



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.

*Tesis previa a la obtención del grado de
Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Básica*

AUTORA

LUISA NARCISA TAMBO MOROCHO

DIRECTOR

DR. LUIS POLIVIO BRAVO PEÑARRETA, Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

DR. LUIS POLIVIO BRAVO PEÑARRETA Mg. Sc. DIRECTOR DE LA TESIS.

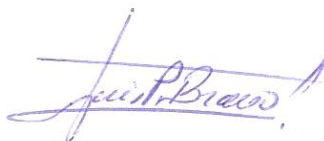
CERTIFICA

Haber asesorado y monitoreado con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de tesis intitulado **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, "MIGUEL RIOFRÍO N°2", DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014**, de la autoría de la egresada **Luisa Narcisa Tambo Morocho**. Se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos, el marco teórico sustenta adecuadamente las variables del problema; la aplicación de talleres formulados en relación con las variables y los objetivos. La aplicación de los instrumentos en la investigación de campo, así como los resultados y el proceso seguido, están acorde con la metodología descrita en el proyecto de investigación y en concordancia con el cronograma de actividades. Consecuentemente, el análisis cuanti-cualitativo y la discusión de resultados, posibilitan arribar deductivamente a las conclusiones y recomendaciones señaladas.

El informe ha sido estructurado de acuerdo con las normativas legales, institucionales y a los lineamientos de la redacción científica, conformado un texto con adecuado discurso y secuencia lógica.

Por lo que se autoriza su presentación, defensa y demás trámites correspondientes a la obtención de grado de Licenciatura.

Loja, julio 31 del 2014



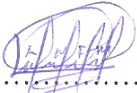
**Dr. Luis Polivio Bravo Peñarreta, Mg. Sc.
DIRECTOR DE TESIS**

AUTORÍA

Yo, Luisa Narcisa Tambo Morocho, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Sra. Luisa Narcisa Tambo Morocho

Firma:

Cédula: 1104461189

Fecha: Loja, Agosto de 2015

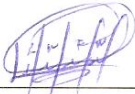
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO

Yo **Luisa Narcisa Tambo Morocho**, declaro ser autora de la tesis titulada: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014**; como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el repositorio digital institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 06 días del mes de agosto del dos mil quince, firma la autora.

Firma:  _____

Autora: Luisa Narcisa Tambo Morocho

Cédula: 1104461189

Dirección: Loja (Av. Salvador Bustamante Celi)

Correo electrónico: luisanarcisa_25@hotmail.com

Teléfono: 2615478

Celular: 0994751744

DATOS COMPLEMENTARIOS

Dirección de tesis Dr. Luis Polivio Bravo Peñarreta, Mg. Sc.

Tribunal de grado:

Presidenta: Dra. Esthela Marina Padilla Buele, Mg. Sc.

Vocal: Dra. Nancy Mercedes Cartuche Zaruma, Mg. Sc.

Vocal: Dr. José Luis Arévalo Torres, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, especialmente a la Carrera de Educación Básica, por brindarme los conocimientos y la experiencia precisa para el desarrollo profesional en la vida cotidiana.

Al Director de tesis Dr. Luis Polivio Bravo Peñarreta, Mg. Sc., quien supo guiarme y asesorarme a través de sus conocimientos, brindando las sugerencias pertinentes con responsabilidad para el desarrollo del presente trabajo.

Asimismo, agradezco a las autoridades y personal docente de la escuela de EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL RIOFRÍO N°2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIAN, CANTÓN LOJA, DE LA PROVINCIA DE LOJA, por haberme brindado su valiosa colaboración y poder realizar el presente trabajo investigativo.

LA AUTORA

DEDICATORIA

A mi Dios y la Santísima Virgen que son mi guía, gracias a ellos me han dado la sabiduría y fortaleza para alcanzar este objetivo. A mi madre que es el ser más importante en mi vida, que me apoyó en todo momento, a mi esposo y mis hijos quienes me brindaron su generosa comprensión, lo que me permitió cumplir mi anhelada meta.

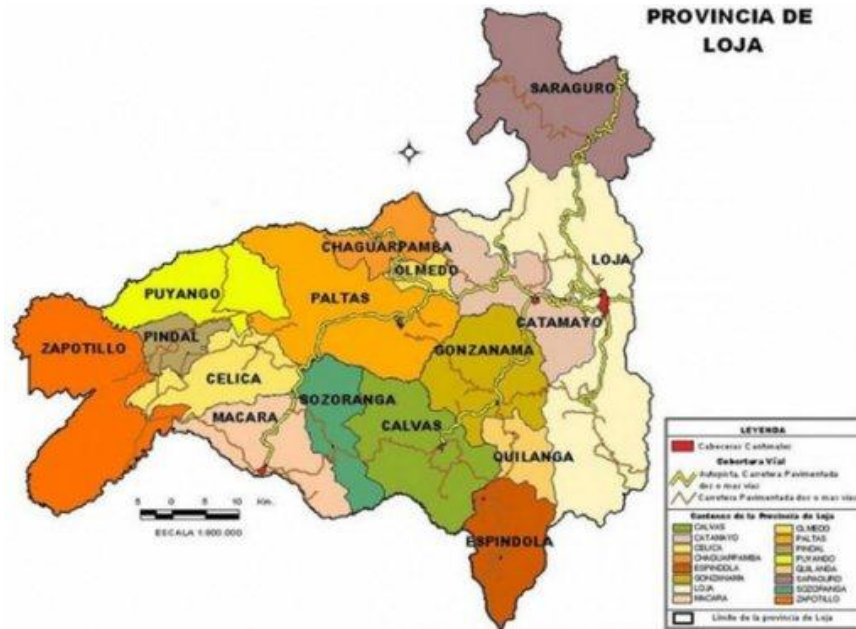
LA AUTORA

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

| ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN | | | | | | | | | | | |
|--|--|--------|-----------|-------------------|----------|-----------|--------|---------------|------------------|-----------------------|--|
| BIBLIOTECA: Área de la Educación, el arte y la Comunicación | | | | | | | | | | | |
| TIPO DE DOCUMENTO | AUTORA/NOMBRE DEL DOCUMENTO | FUENTE | FECHA/AÑO | ÁMBITO GEOGRÁFICO | | | | | | OTRAS DESAGREGACIONES | OTRAS OBSERVACIONES |
| | | | | NACIONAL | REGIONAL | PROVINCIA | CANTÓN | PARROQUIA | BARRIO COMUNIDAD | | |
| TESIS | LUISA NARCISA TAMBO MOROCHO LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. | UNL | 2015 | ECUADOR | ZANA 7 | LOJA | LOJA | SAN SEBASTIAN | SAN SEBASTIAN | CD | Lic. Ciencias de la Educación Mención: Educación Básica. |

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN



CROQUIS



ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS

- a. TITULO
- b. RESUMEN
SUMMARY
- c. INTRODUCCIÓN
- d. REVISIÓN DE LITERATURA
- e. MATERIALES Y MÉTODOS
- f. RESULTADOS
- g. DISCUSIÓN
- h. CONCLUSIONES
- i. RECOMENDACIONES
- j. BIBLIOGRAFÍA
- k. ANEXOS
ÍNDICE

a. TÍTULO

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.

El objetivo general, determinar la importancia de las actividades lúdicas para el mejoramiento del rendimiento académico del área de matemáticas, en los estudiantes de los segundos grados de Educación General Básica, de la Escuela “Miguel Riofrío N°2” así como se plantearon los objetivos específicos, determinar el rendimiento académico en el área de matemática, seleccionar modelos de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática, aplicar actividades lúdicas para reducir las deficiencias encontradas en el rendimiento académico en los estudiantes. En la metodología se utilizaron los métodos, inductivo, deductivo. La técnica utilizada fue la encuesta aplicada a 2 maestras y 65 estudiantes de los segundos grados de Educación General Básica, la población total fue de 67 investigados la misma que me permitió conocer el estado actual de las actividades lúdicas utilizadas por las maestras para impartir sus conocimientos en el área de matemática. Por lo que puedo concluir el 100% de las maestras aplican la técnica del juego solamente al inicio de la clase, más no en el momento de ejecución ni de evaluación, siendo la causa para el bajo rendimiento académico de los alumnos.

SUMMARY

This research paper called recreational activities to improve academic performance in the area of mathematics IN AND SECOND GRADE STUDENTS sublevel B OF BASIC ELEMENTARY EDUCATION GENERAL BASIC SCHOOL, "MIGUEL RIOFRÍO No. 2", DE PARISH SAN SEBASTIAN, of the city of Loja, LECTIVO PERIOD 2013-2014. The overall objective, to determine the importance of recreational activities for improving academic performance in the area of mathematics, students in the second grade of Basic General Education, the "Miguel Riofrio No. 2" School and the respective raised Specific objectives and determine the academic performance in the area of mathematics, select models of recreational activities to improve academic performance in the area of mathematics, applied recreational activities to reduce the deficiencies found in the academic performance of students. The methodology methods, and deductive, inductive used. The technique used was a survey of teachers and students whose population was 67 the same that allowed me to know the current state of play activities used by teachers to impart their knowledge in the area of mathematics. Thus it was concluded that with 100% teachers apply the technique of the game only in the initial stage of the lesson plan, but not at the time of execution or evaluation, the largest feature underachievement in students.

c. INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica favorece a los niños y niñas dentro de su desarrollo cognoscitivo, aportando como un medio de liberación, plasmando sus logros y carencias, puesto que la preparación no solo debe ser científica sino de manera práctica, ampliando la espontaneidad e iniciativa a través de sus experiencias y percepción directa, por tal razón se debería tomar en cuenta desde el ámbito familiar, social y la vida escolar.

El juego otorga espacio a la imaginación y a la fantasía, impulsa la creatividad, y al mismo tiempo, es el vehículo de inserción en el mundo social de las reglas y principios de convivencia. El juego es siempre una función cargada de sentido, por eso, los psicólogos, educadores, pedagogos hacen uso de ella como medio de comprensión e incluso terapia de los problemas infantiles.

En tal virtud el presente trabajo investigativo titulado **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.**

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo se planteó el siguiente objetivo general. Determinar la importancia de las actividades lúdicas para el mejoramiento del rendimiento académico del Área de Matemáticas, en los estudiantes de los segundos grados de Educación General Básica, de la Escuela “Miguel Riofrío N°2” Los objetivos específicos de la investigación son: Analizar el proceso didáctico desarrollado por las maestras en el área de matemáticas; Determinar el rendimiento académico en el área de matemática en los y las estudiantes de segundo grado A y B de Educación General Básica; Seleccionar modelos de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática; Aplicar actividades

lúdicas para reducir las deficiencias encontradas en el rendimiento académico; y, Valorar la efectividad de las actividades lúdicas aplicadas en los estudiantes de los segundos grados de la institución sujeta a la investigación.

El segundo objetivo sirvió para conocer y determinar las deficiencias que presentan las maestras al no utilizar las actividades lúdicas necesarias en su proceso educativo en el área de matemática en los y las estudiantes de segundo grado A y B de Educación General Básica, el tercer objetivo ayudó a Seleccionar modelos de actividades lúdicas con materiales didácticos adecuados para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática, el cuarto objetivo permitió utilizar las actividades lúdicas en los talleres de clase para comprobar su grado de importancia e influencia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes; y el quinto objetivo permitió constatar los resultados de la utilización de las actividades lúdicas durante las clases. El indicador para la valoración fue el alumno atento a las clases de manera más participativo y activo, logrando así la asimilación de conocimientos significativos y mejorando su rendimiento académico.

Las fases que se cumplieron en la investigación se enmarcaron en tres áreas: Teórico-diagnóstico; Diseño y planificación de la alternativa, y evaluación y valoración de la alternativa planteada.

El informe de investigación está estructurado en coherencia con lo dispuesto al Art. 151 del REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO de la Universidad Nacional de Loja en vigencia, comprende: título que identifica el trabajo; resumen en castellano y traducido al inglés que da cuenta del objeto de estudio; introducción que expresa una síntesis del trabajo de investigación; revisión de Literatura conformados por los elementos teóricos y científicos de las variables intervinientes en la investigación; materiales y métodos que describen los recursos utilizados; resultados en donde se describen, analizan e interpretan los aspectos evaluados conforme a la guía de observación y los test aplicados a los alumnos y la encuesta aplicada a las docentes; discusión se basa en el objetivo de diagnóstico y aplicación ; conclusiones es a lo que se llega luego de haber realizado el trabajo investigativo;

recomendaciones se las realiza basándose en las conclusiones planteadas; bibliografía hace referencia a las fuentes bibliográficas de donde se tomó la información respectiva para la revisión de la literatura; anexos donde se incluye el proyecto y los instrumentos que se aplican en la investigación de campo; índice es el contenido junto con el número de página en el que aparecen y se lo coloca al final de la tesis. .

La conclusión a la que se llegó como resultado del proceso investigado consistió en que en un 100% de las maestras aplican la técnica del juego solamente al inicio de la clase, más no en el momento de ejecución ni de evaluación, siendo la causa para el bajo rendimiento académico de los alumnos, también se puede observar que poco utilizan la actividad lúdica en esta área para incentivar a los niños y niñas al aprendizaje, así como las maestras poco utilizan los espacios físicos como el patio, las áreas verdes y los rincones de juegos para la enseñanza de las matemáticas.

Por lo que se recomienda a las maestras utilizar la actividad lúdica con gran continuidad para impartir los conocimientos en las diferentes áreas de estudio puesto que a más de ser una actividad recreativa y placentera les permite desarrollar el pensamiento, la creatividad, la fantasía, siendo uno de los beneficios más importantes para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

La investigación propuesta es de carácter eminentemente educativo haciendo referencia también a la importancia de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del subnivel básico elemental de Educación General Básica, por lo que el marco teórico se enfoca al desarrollo del niño, la actividad lúdica y el rendimiento académico, y desde estos enfoques se hizo referencia a varios autores a fin de fundamentar cada una de las categorías y variables que sustentan el problema de investigación propuesto, cuyo análisis permitió estructurar el siguiente esquema.

ACTIVIDAD LÚDICA

La lúdica proviene del latino ludus, lúdica\co de lo pertinente o relativo a juego, el juego es lúdico pero no todo lúdico es juego. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad de cada individuo, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en el mismo una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír e inclusive a llorar en una verdadera fuente de emociones. Según Pérez (2005) afirma: “La actividad lúdica permite articular las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas afectivas y emocionales abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles y edades” (p. 378).

En mi criterio la actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada, es importante para la enseñanza puesto que al alumno le ayuda a la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

La actividad lúdica se caracteriza por:

- ✓ Es una actividad imprescindible para el niño, jugar es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social.
- ✓ Les permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación a la realidad externa.
- ✓ Es la participación activa por parte del niño.
- ✓ Juega un papel decisivo en su desarrollo integral.
- ✓ Significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en si mismo y en los demás. (Cheateau, P. 1988.p. 489)

Es por esta razón que, es muy importante en los niños este tipo de actividades tanto las rítmicas, de expresión, puesto que tienen un doble enfoque: por un lado, mejorar la competencia motriz -es más competente no sólo quien es más ágil o fuerte, sino también aquél cuyo movimiento es más creativo y expresivo-. Por ello, el niño, a través de juegos aprende a utilizar y organizar al movimiento, luego, combina aspectos de espacio y tiempo en estructuras más complejas.

FINALIDADES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Dentro de las finalidades de la actividad lúdica están las siguientes:

- ✓ Amplia los conocimientos adquiridos en clase.
- ✓ Fortalece las habilidades del trabajo de los niños.
- ✓ Permite que las asignaturas sean más interesantes y dinámicas, obteniendo como resultado un aprendizaje significativo.
- ✓ Evalúa el aprendizaje y detecta errores en la construcción del conocimiento.
- ✓ Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases, entre otras.

CONCEPTO DEL JUEGO

Incarbone, O (2005) afirma: “A lo largo de la historia, filosofía, antropología y educadores han definido. El juego es una función, de estímulo y formación del

desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación para sí mismo, que le permite desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también, le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia” (p.73).

Por este motivo, es interesante reconocer algunas de las características que permiten afirmar con rotundidad que los juegos son prácticas lúdicas. A continuación se exponen sin pretensión de mostrar un listado exhaustivo, algunos de estos aspectos comunes:

- ❖ **El juego produce placer.** Una de las principales características del juego es que sus participantes disfrutan.
- ❖ **El juego contiene y debe contener un marco normativo.** Efectivamente, las normas constituyen un elemento esencial para cualquier juego.
- ❖ **El juego es una actividad espontánea, voluntaria y escogida libremente.** El hecho de que todo juego suponga unas normas impuestas externamente o bien pactadas entre los jugadores, no está reñida con la adhesión voluntaria a estas normas.
- ❖ **El juego es acción y participación activa.** Los participantes deben estar siempre activos, sobre todo mentalmente, para dar respuesta a todos los retos que supone la práctica del juego.
- ❖ **El juego es autoexpresión.** El juego en un sentido amplio, es una expresión de los valores y la cultura de la sociedad en que nace y se desarrolla.

Bajo esta premisa el juego en el mundo de la educación es una situación relativamente importante, puesto que desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico.

De lo anteriormente dicho, a través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se

convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad. En este sentido, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr el pensamiento conceptual, lógico y abstracto.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Dada la importancia de esta actividad, se sugiere organizarlo con una frecuencia de aproximadamente tres veces por semana. Por lo general los niños eligen libremente los rincones o sectores donde van a concurrir, puede ser acordado por el grupo antes de la actividad. La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarse. Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo va a hacer, con qué materiales. En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes. En construcciones, se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

Dentro del juego en el último momento, los niños ordenarán los materiales como parte de la actividad del grupo, la duración del juego- es variable aproximadamente es de 30 a 45 minutos.

La docente podrá actuar como un observador del juego de los niños, interviniendo de ser necesario para la explicación de algo en particular, darles material, colaborar en el manejo ante un conflicto, hacer preguntas, movilizar un juego, etc. Al plantear el juego como principio didáctico acudimos al juego con una finalidad educativa. El docente es el autor del encuadre del juego: tiempo, espacio, características del espacio, elementos, posibles combinaciones. (Enciclopedia Océano, 2004, p.11)

Bajo este criterio, considero que el juego es muy importante como estrategia metodológica, teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que el juego es el recurso educativo por excelencia para la edad escolar. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula. Cabe indicar que la participación del docente es muy decisiva, esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentren en sus maestros a alguien al que pueden acudir. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de animador-estimulador del juego

DESARROLLO INTELECTUAL A TRAVÉS DEL JUEGO

El juego es una actividad propia de los niños como tocar, comprobar, ensayar, tantear, esto le permite al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones pre-científicas. La experiencia práctica demuestra que el juego no surge en los niños por sí solos, los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo. Es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, de uno y otro tipo de actividad de las personas para a que se inicie el juego en los niños.

Es por esta razón, que, en el ámbito escolar la maestra, con sus preguntas puede dividir y descartar una serie de facetas y detalles del mismo; ello enriquece el juego, y con ello el conocimiento de los niños. A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente hábitos y destrezas.

VYGOSTKY Y SU TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO

Vygotsky, L. S. (1935/1984) Afirma:

El desarrollo evolutivo del niño en la edad infantil destaca dos fases significativas: Una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les

otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. (p. 42)

En esta etapa los niños han aprendido, la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "*juego socio-dramático*". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente, lo representan. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Desde esta perspectiva cabe mencionar que Vygotsky afirma que, el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen en la vida intelectual de aquellos que los rodean, haciendo referencia a dos fases en el desarrollo evolutivo, la primera con la utilización del juego para el aprendizaje y la otra fase el juego socio-dramático, en donde el niño por medio de la adquisición del lenguaje se socializa con el mundo físico y sobre todo por la interacción entre las personas que lo rodean.

PROCEDIMIENTOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA

Movimiento y drama

Es un lugar donde puedan actuar a los roles simbólicos que deseen y puedan disfrazarse. Puede ir implementando con una alfombra o estera, ropa reciclada de todo tipo, telas de

diversos colores y tamaños, accesorios varios (collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, etc.) un espejo grande, etc.

Construcción

Es un lugar donde pueden armar. Puede implementarse con bloques plásticos o de madera en varios tamaños y colores, piedras, palos, trozos de madera con diferentes formas, herramientas plásticas, cajas de cartón, tarrinas plásticas, vasos y platos de plástico, pelotas, gramos secos. etc.

Rincón de juegos de mesa

Van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, etc. Este rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo. Como por ejemplo juegos como póker, ajedrez, damas, rompecabezas, cartas, pueden formar parte de este rincón. Los niños y las niñas realizan diferentes juegos para realizar cálculo mental y utilizar estrategias de cuenta como el dominó, bingo, etc.

Rincón de la tienda

Se montará una tienda con productos relacionados con las fiestas populares, con la aportación de los alumnos. Uno era el vendedor, los otros compraban, poniendo precio real y comprando con monedas reales.

Rincón de tangram´ y geo plano

En primer lugar, los niños y las niñas manipulan libremente el material, a continuación deberán reproducir unos modelos preparados y lo pasarán a nivel gráfico, finalmente los alumnos crearán figuras.

Rincón de proyectos y creación

Cada estudiante puede desarrollar su propio proyecto, de cualquier área que haya escogido. Durante el tiempo de rincones, los menores dedicarán su tiempo a su proyecto individual o grupal que haya elegido. El rincón de creación, es un lugar dedicado a labores manuales varias. Puede equiparse con: dados, colores, marcadores, cartulinas, hojas, mullos, cuerdas, papel brillante, plastilina o masas, tijeras, goma, lanas para tejer, etc.

El juego como motivación

Los juegos tienen un carácter fundamental en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, puesto que se constituyen en un pasatiempo y diversión al momento de la utilización de cualquier objeto o rincones de juegos. Puesto que, es un motivo para utilizarlo dentro del aula de clase. Al igual que el docente debe partir de la motivación como acción, o la disposición de los individuos para realizar actividades, en este caso el juego como medio motivador. De igual manera la motivación es muy importante en el aprendizaje del niño tomando en cuenta la voluntad tanto del docente como el niño para llegar a él, solamente cuando el educando quiere, se produce la causa formal del aprendizaje, que unida a la maduración y contenido, constituye las causas intrínsecas de aquel.

SIGNIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS LÚDICOS Y SUS DIFERENTES TIPOS DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS.

Duarte, M. (2013), afirma: “La significación de los métodos lúdicos para la enseñanza-aprendizaje de los niños, para lo cual a continuación se expondrán los diferentes tipos de juego de los niños que pueden realizarse en la primera infancia y en la etapa escolar” (p. 7-8).

- Juegos de entretenimiento: posibilitan la elevación del tono emocional y cortical así como el desarrollo de diferentes aspectos del desarrollo psíquico como la atención, la percepción, el lenguaje y la memoria, entre otros.

- Juegos con agua y arena: de gran significación para restablecer y mantener el equilibrio emocional y contribuir además a la orientación espacial del niño, a la motricidad fina y al lenguaje. En estos juegos se desarrollan además la planificación, la regulación volitiva y el hecho de adaptar las acciones que realiza, según las propiedades de los materiales que utiliza.
- Juegos de construcción: tienen gran influencia en el desarrollo del pensamiento representativo, de la percepción y de la planificación mental. Según sea el tipo de construcción que se realice y de acuerdo con los materiales que se utilicen se pueden realizar: construcciones por modelos, de motivación lúdica o la construcción condicionada por la finalidad, cada una de ellas, demandan diferentes exigencias al desarrollo psíquico para complementar la actividad.
- Juegos didácticos: permiten reafirmar conocimientos adquiridos en otras formas de actividad realizadas con los niños, por ejemplo, conversaciones, paseos observaciones etc. En estos juegos es importante lograr que el pequeño tome conciencia de lo que va a realizar, de manera que pueda planificar acciones lúdicas que se requieran para llegar al resultado según las reglas establecidas.
- Juegos dramatizados y juegos competitivos: despiertan mucho interés en los niños de edad pre-escolar. En los primeros el niño reproduce una situación dada pero le imprime determinado carácter emocional e imaginativo y en los competitivos, el acatamiento de las reglas y el acto volitivo–afectivo de cumplir la tarea para ganar, constituyen los principales indicadores del desarrollo psíquico que se enriquecen en estos juegos.
- Juegos de roles: es una forma particular de actividad de los niños y las niñas que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones e interrelaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios como algunos pretenden demostrar, sino un producto social adquirido.
- Juegos tradicionales: su finalidad es alegrar y entretener a los niños. Existen diferentes tipos y variedad de ellos en dependencia de las tradiciones y costumbres en cada región.

- Juegos de movimiento: cuando se realiza este tipo de juego, se establece un ambiente de optimismo y de alegría porque son dinámicos y brindan múltiples posibilidades de movimientos con diferentes partes del cuerpo, lo cual posibilita satisfacer la necesidad de movilidad de los niños de la primera infancia.

Es por esta razón, que es muy importante que los educadores tengan presente también que en los diferentes tipos de juego mencionados, de acuerdo con sus características, se pueden introducir sesiones de títeres, canciones, trabalenguas, rompecabezas, elementos “sorpresa”, adivinanzas, rimas, juguetes mecánicos en acción, escenificaciones, maquetas, dados, situaciones imaginarias, entre otros.

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Jiménez, M. (2000) afirma:

El rendimiento escolar es un nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparando con la norma de edad y nivel académico, encontramos que el rendimiento del alumno debería ser entendido a partir de sus procesos de evaluación, sin embargo, la simple medición y/o evaluación de los rendimientos, alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa. (p. 21)

La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, en ocasiones se la denomina aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, pero generalmente las diferencias de concepto solo se explican por cuestiones semánticas, ya que generalmente, en los textos, la vida escolar y la experiencia docente, son utilizadas como sinónimos. De lo anotado anteriormente, se deduce que el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el mismo, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula, que se constituye en el objetivo central de la educación.

Desde el punto de vista anterior, el rendimiento académico sintetiza la acción del proceso educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el educando, sino también en el conjunto de habilidades, destrezas, aptitudes, ideales, intereses, etc. Con esta síntesis están los esfuerzos de la sociedad, del profesor y del rendimiento enseñanza - aprendizaje, el profesor es el responsable en gran parte del rendimiento escolar que tienen los niños. Considero que en el rendimiento académico intervienen una serie de factores entre ellos la metodología del profesor, el aspecto individual del alumno, el apoyo familiar entre otros.

GENERALIDADES DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

Se sabe que, el aprendizaje es una de las actividades que ocupa gran parte del tiempo del estudiante y, es una de su exclusiva responsabilidad. Es decir, él tiene una obligación que cumplir; que es la de llevar sus tareas, prestar atención en clase y tener buenas calificaciones en sus evaluaciones, para ellos es una gran responsabilidad que se ven obligados a cumplir a cabalidad.

Según el criterio de Campoverde E, (...), el rendimiento académico, será el reflejo claro de una respuesta adecuada a los aprendizajes adquiridos en la escuela, y que le permitirán el desenvolvimiento normal en su entorno educativo y social. Por lo tanto “el rendimiento escolar es todo cambio de conducta del sujeto durante el aprendizaje”. Pág. 82.

Para comprender un poco más el tema es necesario entender que el rendimiento académico generalmente es evaluado, se puede medir a través de calificaciones, o en términos de bien y mal. Se tiene que considerar que el rendimiento académico además de que es un tipo de medición, también intervienen otras variables que influyen en este como el nivel intelectual, personalidad (extraversión, introversión, ansiedad, etc.) y aspectos motivacionales, así como el nivel de escolaridad, sexo y actitudes. Cuando el rendimiento de un alumno es malo o no aceptable, como reprobar, bajas calificaciones, deserción, se habla de que existe un fracaso académico.

El Bernabé Tierno, (2007), quien se ha dedicado por muchos años a analizar las causas del bajo rendimiento académico, plantea en su artículo “El fracaso escolar” que las causas de un desempeño insuficiente en la escuela pueden ser:

1. Ambiente familiar poco adecuado.
2. Coeficiente intelectual “bajo”
3. Dificultad del docente para motivar e interesar a los alumnos en el aprendizaje.
4. Planificaciones de ciclo demasiado extensas y poco adecuadas a los intereses del niño.
5. Influencia negativa de la televisión: tiempo que estudiantes desperdician por estar mirándola, ansiedad que esta puede generar en el público infantil, actitudes fomentadas por algunos programas inadecuados etc.
6. Adicción a las máquinas y video juegos.
7. Dificultades en el lenguaje, comprensión lectora insuficiente; no haber adquirido buenos hábitos de estudio y de trabajo. Pág. 346.

El bajo rendimiento académico, es una problemática que podemos ver en todos los años y niveles de educación y, que se va agudizando conforme se eleva el nivel educativo. Es evidente que estamos hablando de un fracaso escolar que se da en estos alumnos pues no están concluyendo con el objetivo al que tenían contemplado llegar y si lo hacen es después de mucho tiempo.

CARACTERÍSTICAS DEL RENDIMIENTO ESCOLAR

El rendimiento académico escolar es una de las variables fundamentales de la actividad docente, que actúa como hilo de la calidad de un Sistema Educativo. De ahí las características fundamentales:

Ciertas capacidades relativas al habla, la audición, la lectura, la escritura, razonamiento, habilidades matemáticas y destrezas sociales, que permiten al individuo desempeñarse de manera tal, de no incurrir en sanción por parte del sistema educativo.

De este modo tomaremos en cuenta que estas capacidades deben ser transversales, es decir, el rendimiento mínimo es esperable a todas las áreas.

Tienen la característica de la no compensación, esto significa que un buen desempeño en un área, no compensa ni evita la sanción en otra que desciende del umbral pre-establecido.

TIPOS DE RENDIMIENTO ESCOLAR.

Rendimiento individual

Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al docente tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognitivo intelectual, así como también intervienen en el aspecto de la personalidad.

Rendimiento general

Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las líneas de acción educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

Rendimiento específico

Es el que se da en la resolución de problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación es más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta, las relaciones con el maestro, con sus cosas, con su vida misma y con la de los demás.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

El rendimiento académico se ve influido por multitud de factores. A la hora de examinarlos hay que hacer mención primeramente de los individuales.

Estos pueden clasificarse así:

Factores físicos.- La salud deficiente es una causa clara de dificultades en el aprendizaje y en el rendimiento. No siempre, la buena salud influye en que los rendimientos sean altos, pero es condición muy importante para que así ocurra. Los educadores deben observar la conducta irregular o las molestias que muestran a veces algunos alumnos y comprobar si se debe algún tipo de enfermedad (transitoria, permanente infecciosa, etc.).

Factores cognoscitivos.- Entre estos, son los perceptivos y los intelectivos los principales que conviene citar. Los primeros son fundamentales en cualquier tipo de conocimiento. Se observa que el bajo rendimiento de algunos alumnos es debido a defectos, quizá débiles y fácilmente corregibles, de la vista o del oído. No es necesario ponderar la rémora que supone en los alumnos la falta de alguno de estos sentidos, que lleva consigo la necesidad de su educación en centros especiales especializados.

Factores afectivos.- Tienen una importancia grande en el rendimiento académico y en cualquier actividad humana. El sentimiento puede favorecer el aprovechamiento escolar por que anima al trabajo y estimula el esfuerzo de la voluntad. La gana o desgana, el agrado o desagrado con que se realiza una tarea, influye en la cantidad y calidad de lo realizado. Es interesante también la consideración del equilibrio emotivo como factor influyente en el rendimiento académico. Generalmente, los estados emotivos, si son suaves, pueden obrar como excitantes, los medianos agitan demasiado e interrumpen el rendimiento, y los máximos inhiben y hasta ocasionan perturbaciones psíquicas.

Factores referentes a la voluntad.- El <<querer hacer>> del alumno es definitivo en el rendimiento académico. No de otro modo se explican los éxitos de estudiantes deficientes física e intelectualmente. Su deseo incontenible les hace destacar frecuentemente entre sus compañeros.

DIAGNÓSTICO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Después de conocer los factores que influyen en el rendimiento académico y poner los medios para que éste sea lo más efectivo posible, sólo nos queda realizar su evaluación, para comprobar si los esfuerzos resultaron o no positivos. En el criterio de Avalio de Cols, (1985), la “evaluación es determinar si se cumplieron los objetivos previstos”. Pero una correcta evaluación de rendimiento académico no puede quedar limitada a las pertinentes comprobaciones en cada uno de los alumnos, aunque en definitiva sean ellos los sujetos receptores de los logros o ganancias escolares. Pág. 12.

Los tipos de rendimiento más usuales que pueden ser evaluados son los siguientes:

La evaluación del rendimiento instructivo individual.

Es llamada generalmente examen y trata de conocer la cantidad y calidad de los conocimientos de cada alumno en las distintas materias. La medida de la instrucción está considerada como una de las prácticas pedagógicas más antiguas y de más importancia.

La evaluación del proceso instructivo individual.

Hace referencia a la medición del progreso de los alumnos en una materia escolar o en todo el conjunto de asignaturas que cursa, precisando a demás si se realiza de un modo acompasado o irregular de una u otra forma, es necesario realizar pruebas de comprobación de conocimientos , hábitos o destrezas con cierta periodicidad .

Actualmente, en nuestro sistema educativo además de estas pruebas para medir los conocimientos y progreso del alumno se toma en cuenta diferentes factores como la

participación en clases, exámenes quimestrales, para tener una idea del progreso del estudiante, además en su parámetro de calificaciones el docente toma en cuenta tareas intra y extra escolares al momento de sacar una calificación general del estudiante.

La participación en clase.- es un buen indicador de su motivación hacia la asignatura y aplicación de correctas técnicas de estudio.” Intervenir en clase puede ser de gran ayuda al momento de medir el rendimiento académico de un alumno, ya que de esta manera nos permitirá conocer la manera de como asimila dichos conocimientos o a su vez si tiene alguna duda en la asignatura lo cual nos demostrará sus intereses por ella”.

En mi criterio, considero que uno de los factores muy importantes aparte de la motivación, para que un estudiante participe en clase son las relaciones maestro-alumno que obviamente deben ser muy buenas ya que estas proporcionarán un clima de confianza dentro del aula, dentro de las evaluaciones la tarea escolar hoy en día es un parámetro más de calificación de nuestro sistema educativo que constituye por así decirlo en un 25% o un 30% del total de calificación.

La tarea escolar puede tener un efecto muy beneficioso en los niños. Además ayudarles a recordar y comprender el trabajo realizado en clases, adquirir hábitos y métodos de estudio que les serán de gran utilidad aun después de, enseñarles que se puede aprender en cualquier lugar, no solo en el aula. La tarea escolar también beneficia a los niños de otras maneras generales. Por ejemplo, a cultivar en ellos rasgos de carácter positivos tales como la independencia la responsabilidad y como aprovechar mejor el tiempo.

La evaluación del proceso instructivo global.

Se refiere a la valoración de los conocimientos de un grupo de alumnos o los una clase entera en distintos momentos del curso o en diferentes cursos. Los pasos que habría que dar son fáciles de corregir: evaluaciones individuales, tareas, exámenes, participaciones etc.

La evaluación global de los estudiantes en nuestro medio se da con una calificación o nota, la cual de esa dependerá su aprobación o reprobación. La calificación escolar

(llamadas simplemente calificaciones o notas en algunos países) es un método utilizado para evaluar y categorizar el rendimiento escolar de algún alumno.

No es conveniente valorar la calificación en sí misma. Tampoco es aconsejable exigir una determinada calificación a los hijos. Los padres deben valorar, fundamentalmente, el rendimiento escolar de cada hijo. El rendimiento no siempre coincide con lo que expresa una calificación.

La evaluación del proceso educativo del alumno.

Deberá determinar en primer lugar cuáles son los aspectos más significativos, los que más influyen en el desenvolvimiento formativo de la personalidad, los más fáciles de evaluar son los aspectos biológicos, mental y cultural. Más difícil de evaluar, pero más importante, es el aspecto moral. Cuando han sido valorados en los distintos momentos, se trata de un proceso se llevan a las gráficas, que nos sugieren distintas deducciones.

La evaluación del rendimiento de la institución educativa.

Aunque más complicada, también puede hacerse. Los elementos a tener en cuenta son: materiales, formales, funcionales y personales. Habrá que reparar en ciertas características materiales, como cualidades del edificio, aulas, iluminación, mobiliario, etc. También en los factores formales (horarios, programas, manuales escolares, etc.), factores funcionales (organización del trabajo, disciplina, reglamentos, actividades extraescolares, etc.) y factores personales (personal de dirección, inspectores, docentes y otros).

La evaluación del rendimiento del personal docente.

Las dimensiones más representativas que deben valorarse en los docentes son: intelectual, afectividad, moralidad, sociabilidad con alumnos y padres de familia dentro de esta también involucra la confianza dada al estudiante y conocer de los problemas que les está pasando y no solo limitarse a dar sus clases y calificarlo ya que “ser

docente, no implica solo dictar horas de clases, sino dedicar alma. Exige no solo ocupación, sino vocación de servicio. El genuino educador se esfuerza por ser verdadero amigo de cada uno de sus alumnos (as), ya que ellos (as) no son cosas para barrerlas, son personas, con su propio mundo intelectual y emocional.

También deberá esforzarse por tratar de conocer los problemas de sus alumnos o tratar de comprender el porqué de sus actuaciones o bajo rendimiento en la escuela. Es triste comprobar cómo la mayoría de los docentes reducen su profesión a meros dadores de clases y creadores de planificaciones sin contextos, sin siquiera asomarse a la grandeza de lo que significa ser educador”.

EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

Rey, M. E (2006) Afirma:

Las matemáticas tienen una doble función, por un lado, de carácter neutro o matemáticas puras, y, por el otro, las matemáticas aplicadas o mixtas, en las que el estudio de la cantidad está en relación con determinados fenómenos naturales. Una tercera función es de índole metodológica por su parentesco con la lógica. El estudio de la matemática organizada y desarrollada de un modo puntual las funciones de la inteligencia con la atención, la memoria, la imaginación, la comprensión, el ingenio, la creatividad, y la capacidad de estimar o valorar.(p. 11)

El objetivo de la enseñanza de la matemática no es sólo que los niños aprendan las tradicionales cuatro reglas aritméticas, las unidades de medida y unas nociones geométricas, sino su principal finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana.

Uno de los momentos más importantes en el aprendizaje de la matemática se produce cuando el estudiante resuelve ejercicios, individual o colectivamente, un proceso al cual llamamos comúnmente ejercitación. Es por ello que se hace imprescindible conocer y analizar los elementos más importantes inherentes a este acto con vistas a fortalecer la

enseñanza, actualizar nuestras concepciones y eliminar mitos y creencias tradicionales que merman la efectividad del aprendizaje.

Bajo esta perspectiva, el aprendizaje de la matemática que imparte el docente debe ser siempre un acto de alegría y disfrute para los educandos. De esta manera conseguir la atención de los alumnos. Es una tarea difícil en los momentos actuales. Sin embargo, el docente debe planificar también estos momentos de motivación y aplicar estrategias didácticas que permitan un nivel adecuado de concentración en donde el alumno desarrolle la inteligencia, la memoria, la imaginación, la comprensión, el ingenio, la creatividad, y la capacidad de estimar o valorar.

PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el docente con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para de este modo, promover aprendizajes significativos. Las estrategias deben ser diseñadas de modo que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos.

Existen varias estrategias metodológicas para la enseñanza de la matemática, como resolución de problemas, actividades lúdicas y modelaje. Las cuales están desarrolladas con la preocupación de proponer el uso de recursos variados que permitan atender a las necesidades y habilidades de los diferentes estudiantes, además de incidir en aspectos tales como:

- ✓ Potenciar una actitud activa.
- ✓ Despertar la curiosidad del estudiante por el tema.
- ✓ Debatir con los colegas.

