sobre la importancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje, convertida en una eficaz herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización de los estudiantes. El presente trabajo se propone involucrar a los docentes en la importancia que tienen las actividades lúdicas como motivación para el aprendizaje y que además conozca la incidencia de tan importante recurso, en el afán de propiciar aprendizajes significativos y funcionales entre los estudiantes.

- **El Capítulo I:** Tiene referencia al problema en el área de matemática, su complejidad en la enseñanza, las causas y consecuencias que originan la enseñanza tradicional de la matemática, el conflicto anímico que produce cuando los estudiantes no comprenden los procesos matemáticos y el porqué de los resultados, se planifican los objetivos, de la investigación y la justificación de la investigación para beneficio de los estudiantes y su educación.
- **El Capítulo II:** Relaciona los objetivos con la teoría consultada para enfocar los contenidos relacionados a los juegos matemáticos y su importancia didáctica a la enseñanza del docente y el aprendizaje de los estudiantes, La consulta de la teoría general se clasifica por las ciencias que apoyan a la

solución del problema investigado, así: La Epistemología enfoca las teorías del conocimiento relacionados con los juegos didácticos útiles a la matemática, por medio de la ley se establece la problemática de los contenidos metodológicos utilizados para el desarrollo de la investigación, el fundamento pedagógico trata de los aspectos idóneos del arte de enseñar en forma dinámica y didáctica, el aspecto legal relacionado con el derecho que tienen los estudiantes universitarios sobre la autorización profesional.

- **El Capítulo III:** Se refiere a la metodología utilizada en el análisis de la información recogida mediante la investigación abordada, donde se diseñan las encuestas, los cuestionarios para las entrevistas y más instrumentos válidos en esta investigación de campo, para recoger la información de los agentes involucrados en este trabajo.
- **El Capítulo IV:** Relaciona las actividades que se deben aplicar en el aprendizaje de la matemática que, según los estudios realizados en lapso de tiempo previsto para la elaboración del proyecto, la bibliografía consultada ya sea en bibliotecas o internet. Por otra parte, corresponde a la propuesta de aplicación y comprobación de la utilidad que brindan las actividades lúdicas en la matemática mediante el diseño y ejecución metodológica de los juegos matemáticos, mediante talleres de preparación docente y formación de los estudiantes. Los juegos como actividad motivadora para la enseñanza de la matemática tienen en su aplicación la novedad de la alegría y la participación activa en el desarrollo de los juegos, por lo tanto, aprenden jugando.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema de investigación

La inclusión de nuevos métodos de enseñanza educativa es un tema que es prioridad y un deber que es ineludible e inexcusable del maestro, en la actualidad el Estado Ecuatoriano por medio del Ministerio de Educación se ha comprometido con la educación y el acceso a que el docente pueda impartir clases de manera eficiente quitando las dificultades puramente académicas ya que no solo importa que los jóvenes estudien y aprendan porque también es necesario que ellos puedan interactuar en la clase con sus compañeros y el docente que es una de las mayores dificultades que se presentan hoy en día.

Por todo lo antes expuesto, se puede afirmar que, en la actualidad el Ecuador se encuentra en un proceso de lograr un sistema educativo Inclusivo, porque se retroalimenta constantemente y busca lograr una excelencia académica en el cual todos los alumnos puedan tener la oportunidad de gozar su derecho a la educación como lo establece en la constitución de la República del Ecuador. Para Conocer los métodos Lúdicos a utilizar primero nos remontaremos a los orígenes de está y a las consecuencias sobre la concepción para diseñar estrategias pedagógicas e incorporarlas en el método lúdico para el desarrollo de habilidades

cognitivas para un correcto aprendizaje de las matemáticas para el alumnado del Colegio Huerta Rendón en la Ciudad de Guayaquil.

Para llevar a cabo esta investigación se realizó entrevista a los docentes y directivos, así como encuestas a estudiantes de la institución y observación del aula para obtener información que muestre la realidad de la problemática. Evidenciando por parte del alumnado del ciclo básico la falta de interés en las matemáticas y por parte de los docentes el desconocimiento total de nuevos métodos actualizados para una mejor enseñanza.

En esta investigación daré a conocer lo fundamental que es recabar información a nivel internacional, nacional y local lo que sucede en nuestro diario vivir en lo que va referente a la educación escolarizada. Según la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), a través del secretario general manifestó que «En estos tiempos de “crisis de la globalización”, entonces, la educación puede otorgar pertenencia, sentido de nación y región, competencias para un mundo del trabajo y la producción en un proceso de cambio continuo, capacidad de lectura crítica y decodificación de mensajes, formación para el ejercicio activo de la ciudadanía. Es una tarea que debe ser apoyada y necesita el acompañamiento de todos.

Además, se hace referencia a lo que Evidenciamos en la evaluación del sistema educativo peruano para la educación básica han arrojado resultados que evidencian un alcance limitado de los objetivos de aprendizaje en un alto porcentaje de la población escolar. A ello se añade un serio deterioro de la calidad y equidad educativa, que se manifiestan en los resultados de los aprendizajes de los estudiantes a nivel internacional y como Prueba de ello son los resultados de PISA 2012, en donde el Perú ocupó el último lugar del ranking de 66 países, el Perú obtuvo 373 puntos en Ciencias, en comparación con el puntaje más alto obtenido por Chile que fue de 445, aunque este resultado es preocupante se le puede considerar como un reflejo de nuestro sistema educativo. Si bien es cierto que en la evaluación PISA 2015 el Perú obtuvo alguna mejora, como por ejemplo en ciencias de 373 puntos se incrementó a 397 puntos, sin embargo, existen diversos aspectos por mejorar.

Es por esto que un estudio que se realizó en Buenos Aires Argentina se llevó como nombre “Un análisis de la formación lúdica desde los lineamientos curriculares” lo que brinda una gran información sobre cómo el docente pierde espacios por uso mínimo de esta técnica fundamental dentro de la educación primaria, este estudio se realizó con varias escuelas de la ciudad, dando como resultado que se necesita el uso de las técnicas lúdicas porque fomenta el ánimo hacia el aprendizaje.

Según el autor indica que “Los estudios ponen en evidencia a los docentes en la que valoran las actividades lúdicas, no las ponen en práctica, lo cual imposibilita el interés del estudiante durante la jornada de clase”. Aquí entendemos que a pesar de que los docentes tengan conocimientos sobre el uso de esta técnica muchos de ellos no la ven de manera suficientemente pedagógica como para poder ejecutarla, lo cual torna aburridas las clases, y por ende se pierde todo tipo de interés que el estudiante pueda tener por adquirir esos aprendizajes. (Biscay, 2010)

Según Escobar y Sánchez explican que “La lúdica es una herramienta de comunicación a la medida que posibilita el encuentro, la interacción, y el intercambio entre personas”. La cita mencionada anteriormente nos indica como esta estrategia pedagógica puede resultar de gran utilidad para el mejoramiento de las relaciones interpersonales, posibilitando una mayor interacción entre dos o varios individuos, aumentando su desempeño en cualquier área en la que se encuentre inmerso. (Escobar & Sanchez, 2010)

(UNESCO, 2013) En un informe virtual emitido por esta organización “El juego es empleado por un gran porcentaje de docentes, sin embargo, existen dudas sobre su ejecución como elemento didáctico”. Esto nos quiere decir que a pesar de que los docentes utilizan técnicas lúdicas, todavía no tienen la confianza necesaria de parte de ellos para establecerla como un elemento didáctico confiable en el interior del

proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que es una estrategia muy reciente dentro de la educación.

También mencionan que “La utilización del juego depende del contenido que se vaya a desarrollar dentro del aula” (UNESCO, 2013, pág. 1) Tomando en cuenta esto, es importante indicar, que no se puede plantear una estrategia lúdica que no esté de acorde al área de aprendizaje a estudiar, como, por ejemplo, conocimientos referentes a la lectura silenciosa dentro de la hora de matemáticas, porque eso causaría malestar y confusión entre los estudiantes, desorientando aún más sus ideas en torno a la recepción de nuevos aprendizajes.

En el ámbito nacional se han creado diferentes criterios que definen las técnicas lúdicas como una herramienta actualizada para mejorar el rendimiento escolar. Adicional, es importante destacar que en el contexto local esta técnica es utilizada como un factor importante en el interés del estudiante hacia los nuevos conocimientos por adquirir.

La actualización curricular plantea el uso de estrategias que promuevan el desarrollo activo de la clase, ocasionando el uso continuo de técnicas lúdicas como una herramienta educativa fomentada en el dinamismo y el desenvolvimiento espontáneo de los estudiantes direccionándolos a anunciar en clase con más frecuencia, así como a

intercambiar ideas y criterios afirmados en las temáticas visibles por el docente.

Cada planificación curricular debe de contar con técnicas orientadas a optimizar la interacción dinámica en clase, tomando en cuenta los contenidos a ser desarrollados y el impacto que estas técnicas logren tener sobre los mismos, de manera que el proceso educativo se presente de forma coordinada, brindando una alternativa activa a cada instante del aprendizaje.

Los docentes deben de crear planificaciones de clase enmarcadas no solo en los contenidos curriculares presentados, sino también en los contenidos de la clase anterior en el caso de que estos no fueran totalmente entendidos por los estudiantes considerando las habilidades y destrezas que se podrán conseguir después de conocer estos contenidos al crear una relación bien delimitada entre sí.

En la actualidad, en esta nueva sociedad del conocimiento, la Institución Educativa Francisco Huerta Rendón no es ajena a la problemática del país y es por ello, que apuesta por la metodología activa en donde el Método Lúdico busca desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes y apoya como base para el desarrollo emocional, estableciendo buenas relaciones sociales y evitando conflictos y fomentando la seguridad en la toma de decisiones.

Actualmente, la enseñanza de la matemática ha perdido sentido creativo y participativo, limitando de esta manera el desarrollo de habilidades mentales del estudiante. Esto ha causado que los estudiantes crean e interpreten que la matemática es aburrida y difícil, e incluso puede crear frustración al no entender los procedimientos para desarrollar problemas operativos y analíticos de la matemática.

Situación conflicto que se encontró en la unidad educativa es que no se ve que el docente aplique el método lúdico y las clasificaciones de los juegos lúdicos no se aplican en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Así mismo se observó que No se aplican las teorías del juego en el desarrollo de las destrezas de los estudiantes lo que trae como consecuencia que no se destaque mejor en las destrezas y que en los cálculos matemáticos el estudiante se estanque en esos ejercicios.

Además, se pudo observar que los juegos lúdicos no son aplicados en la enseñanza lo que es de gran importancia para los docentes y estudiantes y que se debería desarrollar en todas las clases para hacerlo más interesante y que el estudiante puede desenvolverse en su parte académica.

No se encontró que en la clase que desarrolla el docente no aplica la Teoría de Vygotsky ya que en la pedagogía los docentes deben de hacerlas presente en sus actividades escolares y profesionales con este gran pedagogo mejorarían el desenvolvimiento de sus estudiantes en las aulas de clases y se podría desarrollar las habilidades cognitivas en ellos.

Existe un gran desconocimiento por parte de los docentes que el método lúdico genera beneficios fundamentales para las habilidades del desarrollo cognitivo de los estudiantes y que es muy importante el desarrollar las destrezas cognitivas a través de actividades educativas por medio de las matemáticas en el aula de clases.

Se Nota que existe una gran falta de desarrollar las habilidades del estudiante en las que deben ser canalizadas mediante juegos cognitivos en las que los apliquen cada día en las clases de matemáticas. En la que se puedan aplicar talleres educativos que contengan actividades lúdicas para que puedan ayudar en la concentración de los estudiantes al desarrollar los ejercicios matemáticos. Y así la teoría del cognitivismo en la educación forme parte de los beneficios de los docentes y estudiantes y que no se vean perjudicados los estudiantes cuando desarrollan evaluaciones en las pruebas del estado y que cuando salgan a las universidades los estudiantes se puedan defender en su conocimiento.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera influye el método lúdico en el desarrollo de habilidades cognitivas matemáticas de los estudiantes del 8avo año de educación general básica, del colegio Francisco Huerta Rendón ubicado en la ciudad de Guayaquil al norte de la ciudad en la Parroquia Tarqui del distrito 2 y la Zona 5 de la provincia del Guayas desarrollada durante el año 2019 y 2020?

1.1. Sistematización de la investigación

- a) ¿Los métodos lúdicos influyen en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes cuando se desarrolla el proceso de enseñanza de la matemática en el aula de clases?
- b) ¿Qué tipos de métodos y juegos lúdicos pueden mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes mediante de la materia de matemática?
- c) ¿Cómo contribuyen los talleres educativos desarrollados con métodos lúdicos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Analizar la influencia que desarrolla con las técnicas y juegos lúdicos atreves de las habilidades cognitivas de los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón mediante la bibliográfica y la investigación de campo aplicada en el contexto educativo para el diseño de los talleres educativos con métodos lúdicos.

1.2.2. Objetivos Específicos

- 1) Demostrar que el método lúdico influirá en el proceso del desarrollo de las habilidades cognitivas atreves la investigación secundaria documental y digital.

- 2) Determinar qué tipo de habilidades cognitivas matemáticas se desarrollan en los estudiantes del 8avo año aplicándolos encuestas. También aplicando encuesta a los docentes y realizando la entrevista a la autoridad del plantel educativo.

- 3) Definir el método lúdico para el desarrollo de los talleres educativos que ayudaran a mejorar las habilidades cognitivas en los estudiantes de la unidad educativa antes mencionada.

1.3. Justificación e Importancia

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito principal el desarrollo de las habilidades cognitivas, haciendo uso del método lúdico y de esta manera lograr una mayor acogida y gusto por las matemáticas. La conveniencia del método lúdico presentó una alternativa diferente en la enseñanza de las ciencias y buscó fomentar el aprovechamiento de las actividades lúdicas en el medio escolar.

La relevancia social de este proyecto es innovadora en las actividades diarias, conllevando a modificar el concepto en forma diferente y sobre todo agradable en las programaciones que se aplican para desarrollar los diferentes proyectos pedagógicos. En la aplicación del Método lúdico los estudiantes aprendieron de manera divertida aspectos teóricos del curso, fijando el aprendizaje, disfrutando del juego y logrando una satisfacción por lo aprendido.

Las implicaciones prácticas del proyecto buscan como resultado incrementar la atención del alumno, llevándolo a la predilección, hacia el interés por la participación voluntaria y la creación de propios hábitos de estudios, dándose cuenta además que está aprendiendo mientras juega.

Por otro lado, el valor teórico del Método lúdico propició el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes, logrando así

sujetos dinámicos, hábiles, capaces de generar resultados y solucionar problemas.

Este proyecto viene a representar una oportunidad como utilidad metodológica importante para la comunidad estudiantil en el proceso de aprendizaje. Otro alcance que busca el proyecto es mejorar el trabajo en clases de los alumnos en talleres exploratorios de matemáticas para que obtengan el 50% de este rubro evaluativo.

Considerando que un estudiante al que se le ha potenciado intelectualmente con juegos o actividades de carácter lúdico tendrá mayores posibilidades de éxito en su desempeño escolar, a diferencia de uno al que sólo se lo limite a perpetuar teorías ya establecidas impartidas por docentes tradicionalistas, cuyos avances pedagógicos son escasos o nulos, y en estos escenarios generalmente el clima áulico es poco facilitador para la comprensión de las asignaturas. Además, se busca llevar mediante la motivación a otros docentes para desarrollar dinámicas y guiar el proceso de los aprendizajes en especialidades técnicas.

1.4. Delimitación del problema

Campo: Educación

Área: Matemáticas

Aspectos: Técnicas Lúdicas

Título: Métodos Lúdicos en el Desarrollo de las Habilidades Cognitivas de las Matemáticas

Propuesta: Talleres Educativos

Contexto: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón Ubicado en la ciudad de Guayaquil distrito #2 zona 5 año Lectivo 2019 - 2020.

1.5. Premisas de la investigación

1. En el método lúdico las clasificaciones de los juegos lúdicos mejoran las habilidades de los estudiantes.
2. Si se aplican las teorías del juego ayudan a mejorar el desarrollo de destrezas de los estudiantes.
3. Los juegos lúdicos aplicados en la enseñanza son de gran importancia para los docentes y estudiantes.
4. La Teoría de Vygotsky aplicada en la pedagogía de los docentes hacia los estudiantes
5. El método lúdico genera beneficios fundamentales para las habilidades del desarrollo cognitivo de los estudiantes.
6. Es muy importante desarrollar las destrezas cognitivas a través de actividades educativas por medio de las matemáticas en el aula de clases.
7. Las habilidades del estudiante deben ser canalizadas mediante juegos cognitivos aplicadas a las matemáticas.

8. Los talleres educativos desarrollados con actividades lúdicas ayudan en la concentración de los estudiantes al desarrollar los ejercicios matemáticos.
9. El cognitivismo en la educación es parte de los beneficios de los docentes y estudiantes cuando se aplica los talleres educativos con método lúdicos en las clases de matemáticas.

1.6. Metodología a emplearse

Tabla 1 Variables, conceptualización, dimensiones e indicadores

Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente N°1 Métodos lúdicos.	Los métodos lúdicos son técnicas estratégicas de enseñanza, para formar un ambiente comprensible para los estudiantes	Clasificación De los juegos lúdicos.	-Cognitivos -Sociales -Psicomotrices
		Teorías del Juego	-Teoría Estructuralista del juego de Jean Piaget. -Principios Teóricos. -Juego y clasificación según Piaget. -Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.
		Fases de las actividades lúdicas	-Introducción -Desarrollo -Culminación
		Los juegos lúdicos en la enseñanza.	-Las Técnicas lúdicas -Definición e importancia de las técnicas lúdicas. -Beneficios
Variable Dependiente N°2 Destrezas Cognitivas	Son procesos del pensamiento mediante los cuales el estudiante absorbe nuevos conocimientos de manera significativa.	Tipos de Juegos Cognitivos	-De conocimiento -De presentación -De evaluación
		Habilidades Cognitivas	-Atención -Comprensión -Elaboración -Memoria -Percepción -Razonamiento
		Procesos cognitivos en la educación	-Aprendizaje -Lectura -Escritura

Fuente: Teorías del Juego de Piaget y Vygotsky
Elaborado por: Romel Alejandro Tibán Andrade

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2. Antecedentes de la investigación

En una tesis ubicada en la Facultad de Filosofía se pudo demostrar que en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, se muestra una dificultad de carácter cognitivo, demostrando una serie de factores que influyen en la calidad del rendimiento escolar dentro del área de matemáticas, producido por el uso deficiente de Métodos lúdicos, lo cual torna las clases más fastidiosas y monótonas, incidiendo en la falta de interés, atención, comprensión y motivación al instante de recibir nuevos conocimientos dentro del área. Lo que es basado en la importancia de que los estudiantes logren mejorar su desempeño escolar, a continuación, se muestran algunos estudios referentes a este tema de investigación, los mismos han servido de base para poder promover y continuar con este proceso de investigación enmarcado en el área educativa.

En el trabajo desarrollado en la Universidad Autónoma de Barcelona denominado Desarrollo Cognitivo: Teorías de Piaget y Vygotsky realizado por determina: Jean Piaget contribuyó de manera activa sobre la forma de concebir el desarrollo de todo niño, pues antes de la teoría Piagetiana, se tenía la errónea idea de que los niños eran organismos pasivos inertes y dependientes del ambiente. Además, nos

enseñó que desde la primera infancia se comporta como unos científicos que están constantemente intentando descubrir el mundo. (Niño, 2017)

Figura 1: Desarrollo cognoscitivo



Elaborado por: Piaget y Vygotsky

Fuente: Revista contribuciones a las ciencias sociales

Por ende, la propuesta nace como sistema de adaptación a las actuales demandas de la sociedad y con la intención de que todos los estudiantes cursen la educación secundaria y que se atienda a su heterogeneidad.

Este primer referente se lo encuentra en la Universidad Española, el cual está titulado La lúdica como estrategia en el aprendizaje, elaborado por Mora & Rodríguez (2014). Este informe hace énfasis al sentido ideal de una educación en dónde el aprendizaje no se trate simplemente de remitir información, en cambio este lleno de experiencias. Por esto, es indispensable que el maestro obtenga habilidades y competencias específicas para la diversidad estudiantil promoviendo una educación lúdica potenciando el aspecto cognitivo, y las experiencias como potenciadoras de aprendizajes.

Actualmente, las responsabilidades de los docentes de secundaria varían mucho en comparación a las de otras épocas, considerando la postura de que no es suficiente la formación científica que se recibe en las Universidades, pues así no se llenan las expectativas respecto a las carencias académicas de los adolescentes de hoy en día. Además, en el proyecto a nivel europeo, sobre educación y pedagogía se señala: Los análisis indican que las reformas aplicadas en países de Europa intentan dar respuesta a las falencias de la realidad educativa que surgen como consecuencia de los procesos globales de cambio social influenciados por los constantes cambios económicos y humanos en cuanto a la mentalidad o los valores de los seres, (Eurydice, 2013)

De esta manera, este proyecto fortalece la idea en cuanto a que la primera infancia del niño se debe considerar como la fase fundamental para la evolución de los humanos, siendo la etapa más importante de crecimiento y aprendizaje tanto en factores biológicos, afectivos y cognitivos.

Sin embargo, es necesario tener presente que estos modelos educativos generen un impacto real logrando un diálogo fluido y continuo con los educandos, mostrando respeto hacia sus criterios o puntos de vista en cuanto a las técnicas planteadas. Asimismo, se ha tomado como referente el trabajo titulado Los juegos lúdicos como estrategia en el

desarrollo psicomotor de la Universidad Católica cuyo autor (Dalmira, 2018) destaca la importancia del juego lúdico para el desarrollo cognitivo de los educandos en el proceso áulico, como estrategia para potenciar habilidades y destrezas propias de cada edad. Así, se puede analizar desde diversas teorías, las cuáles garantizan que las actividades lúdicas son las mejores herramientas para brindar un ambiente cálido desde el aula, atendiendo a los intereses y necesidades de los jóvenes para contribuir a su desarrollo integral.

2.1. Marco Teórico – Conceptual

Bases Teóricas

Cuando se añaden diferentes actividades lúdicas dentro de las clases de matemáticas, se intenta que estas sean efectivas y que estén direccionadas a los distintos objetivos planteados pensando en el desarrollo de propuestas viables y adaptables a la problemática existente. A continuación, se plantean diversas bases teóricas orientadas a fundamentar este proceso de investigación.

Los métodos lúdicos

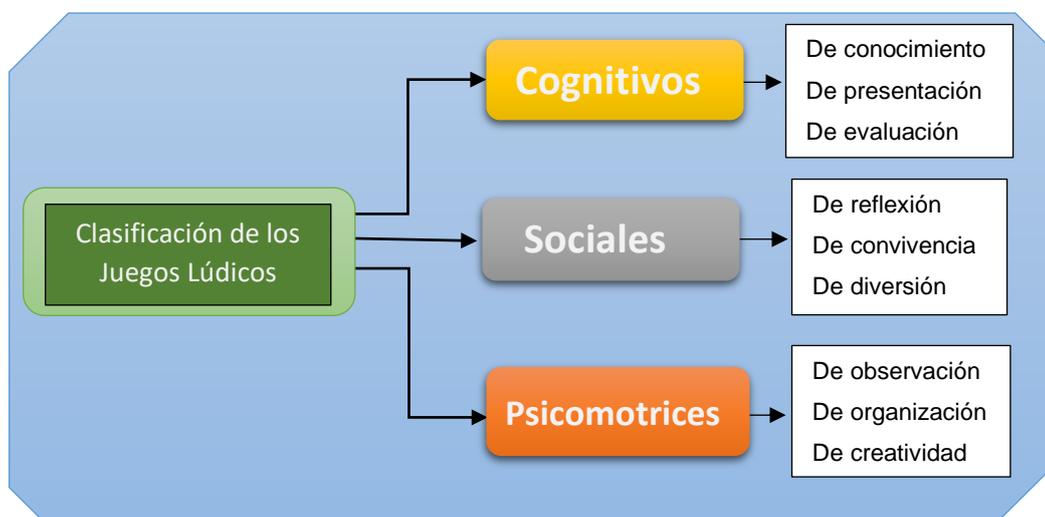
Los métodos lúdicos proporcionan al estudiante las habilidades suficientes para las prácticas educativas, es así, que este representa en el educando un rol significativo para su desarrollo intelectual, se contempla la teoría de que un cerebro bien estimulado reflejará resultados positivos.

El juego espontáneo y libre favorece la creatividad y fomenta su maduración". (p. 6) Por ende, se puede considerar al juego como la forma más natural de aprendizaje, pues experimentando se recogen conocimientos nuevos asociándolos con los anteriores para consolidar conceptos y teorías propias.

Clasificación de los Juegos Lúdicos para el Desarrollo de las Actividades Matemáticas.

Los juegos lúdicos pueden ser clasificados según las áreas a las que estos atienden, por tanto, no es posible definir una única clasificación, pues son varios los autores y pedagogos que han expuesto sus posturas respecto a este tema, en este caso en particular, el proyecto se regirá bajo las Teorías de Vygotsky y Piaget, que está citado en diferentes proyectos sobre juegos lúdicos y el desarrollo del cognitivismo.

Gráfico 1: Clasificación de los juegos lúdicos



Juegos Cognitivos

En cuanto a la definición de juegos cognitivos este autor (Palomo, 2014) destaca:

“Consiste en desarrollar actividades lúdicas con el propósito de potenciar la evolución de los procesos cognitivos como la atención, la imaginación, la concentración mediante la implementación de juegos” (p. 4) Es decir, este determina los aspectos fundamentales para potenciar el lenguaje como factor determinante para la planeación o puesta en marcha de actividades, seleccionando en esta área los juegos específicos que pueden ser ejecutados, de manera creativa por los docentes para el éxito de las materias. (Palomo, 2014)

El autor (Gratacós, 2018) referente a los juegos cognitivos plantea los siguientes objetivos:

- Potenciar el desarrollo de sus capacidades mentales.
- Aumentar la funcionabilidad de estas capacidades.

Estos procedimientos son preferiblemente aplicados desde la primera infancia, es decir, cuando el niño posee las capacidades de absorber nuevas habilidades con mayor facilidad, para luego en el curso de su adolescencia y vida adulta dedicarse a potenciar dichas habilidades ya establecidas.

Juegos sociales

Respecto a los juegos sociales (Palomo, 2014) precisa: “Son juegos cuya finalidad es la interacción de sus participantes, llegar a acuerdos, establecimiento de normas y respeto por los participantes” (p.12). En este caso, estos juegos se basan en medir alguna capacidad o habilidad de los participantes, como pueden ser: la fuerza, la velocidad, la resistencia, a su vez, fomentan el compañerismo, la tolerancia, y el respeto hacia los demás.

Así mismo se demuestra que en el contexto social juega un papel principal sobre el desarrollo humano y educativo, es así que nace de ahí parte la necesidad de agregarlo a las actividades diarias en el entorno educativo, permitiendo introducir las habilidades cognitivas y desarrollar las destrezas y además de servir como parte integradoras y reflexivas de acuerdo a los diferentes escenarios que se pudieran presentar, sean estos intelectuales, culturales, educativos, artísticos, académicos, cognitivos y recreativos.

Juegos psicomotrices y roles significativos

Es muy importante destacar los tipos de juegos psicomotrices que se pueden aplicar en el aula de clases con los estudiantes que más lo necesitan y aun así con los que están muy desarrollados en lo cognitivo

es así que el autor, (Rodríguez ,2015) destaca sobre los juegos psicomotrices y explica que:

“los procesos continuos de aprendizaje tienen relación con la adquisición de conocimientos y habilidades psicomotrices, contando con medios como la experiencia”. Por lo tanto, es imprescindible adecuar actividades pedagógicas que fomenten el desarrollo psicomotriz, en las planificaciones diarias, será así, que el docente podrá asegurarse de posibilitar la apertura a nuevas habilidades y destrezas que puedan ser utilizadas en clases. (Rodríguez ,2015)

Teorías de los Juegos

Teoría Estructuralista del Juego de Jean Piaget

Sobre esto el autor (Tripero, 2014) en un estudio sobre la pedagogía concluye: "Las reglas - según Piaget – a diferencia del símbolo o a su vez éste de un ejercicio concreto, que se obtiene tras la organización grupal de juegos lúdicos" (p. 1) De este modo, se puede resaltar la importancia de mantener reglas así estas estarán sobreentendidas en las actividades lúdicas a desempeñarse, porque, en la etapa colegial, este tipo de retos, ya sea de victoria o derrota, a través de la de la competencia, se generan habilidades de empatía, solidaridad o respeto, siendo la competitividad uno de los principales atractivos entre adolescentes.

Por otra parte, el pedagogo Piaget incluyó los juegos lúdicos en las distintas formas de pensamiento en el transcurso de la infancia, puesto que, para este estudioso de la educación, el juego está caracterizado por la percepción de las cosas de la realidad sin necesidad de tener que aceptar límites en su adaptación.

Principios teóricos de la Teoría Estructuralista de Jean Piaget

Entre los principios pedagógicos de la teoría piagetiana encontramos:

1.- Asimilación funcional o reproductora: consiste en la repetición continúa establecida con diferentes actividades.

2.- Asimilación mental a través de la percepción del tema en cuestión de su utilidad.

El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget

Según su estructura se clasifica en:

1.- Juegos recreativos sin contenidos lúdicos: Estos juegos por lo general son simplemente de distracción o diversión, sin tener connotaciones educativas.

2.- Juegos simbólicos y de ficción: Son los que representan realidades no actuales en el campo perceptivo, es decir, parten de la imaginación y la inventiva, este tipo de juegos desplazan las capacidades creativas en los educandos, así como sus destrezas lógicas y críticas.

3.- Juegos con reglas tradicionales: Estos transmitidos de generación en generación, estos pueden tener una connotación tanto recreativa como educativa dependiendo de su naturaleza, por lo general son muy útiles para desarrollar habilidades sociales y afectivas en el entorno escolar.

En la teoría Piagetiana se sostiene que los niveles de inteligencia de un niño por lo general están asociados con la cantidad de actividades lúdicas empleadas desde su infancia, lo cual refuerza y sustenta lo apremiante de desarrollar programas y propuestas de implementación de estrategias lúdicas en los planteles educativos. Este autor se centraba exclusivamente en la cognición más que en la capacidad emocional de los estudiantes, increpando al desarrollo de la capacidad intelectual y de la lógica a medida que el niño va creciendo, planteando el desarrollo de la cognición por cuatro etapas:

- **Primera etapa:** la etapa sensomotriz, comprendida desde el nacimiento hasta los dos años de edad, en donde, el desarrollo es netamente limitado, pues el niño se está esforzando por atender e imitar.
- **Segunda etapa:** la etapa pre operativa, la cual está comprendida entre los 2 a los 6 años de edad, resaltando prioritariamente los juegos, las imágenes, el lenguaje, actuando por representaciones, asumir operaciones lógicas.

- **Tercera etapa:** denominada etapa operativa o concreta, es tratada desde los 6 hasta los 12 años de edad, en esta el joven pre adolescente entra a la fase del desarrollo del pensamiento operativo formal, dotándose de capacidad para razonar de manera lógica y debatir eficazmente.
- **Cuarta etapa:** es conocida como la definitiva, pues esta es la etapa del pensamiento operativo formal, y parte desde los doce años en adelante según lo establecía Piaget, viendo al desarrollo intelectual como una interacción entre la madurez física y las experiencias obtenidas, siendo a través de estas últimas que se establecen los verdaderos conocimientos perdurables.

Teoría Sociocultural del Juego del autor Lev Vygotsky

Es muy importante demostrar que esta teoría el autor (Blanco, 2014) demuestra que:

“basado en estos aspectos la teoría de Vygotsky es comprendida como el entorno donde se generan las condiciones necesarias para abracar las demandas culturales” (p. 28)

Sin embargo, se puede decir que este autor era un constructivista, puesto que, su teoría, en la que explica que los niños construyen su aprendizaje y su realidad social y cultural que les rodea a partir de que

juega con otros niños, y de este modo se va aumentando su habilidad para poder entender la realidad del entorno en la que se destaca, generándose así lo que Vygotsky define como "Zona de Desarrollo Próximo" según la etapa que se desarrolla el niño.

Los dos aspectos del juego lúdico importante para las matemáticas:

1. El juego como valor socializador: donde al niño, a través de una acción espontánea, como el juego, se le permite socializar, transmitiéndosele valores, costumbres y la cultura de su contexto, donde el resultado final de su desarrollo se determinará por las características del medio social donde vive.

2. El juego como factor de desarrollo: le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor que es motor del desarrollo a través de lo largo de su crecimiento hasta la vida adulta.

Fases de las actividades lúdicas:

(ROSO, 2012). Considera que las Actividades Lúdicas Educativas tienen tres fases:

1.- Introducción: comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.- Desarrollo: durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.- Culminación: la actividad o juego lúdico culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (ROSO, 2012).

Las técnicas lúdicas

Son muy importantes cuando se aplican en la educación actual y que los juegos o técnicas lúdicas, son estrategias necesarias que optimizan el desarrollo de las habilidades intelectuales, sociales y motrices mediante la expresión de pensamientos y emociones dentro del aula de clase, en la que se va fomentando la creatividad del estudiante, y se ve como la interacción activa entre los mismos compañeros de la clase se ven que mejoran con la aplicación del método lúdico.

Definiciones en torno a las técnicas lúdicas

“Las actividades lúdicas consisten en una serie de actividades entretenidas y amenas en las que pueden incluirse contenidos que deben

de ser hábilmente manejados por los docentes” (Rivero Merida, 2014, pág. 25). Lo mostrado en la cita anterior nos plantea como la lúdica puede influir en el avance psicosocial del estudiante, si el docente utiliza de manera eficaz las herramientas adecuadas, ya que ayuda a la adquisición de saberes que inciden en la disposición de la personalidad encerrando una gama de actividades en las que estarían inmersos de manera conjunta la educación y la diversión.

(Borja, 2014) explica que:

La lúdica se piensa como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo una parte constitutiva del ser humano, el concepto es tan extenso como complejo porque se basa en la necesidad que tiene el ser humano de comunicar, sentir, expresar y causar una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento. (Borja, 2014)

Basado en lo anterior, se puede señalar la importancia del desarrollo psico-social, y la conformación de la personalidad, porque mediante esta técnica se pueden evidenciar valores encaminados a la adquisición de nuevos conocimientos que pueden interactuar con el placer, el gozo, la creatividad y el aprendizaje. En este concepto se muestra que las numerosas definiciones de las herramientas pedagógicas a ser utilizadas dentro del aula le permiten al docente utilizar al máximo y

acoplar las definiciones y que dependiendo de las necesidades educativas se puedan presentar estudiantes entre del área de matemática.

El docente debe tener el conocimiento de lo que es método lúdico y que sea necesario y de gran importancia, de manera que esta pueda ser aplicada de forma eficiente en cada uno de los estudiantes, pensando que es esencial que se apliquen estrategias capaces de centrar la curiosidad del estudiante mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

La importancia de las técnicas lúdicas

Es menester de los docentes realizar actividades lúdicas dentro de sus actividades escolares lo que se demuestra que en de gran importancia en los estudiante y padres de familia en la que ven a sus hijos encaminados a desarrollar bien sus actividades escolares.

Beneficios de los juegos lúdicos para la enseñanza

De acorde a la importancia se observan los siguientes beneficios:

1. Promueve la autoestima y el auto concepto.
2. Aumenta la autoeficacia.
3. Genera niveles adecuados de comunicación.
4. Potencia el razonamiento lógico.

5. Resalta el pensamiento crítico.
6. Desarrolla la memoria, la atención, la creatividad y la imaginación.
7. Estabiliza las funciones ejecutivas del ser humano.
8. Promueve la agudeza visual y auditiva.
9. Genera agilidad mental en los niños y jóvenes.
10. Incrementa las capacidades intelectuales en general.

Destrezas Cognitivas

(Raffino., 2018) Permiten la elaboración del conocimiento, operando directamente sobre la información recabada por los sentidos.

Suelen consistir en las siguientes habilidades:

- **Atención.** Capacidad de captación de detalles y de concentración o foco.
- **Comprensión.** Capacidad de traducción de lo captado a un lenguaje propio, elaboración interior de lo percibido, clasificación de la realidad, etc.
- **Elaboración.** Formación de un pensamiento propio como respuesta a lo percibido, es decir, formulación de una respuesta.
- **Recuperación.** Memorización de lo vivido para que sirva de fundamento a futuras experiencias idénticas o similares, pudiendo recuperar lo aprendido incluso sin hallarse en presencia del estímulo en cuestión

El desarrollo de habilidades del pensamiento

El desarrollo de las habilidades en los estudiantes se puede observar pero no medir ya que uno como docente puedes identificar en que estudiante se desarrolla más es así que se puede demostrar que “La habilidad es la capacidad o disposición encaminada hacia un fin, este concepto se puede referir al grado de competencia de un sujeto frente a un objetivo, las habilidades del pensamiento están coligados a la capacidad de desarrollo de diferentes procesos mentales que permitan resolver distintos aspectos. (Parra, 2013).

La consolidación de conocimientos

En la consolidación el medio principal en dar solidez y durabilidad a los conocimientos mediante el repaso y el ejercicio desarrollando durante su estudio, o lo que sería la repetición intencional de un conocimiento basado en una percepción o un razonamiento de sus actividades escolares.

“La consolidación de los conocimientos es segura cuando existe regularidad, organización sistemática y riqueza de formas” (Cuyo & Pincha, 2011).

El fortalecimiento de valores.- La lúdica influye en el progreso psicosocial, esto quiere decir que incide en la conformación de la personalidad del estudiante, y sus valores éticos, orientándose a la

adquisición de nuevos conocimientos. “Los valores no se inculcan, se establecen, es por ello que es importante fortalecer los valores en los estudiantes tanto en el aula como en el hogar” (Borja, 2014).

Cuando un estudiante logra consolidar exitosamente los conocimientos propuestos en clase, se encamina a lograr las metas propuestas dentro de la planificación establecida por el docente, por lo cual es esencial que este evalúe las necesidades educativas de cada estudiante con el fin de que pueda aplicar estrategias metodológicas que se adapten a cada problemática en común de una manera más amena y activa.

La educación actual debe de contar con diferentes aspectos capaces de desarrollar de forma espontánea el proceso de aprendizaje, potenciándolo hacia el éxito educativo, de manera que el estudiante se pueda acoplar al entorno educativo de una manera más sencilla donde cada contenido sea fácil de comprender y de poner en práctica en la resolución de situaciones de la vida diaria.

Historia de las técnicas lúdicas

La educación según los diferentes hechos históricos de las sociedades mundiales, se ha caracterizado por la enseñanza memorística sin aplicarse ningún tipo de estrategia dinámica que pueda preparar los diferentes intereses de los estudiantes.

“El juego aparece en la historia del ser humano desde la más remota época, apareciendo en diferentes pinturas rupestres como indicios de juguetes simples” (Solórzano Calle, Bohoquez, & Solanda, 2010, pág. 23). Esta cita hace reseña a pinturas encontradas que datan de miles de años atrás, en las cuales se encuentran pintadas niñas y niños en actividades lúdicas, lo cual nos transporta a definir a este tipo de técnicas como una actividad en la vida del ser humano.

El juego no es una actividad solo para niños y niñas, porque en todas las etapas del desarrollo del ser humano es utilizada con el fin de mejorar el desarrollo integral del mismo.

“En la actualidad las técnicas lúdicas son utilizadas como una herramienta eficaz en la adquisición de nuevos conocimientos de manera fácil e integral” (Solórzano Calle, Bohoquez, & Solanda, 2010). Esto se refiere a que actualmente el currículo toma las técnicas lúdicas como una necesidad que los docentes deberían de tomar en cuenta como una estrategia metodológica dentro de sus planificaciones didácticas y de desarrollo cognitivo.

Conocer más acerca de la historia de cada herramienta pedagógica consiente poder evitar caer en errores que pudiesen haberse dado en el pasado, rescatando las cosas buenas de su aplicación en los diferentes periodos y etapas de la historia, fomentando el uso de estrategias direccionadas a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que lo

aprendido por el estudiante dentro del mismo pueda ser aplicado en su vida cotidiana.

La historia de las técnicas lúdicas rodea una serie de aspectos que han sido eliminados y reinsertados debido a la experimentación necesaria orientada a optimizar los procesos educativos, lo cual ha encaminado a la educación a convertirse en proceso de ida y vuelta de información donde el docente transmite la información dando pie a que el estudiante pueda equiparar y plantear su enfoque acerca de la misma.

El juego ha sido siempre un medio que permite refrescar los procesos intelectuales de las personas, por lo cual dentro de la educación no se lo puede dejar de lado y debe de estar enmarcado a las necesidades educativas que requiera cada contenido propuesto en clase, acoplándose al contexto en el que se desarrolle el proceso educativo, así como los requerimientos observables en los estudiantes.

En la actualidad aún existen docentes que plantean una enseñanza basada en el tradicionalismo y se limitan al utilizar técnicas centradas en fomentar una mejor adaptación del estudiante a su proceso educativo debido a distintas circunstancias como la falta de capacitación docente o el deficiente uso de recursos didácticos presentes en el aula, por lo cual es deber de los directivos plantear distintos talleres de capacitación continua direccionados a una enseñanza integral así como el acoplamiento de todo el material didáctico necesario en cada aula de clase.

Las habilidades de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas ayudan a desenvolver habilidades que influyen en la calidad del rendimiento académico de los estudiantes, a continuación, se muestran los conceptos de cada una de ellas y la importancia de cada una dentro del aula de clase.

La motivación: Se centra en el desempeño de pensamientos, las expectativas y la comprensión del mundo. Dentro de la educación se dan muchos casos de motivación intrínseca que orienta a la colaboración en diferentes actividades propias de la gratificación en base a recompensas obtenidas, es decir influye en la persona a realizar alguna actividad con el objetivo de obtener una recompensa.

“Cuando la meta final es estimada como muy valiosa y los obstáculos son superables o cuando posees férrea voluntad, estarás fuertemente motivado.” (Tecnicas de Estudio, 2014, pág. 2). Referente a lo citado se puede trazar, que, si las clases, desagradan al estudiante, este no será capaz de atender o esforzarse por hacerlo, debido a que existen otras prioridades no relacionadas con la clase en las que involucra un mayor interés.

Actitud e Interés: Estos dos aspectos exponen la predisposición que se puede llegar a tener hacia el aprendizaje de nuevos conocimientos. “Para fomentar el interés se deben de considerar diferentes elementos que permitan aprender de manera fácil ordenamientos importantes” (Rivero Merida, 2014, pág. 21). Esto quiere

decir que si se adopta una actitud negativa dentro del estudio no se puede llegar a tener interés en lo que se estudia, por ende, difícilmente el estudiante podrá aprender nuevos conocimientos o ponerlos en práctica.

Atención en los estudiantes: Este se basa en la selección de estímulos que pueden impactar o atraer la mente. “La atención puede acaparar varios objetos a la vez, lo que se supone dispersarla” (Rivero Merida, 2014, pág. 21). La cita hace leyenda a que cuando se hace algo importante la mente se concentra en ello y toda la demás información queda destituida a un segundo plano, hay que tomar en cuenta que el aprendizaje exige mucha atención, por lo que es necesario centrar la máxima concentración posible en aquello que se está estudiando para que pueda ser receptado de la manera más activa posible.

Un estudiante motivado es capaz de equiparar más información que un estudiante que se siente triste y sin ganas de aprender, la motivación es uno de los elementos más importantes dentro del sistema educativo y es esencial que se planteen estrategias continuas direccionadas a potenciar la motivación de los estudiantes por mejorar su desempeño educativo promoviendo un mayor desenvolvimiento de este en cada clase.

La actitud tanto del docente como del estudiante debe de ser siempre positiva, enmarcándose en dar lo mejor de sí cada día, de esta nace el interés por el proceso educativo, ya que si existe una buena actitud el estudiante se interesará por centrar su atención en la clase debido a que estará inclinado a comprender y aportar lo comprendido en la misma.

Tipología de las técnicas lúdicas

Normalmente se conocen dos tipos de actividades lúdicas tomadas en cuenta por las ventajas que poseen y la facilidad de ponerlas en práctica dentro del aula de clase.

Actividades lúdicas libres:

Este tipo de actividades favorece la espontaneidad del momento, fomentando una actividad creadora. “Las actividades lúdicas libres desarrollan la imaginación del sujeto, permitiéndole liberar todo tipo de problemas y depresiones, además permite que el sujeto actúe con plena libertad e independencia” (Solórzano, Bohoquez, & Solanda, 2010, pág. 30)

Actividades lúdicas dirigidas:

Este tipo de actividades aumenta la utilización de juguetes, ayudando a variar diferentes situaciones formativas incrementando el

aprendizaje, favoreciendo el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz. “Las actividades lúdicas dirigidas ofrecen modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño” (Solórzano Calle, Bohoquez, & Solanda, 2010, pág. 31).

Actividades lúdicas interactivas:

“Las actividades lúdicas interactivas llaman el interés del estudiante estimulándole de forma inconsciente a informar de forma continua en la clase debido a que se presentan como una actividad fuera de lo tradicional” (Farnos, 2011, pág. 3).

Referente a lo citado, las nuevas tecnologías le permiten al docente utilizar una serie de herramientas direccionadas a captar la atención del estudiante, convirtiéndose en deber del docente el buscar las estrategias necesarias que puedan optimizar el proceso educativo de su aula tomando siempre en cuenta los recursos con los que cuenta la misma.

Independientemente del entorno donde se genere el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente tiene la obligación de utilizar técnicas que promuevan el dinamismo en clase, creando espacios de recreación relacionados con los contenidos propuestos, planteando una perspectiva educativa diferente enmarcada en la atención, el interés y el desarrollo de las habilidades críticas, creativas y de análisis que promuevan una mejor comprensión de lo establecido por el docente.

El docente actual debe de poseer los conocimientos necesarios en torno al uso de nuevas tecnologías direccionadas al mejoramiento educativo, de manera que pueda utilizar esas herramientas para el mejoramiento académico de sus estudiantes, direccionándoles a interesarse más en su proceso educativo reflexionando que en la actualidad estos están más apegados al uso de herramientas tecnológicas y se desenvuelven mejor en el manejo de las mismas.