- ✓ Compartir el conocimiento con el grupo.
- ✓ Fomentar la iniciativa y la toma de decisión.
- ✓ Trabajo en equipo.

De esta manera, los procedimientos metodológicos para la enseñanza de la matemática se subordinan al método de enseñanza, por lo que la utilización de procedimientos para impartir los conocimientos a los estudiantes se constituye en una actividad importante para el logro de la asimilación productiva de los conocimientos. Esto exige el empleo de métodos de aprendizaje que implican procedimientos individuales que se utilizan al realizar determinadas tareas en función de resolver un problema en donde el docente debe proponer el uso de recursos variados que permitan atender a las necesidades y habilidades de los diferentes estudiantes.

APLICAR ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

4. ¿Qué es un taller?

El taller lo concebimos como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos. (REYES, G 1997)

El taller está concebido como un equipo de trabajo, formado generalmente por un facilitador o coordinador y un grupo de personas en el cual cada uno de los integrantes hace su aporte específico. El coordinador o facilitador dirige a las personas, pero al mismo tiempo adquiere junto a ellos experiencia de las realidades concretas en las cuales se desarrollan los talleres, y su tarea en terreno va más allá de la labor académica en función de las personas, debiendo prestar su aporte profesional en las tareas específicas que se desarrollan. (Nidia Aylwin & Gissi, Bustos Jorge.)

4.1 ¿Cómo se desarrolla un taller con niños?

El docente tallerista de niños debe preocuparse por el conocimiento del mundo de éstos, para poder planear, organizar, ejecutar y evaluar los talleres. El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para transmitir el profundo interés y el entusiasmo por cualquier materia, y en especial la matemática con ella poder crear un ambiente adecuado en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.

Este método además busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Cada taller es el conjunto de actividades la gran mayoría experimentadas en el aula que pretenden enseñar, desde un enfoque lúdico, conceptos y procedimientos matemáticos básicos tratados en la escuela, para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas.

4.2 Evento

Clases demostrativas en el área de matemáticas bloque 5.

4.3 OBJETIVOS DE LOS TALLERES

Objetivo general

- Implementar actividades lúdicas recreativas que generen aprendizajes significativos en el bloque 5 del área de matemática en los estudiantes del segundo grado A y B de la escuela “Miguel Riofrío N°2”.

Objetivos Específicos

- Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia básica para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática en los alumnos del segundo grado A y B.

- Evaluar el desarrollo del aprendizaje adquirido por los alumnos mediante actividades lúdicas empleadas en el bloque 5 del área de matemática.

4.4 Clase demostrativa

4.4.1 Definición

Es una de las formas organizativas del trabajo metodológico en la cual se pone en práctica el tratamiento metodológico discutido y se demuestra cómo se comporta las proposiciones metodológicas hechas. Se hacen en presencia de estudiantes para aumentar las posibilidades de ejemplificación, se deberán seleccionar maestros de experiencia y al concluir se conducirá el análisis de los aspectos fundamentales que responden a los objetivos propuestos.

4.4.2 Talleres aplicados

1. Motivación

Este es el primer paso y juega un papel determinante para los subsecuentes, aquí se trata de que tengas la capacidad de despertar **“la necesidad de aprender el tema de sesión a tus estudiantes”**, para lo cual te debes valer de todos los estímulos necesarios para conseguir tu objetivo, recuerda que la motivación es un **“impulso interno”** que hace que se genere una necesidad; tu habilidad estratégica entonces para éste paso consistirá en, como lograr a través de los estímulos antes mencionados despertar ese impulso interno.

2. Experiencia concreta

El propósito de esta fase es incentivar al estudiante para que formule preguntas sobre el fenómeno o tema de clase, fomentar su curiosidad y promover una actitud indagatoria. La exploración también ayuda a identificar las preconcepciones que el estudiante tiene. Se busca utilizar actividades que presenten resultados discrepantes, hechos que **“contradigan”** o desafíen concepciones comunes. Los estudiantes trabajan en grupo,

manipulan objetos, exploran ideas y van adquiriendo una experiencia común y concreta; se les pide que establezcan relaciones, observen patrones, identifiquen variables y clarifiquen su comprensión de conceptos y destrezas importantes. Los estudiantes explican, en sus propias palabras, las interpretaciones de un fenómeno.

3. Reflexión

Para aprender de una experiencia, el estudiante necesita reflexionar o deliberar, relacionar la experiencia, y el tema inherente en ella, con lo que él o ella es, con sus valores y experiencias pasadas. Los estudiantes necesitan relacionar la experiencia con el tema de estudio, comenzará a verla con más objetividad y profundidad. El proceso de reflexión es planificado con principios pedagógicos y guiado por el docente, utiliza técnicas como: conversación, trabajo de grupos, preguntas, etc.

4. Conceptualización

El propósito de las actividades que se desarrollan en esta fase es entregar al estudiante definiciones de conceptos, procesos o destrezas, dentro del contexto de las ideas y experiencias que tuvo durante la fase exploratoria. Estas definiciones pueden ser introducidas a través de clases expositivas, un libro, software y otros medios. Los estudiantes refinan sus concepciones iniciales y construyen nuevos conceptos. Estas actividades, guiadas por preguntas claves que les hace el docente, deberían ayudar a que los estudiantes se cuestionen sus creencias y clarifiquen concepciones equivocadas o difíciles. Para promover el desarrollo conceptual, a medida que se van introduciendo los conceptos, el profesor desarrolla una secuencia de preguntas que pueden guiar la reflexión de los estudiantes.

RECURSOS DIÁCTICOS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

Los medios o recursos didácticos engloban todo el material didáctico al servicio de la enseñanza y son elementos esenciales en el proceso de transmisión de conocimientos del docente al alumno. El modo de presentar la información es fundamental para su

asimilación por el receptor. Los medios didácticos constituyen la serie de recursos utilizados para favorecer el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los alumnos de pre-escolar y escolar), los mismos que pueden ser empleados en las diferentes áreas. Específicamente desarrollaremos materiales aplicados en el área de matemática para ayudar al aprendizaje de los alumnos de 6 a 10 años.

EL ÁBACO



OBJETIVO: El trabajo con el ábaco puede facilitar más adelante el cálculo mental, la comprensión de operaciones más complejas y abstractas, así como el uso racional de la calculadora.

PROCEDIMIENTO: El ábaco es uno de los recursos más antiguos utilizados en didáctica de la matemática. Está formado por un soporte de madera y una serie de varillas vertical (con un número variable de ellas) En estas varillas se van introduciendo círculos de madera de distintos colores, con la condición de que en cada varilla sólo se introducen 10 círculos del mismo color. También sirve para representar un orden de las unidades: unidades, decenas, centenas, unidades de mil y decenas de mil; cada círculo de color representa a cada orden de las unidades.

¿Para qué sirvió?

El ábaco nos ayudó como cualquier otro recurso que utilizemos para despertar en el alumnado una actividad mental que les ayude a comprender el significado del número y el sentido de las operaciones básicas. La iniciación a las operaciones de una manera abstracta puede provocar errores en la adquisición de los conceptos. La enseñanza de la suma y de la resta con el truco de “me llevo una”, hace que el alumnado aprenda de manera mecánica las operaciones y que obviemos el verdadero objetivo: aprender el significado del número, el sentido de las operaciones y el efecto que estas operaciones hacen sobre los números.

LAS SEMILLAS INTELIGENTES



OBJETIVO: Determinar la ubicación de las decenas y unidades, por medio de recurso didáctico conocido, los mismos que incentivarán a los estudiantes a aprender divertidamente.

Procedimiento: Dar a cada niño algunos fríjoles y pídale que ubiquen los frijones que marca la cubeta. Entonces se le pide a cada niño que diga el número de fríjoles que tiene como sumatoria total en cada columna de la cubeta. Luego se les puede pedir que dibujen el número que recibieron y el total que marcó cada cubeta. Esta actividad también se puede hacer con cantidades más grandes de fríjoles para que ellos puedan hacer centenas utilizando platos. Una actividad similar también se puede realizar usando

otros recursos manipulativos descritos anteriormente, de acuerdo con el nivel de abstracción que los niños puedan manejar.

LAS REGLETAS



Objetivo: Sirven para que los niños, manipulándolas, aprendan y refuercen los conceptos de cantidad, números primos, pares e impares, suma, resta, multiplicación y división y también para que aprendan a ubicar las unidades decenas y centenas. Los ejercicios que se propongan no deben adaptarse a la edad del niño sino a su nivel de conocimientos reales de aritmética.

Algunos juegos que pueden hacerse:

- Saca una regleta de 10 y pídele que haga diferentes combinaciones para hacer una línea del mismo tamaño.
- Dale varias regletas del mismo valor y pídele que haga dos líneas paralelas iguales. Empieza, por ejemplo, con cuatro regletas y ve añadiendo una cada vez.
- Dale un determinado número de regletas y pídele que ponga el mismo número de ellas en tres vasos. Ve aumentando el número de regletas a repartir.
- Haz un cuadrado y pídele que lo rellene con regletas y te diga cuántas unidades ha necesitado (unidades, no regletas). Lo más habitual es que empiecen rellenándolo todo

con regletas blancas y luego las cuentan. Si esto es lo que hace, pídele que repita el ejercicio pero sin usar regletas blancas.

JUGANDO CON LOS DADOS



OBJETIVO: Conocer la estructuración del sistema de numeración, con actividades que promuevan la enseñanza- aprendizaje de los números.

Procedimiento:

Divida a los niños en grupos de dos a tres estudiantes. A cada niño se le entregan unos fríjoles y unas tapas en un plato, un par de dados (con puntos o números) y un tarjeta dividida con una raya para que ponga las unidades (fríjoles sueltos) a la derecha y las decenas o unidades de diez (10 fríjoles dentro de una tapa) a la izquierda. Las instrucciones del juego se le dan oralmente a los niños (con una demostración):

1. Cada niño tira un dado para decidir quién comienza; el que saque el número mayor comienza.
2. El primer niño tira los dos dados y suma los puntos.
3. Él o ella toma del plato el número de fríjoles dependiendo del número de puntos que sacó, haciendo los grupos de 10 fríjoles que pueda y poniéndolos dentro de una tapa, dejando los fríjoles que le sobran por fuera

4. Él o ella coloca las tapas con los grupos de 10 frijoles en el lado de las decenas y los frijoles sueltos en el lado de las unidades sobre la tarjeta.
5. Cada turno, el/la estudiante debe agregar (sumar) a la tarjeta la cantidad de frijoles que muestre el puntaje en los dados.
6. Él o ella no puede tener más de 10 frijoles sueltos en el lado de las unidades de la tarjeta; cada vez que pueda hacer un nuevo grupo de 10 frijoles, los debe poner dentro de una tapa y moverlos al lado de las decenas de la tarjeta.
7. El juego termina cuando el primer niño llegue al número 99 o cuando se acaben los frijoles del plato.
8. El niño que forme el número más grande con los frijoles gana.

EL DOMINÓ

OBJETIVO:

La utilización del dominó tiene la intención de coadyuvar en: la apropiación de los conocimientos matemáticos (aritmética básica; suma, resta, multiplicación y división), desarrollar la atención y memoria, la habilidad viso-motriz, el pensamiento divergente; estimular el razonamiento abstracto, la comprensión de reglas, el sentido de socialización y competencia, entre otras aptitudes, habilidades y destrezas.

PROCEDIMIENTO: Sumando con el dominó.

En cada ficha de dominó pinta los puntos que faltan para que todas tengan la misma cantidad.



JUEGOS PARA APRENDER LAS HORAS EN EL RELOJ



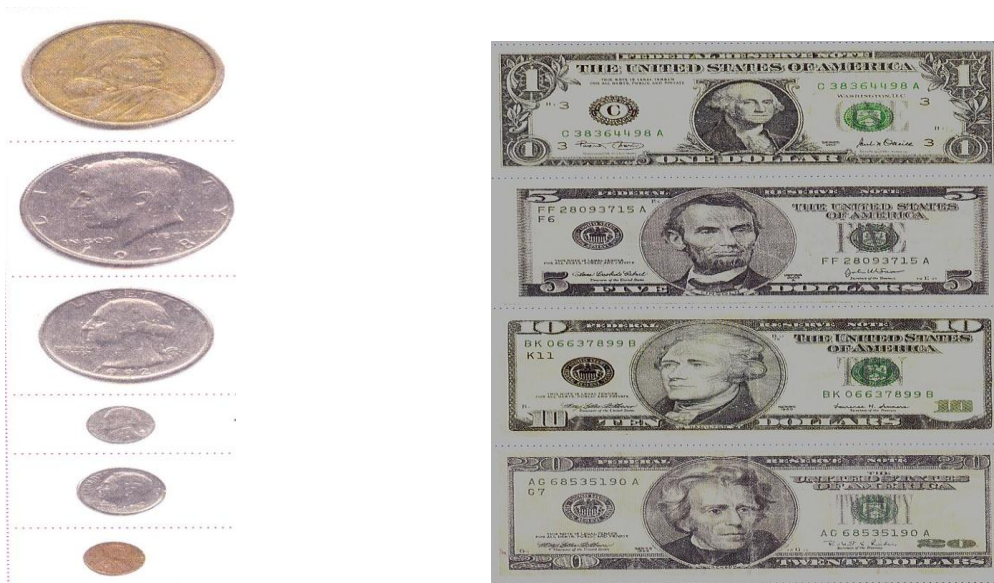
Fichas educativas infantiles con relojes recortables para montar las agujas y aprender las horas. Para usar estos relojes didácticos para niños solo tienes que imprimir, recortar, si quieres lo puedes colorear, y después con un clip o remache le pones las agujas de manera que se puedan mover fácilmente. Ya tienes listo un reloj muy divertido casero para poder enseñar las horas a los niños de manera sencilla. Reloj recortable para aprender las horas los niños.

JUGANDO CON LOS BILLETES Y MONEDAS

Etiqueta artículos sencillos con precios bajo, donde los niños puedan reconocer las cantidades. Utiliza varios precios, que vayan desde cantidades exactas, como 10, 15, 25, 50, etc, hasta llegar a manipular los billetes.

Acomoda por pares a los estudiantes y pídeles que tomen turno en la caja y como compradores. El cliente tendrá billetes de cinco y de diez dólares, mientras que el cajero tendrá una variedad pequeña de billetes y monedas.

☞ **Identifica las monedas y billetes de que valor son:**



VALORACIÓN DE LA EFICIENCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS APLICADAS PARA REDUCIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Evaluación de los talleres

La evaluación del taller se verificó determinando el coeficiente de correlación de Pearson en base al pre-test aplicado antes de realizar el taller y el pos-test aplicado al finalizar el taller en los niños y niñas del segundo grado paralelo A y B del subnivel Básica Elemental de la Escuela “Miguel Riofrío N° 2”.

Pre-test

El pre-test es un conjunto de estrategias y procedimientos que se utilizaron para determinar si el cuestionario funciona tal y como lo ha concebido el investigador; hasta qué punto permite recoger información válida y fiable sobre hábitos, actitudes, comportamientos, etc. La fiabilidad fue definida como consistencia en la medida; tras realizar múltiples mediciones de un mismo fenómeno la puntuación obtenida deberá ser siempre la misma.

La validez, por su parte, se preocupó por conocer hasta qué punto las estrategias pedagógicas permitieron mejorar el rendimiento académico. La validez es un concepto complejo relacionado con el diseño de la investigación, la definición operativa de los conceptos utilizados, el marco teórico del estudio y la comparación con un criterio externo.

Objetivos que persigue la realización del pre-test

La explicación anterior contextualizó al pre-test en la dinámica del proceso de investigación, mediante encuesta, destacando determinados problemas que se evitan con la realización de esta prueba, pero sin especificar los objetivos concretos que se persiguieron con la realización del pre-test. Se dedicó el presente apartado a este fin, señalando los propósitos principales que se buscan con la realización del pre-test. El objetivo del pre-test fue la revisión de las preguntas del cuestionario o, la determinación del grado en que el cuestionario satisface las necesidades de aprendizaje de los niños investigados y fue realista con las demandas que ejerció sobre ello.

Pos-Test

El pos-test es la probabilidad posterior a la prueba, a su vez, pudo ser positivo o negativo, dependiendo de si la prueba funcionó como una prueba positiva o una prueba negativa, respectivamente. Este se utilizó para la probabilidad de desarrollar la condición de interés en el futuro. En el pos-test se utilizó el Coeficiente de Correlación de Pearson solo o en combinación con el pre-test, e incluso se empleó como metodología cuantitativa como el Pre-test y Pos-test.

Comparación del pre-test y el pos-test

El rendimiento de todo test diagnóstico se basó en la comparación con el coeficiente de correlación de Pearson de los test aplicados a los estudiantes. Mediante el cual se detectó la ausencia de las actividades lúdicas por parte de las maestras hacia los

alumnos y la efectividad que tuvieron las estrategias mediante los talleres para corregir este problema.

- Modelo estadístico entre el pre-test y el pos-test

Los estudios estadísticos permitieron a la investigadora estimar el parámetro clave de los resultados obtenidos por los alumnos en el pre-test y el pos-test. Son análisis econométricos requirieron de un importante grupo de datos para asegurar la obtención de resultados confiables. A menudo se obtuvieron la cantidad de observaciones necesarias para conocer la ausencia de las actividades lúdicas por parte de las maestras para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales

Los materiales que se utilizaron en el trabajo de investigación fueron:

- Esferográficos
- Lápiz
- Tijeras
- Perforadora
- Engrapadora
- Libros
- Revistas
- Informes
- Tesis
- Papel A4
- Impresora
- Cámara digital
- Proyector
- Computadora
- Papelógrafos

MÉTODOS:

Los métodos utilizados para el desarrollo de la investigación fueron:

Métodos Inductivo - deductivo: En la presente investigación el método inductivo se empleó para la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, este método permitió demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada. La presente investigación el método también sirvió para

partir de una teoría general acerca de cómo mejorar el rendimiento académico de los alumnos por medio de la actividad lúdica.

Método Descriptivo: Este método sirvió para identificar, clasificar, relacionar y delimitar las variables que caracterizaron la actividad lúdica siendo imprescindible en la investigación para describir la problemática, con rigor científico y objetividad; se utilizó para puntualizar que estrategias se deben aplicar para mejorar el rendimiento académico de las niñas y niños investigados.

Método Analítico Sintético.- Este método ayudó a descomponer y distinguir los elementos relacionados con la actividad lúdica, para observar sus causas, su naturaleza, sus efectos y de esta manera se pudo conocer en una forma más acertada dicho problema, para de esta manera tomar las medidas correctivas del problema investigado.

Método de Comparación: Se utilizó para valorar los resultados comparados entre el pre-test y el pos-test, lo que permitió valorar el avance obtenido antes y después de aplicar las estrategias.

TÉCNICAS

Técnica de la observación.

Se la aplicó mediante la observación directa, con visitas al establecimiento para reconocer y delimitar el área de estudio sobre el tema objeto de investigación; con el fin de obtener información primaria la misma que fue analizada para estructurar e interpretar bajo el criterio orientador del marco teórico y conceptual construido en la presente investigación.

Técnica de la encuesta

Me permitió conocer los criterios de cada niño, así como determinar los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; y, conocer el proceso didáctico utilizado por las maestras en el área de matemática.