Las técnicas lúdicas en el ámbito educativo

El desarrollo de la personalidad proviene en su mayoría del juego, como factor de interacción social. “Las actividades lúdicas se desarrollan en casa como un aspecto de la vida cotidiana, mientras que adentro de la escuela se utilizan como una estrategia de mejoramiento de atención” (Solórzano, Bohoquez, & Solanda, 2010).

Las técnicas lúdicas originan la interacción de ideas, así como el compañerismo y la responsabilidad, aspectos que influyen en el desenvolvimiento del estudiante dentro y fuera del entorno educativo, dando paso a una educación integral formada en conocimientos y valores que permitan un desarrollo social más favorable para las futuras generaciones.

Las técnicas lúdicas en el que hacer de la educación básica

La educación general básica delimita el uso de estrategias y actividades acordes al año y área del aprendizaje en el que se encuentra el estudiante a quien van dirigidos los contenidos, tomando en cuenta los requerimientos que presenten los mismos al momento de elaborar su respectiva planificación. (Solórzano, Bohoquez, & Solanda, 2010).

El uso continuo de técnicas lúdicas involucra una serie de aspectos que resultan integradores en el desarrollo socio-afectivo del estudiante, ya que promueven el mejoramiento en las relaciones interpersonales de los estudiantes optimizando el clima social del aula el cual permite la participación activa y el éxito en el desarrollo de actividades grupales orientadas al mejoramiento educativo.

Fundamentación Filosófica

De acuerdo a lo antes expuesto, el proceso de humanización tiene como objetivo el construir al individuo en una sociedad ya dada y, para alcanzar este fin, se afronta la realidad, usando las facultades intelectuales para interactuar en un contexto humanizado, pues tan solo la pertenencia a un grupo y a una cultura permite desarrollar la educación del hombre. De esta manera, Comte citado por Sartre (1997), señala que “por humanismo se puede entender a la teoría que toma al hombre como fin y como valor superior.

La misma se proyecta a través del humanismo como nuevo paradigma educativo, el cual consiste en formar a un ser humano social e integral, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive y se desarrolla.

Es importante indicar que el educador sigue teniendo un papel decisivo en la conformación de la personalidad de los estudiantes, de su preparación y actitudes dependerán en considerable medida los resultados logrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Fundamentación Epistemológica

“El conocimiento capacita al individuo para reaccionar adecuadamente ante el mundo que le rodea justamente porque lo hace con su misma conducta” (Skinner, 1953, pág. 26). El texto anterior citado, nos muestra la necesidad de guiar y capacitar en todo momento al estudiante con el objetivo de que pueda tomar las decisiones adecuadas acerca de la importancia de su aprendizaje, así mismo es muy importante que exista un estudio total de la realidad que permita plantear diferentes alternativas de solución al tema central de estudio.

El presente estudio está fundamentado en el empirismo, principalmente en el paradigma psico-educativo conductista, el mismo que nos muestra que mediante las diferentes sensaciones e ideas se puede

llegar al conocimiento. Este paradigma estudia la descripción y la aplicación de las diferentes conductas que se pueden observar en un individuo, las mismas que pueden variar según en base a cómo interactúan con los diferentes factores externos.

Esta definición de los métodos lúdicos puede influir en el lado volitivo-conductual del ser humano, propiciando el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, ayudar y ser ayudado mientras que el juego promueve elementos técnicos-constructivos en el ser humano influyendo en el desarrollo social del mismo, asimilando nuevos conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados a obtener, enriqueciendo indirectamente su capacidad cognitiva.

Fundamentación Pedagógica

La educación, como una necesidad fundamental dentro de la vida del ser humano, es el nexo de la experiencia de participación con las diferentes actividades dirigidas a la adquisición que confiere la educación moderna y su particular función social.

“En este modelo pedagógico el alumno es el constructor de su propio conocimiento, ya que accede a un nivel superior de desarrollo

intelectual, donde puede pensar, reflexionar e investigar” (Borja, 2014, pág. 28).

El modelo pedagógico planteado es que el estudiante puede auto desarrollar su intelecto, ya que se fomenta el interés por obtener nuevos conocimientos que lo ayuden a destacar. La necesidad de establecer un respaldo pedagógico que fundamenten este estudio ha llevado a enmarcar el mismo dentro de la teoría cognitiva la misma que se enfoca en la atención, la percepción, la memoria, la inteligencia y el lenguaje que utiliza el estudiante en su normal desenvolvimiento académico y como este puede influir en mejorar las habilidades en el desarrollo de las matemáticas.

El docente debe de poseer el conocimiento necesario para implementar estrategias pedagógicas direccionadas a profundizar el análisis de contenidos curriculares permitiéndole al estudiante un discernimiento de la información que lo ayude a comprenderla de forma más sencilla optimizando su proceso de aprendizaje en conjunto con los demás miembros del grupo.

Fundamentación Psicológica

Considerando que el juego es una de las actividades de interacción que más incide el proceso de aprendizaje de los estudiantes debido que, a través de este se logra establecer significados e impartir conocimientos de forma dinámica, se puede afirmar que mediante el uso de técnicas lúdicas se pueden desarrollar nuevas formas de explorar la realidad desde una perspectiva diferente, potenciando el intercambio de ideas dentro y fuera del aula de clase.

“Los niños encuentran en el juego un descanso de la realidad y experiencias acomodadas a sus necesidades, lo cual da como resultado un equilibrio psíquico que estimula el desarrollo de la imaginación y la creación de una identidad personal” (Soriano, 2013, pág. 96). Respecto a la cita anterior, es importante que el docente aplique estrategias lúdicas que concuerden con la edad de los estudiantes, ya que estas actividades crean una base para el desarrollo futuro de una identidad personal.

La lúdica incide de forma positiva en los seres humanos, debido a que este es un ser activo que necesita auto-expresarse y la mejor manera de hacerlo es mediante el juego, por otra parte, permite una mejor adaptación al entorno educativo fortaleciendo las relaciones

interpersonales existentes dentro y fuera del aula de clase, permitiendo el intercambio de criterios en torno a una idea en común.

Cuando el docente desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje en un momento dinámico y de integración, logra que sus estudiantes se interesen en la clase y se enlacen con el dinamismo eso hace en la que estimula de manera inconsciente a su cerebro a prestar atención a lo propuesto en la clase, así se va creando un ambiente agradable capaz de satisfacer las necesidades que se presenta en cada uno de los estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Capítulo segundo “Derechos del buen vivir”

Sección quinta “Educación”

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. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio

de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Capítulo tercero “Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria”

Sección segunda “Jóvenes”

Art. 39.- El Estado garantizará los derechos de las jóvenes y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio a través de políticas y

programas, instituciones y recursos que aseguren y mantengan de modo permanente su participación e inclusión en todos los ámbitos, en particular en los espacios del poder público.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 6.- “Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

Literal o). Elaborar y ejecutar las adaptaciones curriculares necesarias para garantizar la inclusión y permanencia dentro del sistema educativo, de las personas con discapacidades, adolescentes y jóvenes embarazadas”;

Art. 7.- “Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos: **Literal o).** Contar con propuestas educacionales flexibles y alternativas que permitan la inclusión y permanencia de aquellas personas que requieran atención prioritaria, de manera particular personas con discapacidades, adolescentes y jóvenes embarazadas.

Términos Relevantes

- **Aptitudes:** Capacidad para realizar ciertas tareas o actividades con éxito, que es susceptible de desarrollarse con los conocimientos y la práctica.
- **Autocrítica:** es la disposición que tienen las personas para admitir sus errores para su posterior corrección. La autocrítica permite según los especialistas en psicología a un mayor conocimiento de la persona de sus verdaderas habilidades
- **Cognitivo:** La psicología cognitiva estudia procesos mentales como la percepción, la memoria o el lenguaje; los medios de comunicación cumplen una función comunicativa cuando las personas recurren a ellos para satisfacer necesidades de carácter instrumental, afectivo, cognitivo, social o de cualquier otra clase
- **Contexto:** Conjunto de circunstancias que rodean una situación y sin las cuales no se puede comprender correctamente.
- **Didáctica:** Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.
- **Esquema:** Exposición ordenada de los puntos o cuestiones esenciales de un asunto o materia; en especial la escrita en que dichos puntos se relacionan con líneas, u otros signos que indiquen su interdependencia.
- **Experimental:** Es una situación, objeto o fenómeno siempre que se lo entienda como el resultado de una prueba que busca variar los parámetros normales para tal elemento o experiencia.

- **Funcional:** es aquello perteneciente o relativo a las funciones. El concepto está vinculado a algo o alguien que funciona o sirve.
- **Indicadores:** Una proposición que relaciona un fenómeno observable con un hecho no observable.
- **Intelecto:** Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.
- **Interactivo:** Un sistema es interactivo cuando permite un diálogo continuo entre el usuario y la aplicación, respondiendo ésta a las órdenes de aquel.
- **Lúdico:** Designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín ludus que significa "juego".
- **Metodología:** Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal.
- **Percepciones:** La percepción obedece a los estímulos cerebrales logrados a través de los 5 sentidos, vista, olfato, tacto, auditivo y gusto, los cuales dan una realidad física del entorno.
- **Sistemáticos:** Que sigue o se ajusta a un sistema (conjunto ordenado de normas y procedimientos).
- **Volitivo:** es aquello relacionado con los actos y fenómenos de la voluntad.

CAPITULO III

3. Metodología proceso análisis y discusión de resultados

El enfoque cualitativo tiene la finalidad de describir el hecho encontrado, comprender su realidad establecida dentro del contexto educativo, analizar con profundidad la problemática encontrada y establecer los diferentes motivos que fueron causa de la misma, Así mismo, está enfocada en una investigación de campo, la misma que asistió al lugar donde surgen los acontecimientos. Se consideró la participación de los diferentes miembros que componen la unidad educativa tomando en cuenta la perspectiva que pueda aportar cada uno de ellos. Se comprobó el grado de conocimiento acerca del No uso del método lúdico.

Con la finalidad de recolectar la información se han utilizado diversas herramientas como la encuesta que consideró un enfoque cuantitativo, obteniendo resultados numéricos que serán utilizados para realizar un análisis validado dentro de gráficos que mostrarán la realidad existente en la Unidad Educativa objeto de estudio, y la entrevista que fue dirigida al directivo del plantel, es importante mencionar que las mismas fueron evaluadas, analizadas y elaboradas con previa anticipación, valorando las necesidades presentes en torno al tema central de estudio, identificando los aspectos que pueden incidir en el completo desarrollo de la investigación en curso.

3.1. Tipos de investigación

La investigación como una base orientada a plantear nuevas teorías, nos permite establecer una relación directa con la realidad, considerando que existen diferentes tipos de investigación que inducen a mejorar la comprensión del tema central de estudio desde diferentes perspectivas. A continuación, se detallan los tipos de investigación utilizados en este proyecto de estudio.

- **Investigación de campo:** Esta investigación servirá de mucha ayuda ya que con ella se podrá aplicar las encuestas a los estudiantes para identificar la problemática que se encontró en la unidad educativa por lo que es la encargada de recabar información desde el punto mismo donde surge la problemática, además, brindan las herramientas necesarias en la se puedan recolectar datos reales e información verificable.
- **Investigación descriptiva:** Esta investigación ayuda en el análisis de la información ya que la presenta de forma detallada resaltando cada uno de los elementos que interactúan dentro del contexto de estudio y en ella se pueda describir cada causa que se identificó en la situación conflicto y que se pueda buscar una solución viable en la que los talleres educativos sirvan de mucho para que los estudiantes puedan desenvolverse bien en sus actividades escolares.
- **Investigación Bibliográfica:** La investigación bibliográfica es muy importante para el desarrollo del tema en estudio aquí se

investigará mediante los artículos publicados en revistas, se utilizarán los libros digitales que están en la web y los libros físicos que están en la biblioteca de la Facultad de Filosofía, además se investigara por medio de las fuentes bibliográficas de las paginas como Latindex, Scielo, Dialnet, Redalyc y demás páginas web que ayude con información veraz y confiable para este investigación aplicada en la unidad educativa antes mencionada.

3.1.1. Técnicas de la investigación

Las técnicas que se aplicaran en esta investigación será las tres más utilizadas son la observación, la encuesta y la entrevista, esta se la utilizara de acuerdo como se explique en los objetivos específicos del capítulo uno u como se apliquen en cada instrumento según las variables a ser investigadas.

3.2. Población y muestra

En esta investigación fue necesario definir una población que se identificó dentro de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, la cual se obtuvo la muestra que fue de los estudiantes del 8vo año de educación básica.

La muestra es representativa y la que sirve para aplicar la encuesta e identificar la problemática existente dentro del contexto, es así que se

aplicó también encuesta los docentes que imparten sus clases de matemática dentro de la unidad educativa.

Por lo tanto, se llevó a cabo también una entrevista a la máxima autoridad de la unidad educativa la cual nos demostró existe una gran falta de aplicación e talleres educativos ligados al método lúdico para que los docentes puedan aplicar en sus clases de matemáticas.

Es menester de las autoridades hacer que se apliquen las propuestas en las pequeñas muestras que se utiliza para hacer la investigación y así erradicar la problemática que se presenta día a día dentro de la unidad educativa.

La muestra es no probabilística ya que su representación está por debajo de los 500 permutantes dentro de la investigación ya que según la tabla de Harvard se dice que debe realizar una investigación a los que pasen más de 500 personas se aplica la investigación Probabilística por lo tanto se presenta como un censo en estudio.

3.3. Análisis de los resultados

Los resultados de la entrevista y las encuestas se detallan a continuación:

3.3.1. Encuestas Estudiantes, Pregunta No.1

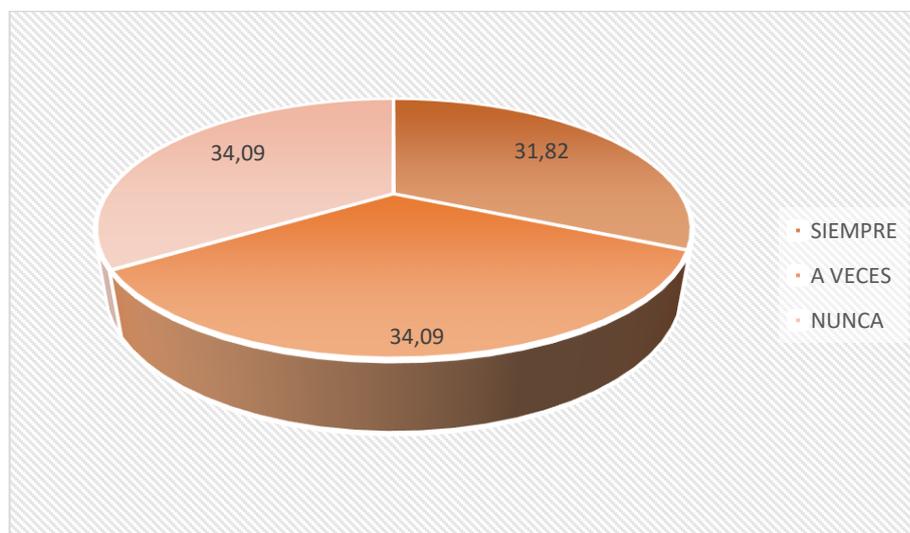
1.- ¿Crees que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de tu mente?

Tabla 2: Desarrollo de la mente por medio de las actividades lúdicas

8vo. ITEM	PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	8	5	1	14	31.82
	A VECES	7	6	2	15	34.09
	NUNCA	7	6	2	15	34.09
	TOTAL	22	17	5	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 2: Desarrollo de actividades lúdicas



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Mediante los resultados obtenidos en la primera pregunta determinamos que los estudiantes afirman que las actividades lúdicas les ayuda al desarrollo de la mente, están de acuerdo representado la variable siempre con el 31.82%, a veces, con el 34.09% y el nunca con el 34.09%, el resultado nunca salió alto porque hay alumnos que no tienen conocimiento de lo que son las actividades lúdicas.

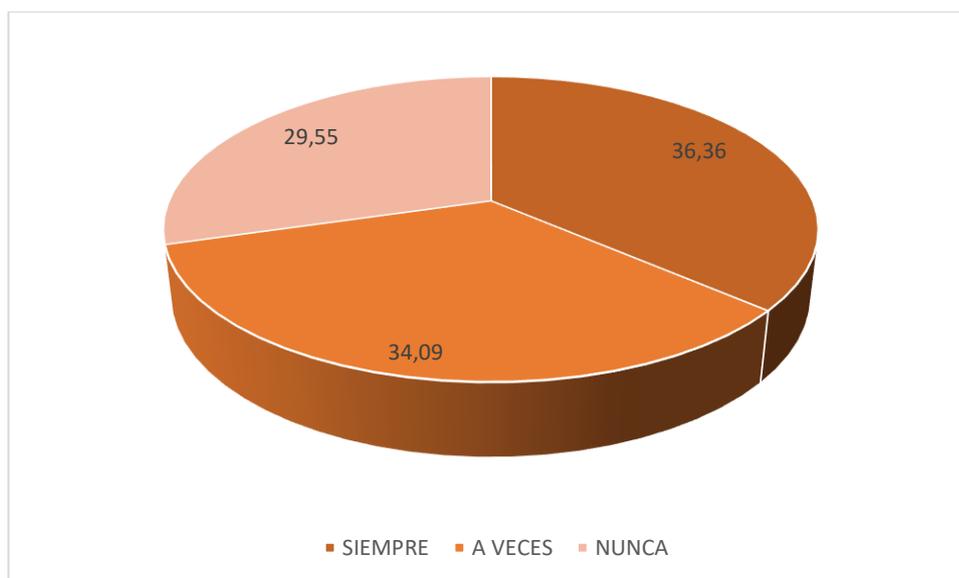
2.- ¿Las clases de matemáticas las recibes con motivación e interés?

Tabla 3: Clases con motivación

8vo.	ITEM PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
2	SIEMPRE	5	9	2	16	36.36
	A VECES	4	8	3	15	34.09
	NUNCA	4	7	2	13	29.55
	TOTAL	13	24	7	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 3: Clases con motivación



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Mediante los resultados se puede observar que los alumnos tratan de recibir las clases con motivación, ocupando siempre el 36.36%, a veces el 34.09% y nunca el 29.55% de los resultados

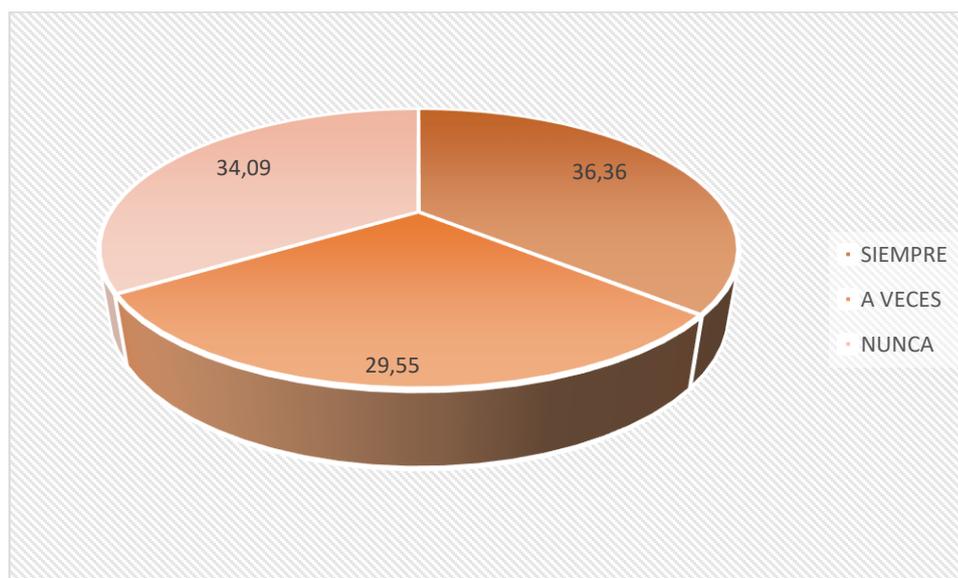
3.- ¿Puede resolver ejercicios y problemas que le plantea el docente en clases?

Tabla 4: Resolver ejercicios planteados por el docente

8vo. ITEM	PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
3	SIEMPRE	6	6	4	16	36.36
	A VECES	4	6	3	13	29.55
	NUNCA	4	7	4	15	34.09
	TOTAL	14	19	11	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 4: Ejercicios planteados por docente



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el resultado vemos que si logran resolver ejercicios planteados por el docente en clases, la variable siempre ocupa el primer lugar con el 36.36% a veces ocupa el tercer lugar con el 29.55% y nunca ocupa el segundo lugar con el 34.09%.

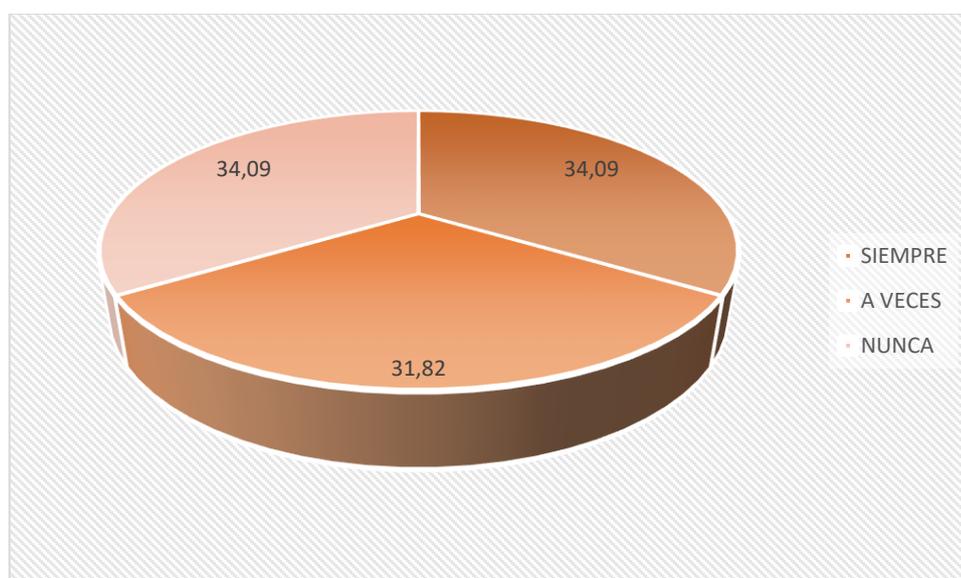
4.- ¿Después de las clases les resulta complicado resolver ejercicios matemáticos en casa?

Tabla 5: Después de clases le resulta complicado resolver ejercicios

8vo. ITEM	PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
4	SIEMPRE	7	5	3	15	34.09
	A VECES	6	6	2	14	31.82
	NUNCA	7	5	3	15	34.09
	TOTAL	20	16	8	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 5: Nivel de complejidad de ejercicios



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el resultado vemos que la variable siempre y nunca empata, con el 34.09% y a veces queda con el 31.82% es decir que si se les dificulta y al mismo tiempo no, depende de que reciban ayuda en casa o clases extras para que puedan resolver los ejercicios.

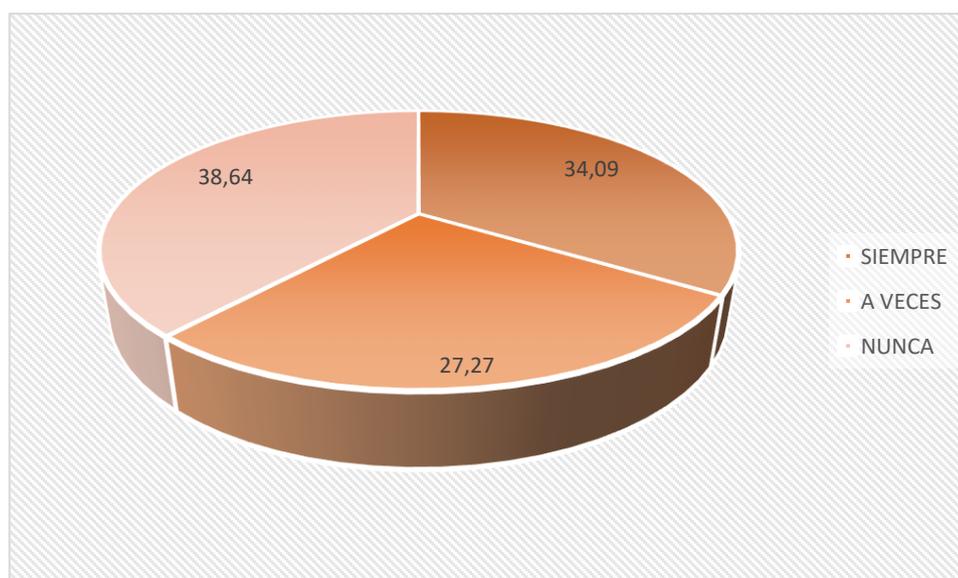
5.- ¿Percibes interés de tus docentes cuando expones tus ideas?

Tabla 6: Interés del docente al expresar ideas

8vo.		A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
ITEM	PARALELOS					
5	SIEMPRE	8	4	3	15	34.09
	A VECES	7	4	1	12	27.27
	NUNCA	8	5	4	17	38.64
	TOTAL	23	13	8	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 6: Interés del docente al explicar ideas



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el ítem 5 podemos ver que los alumnos no perciben mucho interés por parte de los docentes al momento que exponen sus ideas durante las clases, nunca obtiene el 38.64%, siempre 34.09% y a veces el 27.27%.

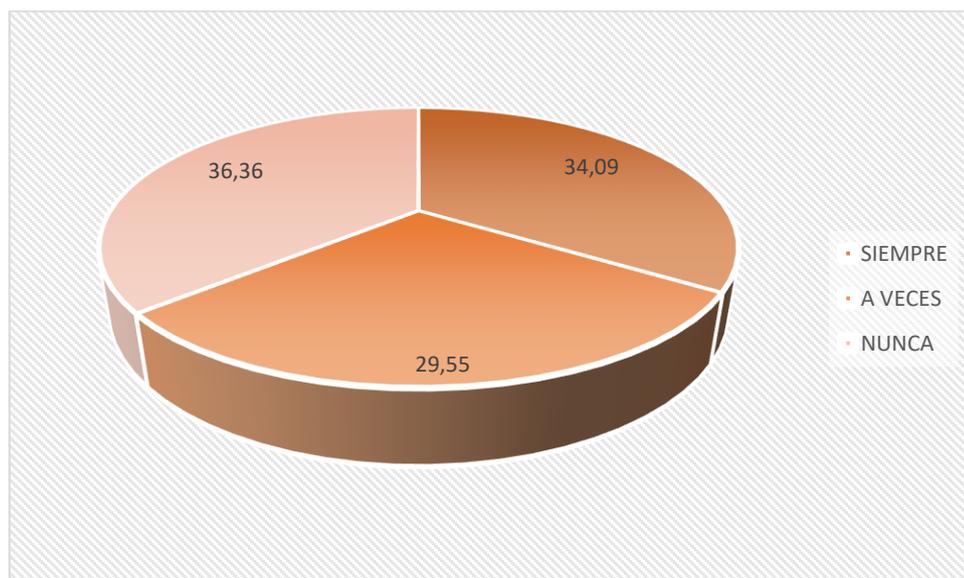
6.- ¿Realizas juegos conjuntamente con tu profesor(a) en el aula?

Tabla 7: Juegos con el profesor para el aprendizaje

8vo.	ITEM	PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
6	SIEMPRE		4	7	4	15	34.09
	A VECES		5	5	3	13	29.55
	NUNCA		4	8	4	16	36.36
	TOTAL		13	20	11	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 7: Juegos con los profesores



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Mediante los resultados obtenidos se puede observar que nunca ocupa el primer lugar con el 36.36%, siempre el segundo lugar con el 34.09% y a veces el 29.55%.

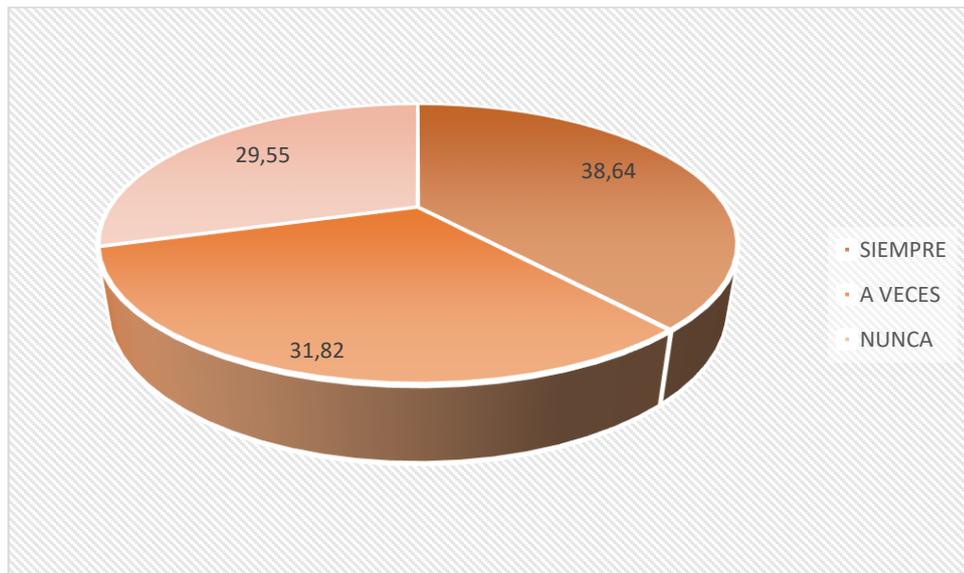
7.- ¿Consideras que los juegos son importantes para tu aprendizaje?

Tabla 8: Los juegos son importantes para el aprendizaje

8vo.	ITEM	PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
7	SIEMPRE		8	6	3	17	38.64
	A VECES		8	4	2	14	31.82
	NUNCA		7	3	3	13	29.55
	TOTAL		23	13	8	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 8: Juegos importantes para el aprendizaje



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Se puede observar que los resultados son favorables en cuanto a considerar que los juegos son buenos para el aprendizaje, la variable siempre ocupa el primer lugar con el 38.64%, a veces el 31.82% y nunca el 29.55%

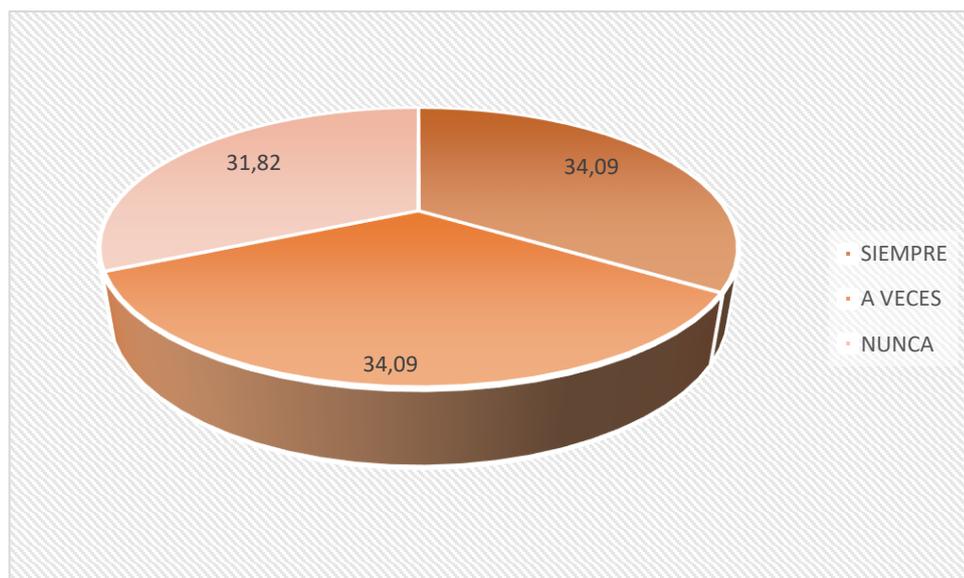
8.- ¿Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero?

Tabla 9: Aprendizaje mediante juegos

8vo.	ITEM PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
8	SIEMPRE	9	4	2	15	34.09
	A VECES	8	5	2	15	34.09
	NUNCA	9	3	2	14	31.82
	TOTAL	26	12	6	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 9: Aprendizaje mediante juegos



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Mediante los resultados en el ítem 8 vemos que a los estudiantes se les hace más fácil aprender mediante juegos, la variable siempre obtiene el 34.09%, a veces el 34.09% y nunca el 31.82%

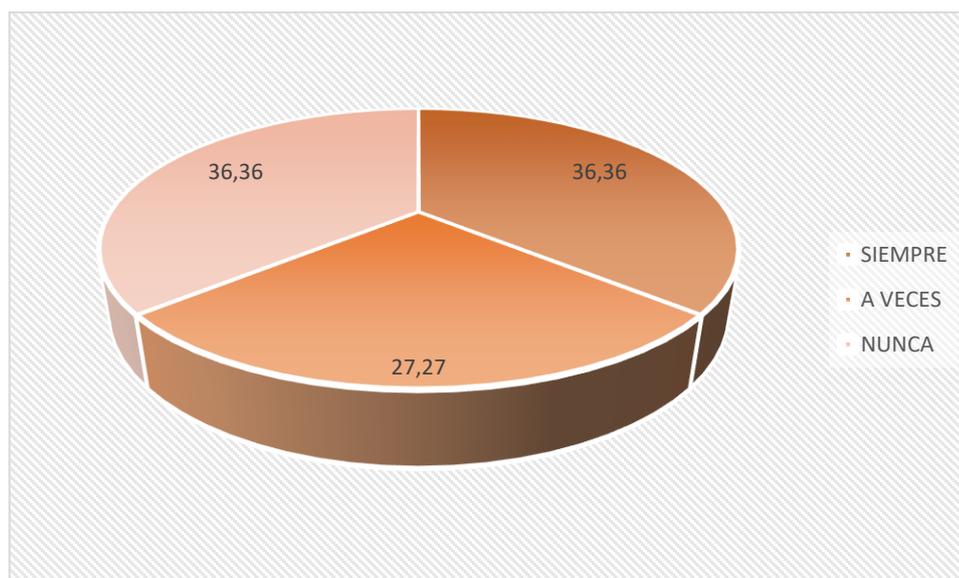
9.- ¿Consideras suficiente los recursos lúdicos empleados en tu salón?

Tabla 10: Recursos lúdicos en clases

8vo. ITEM	PARALELOS	A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
9	SIEMPRE	5	8	3	16	36.36
	A VECES	5	5	2	12	27.27
	NUNCA	4	8	4	16	36.36
	TOTAL	14	21	9	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 10: Recursos lúdicos



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En los resultados del ítem 9 se puede ver que las variables siempre y nunca empatan con el porcentaje del 36.36% y a veces con el 27.27%

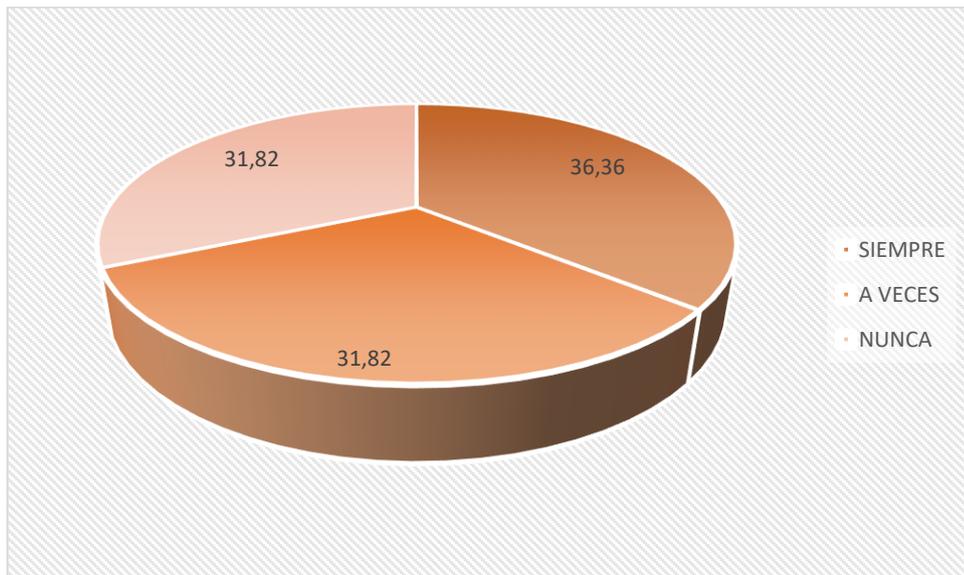
10.- ¿Cómo estudiante consideras que una guía didáctica actualizada con métodos lúdicos facilitará una mejor comprensión en clases?

Tabla 11: Consideración como estudiante

8vo.		A	B	C	TOTAL	PORCENTAJE
ITEM	PARALELOS					
10	SIEMPRE	11	4	1	14	36.36
	A VECES	9	4	1	14	31.82
	NUNCA	10	3	1	16	31.82
	TOTAL	30	11	3	44	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 11: Consideración como estudiante



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En los resultados se pueden observar que si consideran de forma positiva la implementación de los métodos lúdicos el siempre obtiene el 36.36%, nunca y a veces empatan con el 31.82%.

3.3.1.2. Preguntas dirigidas a los profesores

Encuesta profesores, pregunta No. 1

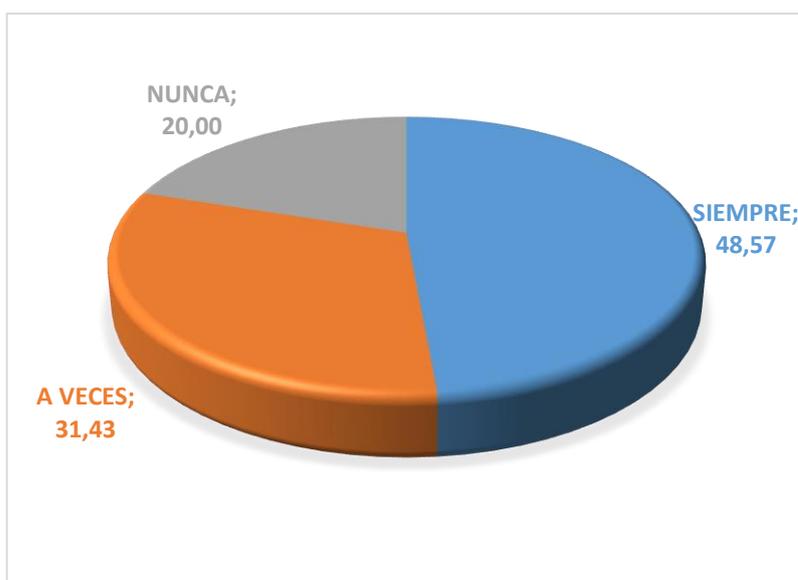
1.- ¿Considera usted importante potenciar el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Tabla 12: Desarrollo cognitivo de los estudiantes

ITEM	PROFESORES	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	10	7	17	48,57
	A VECES	7	4	11	31,43
	NUNCA	3	4	7	20,00
	TOTAL	20	15	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 12: Desarrollo cognitivo de los estudiantes



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Se puede apreciar que la mayoría de los profesores consideran que es importante el desarrollo cognitivo de los estudiantes, siempre obtiene el 48.57%. A veces el 31.43% y nunca el 20%

Encuesta profesores, pregunta No. 2

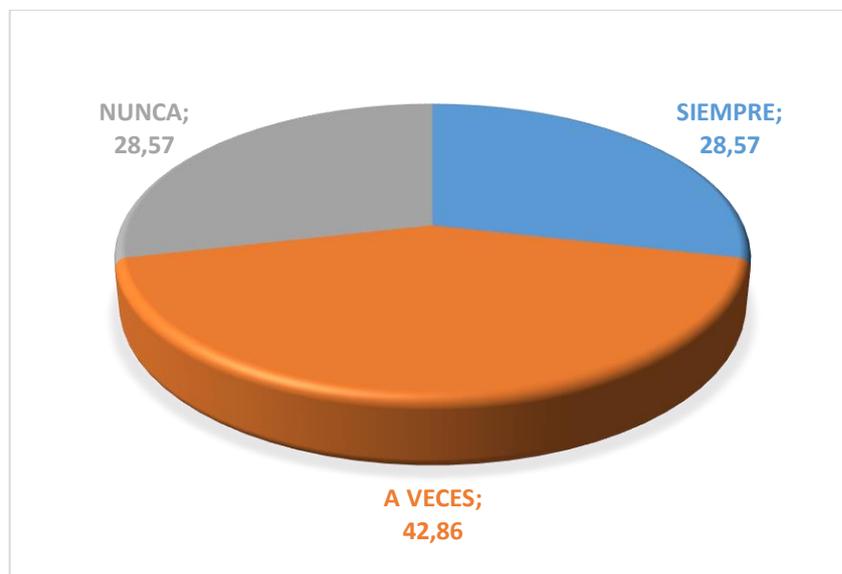
2.- ¿Utiliza Ud. durante su proceso áulico algún juego lúdico?

Tabla 13: Utiliza juegos lúdicos

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
2	SIEMPRE	6	4	10	28,57
	A VECES	8	7	15	42,86
	NUNCA	3	7	10	28,57
	TOTAL	17	18	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 13: Utiliza juegos lúdicos



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Como no se ha implantado este sistema la mayoría de los profesores pocas veces usan juegos lúdicos, a veces obtiene el 42.86%, siempre el 28.57% y nunca el 28.57%

Encuesta profesores, pregunta No. 3

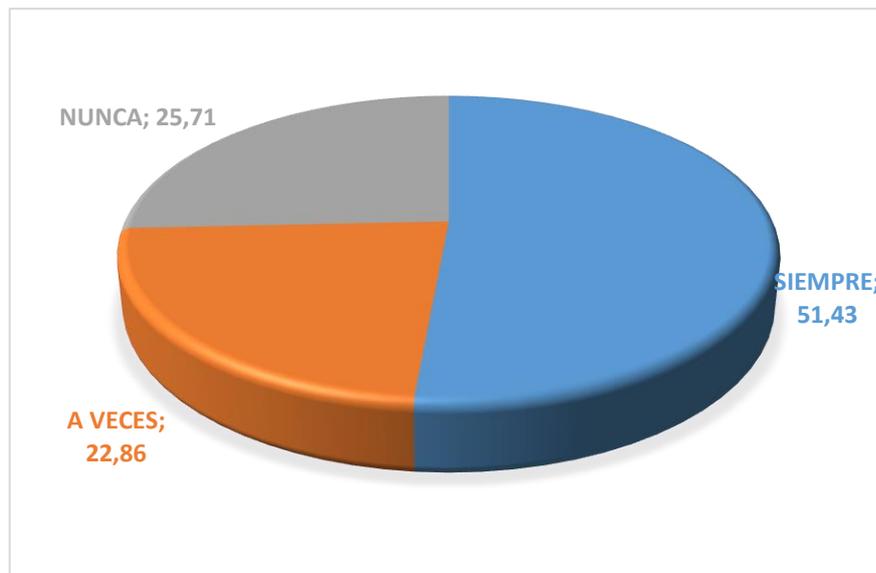
3.- ¿El uso de juegos lúdicos mejoraría la psicomotricidad y el desempeño de sus educandos?

Tabla 14: El uso de los juegos lúdicos mejoraría el aprendizaje

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
3	SIEMPRE	12	6	18	51,43
	A VECES	5	3	8	22,86
	NUNCA	3	6	9	25,71
	TOTAL	20	15	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 14: El uso de los juegos lúdicos sobre el aprendizaje



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En este ítem vemos que están conscientes que el uso de juegos lúdicos va a mejorar el desempeño de los alumnos, siempre obtiene el 51.43%, a veces 22.86% y nunca 25.71%

Encuesta profesores, pregunta No. 4

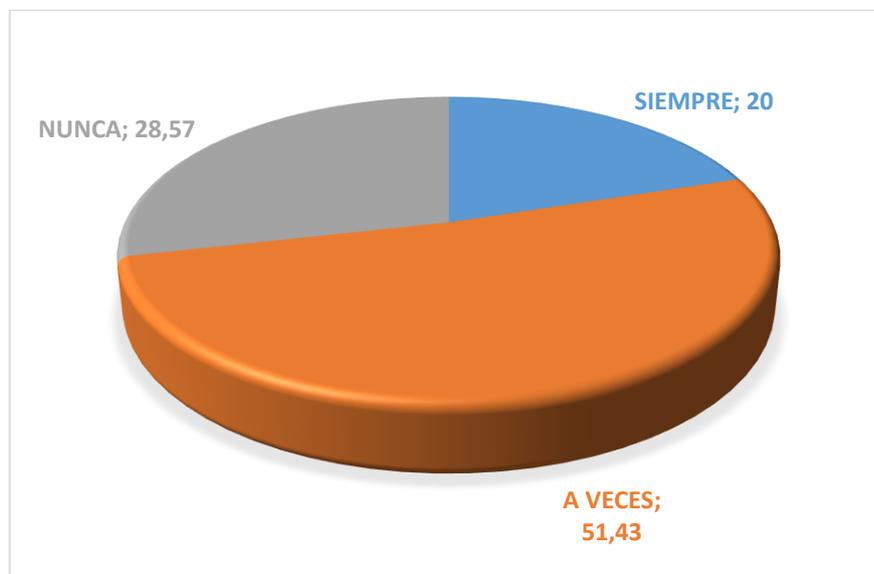
4.- ¿Participan activamente los estudiantes durante las clases?