Tipo de Investigación

Investigación Comparada

Esta investigación fue comparada ya que mediante esta se fundamentó en el análisis de los datos obtenidos del pre-test (talleres) y del pos-test, y se hizo una similitud y discrepancia de los mismos.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la realización de la presente investigación se trabajó con una muestra de 65 la misma que está conformada por los niños y niñas de los segundos grados A y B de la escuela “Miguel Riofrío N°2” que a continuación se detalla:

| POBLACIÓN INVESTIGADA | PARALELOS | ESTUDIANTES | MAESTRAS | TOTAL |
|------------------------------|------------------|--------------------|-----------------|--------------|
| SEGUNDO | A | 33 | 1 | 34 |
| SEGUNDO | B | 32 | 1 | 33 |
| TOTAL | | 65 | 2 | 67 |

f. RESULTADOS

PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE LA ESCUELA “MIGUEL RIOFRÍO N°2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO LECTIVO 2013-2014.

PREGUNTA 1.

1. Marque con una X el área que le gusta enseñar más.

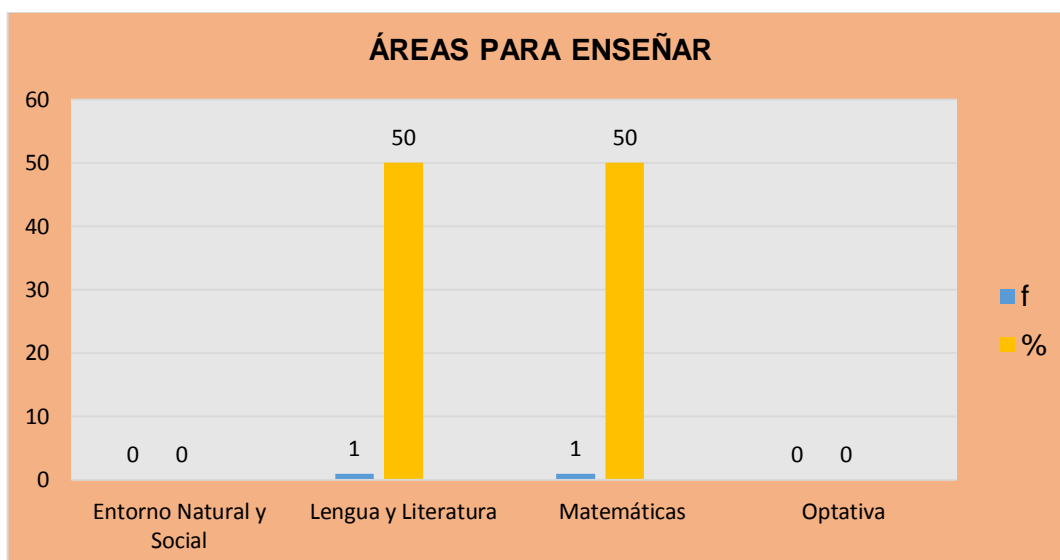
CUADRO 1
ÁREAS PARA ENSEÑAR

| INDICADOR | f | % |
|--------------------------|----|-----|
| Entorno Natural y Social | -- | -- |
| Lengua y Literatura | 1 | 50 |
| Matemáticas | 1 | 50 |
| Optativa | -- | -- |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela “Miguel Riofrío”

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El Ministerio de Educación establece como estándares de aprendizaje a aquellas descripciones de los logros de aprendizaje y constituyen referentes comunes que los estudiantes deben alcanzar a lo largo de la trayectoria escolar: desde el primer grado de Educación General Básica hasta el tercer año de Bachillerato. Pero ¿Cómo se organizan los Estándares de Aprendizaje? Los estándares corresponden a cuatro áreas básicas: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

Se establecen en cinco niveles que permiten visualizar la progresión del aprendizaje que se espera del estudiantado en los dominios centrales de cada área curricular. Dentro de los estándares de cada área, se proponen dominios de conocimiento, los cuales expresan los núcleos de aprendizaje y destrezas centrales del área curricular que desarrollan procesos de pensamiento, a partir de la comprensión y aplicación de los conocimientos esenciales. Los estándares de calidad educativa son descripciones de los logros esperados correspondientes a los diferentes actores e instituciones del sistema educativo. Documento del Ministerio de Educación (2015), Pág. 6.

Los datos descritos demuestran que en un 50% las maestras les gusta impartir los conocimientos en Lengua y Literatura, así como el 50% en el área de matemática evidenciándose de esta manera que las maestras optan por enseñar en estas dos áreas indicadas, lo que a mi criterio considero que se debería tomar en cuenta las 4 áreas puesto que en su conjunto constituyen el aprendizaje del alumno dentro y fuera del aula de clase, y no solo se centraría en una sala área.

PREGUNTA 2.

2. ¿En cuál de las etapas del desarrollo cognoscitivo considera indispensable la actividad lúdica?

CUADRO 2

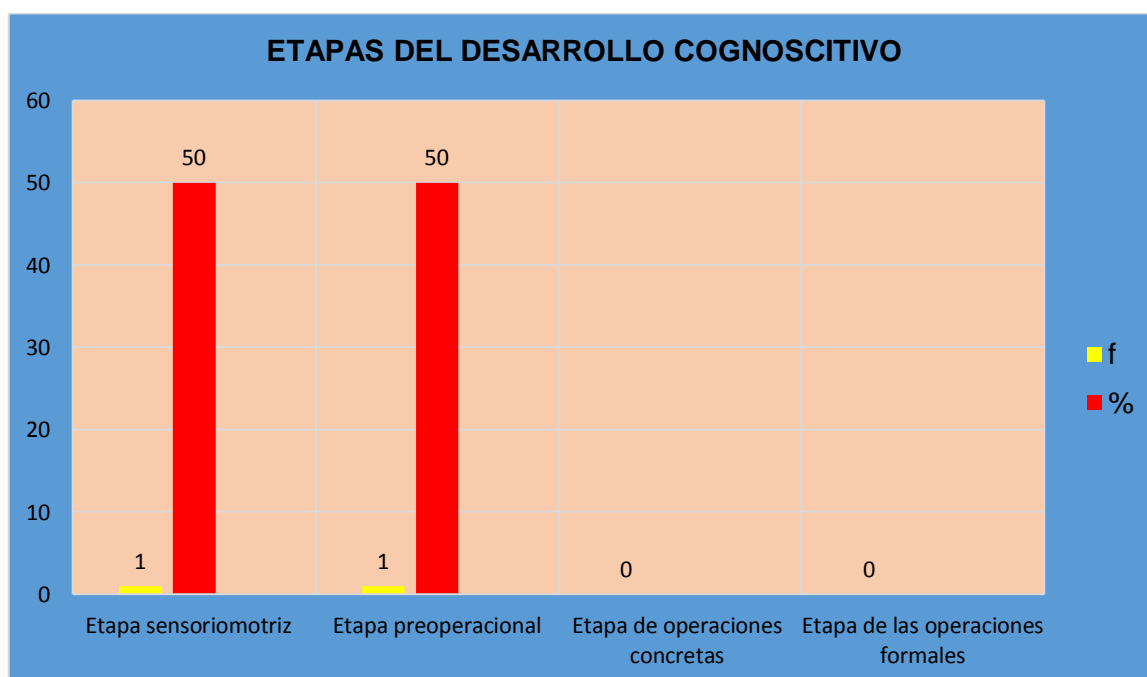
ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO

| INDICADOR | f | % |
|-----------------------------------|----------|------------|
| Etapa sensorio motriz | 1 | 50 |
| Etapa pre-operacional | 1 | 50 |
| Etapa de operaciones concretas | -- | -- |
| Etapa de las operaciones formales | -- | -- |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela "Miguel Ríofrío" No. 2

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los tipos de juegos según Piaget. Se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el pre-escolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa pre-operacional que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

Como se puede evidenciar que el 50% las maestras están de acuerdo que la actividad lúdica ayuda al desarrollo cognoscitivo en la etapa pre-operacional, asimismo y con un porcentaje del 50% manifestaron que en la etapa sensorio-motriz, desde mi perspectiva y haciendo hincapié a la teoría del desarrollo de Piaget, este desarrollo cognoscitivo empieza desde que el niño nace y evoluciona hacia la madurez, pero los pasos y el ambiente difieren en cada niño aunque sus etapas son bastante similares. El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje.

PREGUNTA 3.

3. ¿Qué materiales utiliza usted para impartir sus conocimientos?

CUADRO 3

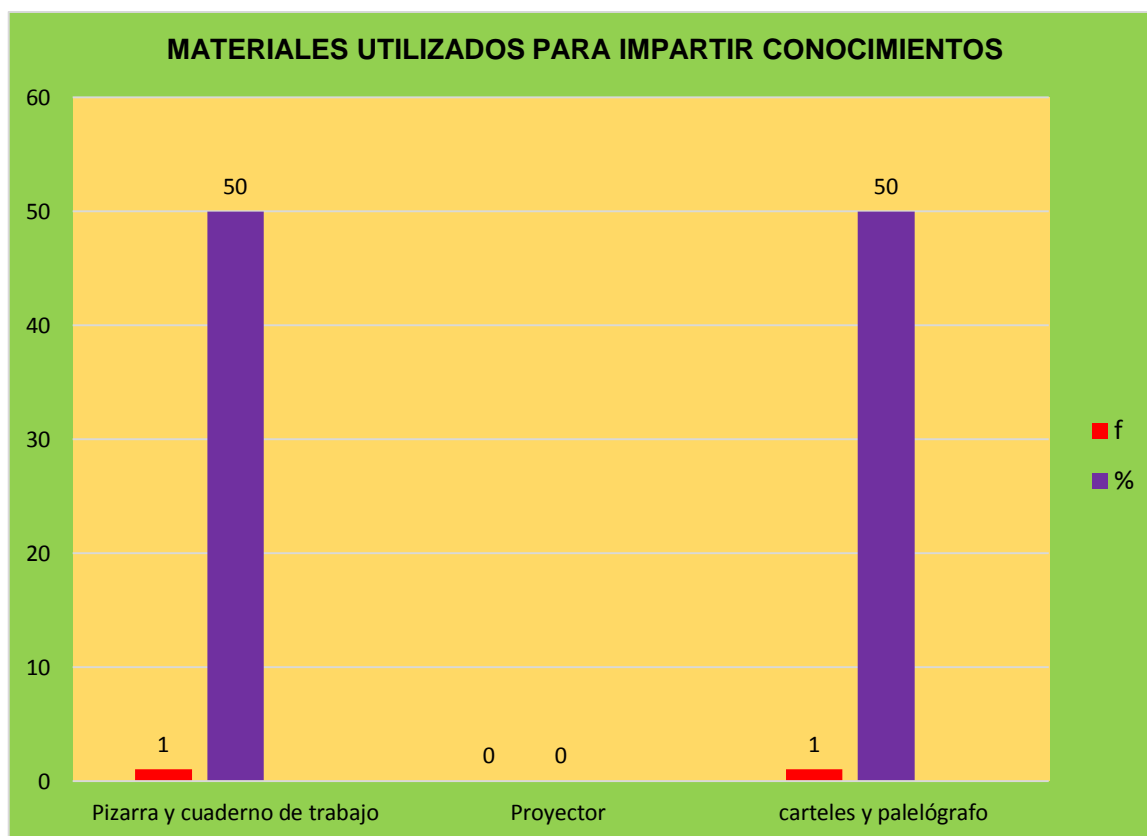
MATERIALES UTILIZADOS PARA IMPARTIR CONOCIMIENTOS

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------------|----------|------------|
| Pizarra y cuaderno de trabajo | 1 | 50 |
| Proyector | -- | -- |
| Carteles y papelógrafos | 1 | 50 |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela "Miguel Riofrío" No. 2"

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Nérici, I. G. (1969). Presenta na clasificación de los materiales didácticos que conviene indistintamente a cualquier disciplina es la siguiente: 1. Material permanente de trabajo: Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, video-proyectores, cuadernos, reglas, compases, computadores personales. 2. Material informativo: Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc. 3. Material ilustrativo audiovisual: Posters, videos, discos, etc. 4. Material experimental: Aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes. 5. Material Tecnológico: Todos los medios electrónicos que son utilizados para la creación de materiales didácticos. Las herramientas o materiales permiten al profesor la generación de diccionarios digitales, biografías interactivas, y la publicación de documentos en bibliotecas digitales, es decir, la creación de contenidos e información complementaria al material didáctico.

Luego de haber tabulado se puede evidenciar que con el 50% las maestras utilizan la pizarra y el cuaderno de otorgado por el Ministerio de Educación así como también con el 50% utilizan carteles y papelógrafos para impartir sus conocimientos, tomando en cuenta de que hoy en día existe la diversidad de materiales que pueden ayudan a cumplir con los objetivos de la clase planteados por el docente en una determinada clase.

PREGUNTA 4.

4. ¿Usted como maestra con qué frecuencia elabora rincones de juego?

CUADRO 4

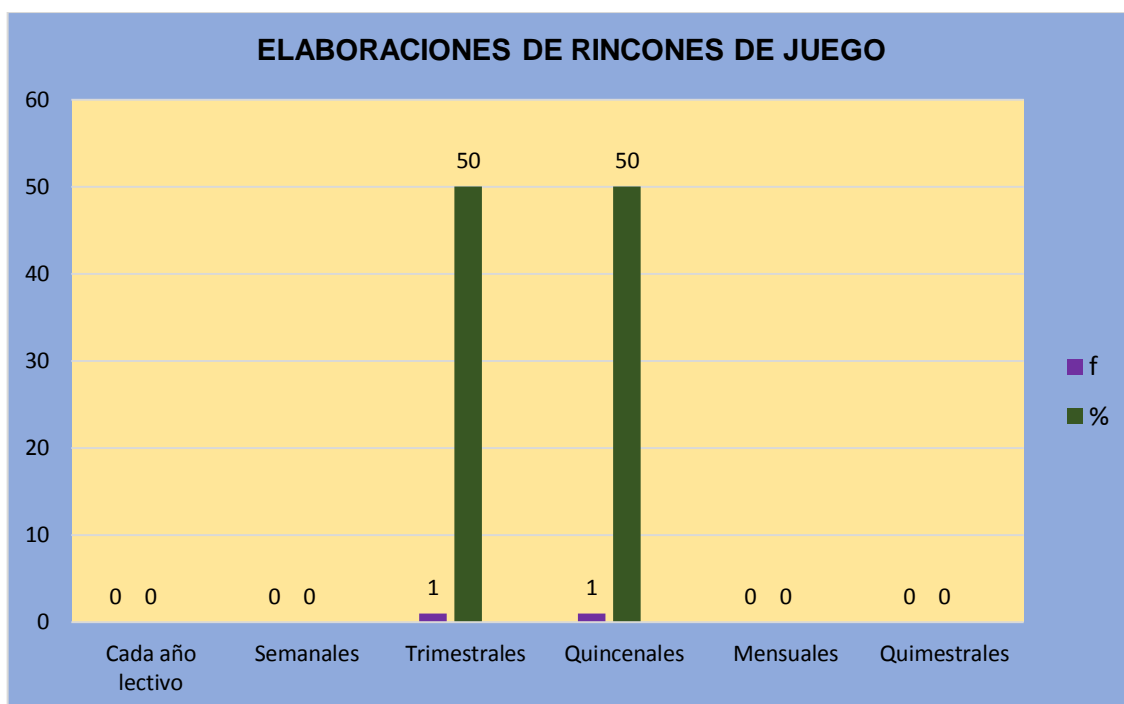
ELABORACIONES DE RINCONES DE JUEGO

| INDICADOR | f | % |
|------------------|----------|------------|
| Cada año lectivo | -- | -- |
| Semanales | -- | -- |
| Trimestrales | 1 | 50 |
| Quincenales | 1 | 50 |
| Mensuales | -- | -- |
| Quimestrales | -- | -- |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela "Miguel Riofrío" No. 2"

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la Enciclopedia Océano (2004), manifiesta que el éxito total de un juego es el conseguir que los alumnos disfruten y aprendan a la vez, por tal motivo hace referencia a los rincones de aprendizaje, que son espacios físicos del ambiente, organizados para que los niños y las niñas desarrollen habilidades y destrezas, y construyan conocimientos, a partir del juego libre y espontáneo. La estimulación de estas áreas de desarrollo, por medio de la Actividad lúdica, (juego) es generada por los materiales que implementan cada uno de los rincones de aprendizaje, favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos ya mencionados. La forma de nombrar y organizar cada uno de los rincones puede ser opción del docente y de los niños y niñas. El nombre del rincón puede reflejar el área de desarrollo que se desea estimular, por ejemplo: rincón de ciencias, lectura, o puede ser nombrado de una forma divertida, que refleje las actividades que de éste se derivan, por ejemplo: juego, pinto y creo sin parar, calculo, etc.

De los datos obtenidos se puede constatar que el 50% las maestras elaboran los rincones de aprendizaje cada trimestre así como con el 50% lo realiza cada quimestre, Lo que se evidencia que no constantemente realizan estos rincones puesto que cada rincón debe contar con el material necesario para que todos los niños que participen en ellos, es decir puedan disfrutarlos por igual y no se queden sin material. De la misma manera se debe establecer un horario para el uso de los rincones de aprendizaje, este puede durar entre 20 a 45 minutos, esto ayudará a que los niños planifiquen mejor sus actividades dentro de este periodo de tiempo.

PREGUNTA 5.

5. Marque con una X el tiempo que utiliza el juego en una clase diaria.

CUADRO 5

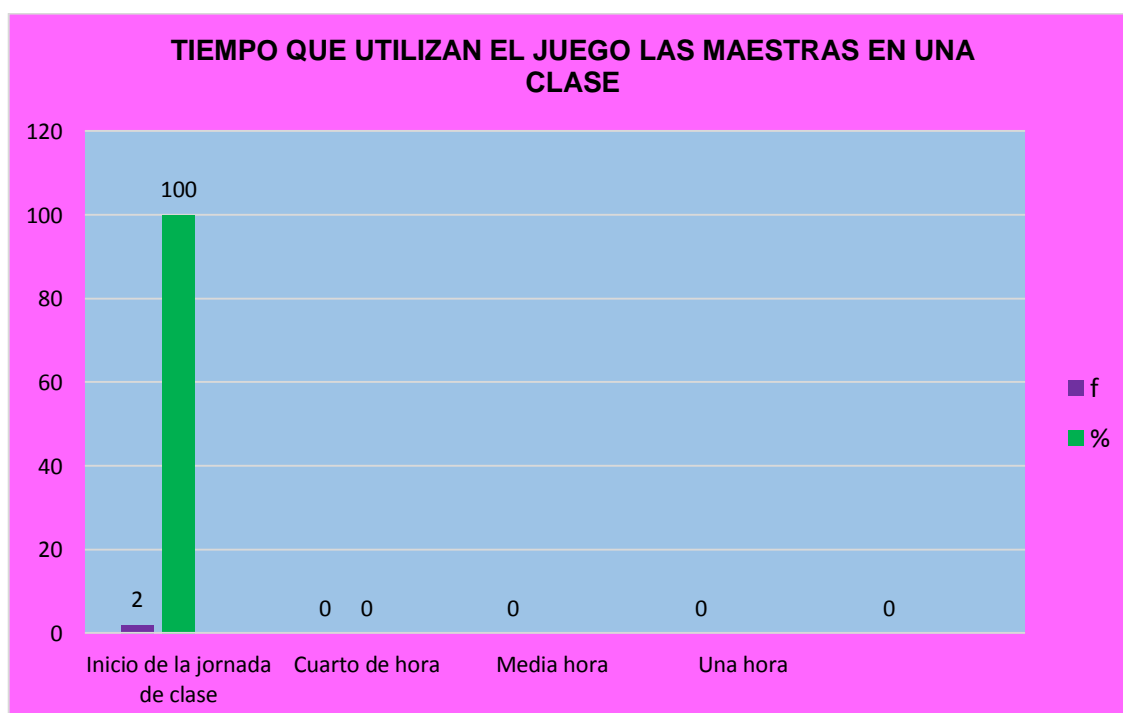
TIEMPO QUE UTILIZAN EL JUEGO LAS MAESTRAS EN UNA CLASE

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------------|----|-----|
| Inicio de la jornada de clase | 2 | 100 |
| Cuarto de hora | -- | -- |
| Media hora | -- | -- |
| Una hora | -- | -- |
| Toda la jornada | -- | -- |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela "Miguel Riofrío" No. 2"

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Dentro del juego en el último momento, los niños lograrán el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar los efectuados. La duración del juego- es variable aproximadamente es de 30 a 45 minutos. La docente podrá actuar como un observador del juego de los niños, interviniendo de ser necesario para la explicación de algo en particular, darles material, colaborar en el manejo ante un conflicto, hacer preguntas, movilizar un juego, etc. Al plantear el juego como principio didáctico acudimos al juego con una finalidad educativa. El docente es el autor del encuadre del juego: tiempo, espacio, características del espacio, elementos, posibles combinaciones.