Tabla 15: Participan activamente los estudiantes en clases

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
4	SIEMPRE	4	3	7	20
	A VECES	10	8	18	51,43
	NUNCA	3	7	10	28,57
	TOTAL	17	18	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 15: Participación de los estudiantes en clases



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Se puede notar que la participación de los estudiante no es completa, siempre obtiene el 20%, a veces el 51.43% y nunca el 28.57%

Encuesta profesores, pregunta No. 5

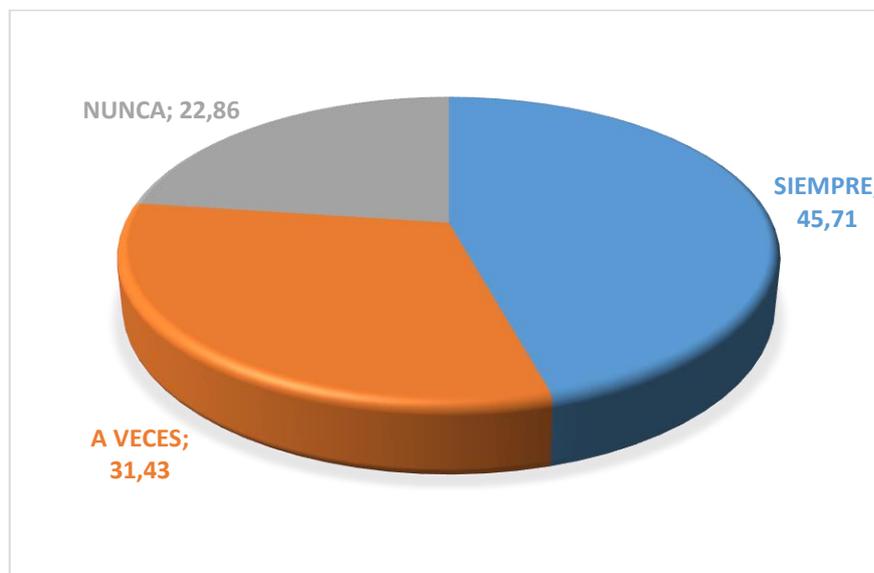
5.- ¿Al ejecutar juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?

Tabla 16: Ejecutar juegos ayudan al aprendizaje

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
5	SIEMPRE	10	6	16	45,71
	A VECES	7	4	11	31,43
	NUNCA	4	4	8	22,86
	TOTAL	21	14	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 16: Ejecutar juegos en el aprendizaje



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el ítem 5 se puede apreciar que los docentes están conscientes que al ejecutar juegos los estudiantes tendrían un mejor desempeño en clases, siempre obtiene el 45.71%, a veces el 31.43% y nunca el 22.86%.

Encuesta profesores, pregunta No. 6

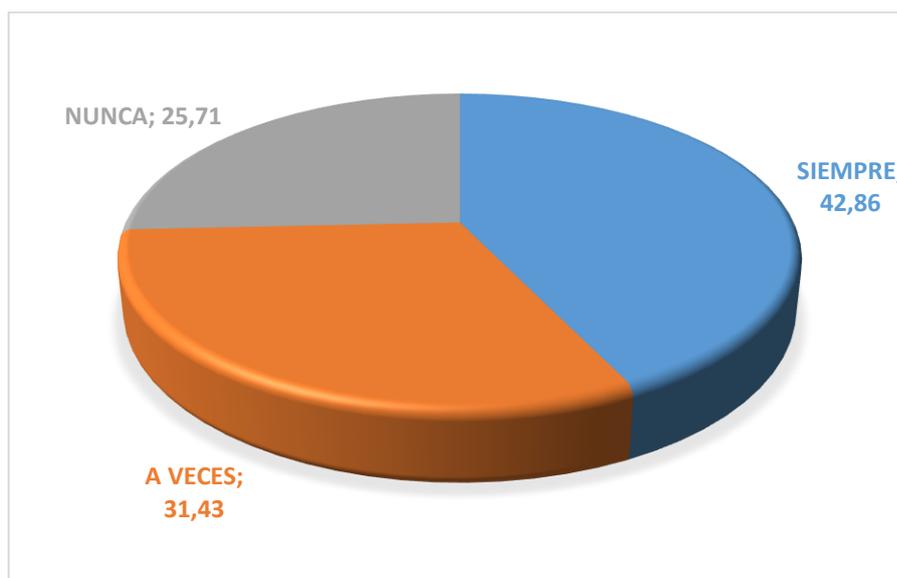
6.- ¿Considera que los juegos lúdicos mejorarían la calidad del aprendizaje?

Tabla 17: Los juegos lúdicos mejorarían la calidad del aprendizaje

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
6	SIEMPRE	10	5	15	42,86
	A VECES	8	3	11	31,43
	NUNCA	5	4	9	25,71
	TOTAL	23	12	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 17: los juegos lúdicos mejorarían el aprendizaje



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el ítem 6 se puede apreciar que la variable siempre obtiene el 42.86%, a veces el 31.43% y nunca el 25.71%

Encuesta profesores, pregunta No. 7

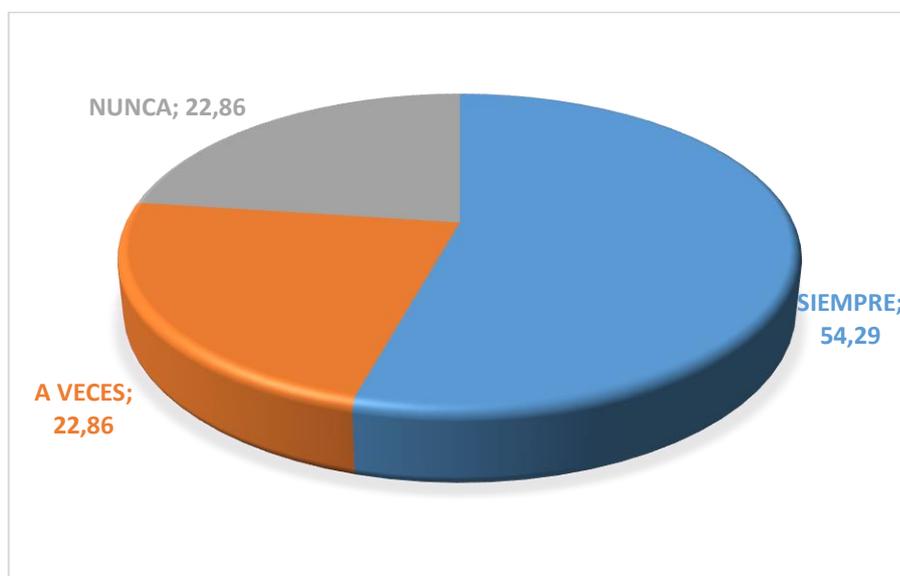
7.- ¿Los educandos se muestran participativos durante el desarrollo de la propuesta?

Tabla 18: Hay participación de los alumnos mediante el desarrollo de clases

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
7	SIEMPRE	12	7	19	54,29
	A VECES	5	3	8	22,86
	NUNCA	3	5	8	22,86
	TOTAL	20	15	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 18: Participación de los alumnos en clases



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el ítem 8, se puede apreciar que los educandos si se muestran participativos en el desarrollo de las actividades, siempre obtiene el 54.29%. A veces el 22.86% y nunca el 22.86%.

Encuesta profesores, pregunta No. 8

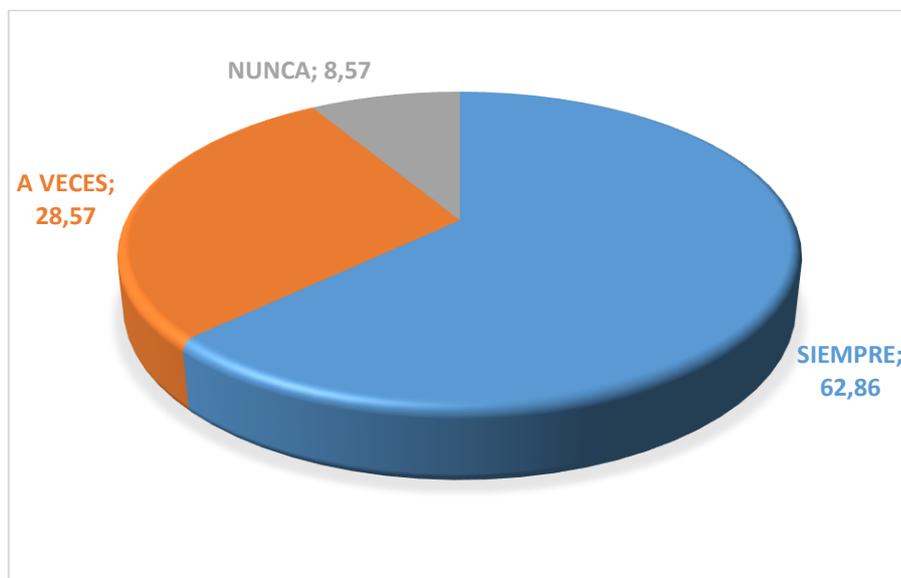
8.- ¿Considera la lúdica influyente sobre las habilidades sociales y afectivas?

Tabla 19: La lúdica influye sobre las habilidades sociales y afectivas

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
8	SIEMPRE	13	9	22	62,86
	A VECES	6	4	10	28,57
	NUNCA	2	1	3	8,57
	TOTAL	21	14	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 19: La lúdica influye en las habilidades



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el ítem 8 se puede apreciar que los docentes consideran a la lúdica influyente, el siempre obtiene 62.86%, a veces el 28.57% y nunca el 8.57%.

Encuesta profesores, pregunta No. 9

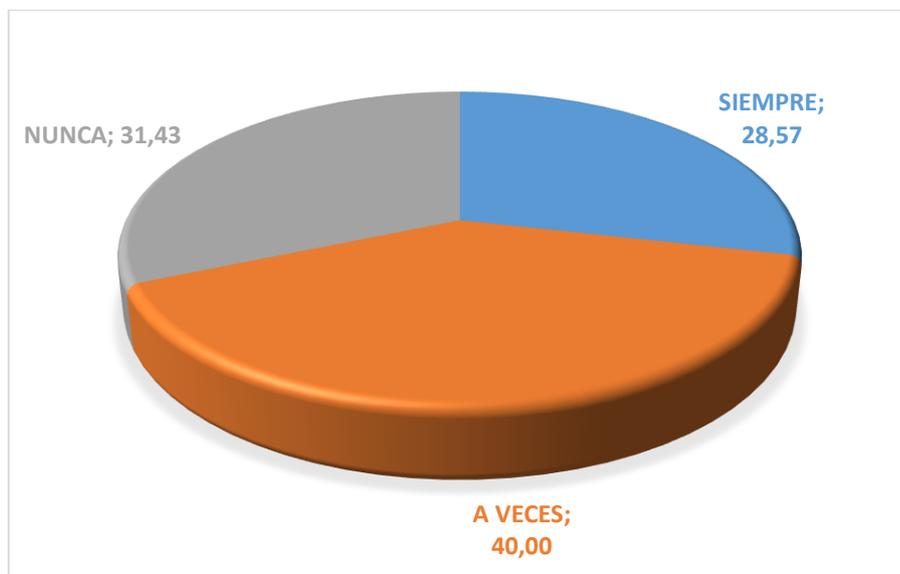
9.- ¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación?

Tabla 20: Incluyen actividades lúdicas en su planificación

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
9	SIEMPRE	7	3	10	28,57
	A VECES	6	8	14	40,00
	NUNCA	4	7	11	31,43
	TOTAL	17	18	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 20: Incluyen actividades lúdicas en la planificación



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

En el ítem 9 se aprecia que pocas veces incluyen actividades lúdicas en las clases, siempre obtiene el 28.57%, a veces el 40% y nunca el 31.43%.

Encuesta profesores, pregunta No. 10

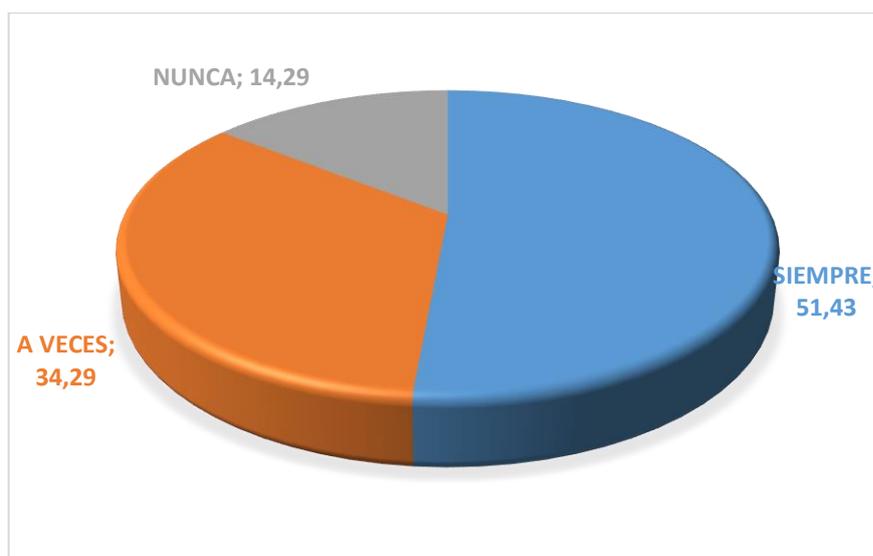
10.- ¿Usted como docente considera que una guía didáctica es un soporte pedagógico adicional para enseñanzas y al desarrollo emocional y cognitivo de sus estudiantes?

Tabla 21: Guía didáctica como soporte adicional

ITEM	CICLOS	C. BASICO	C. DIVERSIFICADO	TOTAL	PORCENTAJE
10	SIEMPRE	10	8	18	51,43
	A VECES	6	6	12	34,29
	NUNCA	3	2	5	14,29
	TOTAL	19	16	35	100

Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Gráfico 21: Guía didáctica como soporte



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Se puede apreciar que en el ítem 10 los docentes están conscientes que una guía didáctica es un soporte muy bueno, la variable siempre obtiene el 51.43%, a veces el 34.29% y nunca el 14.29%.

3.3.2. Conclusión de la entrevista al rector

Se realizó una entrevista al alto mando del colegio, que fue el rector en la cual obtuvimos como conclusión que, para él, los juegos lúdicos desarrollan la destreza cognitiva ya que, aplicados de acuerdo a métodos actuales, así se aprende jugando, ya que los alumnos están en la etapa del juego ahora el docente cumple un factor importante ya que debe precisar cuál es el juego que más se utiliza.

Consiguiendo de esta forma motivar creando deseo y entusiasmo de mejorar el entorno, el estado de ánimo para aprender.

3.3.3. Conclusión de las encuestas (Estudiantes y Docentes)

Como conclusión de la encuesta a los estudiantes tenemos que ellos por medio de los métodos clásicos de enseñanza no están prestos a atender al 100%, que para ellos se hace más llamativo una clase activa con juegos y enseñanza moderna para que de esta forma estén despiertos en su totalidad y puedan rendir de forma total sobre los estudios en base a la materia matemáticas.

Por consiguiente, en las encuestas a los profesores se ve que si están prestos para implementar nuevas técnicas de estudio como lo es los métodos lúdicos, para que de esta forma el rendimiento del alumno mejore y su tarea como profesor se vea de forma pulcra y excelente.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1. TITULO

“Talleres Educativos”

4.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La presente investigación ayudo a demostrar que en la enseñanza se debe aplicar en las matemáticas las técnicas y juegos lúdicos para que los estudiantes mejoren su aprendizaje es así que yo Romel Tibán con el afán de poder cambiar el tipo de enseñanza he decidido hacer este proyecto para ampliar sobre el conocimiento de métodos lúdicos y hacer una clase más atractiva, esto se lograra mediante el esfuerzo y empeño propuesto por mi persona, se aplicará en el colegio Francisco Huerta Rendón porque fue la población estudio y dependiendo de sus resultados demostrare que se puede aplicar la propuesta en los demás colegios de la ciudad de Guayaquil.

Por esto, tiene suma relevancia atenuar los signos de alerta entre los estudiantes como la falta de atención, concentración en materias numéricas, así como el desinterés presentado ante las teorías impartidas a diario por los docentes de cada área.

El impacto social que se generará, con la aplicación de los talleres educativos se logrará mejorar el aprendizaje de los estudiantes elevando la satisfacción entre los docentes de institución educativa y los padres de familia así creando bases sólidas desde los primeros años de educación y puedan ingresar al bachillerato sin problema alguno.

De este modo, se podrán desarrollar el método lúdico y seleccionar los juegos lúdicos en la estructura de los talleres educativos justificados en la gran expectativa y positivismo que demostraron los estudiantes respecto a la realización de los mismos, todo esto luego del análisis de los datos recogidos que se presentaron en las encuestas de los estudiantes y docentes de la unidad educativa.

4.3. Objetivo General

Elaborar el diseño de los talleres Educativos que contengan el método lúdico y los juegos lúdicos para mejorar el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de 8vo. Año de educación básica de la unidad Educativa FHR y se desarrollen sus habilidades cognitivas.

4.4. Objetivos específicos

- Diseñar cada una de las actividades con el método lúdico

- Desarrollar las evaluaciones de cada una de las actividades para que se puedan complementar con los juegos lúdicos.
- Elaborar los juegos de manera que se puedan ejecutar cuando se apliquen las actividades dentro de las clases.

4.5. Aspectos teóricos de la propuesta

Aspecto Sociológico

Dentro del aspecto sociológico es que las metodologías de investigación fueron con datos reales por lo consiguiente se puede determinar la ejecución del proyecto como tal, porque tiene la aceptación tanto por parte de la autoridad principal de la institución, de los docentes y los más importantes en este plano los estudiantes.

Aspecto Psicológico

Este aspecto es de gran relevancia en la educación ya que con los aportes teóricos de muchos Psicólogos hacen que la educación avance y se mejore en la calidad educativa haciendo referencia en los proyectos educativos y que se complementan con los docentes y estudiantes día a día en las aulas de clase y que se mejore así la enseñanza de las matemáticas aplicando el método lúdico como estrategia educativa.

4.6. FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

4.6.1. Factibilidad técnica

La factibilidad que se puede aplicar dentro de la propuesta, es que está apoyada con la venia de las autoridades de la unidad educativa y que se dio paso a la investigación dando permiso a la aplicación de las encuestas y demostrando dentro en las aulas a los estudiantes la temática a desarrollarse dentro del plantel.

Así mismo, se tuvo la colaboración de los docentes que imparten sus actividades diarias dentro del plantel y que colaboraron con sus conocimientos para que se pueda dar paso a esta investigación.

También se tobo una gran factibilidad por parte de los padres de familia quien con su apoyo se pudo llevar a cabo el desarrollo del diseño de los talleres ya que con su colaboración en la indagación de preguntas contestaron que era de gran importancia la necesidad de este diseño de los talleres educativos.

Dentro de la factibilidad técnica si cuento con los equipos e implementos necesarios para ejercer la propuesta

A continuación, se detallan los equipos que usamos durante los talleres.

- Espacio físico
- Equipos de audio y video
- Equipos de computación
- Útiles de oficina

Ilustración 1: Espacio físico para realizar el taller



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Ilustración 2: Proyector



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Ilustración 4: Equipo de sonido



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Ilustración 3; Útiles de oficina



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

4.7. Descripción de la propuesta

Para el desarrollo de la propuesta tenemos lo siguiente:

- La creación de la marca RPD con el objeto de poder brindar los talleres lúdicos a las instituciones, estaremos ubicados en el norte de la ciudad de Guayaquil, sector alborada V etapa Mz 501 V. 2, adicional se asistirá para una demostración con los estudiantes de cómo son este tipo de talleres y que los profesores vean la ejecución de los mismos durante una jornada de clases.

Ilustración 5: Logo de RPD



Fuente: Romel Tibán
Elaborado por: Romel Tibán

Descripción del logotipo

El logotipo de la propuesta está conformado de la siguiente manera:

- Como isotopo tenemos la silueta de una persona juvenil color azul que representan la inteligencia, esta silueta así mismo es la representación de los alumnos de 8vo año y los números que están

formando parte del cerebro, son las matemáticas que al emplearlas los juegos lúdicos la mente se perfeccionara en destreza numérica.

- Todo esto encerrado en un círculo formado por el slogan que dice rapidez, precisión y destreza que es lo que se espera conseguir con este tipo de actividades para el resultado final del alumno, y está en color amarillo porque representa la motivación mental.
- La tipología usada es arial black para conformar el eslogan del logo.

Slogan

Como slogan se ha determinado el siguiente: “**Rapidez, precisión y destreza...**” puesto que el taller tiene como finalidad aumentar la habilidad mental de los alumnos en base a cálculos matemáticos, que tengan precisión al momento de dar un resultado, sean rápidos con la mente y la destreza.

Simbología de los colores

Azul

El azul es color frío, va de la mano con la inteligencia y la consciencia, además es un color que brinda un sentido de confianza y de seguridad e incrementa la productividad. Representa lealtad, la confianza,

la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad, en marketing se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente.

Blanco

Es el color del conocimiento y la sabiduría, en diseño gráfico, a menudo se usa como color secundario de la marca, por su neutralidad.

Amarillo

El color amarillo representa la alegría, la felicidad y la energía, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Por su eficacia para atraer la atención, es muy útil para destacar los aspectos más importantes del tema a comunicar.

Las aplicaciones lúdicas que se implementaron durante el taller para que los profesores puedan enseñar a los alumnos, como parte final se darán clases con juegos lúdicos a los alumnos para que los profesores observen como se debe de mantener esta actividad.

Desarrollo de la propuesta

Cada taller contendrá fichas con juegos lúdicos ideales para entrenar la mente de los alumnos entre 11 y 14 años sobre juegos matemáticos.

Tenemos los juegos mediante las aplicaciones:

- **Taller No. 1:** Me analizo y me defino
- **Taller No. 2:** Razonamiento lógico
- **Taller No. 3:** Desarrollando mi percepción y destreza
- **Taller No. 4:** Multiplicación con palillos
- **Taller No. 5:** Cubos matemáticos
- **Taller No. 6:** Mi tablero de operaciones matemáticas
- **Taller No. 7:** Pongamos en práctica las filas y columnas
- **Taller No. 8:** Cuatro en raya, divisores numéricos
- **Taller No. 9:** Contando saltando números
- **Taller No. 10:** Juguemos domino con fracciones y expresiones literales
- **Evaluación final:** Rúbrica

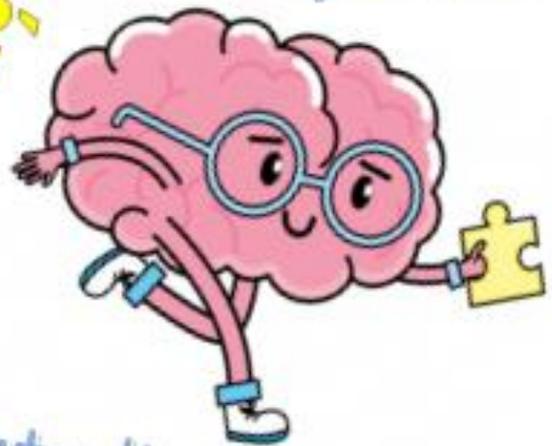
Talleres Educativos Matemáticos con juegos Lúdicos



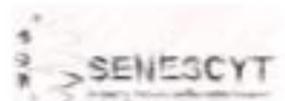
*Conéctate

*Concéntrate

*Supérate



Dirigido a Estudiantes



Introducción

La estimulación de la parte cognitiva es importante para el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, es por esto que los juegos lúdicos en el ámbito de la educación se han convertido en una estrategia fundamental para el éxito escolar.

Los siguientes talleres están diseñados para trabajar en adolescentes a partir de los 11 años de edad, a su vez le da una idea a los docentes sobre las estrategias y juegos que pueden implementar en el proceso de clases para reforzar los conocimientos.

Cuando se plantean ejercicios para las necesidades e intereses detectados en los estudiantes la eficacia de los mismos aumenta, los talleres presentados servirán para potenciar destrezas cognitivas en los estudiantes como: la memoria, concentración, atención, las funciones ejecutivas, el razonamiento lógico numérico, además de la creatividad.

Cada taller está planteado para una duración de 40 minutos aproximadamente, a desarrollarse en cada día de la semana, los talleres constan de juegos lúdicos ideales para la habilidad o destreza que se desea potenciar.

- Taller No. 1: Me analizo y defino

Me analizo y defino



Objetivo: Reconocer las habilidades propias a través de la ejecución de juegos lúdicos para potenciar el aprendizaje.

Recursos: Bolígrafo, papel y colores

Tiempo: 15 minutos por juego

Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

El supermercado mágico

Imagínate que te encuentras en un supermercado donde encuentras de todo, este lugar es mágico y especial por lo que puedes coger todas las destrezas y habilidades que te gustaría tener y a cambio dejar todo lo que menos te gusta de ti mismo, entonces ¿te animas?

¡A comprar!

COGER	DEJAR
Memorización	Negatividad
Razonamiento	Falta de concentración
Conceptualización	Baja retentiva
Comprensión	Poco interés

Mi escudo protector

Te gustaría realizar tu propio escudo para sentirse más seguro contigo mismo. ¡Pues Vamos!

Dibuja un escudo en donde representes todas tus fortalezas, además le puedes agregar todas las experiencias de tu vida.

Puedes agregar aspectos como:



Los logros que has tenido.



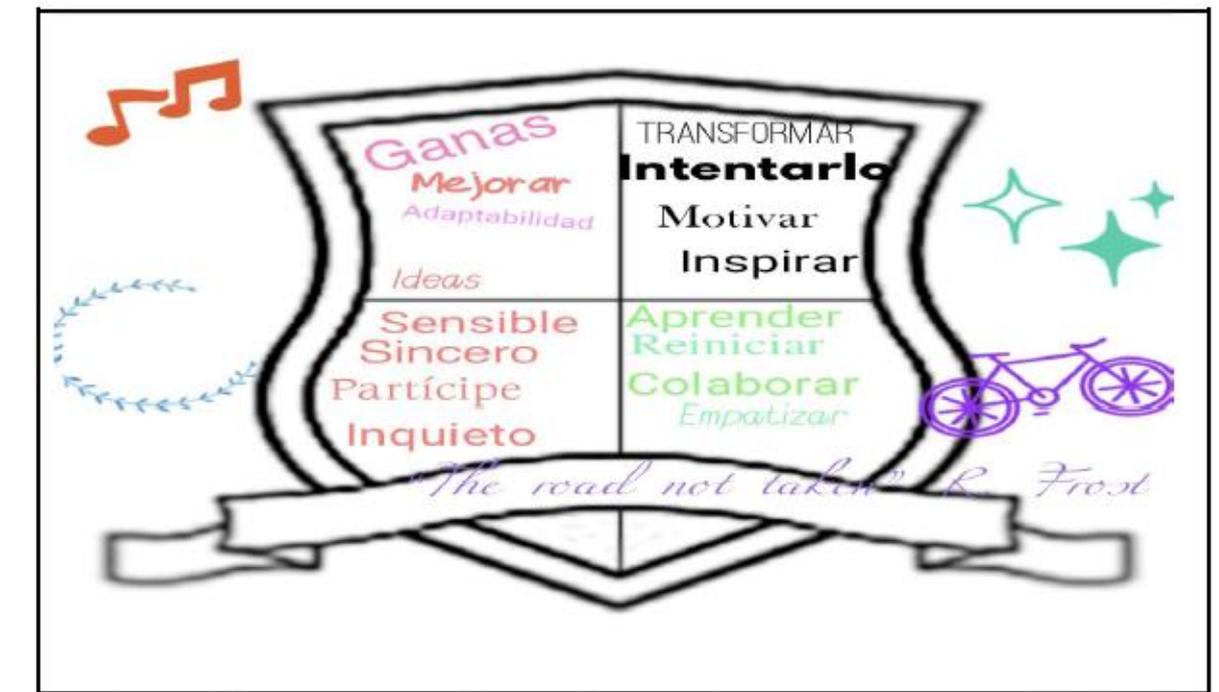
La cualidad personal de la que te sientas más orgulloso.



Los aspectos que desees mejorar en ti.



Tus objetivos personales.



Razonamiento



Objetivo: Reforzar las habilidades de atención, captación y destreza mental de los alumnos, para la lógica matemáticas.

Recursos: Bolígrafo, papel y colores

Tiempo: 15 minutos por juego

Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

Observa con atención las siguientes imágenes y señala la que tú creas que es del mismo tamaño que el patrón de la izquierda:

Contesta las siguientes preguntas en relación a las figuras que ves a continuación:



- ¿Cuántas flechas hay en la anterior secuencia de figuras?   
- ¿Qué figura hay a la derecha del triángulo? 
- ¿Qué figura se encuentra entre dos flechas? 
- ¿Qué figura está a la derecha de la flecha hacia arriba? 
- ¿Qué figura está a la izquierda de la flecha hacia abajo? 
- ¿Qué figura está entre el círculo y el rombo? 

¿Puedes descubrir las siguientes palabras siguiendo el patrón de los símbolos?

¡VAMOS INTÉNTALO!

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
●	*	♥	☸	☾	○	△	→	≡	+

K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S
-	🏠	∞	□	⌒	/	⊕	~	⊗	√

T	U	V	W	X	Y	Z
Ω	α	ψ	⌒	⊙	β	ee

+	🏠	●	β	●		♥	/	♥	→	☾
—	—	—	—	—		—	—	—	—	—

♥	/	⊗	Ω	≡	□	●		●	△	α	●
—	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—

1. Playa

2. Coche

3. Cortina

4. Agua

Taller No. 3: Desarrollando mi percepción y destreza

Desarrollando mi percepción y destreza



Objetivo: Potenciar el nivel de razonamiento a través de ejercicios de lógica matemática para mejorar el razonamiento.

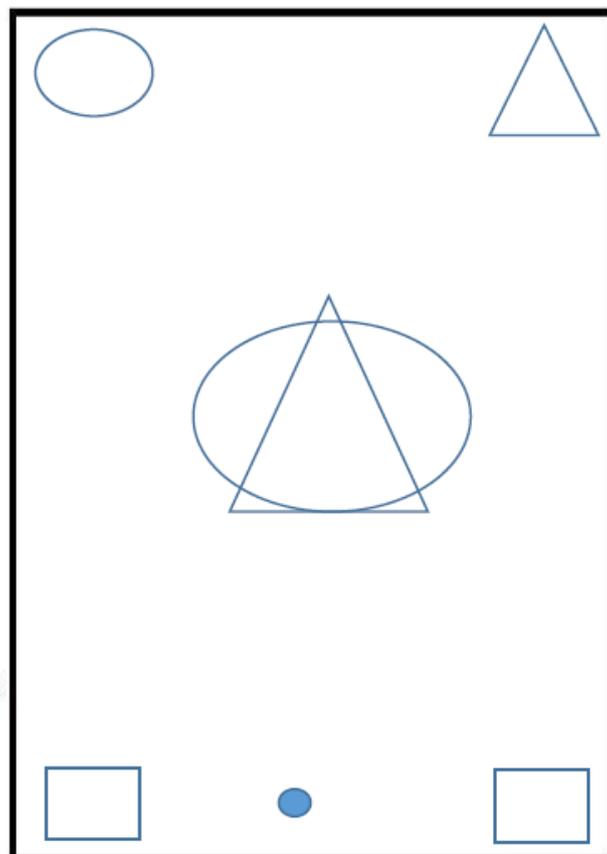
Recursos: Bolígrafo, papel y colores

Tiempo: 15 minutos por juego

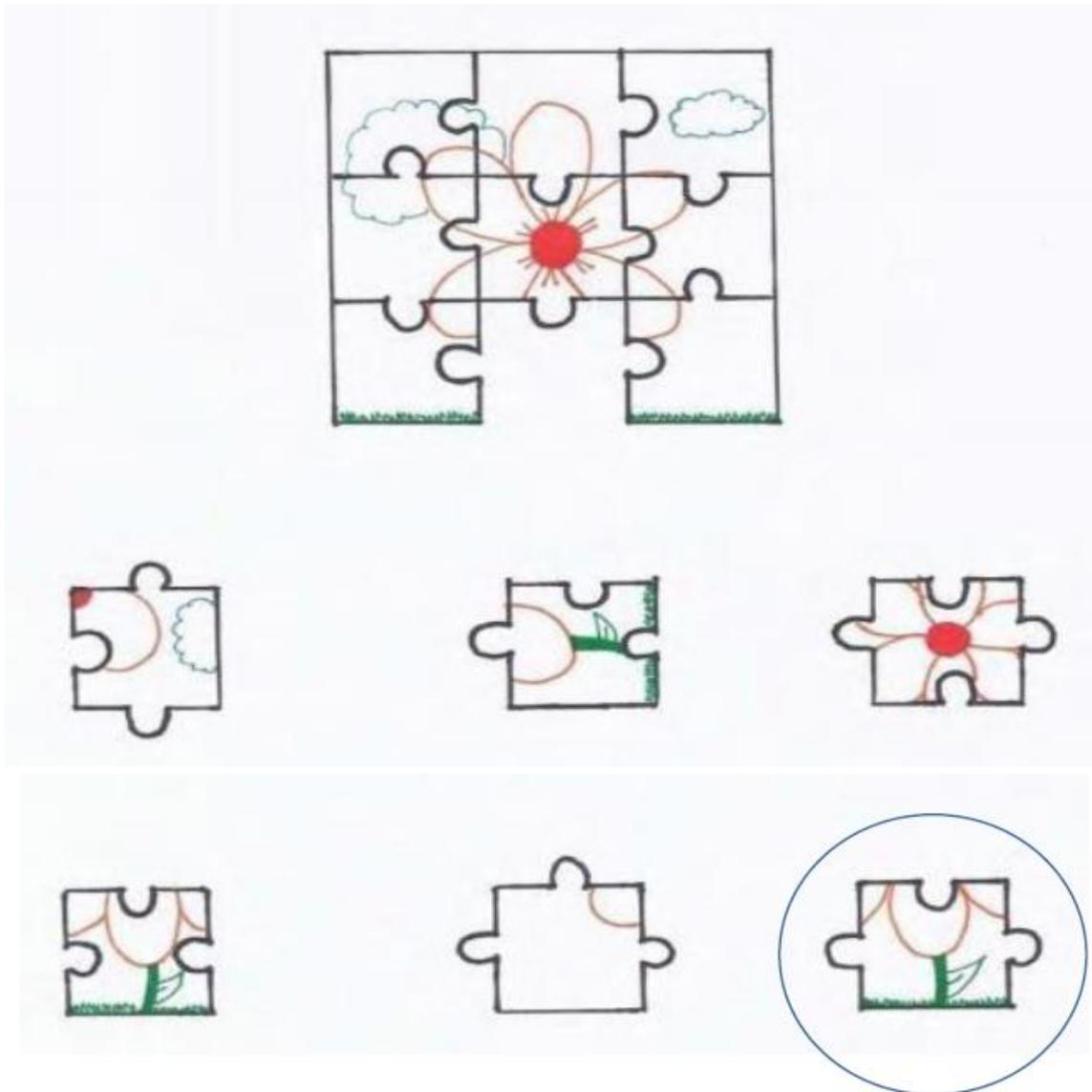
Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

Sigue las órdenes y logra la secuencia.

- ✓ Un círculo en el centro
- ✓ Un cuadrado en las esquinas inferiores
- ✓ Un triángulo en la esquina superior derecha
- ✓ Un punto en el centro de los dos cuadrados
- ✓ Un círculo en la esquina superior izquierda
- ✓ Un cuadrado bajo el círculo de la esquina superior derecha
- ✓ Un triángulo sobre el círculo central

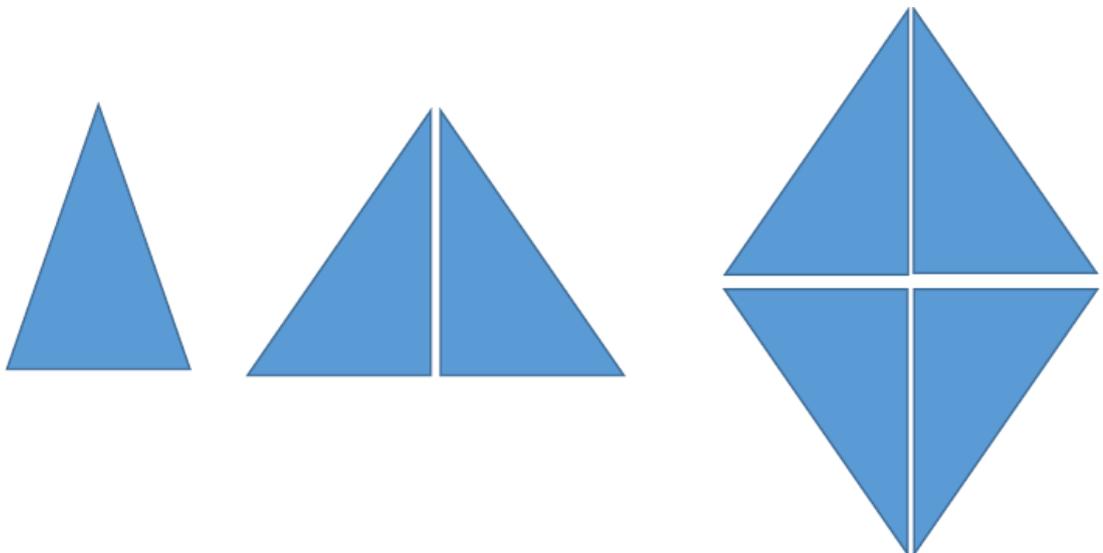
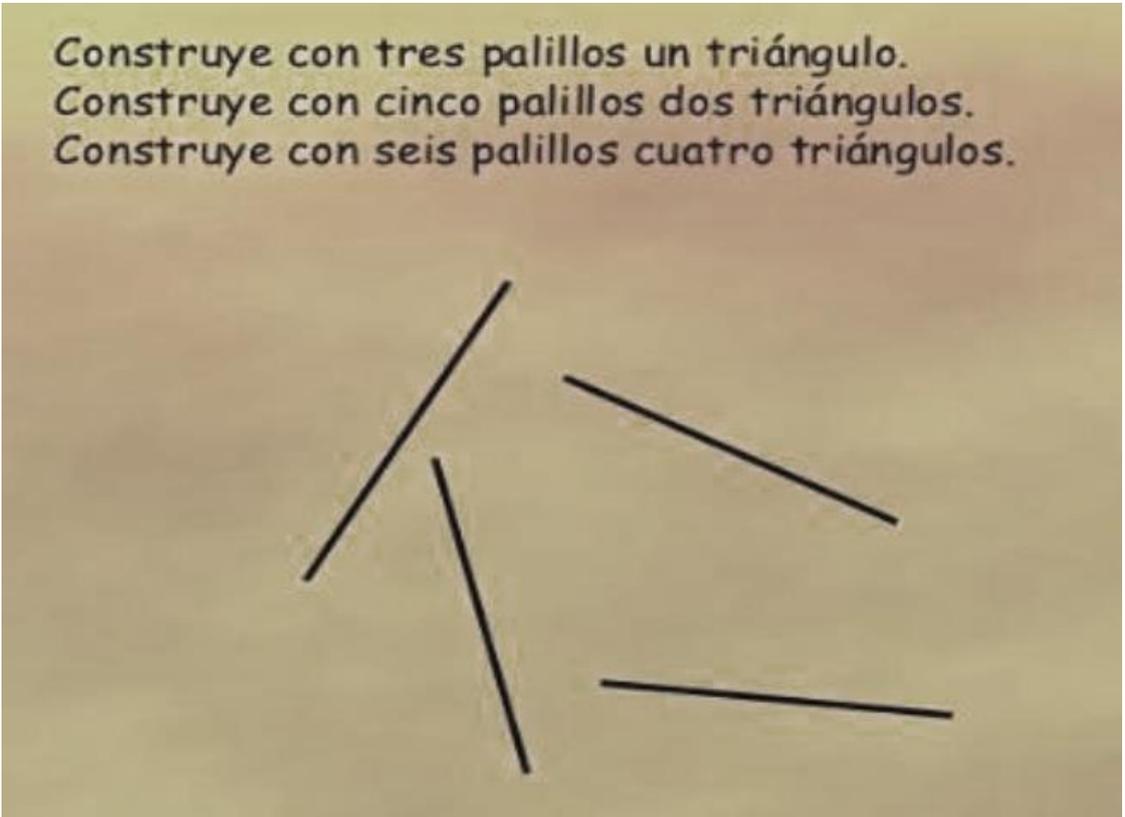


Puedes deducir ¿Cuál es la pieza que falta?



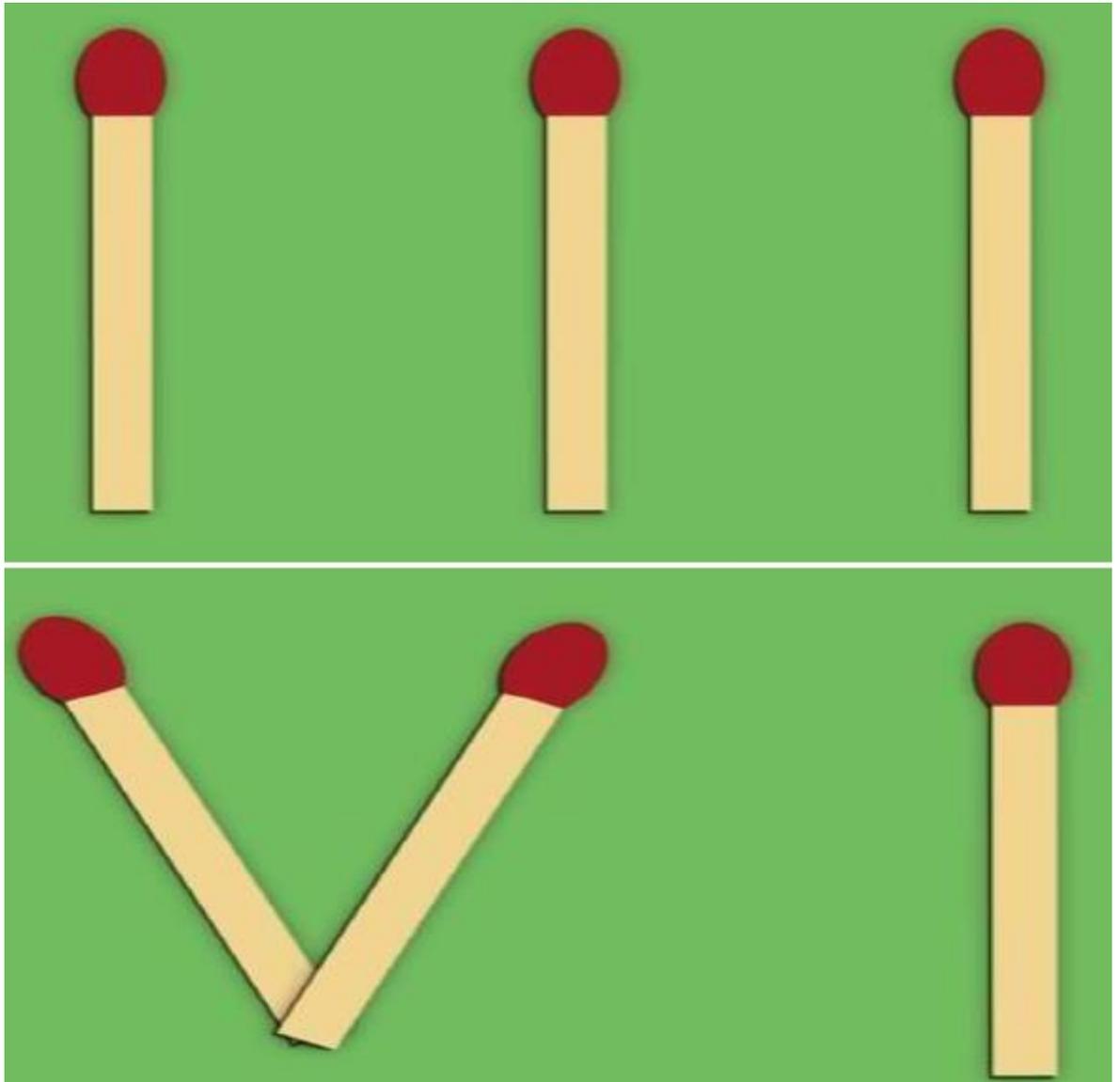
Ahora desarrolla tu pensamiento lógico a través de los siguientes ejercicios:

Construye con tres palillos un triángulo.
Construye con cinco palillos dos triángulos.
Construye con seis palillos cuatro triángulos.



¿Qué tal un acertijo? Estimulemos tu pensamiento lógico.

Con tan sólo dos movimientos de los cerillos transfórmalos en 6.



Tablas numéricas con elástico



Objetivo: Agilitar la rapidez mental para solucionar tablas de multiplicación numérica.

Recursos: plaiwod, ligas y colores

Tiempo: 15 minutos por juego

Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

Este juego es para aprender las tablas de la imagen principal. Se trata de un tablero de madera que debemos pintar como se ve en la imagen, dividiéndolo en 3 zonas, las dos externas a su vez en diferentes casilleros (la cantidad que quieras)

Para que el juego se pueda usar muchas veces es conveniente usar una pintura lúcida y escribir encima con rotuladores que se puedan borrar, o también pintar con pintura de pizarra y escribir con tizas. Clavamos un clavo en el borde interno de cada casillero de los dos lados, y escribimos de un lado las tablas y del otro los resultados, por supuesto mezclados. Los peques deberán resolver las tablas uniendo las operaciones con los resultados con gomas elásticas

8×4		18
3×6		9
7×2		24
2×6		32
3×3		12
4×5		14
5×3		6
2×2		30
8×3		20
6×5		4
3×2		15

Taller No. 5: Cubos matemáticos

Cubos Matemáticos



Objetivo: Agilitar el raciocinio para que se puedan resolver operaciones matemáticas.