De todo lo analizado se puede concluir que en un 100% las maestras realizan actividades lúdicas al inicio de la jornada de clase, lo que puedo concluir que se debería tomar en cuenta el juego en todo el proceso de la planificación diaria elaborado por las docentes, y de esta manera motivar a los niños y niñas a aprender, es decir las maestras deben utilizar las actividades lúdicas desde el inicio de la clase hasta la evaluación de la jornada diaria.

PREGUNTA 6.

6. Cuando los alumnos tienen problemas de rendimiento académico en el área de matemática usted recurre a:

CUADRO 6

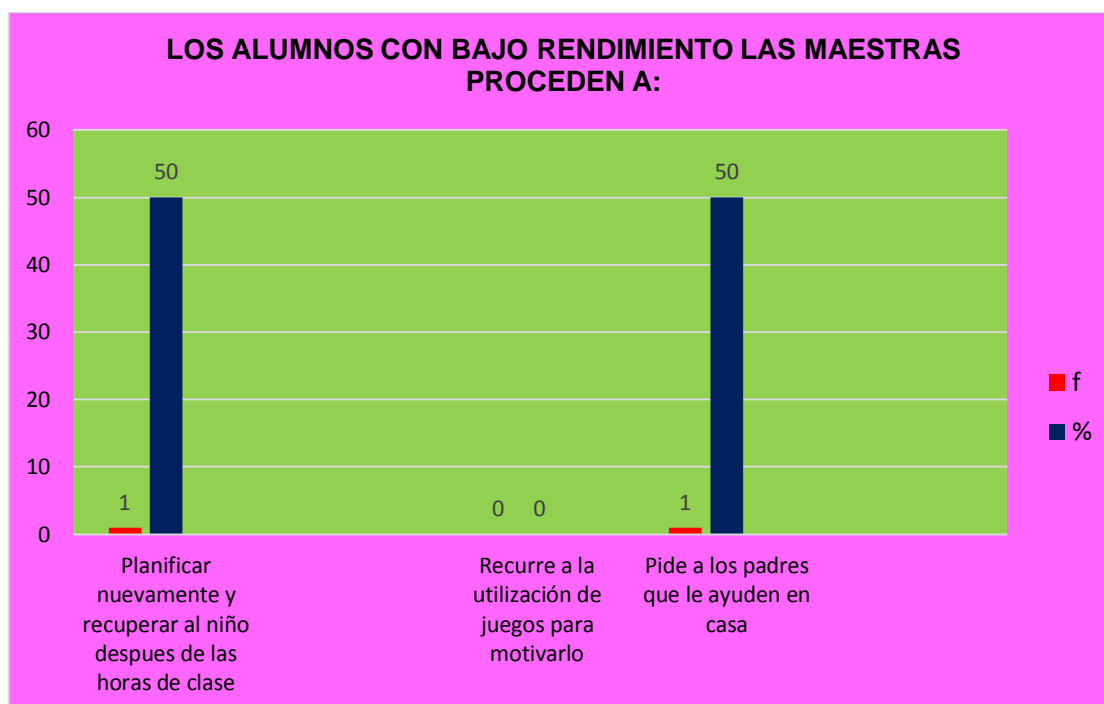
LOS ALUMNOS CON BAJO RENDIMIENTO LAS MAESTRAS PROCEDEN A:

| INDICADOR | f | % |
|---|----------|------------|
| Planificar nuevamente y recuperar al niño después de las horas de clase | 1 | 50 |
| Recurre a la utilización de juegos para motivarlo | -- | -- |
| Pide a los padres que le ayuden en casa | 1 | 50 |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela "Miguel Riofrío" No. 2"

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Existen diversas situaciones por las cuales los estudiantes podrían tener un bajo nivel académico principalmente debido a la falta de motivación. Esta falta de motivación podría enlazar con diferentes factores, como la falta de asistencia académica, poca o ninguna participación de los padres o problemas sociales y emocionales. Si los educadores pueden ayudar a motivar a los estudiantes que luchan académicamente, pueden afectar potencialmente su futuro de manera positiva. Motivar exitosamente a los estudiantes de bajo rendimiento puede ayudar a reducir dichos problemas de aprendizaje, una de las actividades primordiales es ayudar a los alumnos con la motivación, la recuperación mediante trabajos extra-clase, recuperaciones después de las horas de clase, etc.

De acuerdo a lo observado en la tabla anterior podemos determinar que en un 50% las maestras manifiestan que planifican nuevamente así como recuperan a los alumnos después de las horas de clase, y con un 50% piden a los padres que les ayuden en casa con dicha recuperación, así como también se observa que las maestras no recurren a la utilización de juegos para motivarlos a los alumnos a prender.

PREGUNTA 7.

7. Señale los lugares que usted utiliza para impartir sus conocimientos en el área de matemática

CUADRO 7

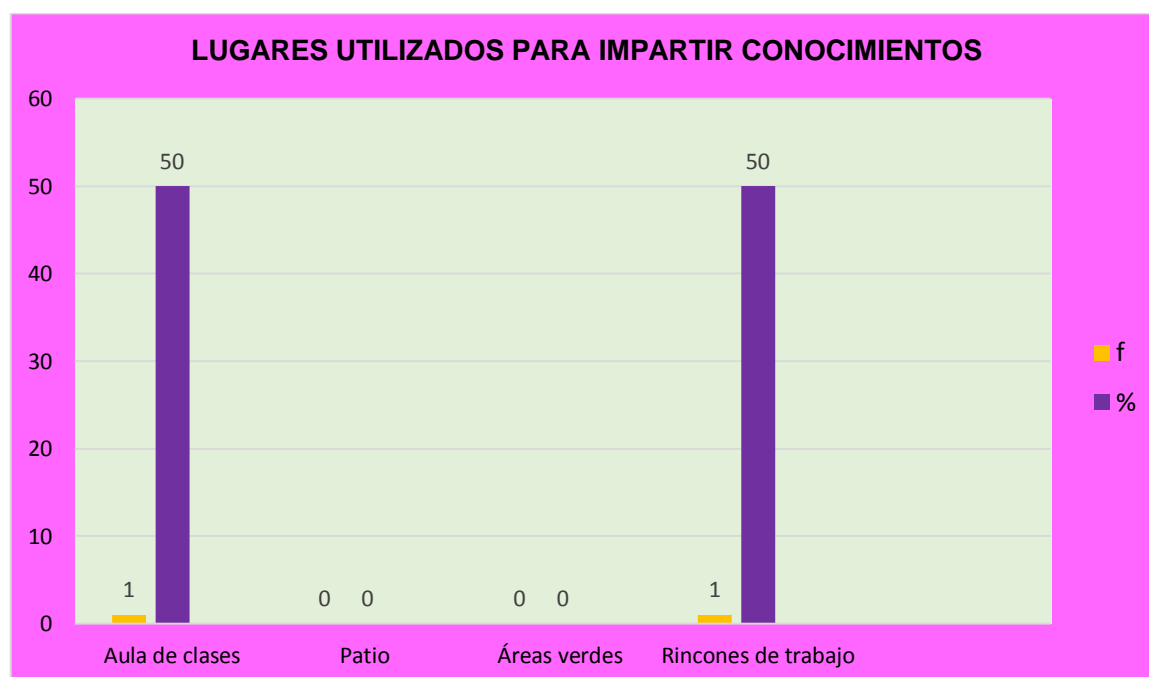
LUGARES UTILIZADOS PARA IMPARTIR CONOCIMIENTOS

| INDICADOR | f | % |
|---------------------|----|-----|
| Aula de clases | 1 | 50 |
| Patio | -- | -- |
| Áreas verdes | -- | -- |
| Rincones de trabajo | 1 | 50 |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela “Miguel Riofrío” No. 2”

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la escuela de Educación Básica el juego tiene un lugar importante en el horario y las rutinas diarias. Se desenvuelve a través de los llamados rincones o zonas de juego donde el niño encuentra todo lo necesario para desarrollar el juego simbólico. No son los únicos rincones, también están la biblioteca, el rincón de matemáticas, de la tienda, de juegos de mesa, de proyectos y creación, etc. Mediante el juego al niño le permite potenciar la memoria, la lógica, la atención y en general todas aquellas capacidades utilizadas durante el aprendizaje.

Confrontando estos resultados se puede evidenciar que un 50% las maestras coinciden que el aula de clase son adecuadas para la realización de las clases de matemática, así como también con un 50% utilizan los rincones de trabajo, lo que se evidencia que no utilizan los espacios físicos como el área verde y el patio para impartir los conocimientos a los alumnos en el área de matemáticas. Es importante mencionar que los materiales que se utilicen en rincones, si bien deben ser específicos para cada espacio, no necesariamente deben ser comprados para su uso; es decir, los materiales pueden ser adecuados, reciclados a elaborados por los adultos.

PREGUNTA 8.

8. Marque con una X los recursos didácticos que utiliza para la enseñanza de la matemática.

CUADRO 8

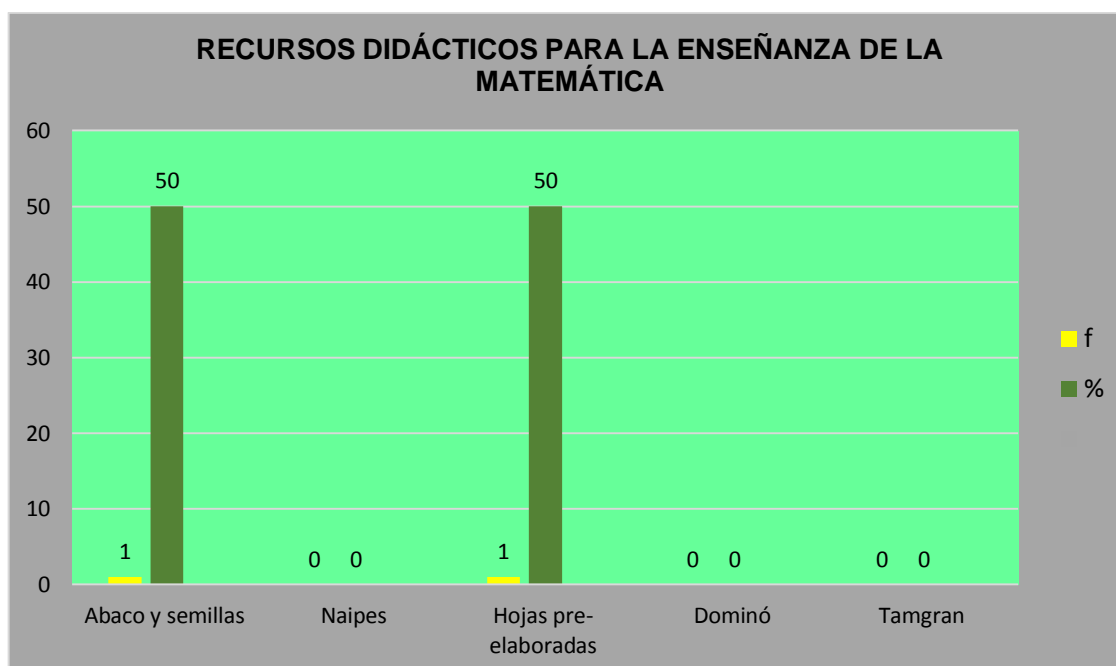
RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA

| INDICADOR | f | % |
|----------------------|----------|------------|
| Abaco y semillas | 1 | 50 |
| Naipes | -- | -- |
| Hojas pre-elaboradas | 1 | 50 |
| Dominó | -- | -- |
| Tamgran | -- | -- |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela "Miguel Riofrío" No. 2"

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El Ministerio de Educación en el Ecuador (2010), propone que: Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo. El uso de material concreto desde los primeros años ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores como por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, la protección del medioambiente, entre otros.

De los datos obtenidos se se puede evidenciar que el 50% las maestras utilizan ábacos y conteo de objetos como semillas, bolas, botones, etc, para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, así como también con un 50% utilizan las hojas pre-elaboradas, de esta manera se puede evidenciar que poco o nada utilizan recursos como el tangram, zigzag, dominó, recursos para pesar, medir, capacidad, etc. Puesto que el material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

PREGUNTA 9

9. ¿En qué momento metodológico aplica la técnica del juego?

CUADRO 9

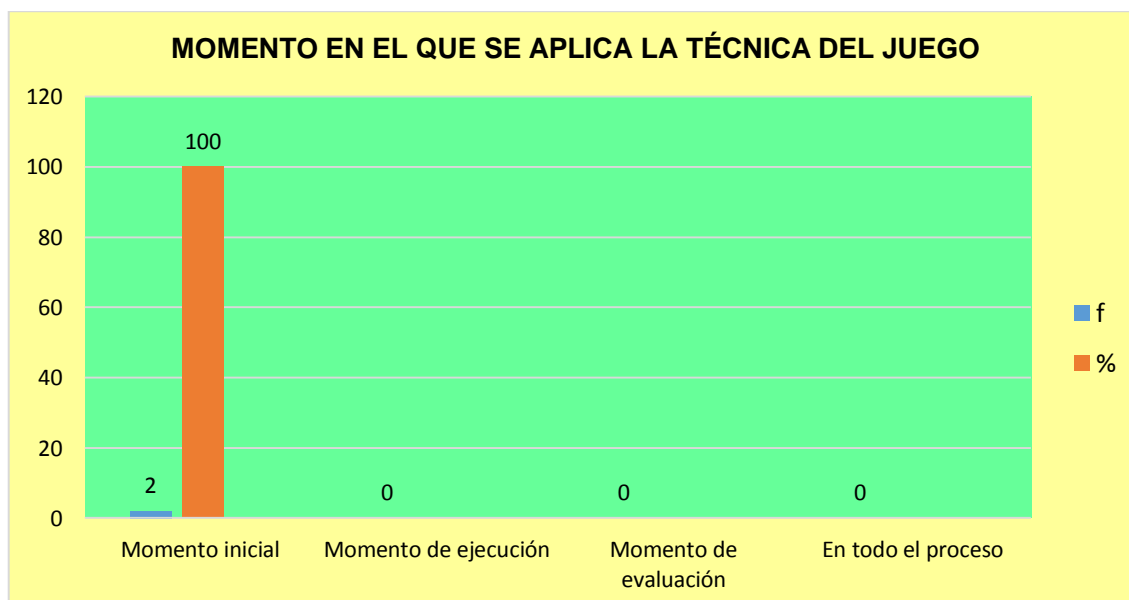
MOMENTO EN EL QUE SE APLICA LA TÉCNICA DEL JUEGO

| INDICADOR | f | % |
|-----------------------|----|-----|
| Momento inicial | 2 | 100 |
| Momento de ejecución | -- | -- |
| Momento de evaluación | -- | -- |
| En todo el proceso | -- | -- |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela "Miguel Riofrío" No. 2"

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según Incarbone, O (2005), afirma que el juego es una función, de estímulo y formación del desarrollo infantil y por lo tanto una clase didácticamente concebida es

donde se aplica la técnica del juego, en donde se encuentra la actividad de motivación, lo importante es lograr que el niño participe del juego, se sienta bien y se predisponga al aprendizaje, el segundo momento de ejecución es donde la maestra debe tratar el conocimiento fundamental de la clase, y la mayoría de las maestras lo realizan en un plano de seriedad y sin la utilización de juegos dirigidos; y el tercer momento de evaluación es la etapa en la que el maestro comprueba cuan efectiva ha sido su clase, es decir que en esta etapa es la que menos se presta para la realización de un juego dirigido.

En base a los resultados obtenidos se puede evidenciar que las 2 maestras que corresponde al 100% están de acuerdo que el momento metodológico para aplicar la técnica del juego es en el momento inicial, es decir donde la maestra socializa los conocimientos planificados para el día de clases, lo que a mi manera de opinar se debería tomar en cuenta los 3 momentos desde la etapa de iniciación hasta el momento de evaluación.

PREGUNTA 10

10. ¿Qué clases de juegos les gusta más a los niños practicar?

CUADRO 10

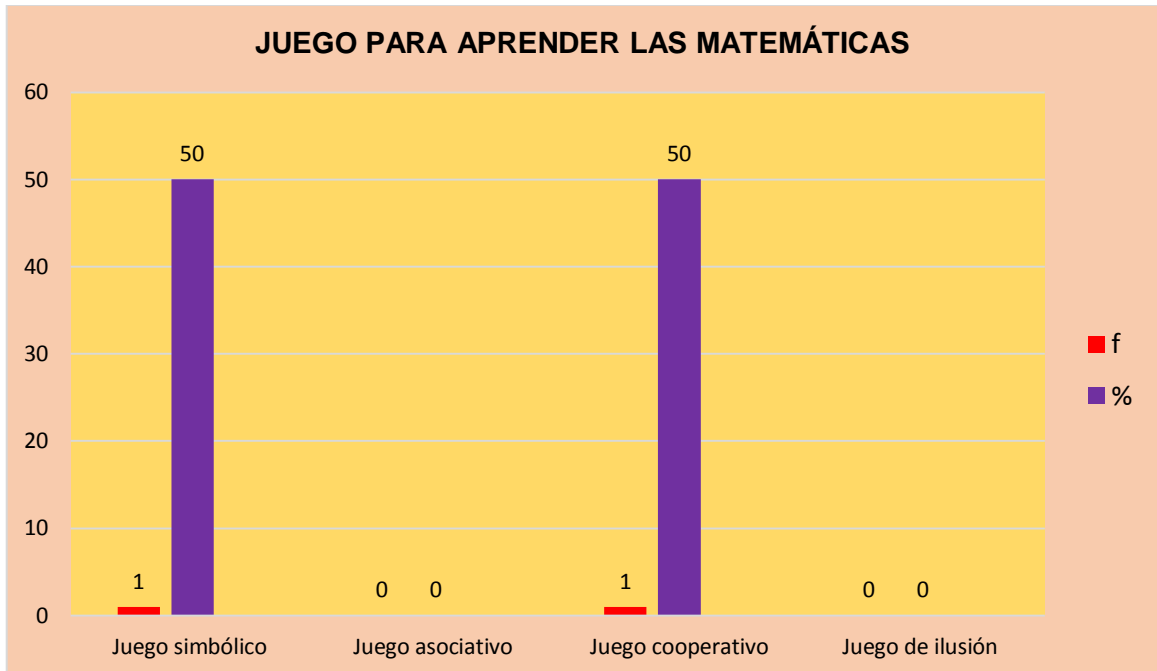
JUEGO PARA APRENDER LAS MATEMÁTICAS

| INDICADOR | f | % |
|-------------------|----------|------------|
| Juego simbólico | 1 | 50 |
| Juego asociativo | -- | -- |
| Juego cooperativo | 1 | 50 |
| Juego de ilusión | -- | -- |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela “Miguel Riofrío” No. 2”

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Duarte, M. (2013), afirma que la significación de los métodos lúdicos para la enseñanza-aprendizaje de los niños es muy importante y por ello existen una diversidad de instrumentos lúdicos que se deben conocer y aplicar. Existen diferentes clases de entre ellas tenemos el juego simbólico, de reglas, compartido, dirigido, etc. En las matemáticas son parte esencial del aprendizaje de los niños y les ayudan a desarrollar sus habilidades de razonamiento y resolución de problemas. Una buena forma para que el niño se sienta atraído por ellas es presentando los conocimientos de forma divertida y sencilla y qué mejor manera que a través de un juego. Los juegos están orientados para que los niños de Educación Básica tomen contacto en las diversas áreas e inclusive con los conceptos matemáticos más básicos y disfruten de la experiencia. Existen juegos para despertar el conocimiento en geometría, números, cálculo y medidas. El niño aprende de esta forma la asimilación de conceptos matemáticos y geométricos y sus aplicaciones prácticas en su entorno.

En base a esta pregunta se pudo evidenciar que un 50% las maestras están de acuerdo practicar el juego simbólico y cooperativo en donde el niño y la niña adquieren la

capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y pueden recordar imágenes de acontecimientos, este juego se enriquece y se impregna de gran imaginación transformándolo la representación imitativa a lo real.

11. ¿Señale en cuáles de las operaciones básicas en el área de matemática sus estudiantes tienen mayor dificultad para aprender?

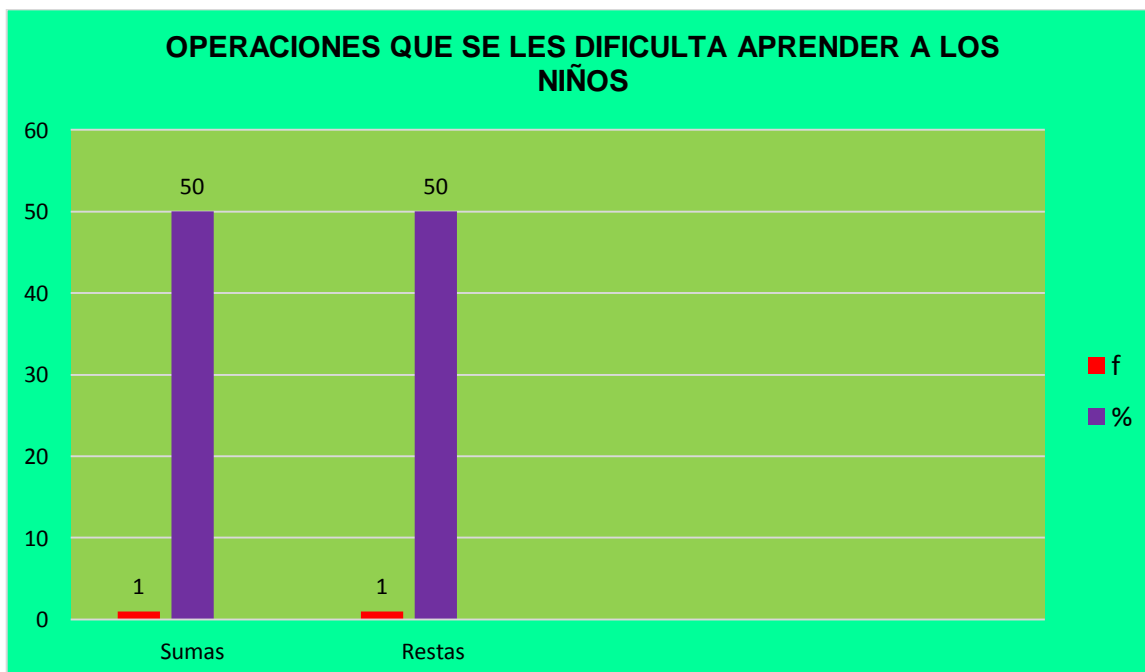
CUADRO 11
OPERACIONES QUE SE LES DIFICULTA APRENDER A LOS NIÑOS

| INDICADOR | f | % |
|--------------|---|-----|
| Sumas | 1 | 50 |
| Restas | 1 | 50 |
| TOTAL | 2 | 100 |

FUENTE: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela “Miguel Riofrío” No. 2”

Elaboración: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

A decir de las matemáticas en alumnos de básica pueden parecer simples para muchos adultos, es un año crucial en el desarrollo matemático del niño. El éxito en las matemáticas de niños hasta los 8 años de edad ayudará a construir una base fuerte para que los conceptos matemáticos sean entendidos fácilmente y dominados en el futuro. Los padres pueden enseñar los conceptos de matemática a sus hijos a través de elecciones con propósito, eventos diarios y actividades divertidas. Contar, sumar y restar son importantes habilidades para aprender, así como pasos de comienzo en las medidas, geometría, para decir la hora y contar el dinero.

En base de las encuestas aplicadas el 50% de las opiniones de las maestras, manifiestan que los niños tienen dificultades en aprender las sumas; mientras que un 50% opinan que los niños tienen dificultad por aprender restas, de todo ello se puede deducir que cada niño aprende a un ritmo diferente y tiene su propia forma de aprender. La suma y la resta son los pilares fundamentales para aprender matemática, contar dinero y resolver problemas. En la escuela se hace gran énfasis en las habilidades matemáticas de los niños. La enseñanza de matemática por lo general se vuelve más intensa durante la edad escolar. Por tal razón las maestras deberían utilizar métodos apropiados para la enseñanza-aprendizaje de la matemática con el apoyo de la actividad lúdica.

PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS Y LAS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “MIGUEL RIOFRÍO N°2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO LECTIVO 2013-2014.

PREUNTA No. 1.

1. ¿Te gusta cómo te enseña tú maestra las matemáticas?

CUADRO 12

TE GUSTA COMO TE ENSEÑA TU MAESTRA LAS MATEMÁTICAS

| INDICADOR | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| SI | 52 | 80 |
| NO | 13 | 20 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Según Rey, M. E (2006). Las matemáticas tienen una doble función, por un lado, de carácter neutro o matemáticas puras, y, por el otro, las matemáticas aplicadas o mixtas, en las que el estudio de la cantidad está en relación con determinados fenómenos naturales. Una tercera función es de índole metodológica por su parentesco con la lógica. El estudio de la matemática organizada desarrolla las funciones de la inteligencia como: la atención, la memoria, la imaginación, la comprensión, el ingenio, la creatividad, y la capacidad de estimar o valorar.

En esta pregunta se puede determinar que el 80% de los niños está conforme con la forma en que la maestra les enseña las clases en el área de matemáticas, y un 20% de los alumnos no les agrada la como la maestra les está enseñando las matemáticas. En mi criterio, la enseñanza impartida por las maestras deben estar acorde a la capacidad de los estudiantes de entender las matemáticas, su habilidad para usarlas en la resolución de problemas y la confianza al estudiar las mismas. En tanto que, las maestras para ser efectivo su aprendizaje, deben ser comprensivas y dedicados a sus estudiantes como aprendices, además las maestras deben conocer y entender profundamente las matemáticas que enseñan y la manera de compartirlo dentro del aula de clase.

PREGUNTA No. 2.

2. Encierra en un círculo la forma como te enseña tú maestra las matemáticas.

CUADRO 13

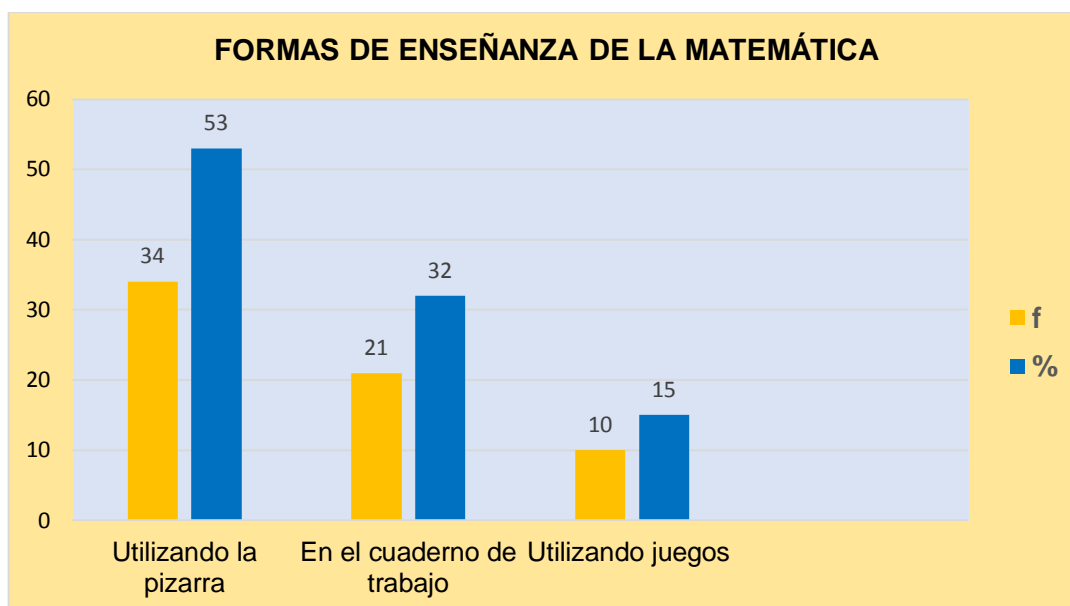
FORMAS DE ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA

| INDICADOR | f | % |
|---------------------------|-----------|------------|
| Utilizando la pizarra | 34 | 53 |
| En el cuaderno de trabajo | 21 | 32 |
| Utilizando juegos | 10 | 15 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela "Miguel Riofrío No. 2"

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Según Chamorro, M. (2003). El maestro debe organizar el contenido matemático para enseñarlo (planificar su clase) con algunos objetivos en mente y, también, debe interpretar las producciones de los alumnos desde las cuales pueda realizar suposiciones sobre el aprendizaje conseguido. Así, tanto en la planificación de la enseñanza, durante la gestión de las interacciones con sus alumnos, como en la interpretación y análisis de sus producciones, el maestro debe ser explícito en lo que va a considerar competencia matemática de sus alumnos.

En esta pregunta se puede determinar que el 53% que corresponde a 34 opiniones de los niños y niñas manifestaron que la forma como la maestra les enseña las matemáticas es utilizando la pizarra; mientras que el 32% que equivale a 21 opiniones de los estudiantes opinaron que la maestra les enseña matemáticas utilizando el cuaderno de trabajo; y finalmente el 15% que corresponde a 10 niños y niñas manifestaron que la maestra les enseña las clases de matemáticas con las utilización de juegos para el aprendizaje de la misma.

De lo analizado en esta pregunta, se puede evidenciar que el 53% de las opiniones de los estudiantes afirman que la maestra les enseña mediante la utilización de la pizarra, con el 32% la utilización del cuaderno de trabajo otorgado por el Ministerio de Educación, y en un menor porcentaje con el 15% utiliza el juego como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas. Tomando en cuenta que los juegos son la base fundamental en los estudiantes de escolaridad, el juego otorga espacio a la imaginación y a la fantasía, impulsa la creatividad y al mismo tiempo es un vehículo de inserción en el mundo social de las reglas y principios de convivencia.

3. Encierra en un cuadrado los recursos didácticos que utiliza tu maestra para enseñarte las sumas y restas.

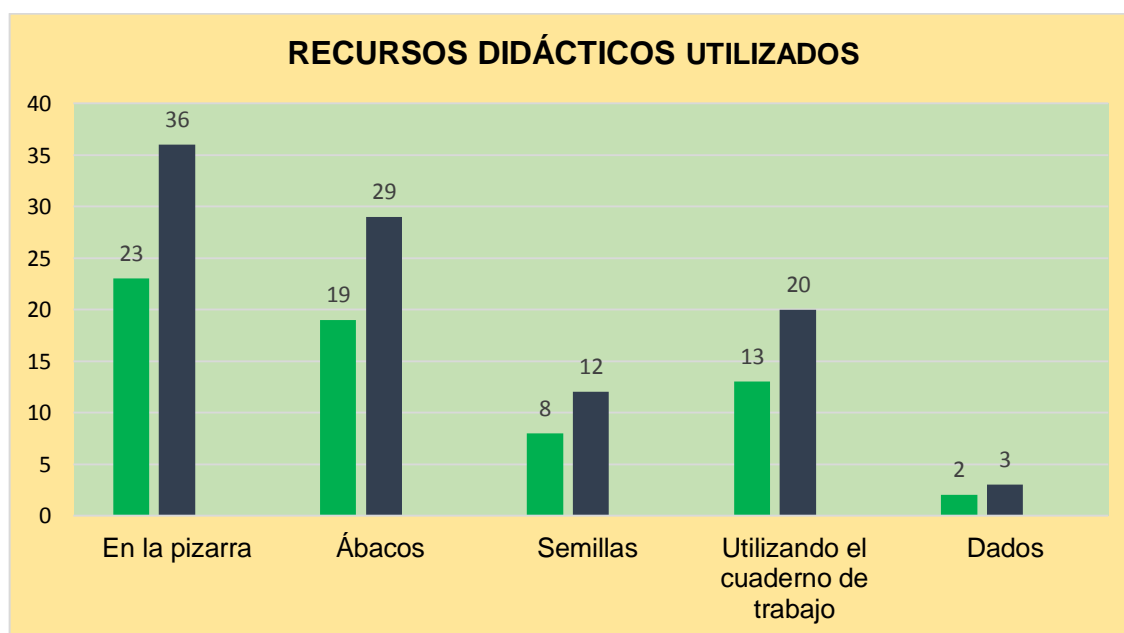
CUADRO 14
RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS

| INDICADOR | f | % |
|-----------------------------------|-----------|------------|
| En la pizarra | 23 | 36 |
| Ábacos | 19 | 29 |
| Semillas | 8 | 12 |
| Utilizando el cuaderno de trabajo | 13 | 20 |
| Dados | 2 | 3 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En la Enciclopedia Océano (2004) aclara la importancia del juego, en donde su objetivo es “El conseguir que los alumnos disfruten y aprendan a la vez, reside en una gran parte en la presentación de que él se haga: se debe proceder a una clara explicación de los procesos y pasos a seguir, combinada con una inteligente motivación por parte de la maestra. En realidad, son muchos los aspectos metodológicos que la docente debe tener para lograr su objetivo. Hay niños y niñas que se niegan a jugar; otros molestan y desestabilizan la clase, otros que tienen interés por el juego; y otros que no quieren desarrollar la acción motriz mediante el juego”.

Como se puede mostrar el 36% de los encuestados que equivale a 23 estudiantes opinan que, los recursos didácticos que utiliza la maestra es la pizarra; el 29% que corresponde a 19 es estudiantes manifestaron que utiliza el ábaco como recurso para enseñar las sumas y restas; el 20% que equivale a 13 opiniones de los niños y niñas opinaron que utiliza el cuaderno y libro de trabajo otorgado por el Ministerio de Educación; 12% que corresponde a 8 estudiantes opinaron que utiliza diferentes tipos de semillas para la enseñanza de sumas y restas; y finalmente el 3% que corresponde a 2 niños y niñas manifestaron que aprenden con la utilización de dados.

Evidenciado en esta pregunta que los recursos didácticos más utilizados por las maestras para la enseñanza de las sumas y restas con un mayor porcentaje con el 36% está la utilización de la pizarra siendo un método tradicional y obsoleto; seguidamente utiliza el ábaco; así como también los libros que otorga el Ministerio de Educación con un 20%; y con menor porcentaje del 12 y 3% la utilización de semillas y dados. Por lo cual podemos deducir que la utilización del material didáctico son recursos muy importantes que motivan a los estudiantes, permiten enfocar su atención y así poder fijar y retener los conocimientos aprendidos en el aula de clase.

- 4 Une con líneas el tiempo que tus padres te dedican para ayudarte en las tareas de matemáticas.

CUADRO 15

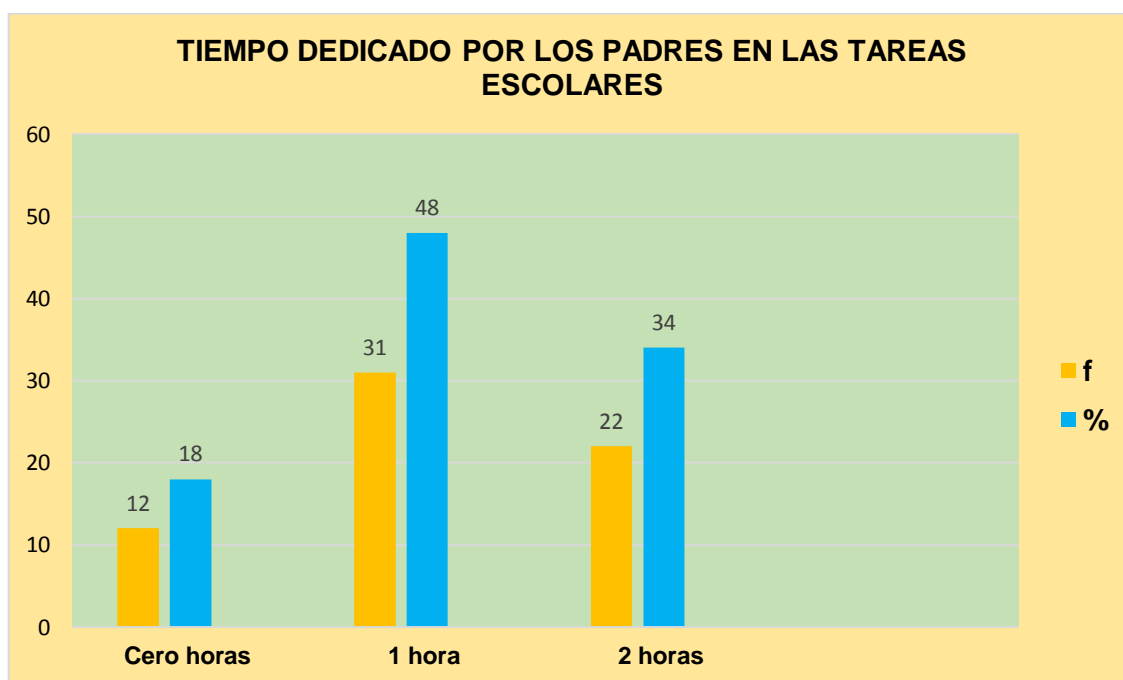
TIEMPO DEDICADO POR LOS PADRES EN LAS TAREAS ESCOLARES

| INDICADOR | f | % |
|------------------|-----------|------------|
| Cero horas | 12 | 18 |
| 1 hora | 31 | 48 |
| 2 horas | 22 | 34 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Como se puede observar en esta pregunta el 48% de los estudiantes que corresponde a 31 niños y niñas manifestaron que el tiempo que dedican los padres a sus hijos para ayudarles con explicaciones en las tareas de matemáticas es de 1 hora; el 34% que equivale a 22 estudiantes manifestaron que sus padres dedican 2 horas y finalmente el 18% que corresponde a 12 estudiantes opinaron que no tienen ayuda de sus padres para la orientación de las tareas, así como no les ayudan para afianzar los conocimientos recibidos en las aulas de clase .

En este sentido se puede evidenciar con un mayor porcentaje del 48% los padres dedican a sus hijos 1 hora para ayudarles en las tareas de clase; mientras que se observa un menor porcentaje con el 18% los padres no dedican a sus hijos el tiempo para poder guiarles y orientarles en las tareas escolares, tomando en cuenta de la importancia que tienen los padres como mediadores del aprendizaje de los niños y niñas. Los padres son o deberían ser los primeros comprometidos en el aprendizaje de sus hijos desde los primeros años de escolaridad.

En donde, la familia es la primera y mejor educadora, socializadora, por lo tanto su rol debe conocerse y reforzarse, su papel no debe ser debilitado por servicios que sólo apoyan su formación y cuidados. Muchos niños o jóvenes que tienen capacidad intelectual normal o superior, presentan problemas en su rendimiento escolar, y ocurre en muchos casos que estos factores no son ni conocidos ni manejados por los padres. Es de responsabilidad en primera instancia y prioritaria de los padres la formación de hábitos de estudio, en colaboración con la escuela.