Recursos: dados de madera, rotuladores, hojas

Tiempo: 15 minutos por juego

Contar saltando números



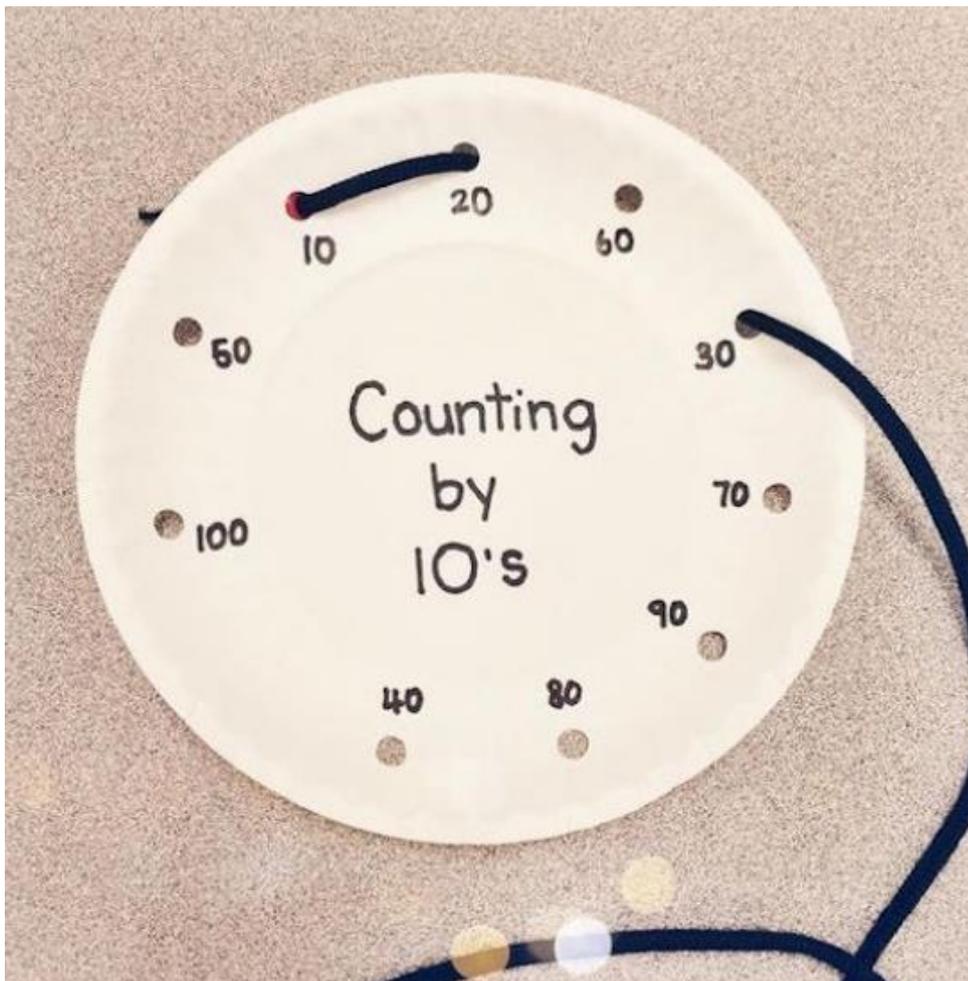
Objetivo: Agilitar el cálculo numérico mediante el juego de saltar números.

Recursos: platos, piola, colores

Tiempo: 15 minutos por juego

Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

Con este juego los peques podrán practicar a contar saltando números, por ejemplo, de 2 en 2, de 3 en 3, etc. Debemos coger un plato desechable y hacerle varios agujeros en el borde. Al lado de cada agujero escribiremos un número, siempre saltando según la cifra que hemos decidido (por ejemplo, si hay que contar de 10 en 10 escribiremos 10, 20, 30, 40, etc.) En el centro escribiremos cómo debemos contar (por ejemplo, de 10 en 10). Con un cordón los peques deberán ir pasando por los agujeros, uniendo los números siguiendo la secuencia justa.



Tablero de operaciones matemáticas



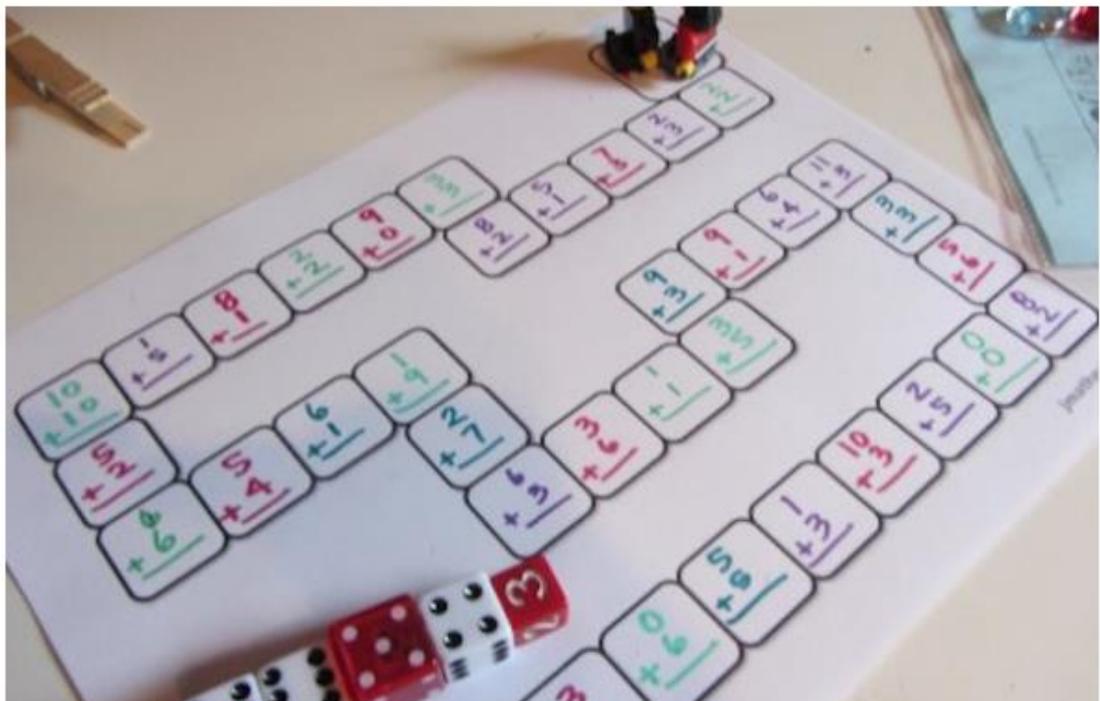
Objetivo: Aumentar la rapidez mental mediante ejercicios matemáticos.

Recursos: papel, dados, colores

Tiempo: 15 minutos por juego

Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

Para este juego debemos dibujar un tablero con muchas casillas iguales, que tenga un recorrido (un punto de salida y uno de llegada). En cada casilla escribimos una operación matemática, según el nivel de nuestros peques. Necesitamos una ficha que represente a cada jugador, y un dado. Tirando el dado movemos la cantidad de casillas indicada, y debemos resolver la operación que nos toque. Si lo logramos nos quedamos en el lugar, si no lo logramos retrocedemos hasta donde estábamos. Gana el primero que llegue a la meta.



Taller No. 8: Pongamos en práctica fila y columna

Filas y Columnas



Objetivo: Reforzar el conocimiento sobre los divisores.

Recursos: dados, tableros iguales, ficha de colores

Tiempo: 15 minutos por juego

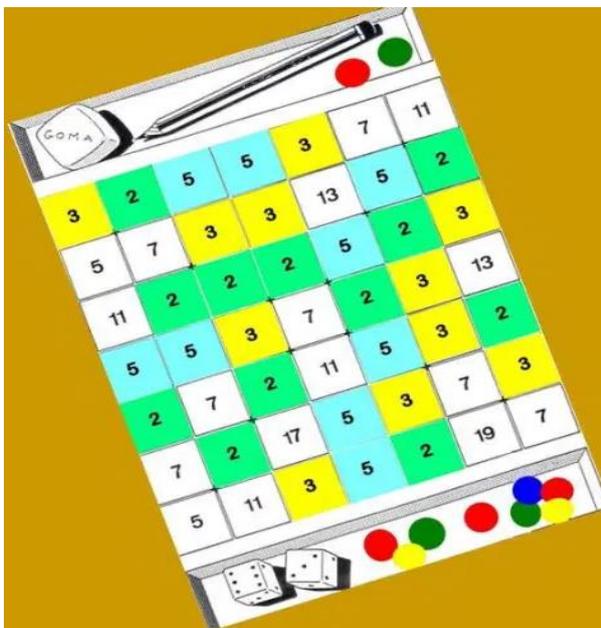
Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

Reglas del juego:

Juego para dos jugadores: El primer jugador tira primero un dado y luego el otro para obtener un número de dos cifras. Por ejemplo, si en el primer dado saca un 5 y en el segundo un 6, el número que ha obtenido será 56.

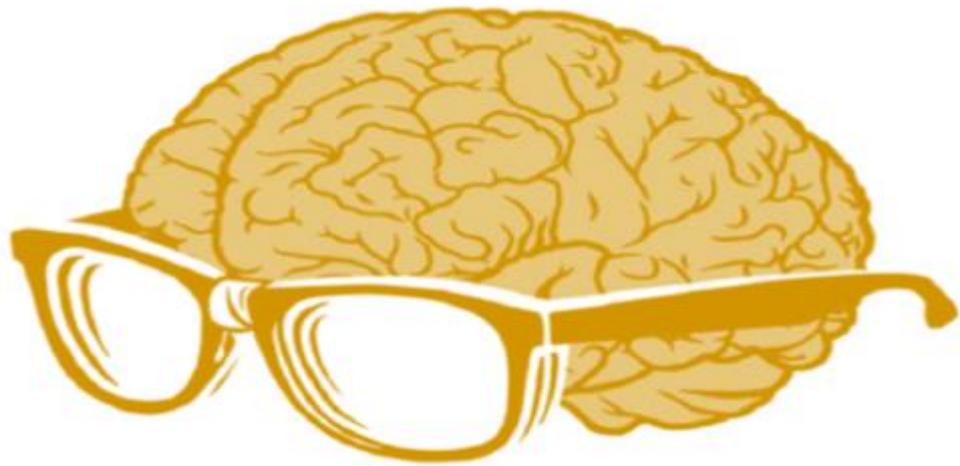
A continuación, el primer jugador pone una de sus fichas en una casilla desocupada de su tablero que sea un divisor de 56 (por ejemplo, el 2), con lo que le quedará 28. Puede ahora buscar divisores de 28, por ejemplo, el 7 y poner otra ficha en una casilla con un 7 y le quedará un 4. Puede también poner una ficha en una casilla con un 4. Si no encuentra más divisores le toca el turno al otro jugador.

Cuando el número inicial sea primo y el jugador lo descubra podrá tirar de nuevo. Pero si no lo descubre, le toca el turno al otro jugador. Si el primer jugador dice que es primo, pero no lo es, el otro podrá poner en su propio tablero las fichas de los divisores que descubra y a continuación le toca el turno.



Taller No. 9: Cuatro en raya de divisores numéricos

Cuatro en raya de divisores numéricos



Objetivo: Dominar el concepto divisor de un número.

Recursos: Dados, tableros y fichas de colores

Tiempo: 15 minutos por juego

Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

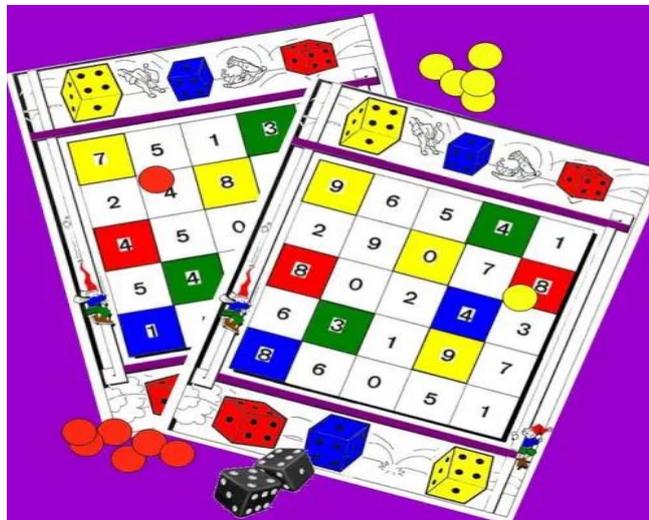
Reglas del juego:

Juego para dos jugadores: El primer jugador tira primero un dado y luego el otro para obtener un número de dos cifras. Por ejemplo, si en el primer dado saca un 4 y en el segundo un 2, el número que ha obtenido será 42.

A continuación, el primer jugador pone una de sus fichas en una casilla desocupada de su tablero que contenga UN divisor de 42 (por ejemplo, el 7)

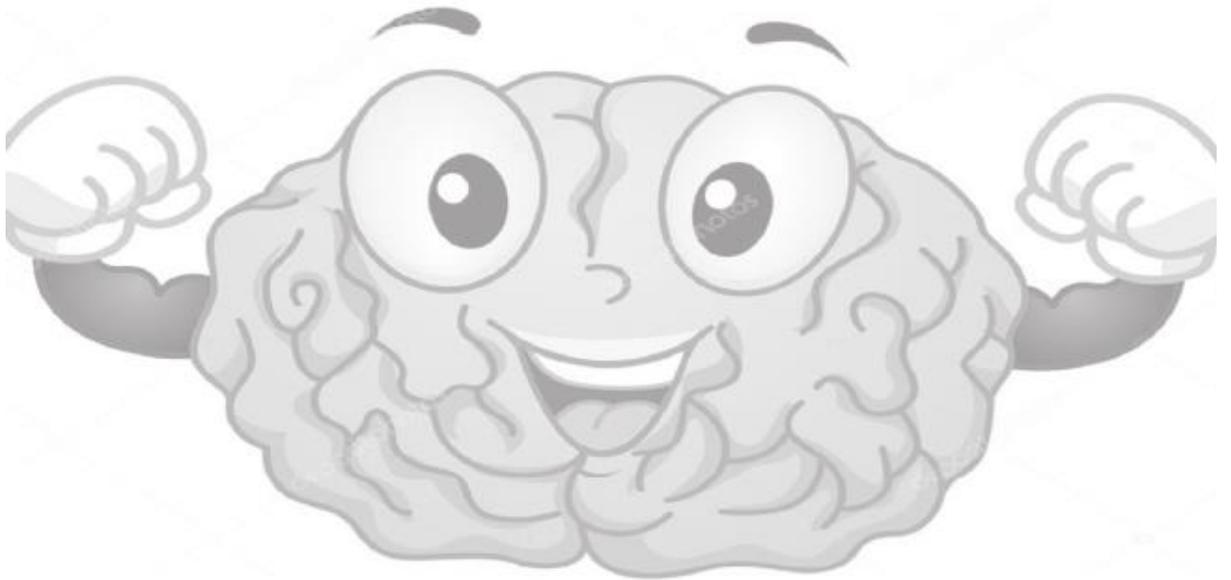
Cuando el número inicial sea primo y el jugador lo descubra podrá tirar de nuevo. Pero si no lo descubre, le toca el turno al otro jugador.

Si el primer jugador dice que es primo, pero no lo es, el otro podrá poner en su propio tablero una ficha sobre alguno de los divisores del número y a continuación le tocará el turno.



Taller No. 10: Juguemos dominó con fracciones y expresiones literarias

Dominó con fracciones y expresiones literarias



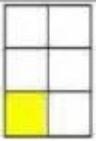
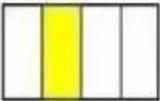
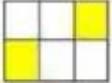
Objetivo: Manejo de números racionales.

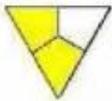
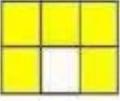
Recursos: platos, piola, colores

Tiempo: 15 minutos por juego

Instrucciones: Lee de forma determinada cada enunciado y resuélvelo en el tiempo establecido.

Observaciones: La estructura de los dominós clásicos, 8 veces el 0, 8 veces el 1, etc., hasta 8 veces el 6, obteniéndose las 28 fichas de dominó mediante todas las posibles combinaciones de 7 resultados, tomados de dos en dos, más las siete fichas de dobles, se ha reproducido en las 28 fichas que presentamos, cambiando las cifras de un dominó clásico por números fraccionarios. Los 7 valores que se han utilizado para las fichas son los siguientes:

1/6		un sexto
1/4		2/8
1/3		2/6
1/2		un medio

2/3		4/6
3/4		6/8
5/6		cinco sextos

Actividad: Se trata de jugar unas partidas de dominó con estas 28 fichas, de la misma forma exactamente que se juega con las fichas de dominó tradicional.

Para eso, se pueden fotocopiar las fichas, ampliándolas, en una cartulina que se plastificará para que tenga una consistencia suficientemente dura y para que se pueda utilizarlas en ocasiones posteriores. A continuación, se recortarán las fichas plastificadas.

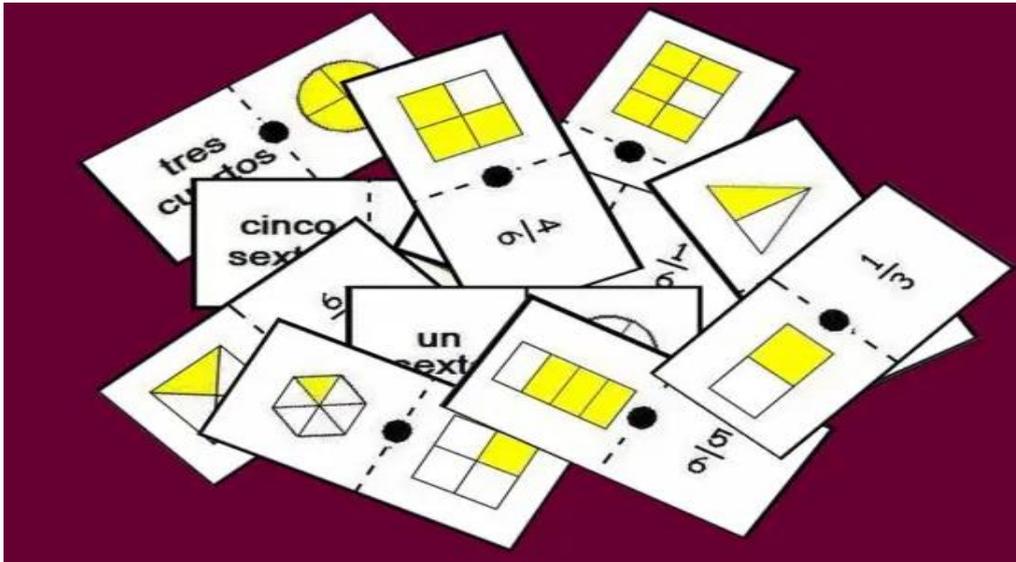
En una sesión normal de clase se puede jugar varias partidas, haciendo por ejemplo un torneo en el grupo de clase, tal como se explica en la página de este blog dedicada a los DOMINÓS.

Reglas del juego:

Juego para dos o cuatro jugadores: Se reparten 7 fichas por jugador. Si son dos jugadores, las fichas sobrantes se quedan sobre la mesa boca abajo para ser cogidas en su momento. Sale el jugador que tiene el mayor doble, (5/6, 5/6).

Por orden los jugadores van colocando sus fichas, enlazadas con la primera en cualquiera de los lados de la ficha, mediante fracciones con el mismo valor. Si un jugador no puede colocar una ficha porque no tiene valores adecuados, pierde su turno. En el caso de dos jugadores coge una nueva ficha hasta conseguir la adecuada o agotarlas todas.

Gana el jugador que se queda sin ficha. Si se cierra el juego y nadie puede colocar una ficha, gana el jugador que tiene menos puntos, sumando los valores de las fichas que le han quedado.



Rubrica de la evaluación de destrezas cognitivas

Marca con una X los criterios las destrezas detalladas en el recuadro.
Siendo 1 para mínimo y 5 para el máximo de habilidad.

CRITERIOS	Nombre del estudiante:				
	Niveles				
	1	2	3	4	5
Dominas ejercicios de razonamiento lógico.					
Te sientes capaz de clasificar temas.					
Encuentras adecuados tus niveles de atención y memorización.					
Retienes con facilidad conocimientos nuevos.					
Tienes agilidad para realizar cálculos numéricos.					
Puedes mantener tu atención visual por más de 5 minutos.					
Utilizas lenguaje fluido al expresarte.					
Realizo cálculos y resuelvo problemas con agilidad mental.					

Bibliografía

- Anaya Rincón, I. (7 de Febrero de 2013). Investigación documental.
Barrancabermeja, Santander, Colombia: Universidad de Santander.
- Biscay, M. (Noviembre de 2010). Un análisis de la formación lúdica de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares. Buenos Aires, Argentina: Universidad de San Andrés.
- Borja Ulloa, C. H. (2014). Las actividades lúdicas y su incidencia en la expresión oral de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Huachi Grande. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Buendía Eisman, L., Colas Bravo, M., & Hernandez Pina, F. (1998). Métodos de investigación en Psicopedagogía. Madrid, España: McGraw-Hill.
- Burgos, E. B. (29 de Agosto de 2011). El desarrollo lúdico. Barcelona, España: Larouss.
- Cuyo Chicaiza, M. N., & Pincha Anguisaca, M. O. (2011). Desarrollar un manual didáctico sobre métodos lúdicos que permita mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de entorno natural y social dirigido a los docentes de la escuela Isidro Ayora durante el año lectivo 2010 – 2011 en la provincia de C. Latacunga, Cotopaxi, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Escobar Martínez, A. M., & Sánchez Trujillo, J. (2010). La capacitación lúdica como herramienta comunicativa en la gestión del conocimiento. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Eurydice, 2. (2013). *LA CUALIFICACIÓN DE MAESTRO EN EUROPA*:. Universidad Autónoma de Madrid : Cifras clave del profesorado y la dirección de centros. Obtenido de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:TzVLNB CoeQIJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5164827.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=ec>

Farnos, J. D. (27 de Febrero de 2011). 99 Actividades de aprendizaje interactivo. España: Tecnologías educativas e-learning .

Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica . (2010). Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.

Hidalgo Bravo, E. E. (2011). Habilidades del pensamiento en las Ciencias Naturales. Milagro, Guayas, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.

Ibarra, C. (26 de Octubre de 2011). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <http://metodologadelainvestigacinsiis.blogspot.com/2011/10/tipos-de-investigacion-exploratoria.html>

León, F. H. (2010). Actividades lúdicas para facilitar el uso de las operaciones básicas de las matemáticas en alumnos del cuarto grado. D.F., México: Universidad Pedagógica Nacional.

Niño, L. (2017). "La teoría sociocultural y la concepción del desarrollo cognitivo". *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*.

Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/cccss/2017/02/desarrollo-cognitivo.html>

Parra Martínez, I. M. (Abril de 2013). Desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico y su incidencia en la fluidez verbal. Guayaquil, Ecuador.

Raffino., M. E. (15 de Noviembre de 2018). "Habilidades Cognitivas".

Obtenido de <https://concepto.de/habilidades-cognitivas/>.

Rivero Merida, L. M. (2014). Los métodos didácticos lúdicos, como alternativa para el fortalecimiento del aprendizaje de la matemática en adultos de primer grado nivel básico . . Coatepeque, Guatemala: Universidad Rafael Landivar .

ROSO, 2. (2012). *Juegos Didácticos*. Obtenido de

<https://juegoseducativs.blogspot.com/2012/02/fases-y-caracteristicas-de-los-juegos.html>

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: Free Press.

Skinner, B. F. (1973). Cumulative record (3rd ed). En B. F. Skinner, *Cumulative record* (págs. 257 - 258). New York: Appleton-Century-Crofts.

Solórzano Calle, J. d., Bohoquez, T., & Solanda, Y. (2010). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática . Milagro, Guayas, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.

Soriano, J. (Marzo de 2013). Actividad lúdica simbólica. Buenos Aires, Argentina: Publicaciones DC.

Tecnicas de Estudio. (2014). *La Motivación*. Obtenido de <http://www.tecnicas-de-estudio.org/general/motivacion.htm>

UNESCO. (2013). Obtenido de http://www.unesco.org/education/wef/countryreports/paraguay/rapport_2_5.html

ANEXOS

A

N

E

X

O

S



ANEXO I.- FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación:	MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS. TALLERES EDUCATIVOS		
Nombre del estudiante (s):	TIBAN ANDRADE ROMEL ALEJANDRO		
Facultad:	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	Carrera:	Mercadotecnia y Publicidad
Línea de Investigación:	TENDENCIAS EDUCATIVAS Y DIDÁCTICAS CONTEMPORÁNEAS DEL APRENDIZAJE	Sub-línea de Investigación:	DESARROLLO E IMPULSO DE MÉTODOS DE ENSEÑANZA
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de Titulación:	3 DE OCTUBRE DE 2019	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de Titulación:	10 DE OCTUBRE DE 2019

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de Titulación:			
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación:			
Planteamiento del Problema:			
Justificación e importancia:			
Objetivos de la Investigación:			
Metodología a emplearse:			
Cronograma de actividades:			
Presupuesto y financiamiento:			

APROBADO
 APROBADO CON OBSERVACIONES
 NO APROBADO


 MSc. Santiago Galindo Mosquera, PhD.
 Presidente del Consejo de Facultad, Letras y Ciencias de la Educación

CC: Director de Carrera
 Gestor de Integración Curricular y Seguimiento a Graduados.