5. Encierre en un triángulo los materiales que utiliza tu profesora en la enseñanza de las matemáticas.

CUADRO 16

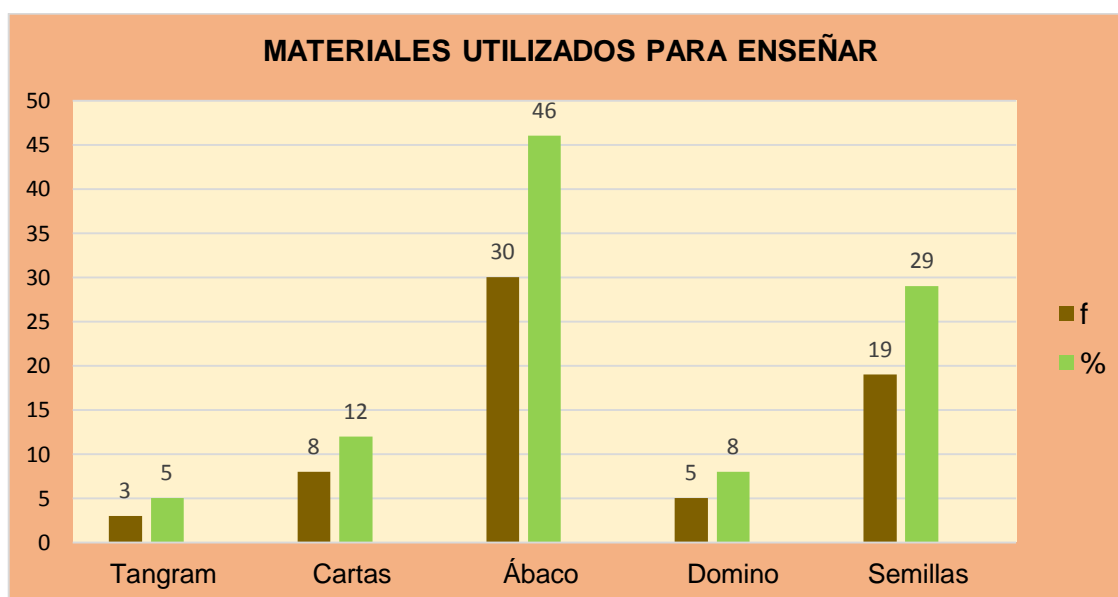
MATERIALES UTILIZADOS PARA ENSEÑAR

| INDICADOR | f | % |
|------------------|-----------|------------|
| Tangram | 3 | 5 |
| Cartas | 8 | 12 |
| Ábaco | 30 | 46 |
| Dominó | 5 | 8 |
| Semillas | 19 | 29 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En el criterio de Duarte Vicente, M. (2013), hace referencia a la significación de los métodos lúdicos para la enseñanza-aprendizaje de los niños en la etapa escolar, de entre los cuales hace referencia a los juegos de entretenimiento los mismos que posibilitan la elevación del tono emocional y cortical así como el desarrollo de diferentes aspectos del desarrollo psíquico como la atención, la percepción, el lenguaje y la memoria, entre otros. Los juegos de construcción en cambio tienen gran influencia en el desarrollo del pensamiento representativo, de la percepción y de la planificación mental. Según sea el tipo de construcción que se realice y de acuerdo con los materiales que se utilicen se pueden realizar: construcciones por modelos, de motivación lúdica o la construcción condicionada por la finalidad, cada una de ellas demandan diferentes exigencias al desarrollo psíquico para cumplimentar la actividad.

Como se puede evidenciar el 46% que equivale a 30 estudiantes manifestaron que dentro de los materiales más utilizados por la maestra está el ábaco; así como también con el 29% que corresponde a 19 opinaron que utiliza diversas semillas; 12% que equivale a 8 estudiantes opinaron que utiliza las cartas (naipes); el 8% con 5 estudiantes manifestaron por dominó y dados y el 5% correspondiente a 3 niños opinaron que la

maestra utiliza el tangram, todos estos materiales como recursos para la enseñanza del área de la matemática.

Lo que se puede concluir que el 46% de los estudiantes opinan que más se utiliza el ábaco para el aprendizaje de sumas y restas, así como semillas el 29% y, el 12% las cartas (naipes), y en un menor porcentaje el dominó y el tangram, tomando en cuenta de que existe diversidad de materiales didácticos que se pueden utilizar para la enseñanza-aprendizaje de las sumas y restas. Puesto que el material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

6. Marca con una X los lugares que te gustaría que tu maestra te enseñe las clases de matemáticas.

CUADRO 17

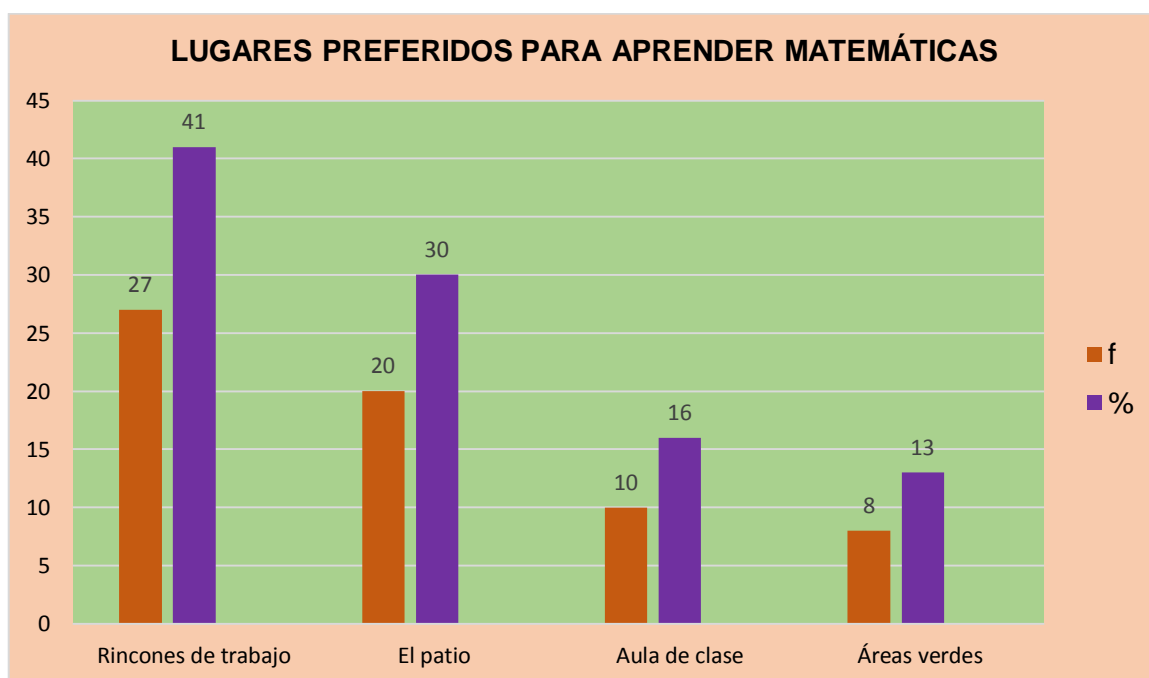
LUGARES PREFERIDOS PARA APRENDER MATEMÁTICAS

| INDICADOR | f | % |
|---------------------|----|-----|
| Rincones de trabajo | 27 | 41 |
| El patio | 20 | 30 |
| Aula de clase | 10 | 16 |
| Áreas verdes | 8 | 13 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 17



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En la Guía de aplicación curricular (2011), indica que el aula de matemáticas tiene que ser un lugar donde el alumno se sienta el protagonista del aprendizaje, y por ende debe constar con los recursos, materiales necesarios, y con la coordinación y participación decente pueda adquirir conocimientos nuevos. La matemática, por su esencia, genera las posibilidades para desarrollar y potenciar valores humanos. En cada momento, el docente tendrá presente que es un formador y como tal debe aprovechar al máximo todas las posibilidades que brinda el contenido de la enseñanza para fomentar valores éticos y morales acordes a las exigencias de la sociedad actual.

En esta pregunta, en base a las opiniones de los estudiantes el 41% que corresponde a 27 niños y niñas manifestaron que dentro de los lugares que les gustaría que su maestra les enseñe las clases de matemáticas consta el rincón de las matemáticas; el 30% que equivale a 20 opiniones de los estudiantes prefieren que las clases sean impartidas en el patio de la escuela; 16% que corresponde a 10 estudiantes prefieren el aula de clase; y, el 13% con 8 estudiantes opinan por las áreas verdes.

Tomando en cuenta de esta manera que en un mayor porcentaje con el 41% los estudiantes prefieren el rincón de matemáticas y el patio con el 30%; y en menores porcentajes el aula de clase y las áreas verdes; cabe mencionar que los materiales que se utilicen en rincones, si bien deben ser específicos para cada espacio, no necesariamente deben ser comprados para su uso; es decir, los materiales pueden ser adecuados, reciclados a elaborados por las maestras. Los rincones y demás áreas de aprendizaje son los más adecuados, ya sean individuales o grupales, se puede organizar los rincones de matemáticas, donde se mantienen actividades recreativas o lúdicas pero con un objetivo predeterminado, esto es, apoyar e incentivar el desarrollo de destrezas desde formas diferentes a las aplicadas regularmente en el aula.

- 7 Encierra los materiales que utiliza tu maestra para enseñarte a medir.

CUADRO 18

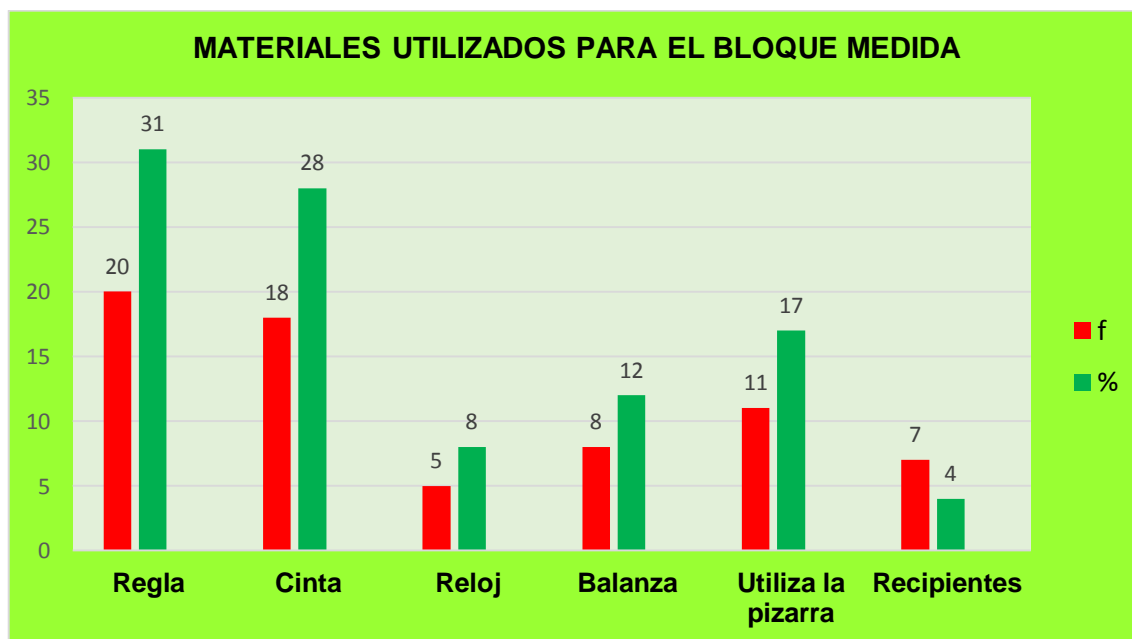
MATERIALES UTILIZADOS PARA EL BLOQUE MEDIDA

| INDICADOR | f | % |
|--------------------|-----------|------------|
| Regla | 20 | 31 |
| Cinta | 18 | 28 |
| Reloj | 5 | 8 |
| Balanza | 8 | 12 |
| Utiliza la pizarra | 11 | 17 |
| Recipientes | 3 | 4 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela "Miguel Riofrío No. 2"

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 18



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En la Actualización y Fortalecimiento Curricular (2010), hace hincapié al Bloque No. 4. Medida.- El bloque de medida busca comprender los atributos medibles de los objetos tales como: longitud, capacidad y peso desde los primeros Años de Educación General Básica, para posteriormente comprender las unidades, sistemas y procesos de medición y la aplicación de técnicas, herramientas formuladas para determinar medidas y resolver problemas de su entorno.

En esta pregunta en base a las encuestas aplicadas a los estudiantes el 31% que corresponde a 20 niños y niñas opinaron que dentro de los instrumentos para enseñarles a medir la maestra utiliza la regla; el 28% que equivale a 18 alumnos manifestaron que utiliza el cinta métrica, el 17% que corresponde a 11 niños manifestaron que la maestra les enseña las medidas en la pizarra utilizando el marcador; el 12% que equivale a 8 alumnos opinaron que como instrumento para la enseñanza de las medidas de peso la maestra utiliza la balanza; el 8% con 5 alumnos opinaron que utiliza el reloj para las medidas de tiempo; y finalmente el 4% que equivale a 3 niños opinaron que la maestra

utiliza los recipientes como: botellas de diferente tamaño para medir las medidas de capacidad.

Si bien, podemos determinar que en su mayoría la maestra utiliza como instrumento de medida la regla con el 31% y la cinta métrica con el 28% para la enseñanza de las medidas de longitud, tomando en cuenta que existe diversidad de materiales que pueden ser elaborados por los niños como: reglas de cartón, cintas, piolas, alambres, etc, utilizar de la misma manera partes de su cuerpo como los pasos, manos, brazos, pies, etc, así como también se observa con el 17% que la maestra solo imparte sus conocimientos en el aula de clase con la utilización del pizarrón y el marcador, razón por la cual los alumnos no se sienten motivados por aprender el bloque de medida; finalmente el 8% opina que utiliza el reloj como medida de tiempo; el 12% opinaron que utiliza la balanza como medida de peso y el 4% opinaron que utiliza botellas para la enseñanza de las medidas de capacidad; de esta manera se puede deducir que se debería tomar en cuenta los diversos recursos didácticos que ayudan a una mejor actividad propia de los niños como tocar, comprobar, ensayar, tantear, esto le permite al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones básicas de medidas.

8 ¿En qué operaciones matemáticas encuentras dificultades para aprender?

CUADRO 19

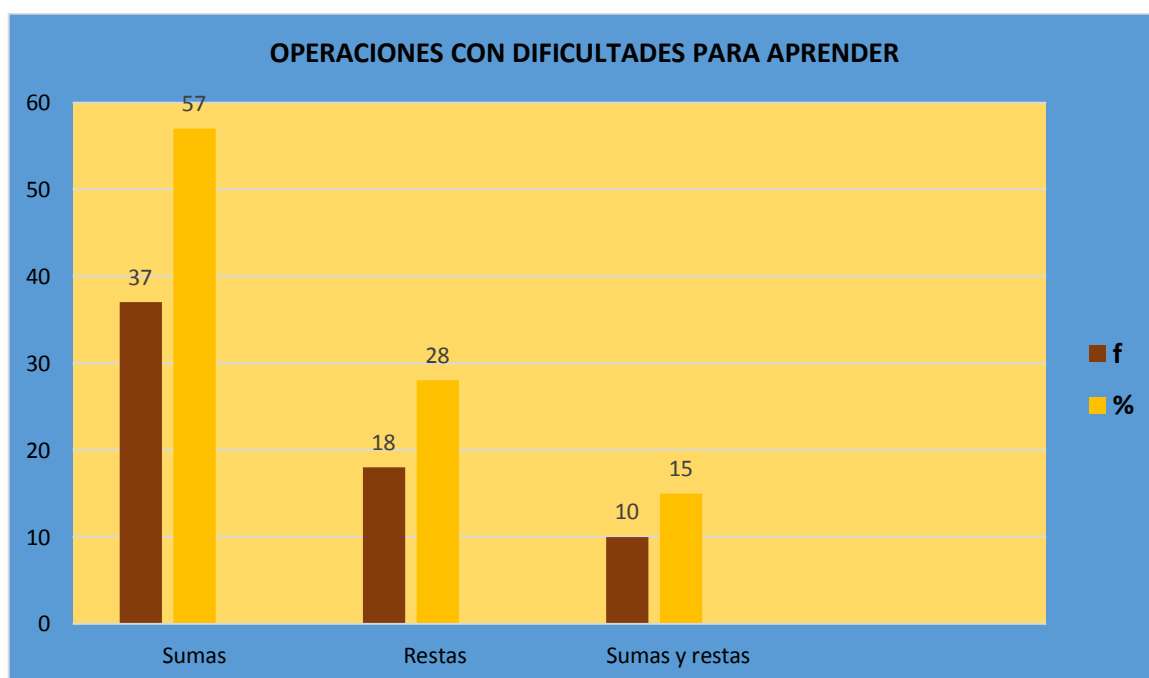
OPERACIONES CON DIFICULTADES PARA APRENDER

| INDICADOR | f | % |
|----------------|----|-----|
| Sumas | 37 | 57 |
| Restas | 18 | 28 |
| Sumas y restas | 10 | 15 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 19



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

La adición o suma es una operación básica por su naturalidad, que se representa con el signo (+), el cual se combina con facilidad matemática de composición en la que consiste en combinar o añadir dos números o más para obtener una cantidad final o total. La suma también ilustra el proceso de juntar dos colecciones de objetos con el fin de obtener una sola colección. Mientras que la resta es una operación que consiste en sacar, quitar, reducir, separar, etc, y se la reconoce por el signo (-).

En base a la encuesta a los estudiantes, la pregunta 8 se la elaboró con el fin de determinar si los niños para grado de Educación General Básica que cursan saben realizar operaciones de sumas con 1 y 2 cifras y los resultados fueron los siguientes: el 57% que equivale a 37 alumnos manifestaron que tienen dificultades para resolver las sumas; el 28% que pertenece a 18 alumnos opinaron que tienen dificultades para resolver restas; y el 15% que equivale a 10 alumnos opinaron que tienen inconvenientes para resolver las sumas y restas.

Por lo tanto, en esta pregunta se puede deducir y detectar que los alumnos con el 57% no saben sumar y con el 28% los alumnos tienen dificultades para aprender las restas, así como también existe un porcentaje del 15% donde los alumnos tienen dificultades por aprender las sumas y restas. Llegando a la conclusión de que las maestras no están utilizando los métodos, técnicas e instrumentos en lo referente a material didáctico para la enseñanza-aprendizaje de las sumas y restas en los niños. Tomando en cuenta que para la enseñanza de las matemáticas es importante partir del material concreto, esto permite que el mismo alumno experimente el concepto desde la estimación de sus sentidos, logrando que los interiorice a partir de la manipulación de los objetos de su entorno, e inclusive ayuda a la motivación del alumno a aprender mediante el juego.