ANEXO II.- ACUERDO DEL PLAN DE TUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

ANEXO II.- ACUERDO DEL PLAN DE TUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Guayaquil, 8 noviembre del 2019

Sra.
MSc. Pilar Huayamave Navarrete.
Directora de Carrera
En su despacho. -

De nuestra consideración:

Nosotros, **OLGA MARISOL BRAVO SANTOS. MSC**, docente tutor del trabajo de titulación y la estudiante **TIBÁN ANDRADE ROMEL ALEJANDRO** de la Carrera MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 08H00-09H00 los días VIERNES, durante el periodo ordinario del ciclo- II 2019-2020.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

Asistir a las tutorías individuales 2 horas a la semana, con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%.
Asistir a las tutorías grupales (3 horas a la semana), con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%.
Cumplir con las actividades del proceso, conforme al Calendario Académico.

Tengo conocimiento que es requisito para la presentación a la sustentación del trabajo de titulación, haber culminado el plan de estudio, los requisitos previos de graduación, y haber aprobado el módulo de actualización de conocimientos (en el caso que se encuentre fuera del plazo reglamentario para la titulación).

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,



Firma

TIBÁN ANDRADE ROMEL ALEJANDRO
Nombre completo del estudiante 1
C.I: 1724811052



Firma

MSc. OLGA MARISOL BRAVO SANTOS
Nombre completo del Docente Tutor
C.I:0914067897

ANEXO IV INFORME DE AVANCE DE LA GESTION TUTORIAL

Tutor: MSc. OLGA MARISOL BRAVO SANTOS

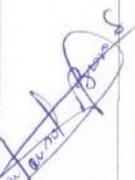
Tipo de trabajo de titulación: TERCER NIVEL

Título del trabajo: MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS

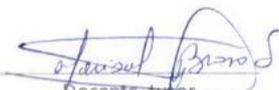
PROPUESTA: TALLERES EDUCATIVOS

Carrera: MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

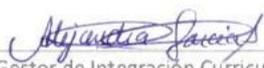
ESTUDIANTE: TIBÁN ANDRADE ROMEL ALEJANDRO

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	29-11-2019	Presento capítulo uno Realice la lectura del planteamiento del problema	08h00	09h00	Corregir todo el capítulo uno y el formato, enumerar las paginas, aplicar Normas APA.		
2	06-12-2019	Presento la corrección del capítulo uno con cada uno de los puntos a tratar desde el planteamiento del problema.	08h00	09h00	Corregir el cuadro de variables con cada dimensión e indicador.		
3	13-12-2019	Presento el cuadro de variables y las premisas, las causas, los objetivos generales y específicos, La justificación e importancia con cada uno de sus elementos.	08h00	09h00	Corregir las premisas, y las causas que no tenían relación, explicar con la argumentación las causas con los efectos.		
4	20-12-2019	Presento el cuadro completo y las variables, le faltó realizar esa conexión con las premisas y las causa, debe volver a realizar esa corrección.	08h00	09h00	Traer el capítulo uno impreso y el avance del capítulo dos		
5	23-12-2019	Presento el capítulo uno impreso y completo todas las variables, trajo avance del capítulo dos con el antecedente Internacional, Nacional y Local.	08h00	09h00	Traer el capítulo dos el antecedente completo, marco teórico y contextual completar con las fundamentaciones		
6	03-01-2020	Presento capítulo dos el marco teórico con la primera variable y las fundaciones epistemológica, Psicología, Sociológica y Con el marco contextual, faltó desarrollar el marco Legal.	08h00	09h00	Corregir temas del marco teórico y aumentar definiciones con normas APA, y traer el desarrollo de la segunda variable en las bases teóricas.		

7	10-01-2020	Presento el capítulo dos culminado y presenta el capítulo tres con la metodología a utilizar	08h00	09h00	Traer las preguntas desarrolladas que se aplicara a los estudiantes		
8	17-01-2020	Presento las preguntas de las encuestas aplicadas a los estudiantes y la entrevista aplicada a la autoridad.	08h00	09h00	Traer ya el capítulo tres con el desarrollo de cada uno de los cuadro estadístico y los gráficos de pastel con cada una de las conclusiones		
9	24-01-2020	Presento el capítulo tres con las correcciones indicadas en las conclusiones y recomendaciones	08h00	09h00	Traer el avance del capítulo cuatro hasta los objetivos de la propuesta		
10	27-01-2020	Presento el avance del capítulo cuatro trajo la justificación, los objetivos, y los aspectos teóricos.	08h00	09h00	Traer la descripción de la propuesta con los pasos de cómo serían los talleres educativos		
11	31-01-2020	Presento el capítulo cuatro toda la descripción de la propuesta con el diseño de lo descrito en su tesis.	08h00	09h00	Traer ya la tesis anillada para su última corrección y firmar los documentos de los anexos.		
12	03-02-2020	Presento toda la tesis con los anexos se corrigió lo que faltaba y se firmó todos los anexos	08h00	09h00	Presento la tesis con el cd para el Urkund y dejo evidencia para revisar el anillado con el tutor revisor.		


Docente-tutor

MSC. OLGA MARISOL BRAVO SANTOS
C.I: 0914067897


Gestor de Integración Curricular y

Seguimiento a Graduados.
MSC. ALEJANDRA GARCIA SUAREZ
C.I: 0921907218

ANEXO V.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: <u>Métodos Lúdicos en el Desarrollo de Habilidades Cognitivas de las Matemáticas. Talleres Educativos.</u> Autor(s): <u>Romel Alejandro Tibán Andrade</u>		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACIÓN
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/Carrera.	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV.	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión.	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación.	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica.	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	
Pertinencia de la investigación.	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional.	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL* 10		10
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral. **El estudiante que obtiene una calificación menor a 7/10 en la fase de tutoría de titulación, no podrá continuar a las siguientes fases (revisión, sustentación).		



Ing. Olga Marisol Bravo Santos. MSc

No. C.I. 0914067897

FECHA: 14/02/2020

ANEXO VI. - CERTIFICADO DEL DOCENTE-TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Guayaquil, febrero 14 del 2020

Sra.

Ing. Olga Marisol Bravo Santos, MSc
DIRECTORA DE LA CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

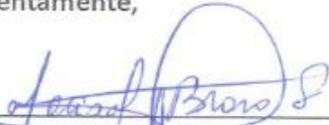
Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación Métodos Lúdicos en el Desarrollo de Habilidades Cognitivas de las Matemáticas. Talleres Educativos. Del estudiante Romel Alejandro Tibán Andrade, indicando que ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

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

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

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el estudiante está apto para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,



Ing. Olga Marisol Bravo Santos. MSc
C.I. 091406789

FECHA: 14/02/2020



ANEXO VII.- CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado Olga Marisol Bravo Santos, tutora del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por Romel Alejandro Tibán Andrade , con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD.

Se informa que el trabajo de titulación: MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS.TALLERES EDUCATIVOS, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUN quedando el 2% de coincidencia.

Document: [MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS.TALLERES EDUCATIVOS](#)

Submitted: 2023-02-26 19:36:13:00

Submitted by: [olga.bravo@up.edu.ec](#)

Receiver: [olga.bravo@up.edu.ec](#)

Message: TE HAS TIBAN ANDRADE #CHILL [Open this message](#)

The content of this report document consists of text present in 1 source.

Within the environment analyzed:

el proceso de enseñanza-aprendizaje

es considerado como una metodología general básica en el desarrollo de actividades que permitan llegar a la comprensión de nuevos conceptos, y conocimiento de procesos,

aplicándose en la vida cotidiana del estudiante y en la resolución de situaciones que normalmente se presentan

Es necesario que las técnicas lúdicas provoquen sorpresa, motivación y entusiasmo dentro a fin de garantizar la estabilidad emocional de los estudiantes" CITACIÓN Solórzano pp.23 y 2278 (Solórzano-Cabr, Belloquiza, & Solórzano, 2013, págs. 23). Esta cita se basa en que las técnicas lúdicas que sean aplicadas por el docente deben de realizarse sobre bases metodológicas que de manera general puedan estructurarse a partir de la preparación, ejecución y conclusión de los juegos aplicados en clase.

Por otra parte, el desarrollo de la personalidad proviene en su mayoría del juego, como factor de interacción social. "Las actividades lúdicas se desarrollan en casa como un aspecto de la vida cotidiana, mientras que después de la escuela se utilizan como una estrategia de mejoramiento de atención." CITACIÓN Solórzano pp.22 y 2298 (Solórzano-Cabr, Belloquiza, & Solórzano, 2013, págs. 22)

<https://a.burkhardt.com/verdad/6205397-880005-493593047C7446A5A4zWR38DD5PEQLKUN74Kuzwz4T4wGCMagP4666Cuz2P27Y66yV74K4JOLi0n0atQv0rTwm>


Ing. Olga Marisol Bravo Santos. MSc.
Docente tutor
C.I.0914067897

ANEXO VIII.- INFORME DEL DOCENTE REVISOR

Guayaquil, febrero 21 del 2020

Sra.

Ing. Olga Bravo Santos, MSc

DIRECTORA DE LA CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. El informe correspondiente a la REVISIÓN FINAL del Trabajo de Titulación "MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS.TALLERES EDUCATIVOS" del estudiante Romel Alejandro Tibán Andrade. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

El título tiene un máximo de 13 palabras.

La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.

El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.

La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.

Los soportes teóricos son de máximo 5 años.

La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

El trabajo es el resultado de una investigación.

El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.

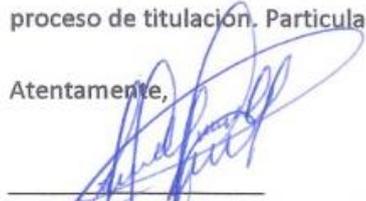
El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.

El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

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

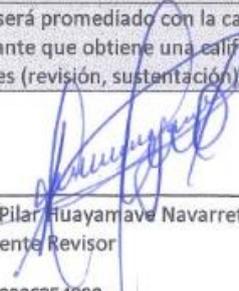
Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lic. Pilar Huayamave Navarrete, MSc
Docente Tutor Revisor
C.I. 0906354808
FECHA: 21/02/2020

**ANEXO IX.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE REVISOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD.**

Título del Trabajo: <u>Métodos Lúdicos en el Desarrollo de Habilidades Cognitivas de las Matemáticas. Talleres Educativos.</u>			
Autor(s): <u>Romel Alejandro Tibán Andrade</u>			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACIÓN	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3		
Formato de presentación acorde a lo solicitado.	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras.	0.6	0.6	
Redacción y ortografía.	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación.	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras.	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6		
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación.	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece.	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar.	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general.	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación.	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la Investigación.	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos.	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta.	0.4	0.4	
Las conclusiones expresan el cumplimiento de los objetivos específicos.	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas.	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia Bibliográfica.	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1		
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta.	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional.	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas/sublíneas de investigación de la Carrera.	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	10	
*El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral. ***El estudiante que obtiene una calificación menor a 7/10 en la fase de tutoría de titulación, no podrá continuar a las siguientes fases (revisión, sustentación).			



Lic. Pilar Huayamave Navarrete, MSc
Docente Revisor

C.I. 0906354808

FECHA: 21/02/2020

ANEXO XI.- FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Repositorio nacional en ciencia y tecnología			
Ficha de registro de tesis/trabajo de graduación			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:		Tema: "Proyecto de Investigación"	
Título: " MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMATICAS.TALLERES EDUCATIVOS"			
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):		Tibán Andrade Romel Alejandro	
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)		Tutor: Ing. Bravo Santos Olga Marisol MSc Revisor: Lic. Pilar Huayamave Navarrete .MSc	
INSTITUCIÓN:		Universidad de Guayaquil	
UNIDAD/FACULTAD:		Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación	
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:		Licenciatura en Ciencias de la Educación. Mención Mercadotecnia y Publicidad	
GRADO OBTENIDO:		Pre-Grado	
FECHA DE PUBLICACIÓN:		30 Mayo 2020	No. DE PÁGINAS: 154
ÁREAS TEMÁTICAS:		Enseñanza	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:		Lúdico, Matemáticas, Metodología, Actividades, Recreación	
<p>RESUMEN/ABSTRACT: El presente trabajo está basado en el modelo constructivista de la educación humana, toma como principios los declarados en la Reforma Curricular en vigencia, así como por los métodos: Activos y científicos. El problema que nos interesa radicar es el olvido del docente sobre la importancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje, convertida en una eficaz herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización de los estudiantes. Se propone involucrar a los docentes en la importancia que tienen las actividades lúdicas como motivación para el aprendizaje y que además conozca la incidencia de tan importante recurso, en el afán de propiciar aprendizajes significativos y funcionales entre los estudiantes.</p> <p>The present work is based on the constructivist model of human education, takes as principles those declared in the Curriculum Reform in force, as well as by the methods: Active and scientific. The problem we are interested in is the forgetting of the teacher about the importance of the application of recreational activities in learning, which has become an effective basic tool for the development of intelligence and the socialization of students. It is proposed to involve teachers in the importance of recreational activities as motivation for learning and also know the incidence of such an important resource, in the desire to provide meaningful and functional learning among students. The work is focused and carried out at Huerta Rendon School, with the complete students to be able to do the methodological research and the execution of the work plan.</p>			
ADJUNTO PDF:		<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:		Telf.: 0999362600	E-mail: alejandro.tiban1991@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:		Nombre: Secretariado de la Facultad	
		Teléfono: 042692387	
		E-mail: mercadotecnia94@gmail.com	



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

Yo, **ROMEL ALEJANDRO TIBAN ANDRADE** con C.C. No. **1724811052**. Certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS.TALLERES EDUCATIVOS**, son de absoluta propiedad, responsabilidad y según el **Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN***, autorizó el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

Romel Alejandro Tibán Andrade
C.C. No. 1724811052

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



ANEXO XIII.- RESUMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN (ESPAÑOL)

“MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS”. TALLERES EDUCATIVOS

Autor: Romel Alejandro Tibán Andrade
Tutora: Ing. Olga Marisol Bravo Santos. MSc

Guayaquil, 20 de febrero del 2020

RESUMEN

El presente trabajo está basado en el modelo constructivista de la educación humana, toma como principios los declarados en la Reforma Curricular en vigencia, así como por los métodos: Activos y científicos. El problema que nos interesa radicar es el olvido del docente sobre la importancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje, convertida en una eficaz herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización de los estudiantes. Se propone involucrar a los docentes en la importancia que tienen las actividades lúdicas como motivación para el aprendizaje y que además conozca la incidencia de tan importante recurso, en el afán de propiciar aprendizajes significativos y funcionales entre los estudiantes. El trabajo está enfocado y realizado en el colegio Huerta Rendón, con el alumnado completo para poder hacer la investigación metodológica y la ejecución del plan de trabajo.

Palabras claves: Lúdico, Matemáticas, Metodología, Actividades, Recreación



ANEXO XIV.- RESUMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN (INGLES)

“MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMATICAS”. TALLERES EDUCATIVOS

Autor: Romel Alejandro Tibán Andrade
Tutora: Ing. Olga Marisol Bravo Santos. MSc

Guayaquil, 20 de febrero del 2020

ABSTRACT

The present work is based on the constructivist model of human education, takes as principles those declared in the Curriculum Reform in force, as well as by the methods: Active and scientific. The problem we are interested in is the forgetting of the teacher about the importance of the application of recreational activities in learning, which has become an effective basic tool for the development of intelligence and the socialization of students. It is proposed to involve teachers in the importance of recreational activities as motivation for learning and also know the incidence of such an important resource, in the desire to provide meaningful and functional learning among students. The work is focused and carried out at Huerta Rendon School, with the complete students to be able to do the methodological research and the execution of the work plan.

Keywords: Playful, Mathematics, Methodology, Activities, Recreation

UG-FFLCE-MYP-PH-006

Guayaquil, 13 de enero de 2020

Sr. Lic.
Marcos Yambay Herrera, MSc.
Rector del Colegio Universitario
Dr. Francisco Huerta Rendón
Presente. -

De mis consideraciones:

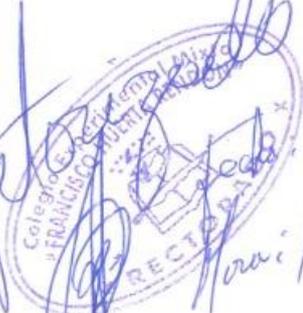
Saludos cordiales, conocedores de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicitamos se sirva permitir que el estudiante: **Tibán Andrade Romel Alejandro**, con cédula de identidad No. **1724811052**, realice el PROYECTO DE TITULACIÓN en su Institución Educativa, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Mercadotecnia y Publicidad.

TEMA: MÉTODOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS DE LAS MATEMÁTICAS

PROPUESTA: TALLERES EDUCATIVOS

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entrevistas entre otros) es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, quedo como su segura servidora.



24/1/20
11:55
Atentamente,


Lic. Pilar Huayamave Navarrete, MSc.
DIRECTORA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

📍 Cda. Universitaria "Salvador Allende" Av. Delta s/n y Av. Kennedy
🌐 www.ug.edu.ec



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD EDUCATIVA UNIVERSITARIA
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
RECTORADO



Oficio n°067-RC-2020

Guayaquil, enero 27 del 2020

MSc. Pilar Huayamave Navarrete
Directora de la carrera Mercadotecnia y Publicidad
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Reciba un atento saludo, en relación al oficio **No UG-FFLCE-MYP-PH-006** suscrito por usted tengo a bien informarle que la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón ha aceptado con mucho agrado el desarrollo del proyecto de Titulación Educativo por el egresado **TIBAN ANDRADE ROMEL ALEJANDRO** requisito previo a la obtención del título de Licenciado en Mercadotecnia y publicidad aplicado a los estudiantes de octavo A-B-C de básica.

TEMA: Metodos lúdicos en el desarrollo de habilidades cognitivas de las matemáticas.

PROPUESTA: Talleres educativos.

Particular que comunico para los fines legales pertinentes.

Atentamente

MSc. Marco Yambay Herrera
RECTOR



Elaborado por:	Lcda. Eva Quinde Moreno – Asistente 2
Revisado y aprobado por:	MSc. Marco Yambay Herrera -Rector



**ANEXO XVII.- FOTOS DE LOS ESTUDIANTES DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION.
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**





**ANEXO XVIII.- FOTO DE LA AUTORIDAD DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION.
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**



ANEXO XIX.- FORMATO DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN ENCUESTAS.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Dirigido a: Estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.
Objetivo: El objetivo de esta encuesta es para evaluar la influencia de los métodos lúdicos en el desarrollo de las habilidades cognitivas de las matemáticas , Talleres Educativos .en los estudiantes de octavo año de educación básica.
Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Lea detenidamente cada uno de los ítems y marque con una X en el casillero que Ud. Eligió.

Encuesta 1: Dirigida a los estudiantes

<p>1.- ¿Crees que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de tu mente?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>	<p>2.- ¿Las clases de matemáticas las recibes con motivación e interés?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>
<p>3.- ¿Puede resolver ejercicios y problemas que le plantea el docente en clases?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>	<p>4.- ¿Después de las clases les resulta complicado resolver ejercicios matemáticos en casa?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>
<p>5.- ¿Percibes interés de tus docentes cuando expones tus ideas?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>	<p>6.- ¿Realizas juegos conjuntamente con tu profesor(a) en el aula?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>
<p>7.- ¿Consideras que los juegos son importantes para tu aprendizaje?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>	<p>8.- ¿Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>
<p>9.- ¿Consideras suficiente los recursos lúdicos empleados en tu salón?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>	<p>10.- ¿Cómo estudiante consideras que una guía didáctica actualizada con métodos lúdicos facilitará una mejor comprensión en clases?</p> <p style="text-align: center;"> Siempre A veces Nunca </p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p>



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Dirigido a: Los Docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Objetivo: El objetivo de esta entrevista es para analizar la opinión de los docentes y evaluar la influencia de los métodos lúdicos en el desarrollo de las habilidades cognitivas de las matemáticas, Talleres Educativos. de los estudiantes de octavo año de educación

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Lea detenidamente cada uno de los ítems y marque con una X en el casillero que Ud. Eligió.

Encuesta 2: Dirigida a los Docentes

<p>1.- ¿Considera usted importante potenciar el desarrollo cognitivo de los estudiantes?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>2.- ¿Utiliza Ud. durante su proceso áulico algún juego lúdico?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>3.- ¿El uso de juegos lúdicos mejoría la psicomotricidad y el desempeño de sus educandos?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>4.- ¿Participan activamente los estudiantes durante las clases?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>5.- ¿Al ejecutar juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>6.- ¿Considera que los juegos lúdicos mejorarían la calidad del aprendizaje?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>7.- ¿Los educandos se muestran participativos durante el desarrollo de la propuesta?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>8.- ¿Considera la lúdica influyente sobre las habilidades sociales y afectivas?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>9.- ¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>10.- ¿Usted como docente considera que una guía didáctica es un soporte pedagógico adicional para enseñanzas y al desarrollo emocional y cognitivo de sus estudiantes?</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>

Entrevista 1

Datos del entrevistado

Nombre: Lic. Marcos Yambay Herrera. MSc **Fecha:** 27/01/2020

Sexo: masculino **Hora:** 09:30am

Edad: 66

Dirigido a: Rector de la Institución Educativa “Francisco Huerta Rendon”

Objetivo: Demostrar la influencia de los Métodos Lúdicos en el Desarrollo de las Habilidades Cognitivas de las Matemáticas, Talleres Educativos. En base a la entrevista realizada a la autoridad del plantel educativo Dr. Francisco Huerta Rendón

Instrucciones:

1. ¿Considera Usted que la institución maneja conocimientos académicos para un mejor control inteligencia emocional de sus estudiantes y explique por qué?
2. ¿Considera usted que el grupo de docentes está plenamente preparado para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes dentro del aula y explique el por qué?
3. ¿Está de acuerdo que en el proceso educativo se planteen actividades que beneficien el desarrollo emocional y a la vez complementen las diversas habilidades cognitivas del estudiante en clase y exponga el por qué?
4. ¿Considera usted que el desarrollo cognitivo se da de acuerdo al entorno y a las circunstancias que vive el estudiante por ello como la institución prepara al personal docente en cuanto a estrategias que estimulen lo anteriormente mencionado y diga por qué?
5. ¿Considera Ud. Favorable apoyar la implementación de una guía didáctica la cual brinde una información pedagógica pertinente al desarrollo de las capacidades intelectuales del estudiante dentro del aula y diga por qué?



**ANEXO XX.- FOTOS DE TUTORÍAS DE TESIS
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