9 Resuelve las siguientes sumas

CUADRO 20

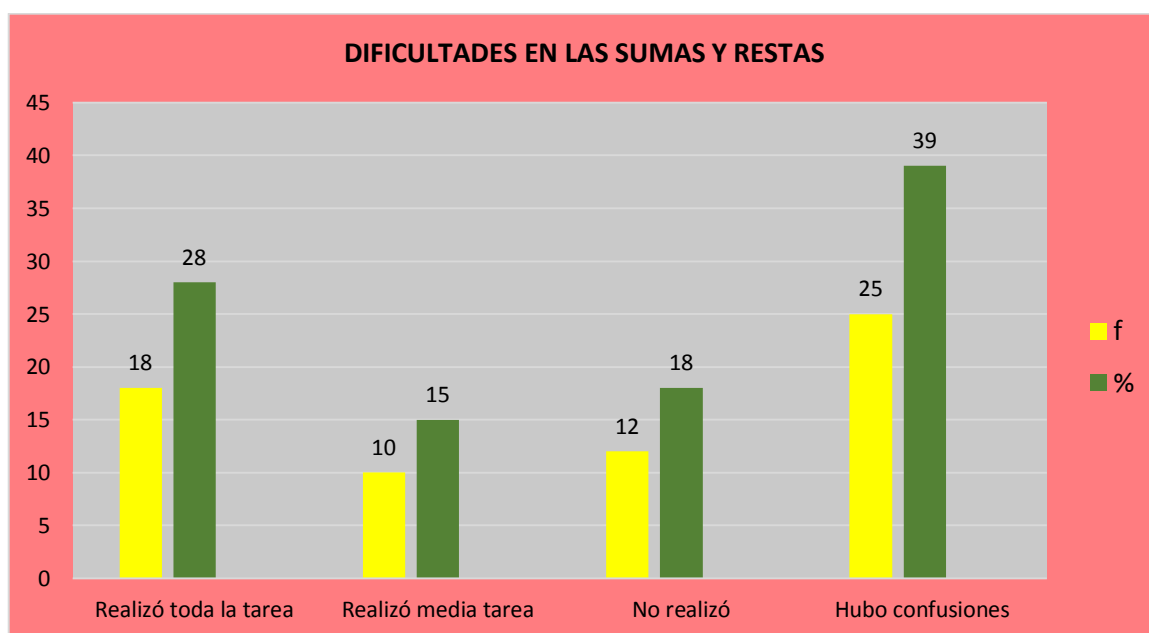
DIFICULTADES EN LAS SUMAS Y RESTAS

| INDICADOR | f | % |
|-----------------------|----|-----|
| Realizó toda la tarea | 18 | 28 |
| Realizó media tarea | 10 | 15 |
| No realizó | 12 | 18 |
| Hubo confusiones | 25 | 39 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela "Miguel Riofrío No. 2"

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 20



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Esta pregunta se la elaboró con la finalidad de conocer si los alumnos pueden realizar sumas de 1 una y 2 cifras, los resultados de las encuestas fueron las siguientes: el 39% que corresponde a 25 estudiantes tuvieron confusiones al momento de realizar las operaciones, 18 estudiantes que corresponde al 28% si realizaron toda la tarea; 18% que corresponde a 12 alumnos no realizaron las operaciones; y finalmente el 15% que equivale a 10 alumnos realizaron media tarea.

En esta pregunta se puede observar que el 39% de los alumnos tuvieron confusiones al momento de realizar las operaciones de sumas y restas, lo que se puede evidenciar que las maestras no están utilizando los recursos didácticos y la metodología adecuada para enseñar dichas operaciones, cabe indicar que para segundo grado al momento los alumnos ya deberían poder realizar sumas y restas de 1 y 2 cifras; así como también se observa que el 18% de los alumnos no realizaron las operaciones puesto que no pudieron realizar esta actividad; así como el 15% realizaron media tarea puesto que no pudieron realizar operaciones de sumas de 2 cifras. Cabe indicar que un porcentaje de 28% de alumnos si la realizaron toda la actividad planteada.

De todo esto, se puede concluir que las maestras no están utilizando las técnicas adecuadas para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de segundo grado, así como también se puede observar que poco utilizan la actividad lúdica en esta área para incentivar a los niños y niñas a aprender, así como también las maestras poco utilizan los espacios físicos como el patio, las áreas verdes y los rincones para la enseñanza de las matemáticas.

10. Tacha lo que no corresponde a cada serie

CUADRO 21

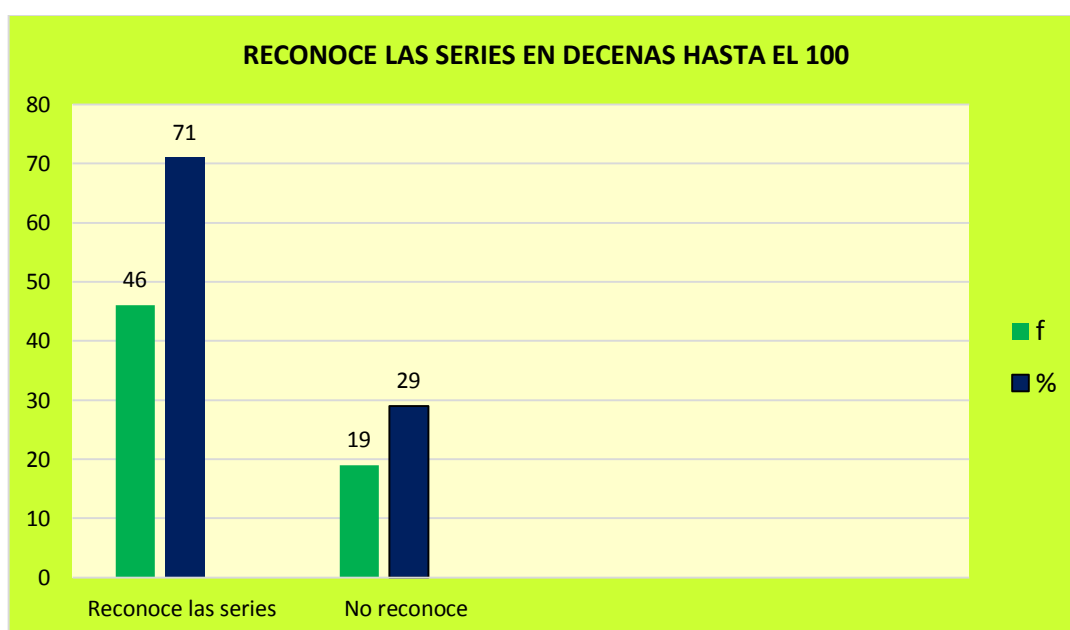
RECONOCE LAS SERIES EN DECENAS HASTA EL 100

| INDICADOR | f | % |
|---------------------|-----------|------------|
| Reconoce las series | 46 | 71 |
| No reconoce | 19 | 29 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Encuesta a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRÁFICO 21



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El Ministerio de Educación sugiere que es importante que los niños trabajen y manipulen objetos de materiales muy variados, con el objetivo de, por una parte encontrar sus atributos y propiedades, y por otra, para que desarrollen las destrezas de relación, comparación, agrupamiento, seriación, clasificación, y usen la noción de correspondencia, lo que quiere decir que el niño eleva su conocimiento de lo concreto a lo abstracto para lograr formular sus nociones y conceptos.

En base a las encuestas aplicadas a los niños, esta pregunta se la elaboró con el fin de conocer si los niños pueden realizar seriaciones, los resultados fueron los siguientes: el 71% que corresponde a 46 alumnos investigados sí pudieron realizar la actividad planteada; mientras que el 29% que equivale a 19 alumnos no pudieron realizar las seriaciones.

En esta interrogante se puede observar que en su mayoría con el 71% los alumnos si tienen conocimientos de cómo se realiza las seriaciones; mientras que el 29% tienen dificultades para realizar esta actividad, tomando en cuenta que las seriaciones permiten establecer relaciones comparativas respecto a un sistema de referencia entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según su diferencia, ya sea en forma creciente o decreciente, lo cual se recomienda a las maestras utilizar recursos y métodos adecuados para que los niños logren el aprendizaje de las seriaciones.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL PRE-TEST PREVIO A LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA A LOS ALUMNOS DE 2 GRADO “B” DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO NO. 2

1. Realiza las siguientes sumas y restas.

CUADRO 1

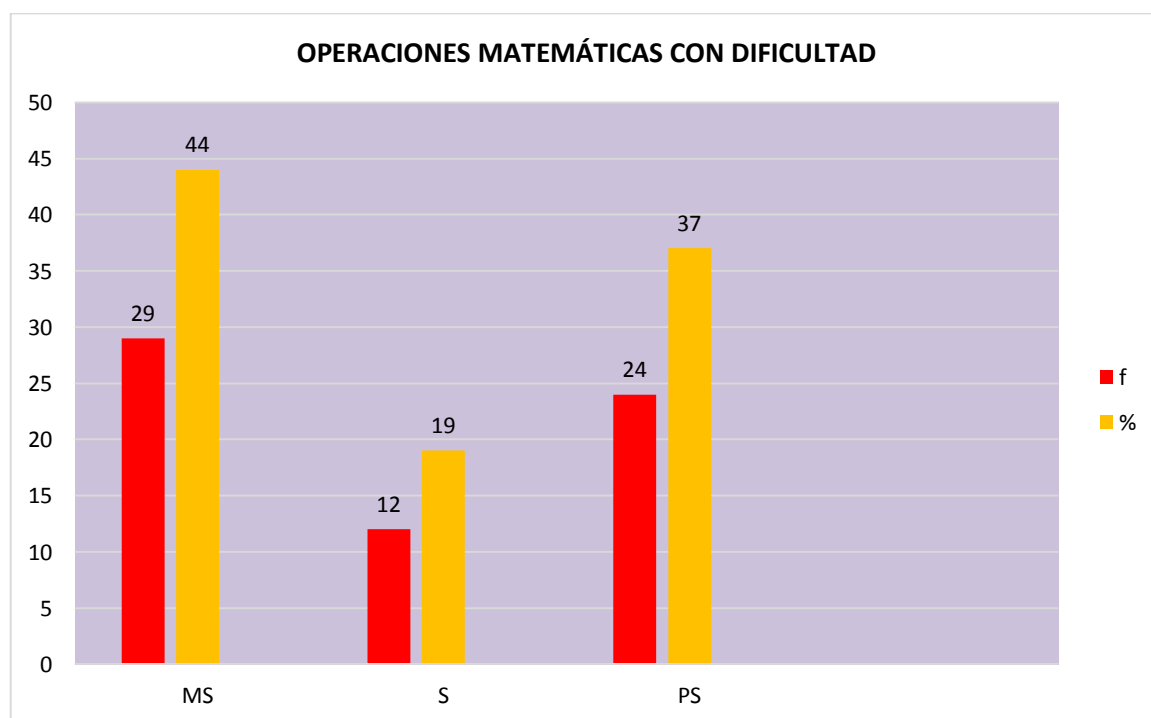
OPERACIONES MATEMÁTICAS CON DIFICULTAD

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 29 | 44 |
| Satisfactorio (S) | 12 | 19 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 24 | 37 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pre-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En base al test previo a la aplicación de la propuesta alternativa a los alumnos de segundo los resultados fueron los siguientes: 29 alumnos que equivale al 44% demuestran el indicador de muy satisfactorio en la realización de sumas y restas; 12 que equivale al 19% demuestran la opción de satisfactorio; 24 alumnos que corresponde al 37% demuestran el indicador de poco satisfactorio.

De lo analizado se puede concluir que el 44% de los alumnos realizaron muy satisfactoriamente la tarea; mientras que el 37% no realizaron las actividades propuestas demostrando poco satisfactorio en el indicador; y finalmente el 19% demostraron que fue satisfactorio su rendimiento, es decir presentaron algún tipo de dificultad en el desarrollo de la actividad.

2. En las relaciones de orden escribe el signo que corresponde $>$ $<$ $=$

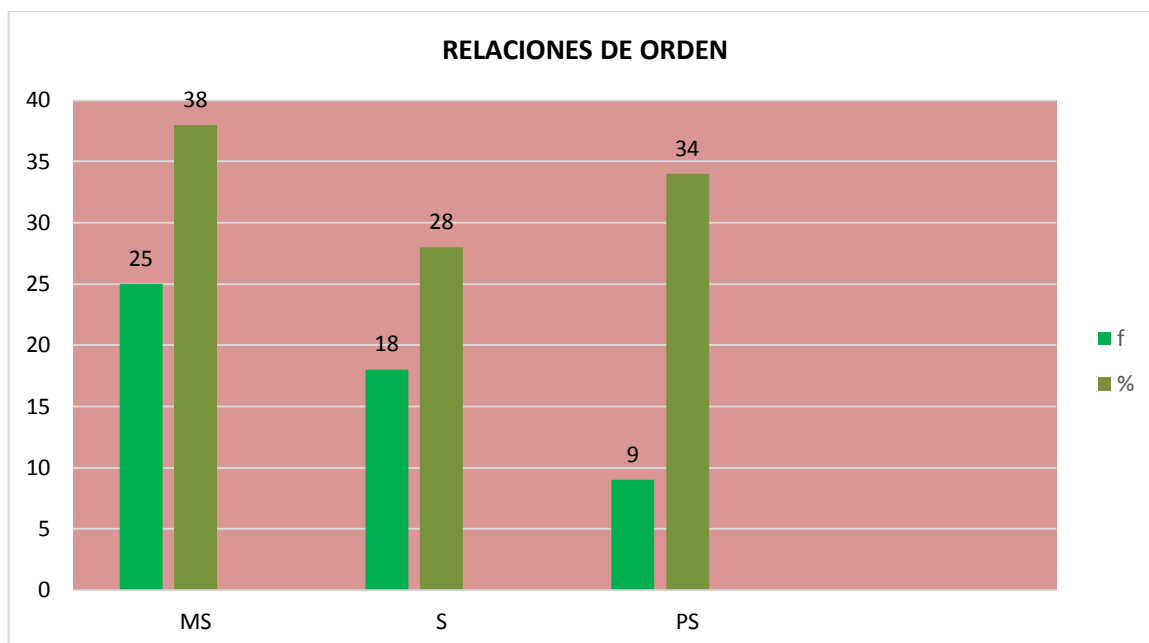
CUADRO 2
RELACIONES DE ORDEN

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 25 | 38 |
| Satisfactorio (S) | 18 | 28 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 22 | 34 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pre-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la aplicación del test se puede determinar que: 25 alumnos que corresponde al 38% demostraron muy satisfactorio el indicador, por cuanto no tuvieron dificultad para la realización de la actividad; 22 alumnos que equivale al 34% indicaron poco satisfactorio; mientras que 18 alumnos que corresponde al 28% presentaron satisfactorio, es decir tuvieron algún tipo de dificultad en la realización de la actividad propuesta.

De lo analizado se puede concluir que el 38% de los alumnos realizaron toda la tarea siendo muy satisfactorio su rendimiento; el 34% presentaron problemas para realizar la tarea puesto que su indicador es poco satisfactorio; y finalmente con el 28% con un resultado satisfactorio en la realización de esta actividad.

3. Completa la serie

CUADRO 3

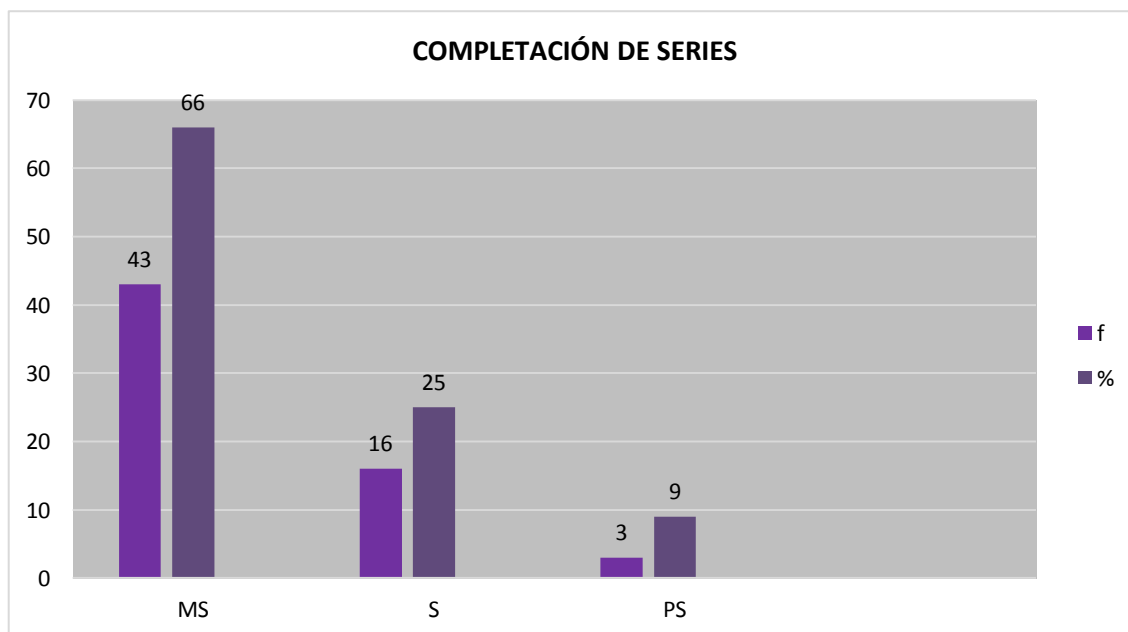
COMPLETACIÓN DE SERIES

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 43 | 66 |
| Satisfactorio (S) | 16 | 25 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 6 | 9 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pre-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela "Miguel Riofrío No. 2"

ELABORACIÓN: Luisa Tambo.

GRAFICO 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la aplicación del test se puede determinar que: 43 alumnos que corresponde al 66% demostraron muy satisfactorio el indicador, por cuanto no tuvieron dificultad para la realización de la actividad; 16 alumnos que equivale al 25% indicaron satisfactorio;

mientras que 6 alumnos que corresponde al 9% presentaron poco satisfactorio, es decir tuvieron dificultad en la realización de la actividad propuesta.

De lo analizado se puede concluir que el 66% de los alumnos realizaron toda la tarea siendo muy satisfactorio su rendimiento; el 25% presentaron algún problema para realizar la tarea puesto que su indicador fue satisfactorio; y finalmente con un menor porcentaje el 9% poco satisfactorio en la realización de esta actividad.

4. Dibuja las manecillas en cada reloj marcando la hora correcta

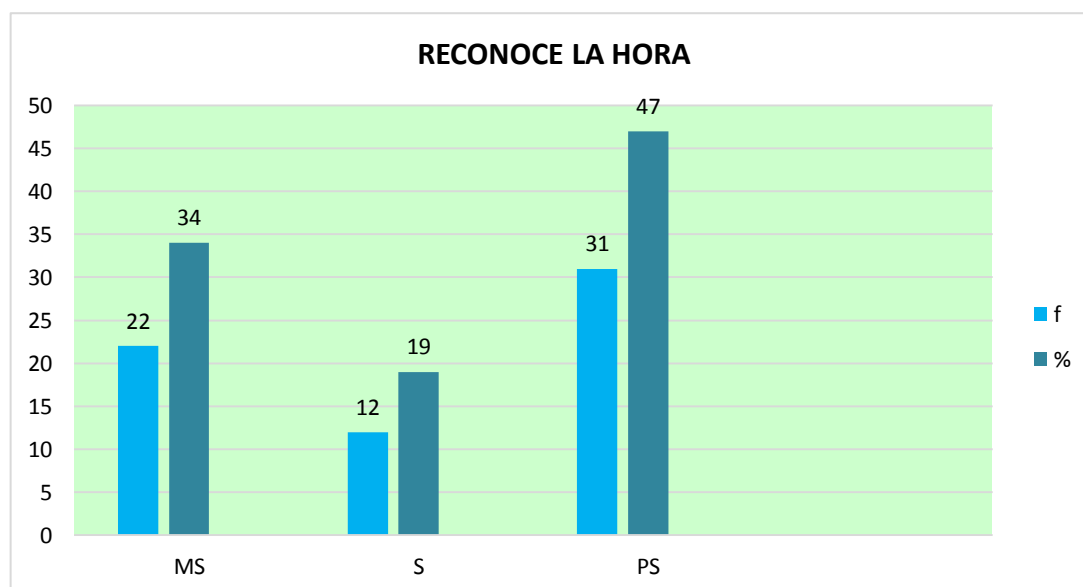
CUADRO 4
RECONOCE LA HORA

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 22 | 34 |
| Satisfactorio (S) | 12 | 19 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 31 | 47 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pre-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En base al test previo a la aplicación de la propuesta alternativa a los alumnos de segundo los resultados fueron los siguientes: 31 alumnos que equivale al 47% demuestran el indicador de poco satisfactorio en la realización de reconocimiento de las horas en el reloj; 22 que equivale al 34% demuestran la opción de muy satisfactorio; 12 alumnos que corresponde al 19% demuestran el indicador de satisfactorio.

De lo analizado se puede concluir que el 47% de los alumnos no realizaron las actividades puesto que tuvieron diversas dificultades en el reconocimiento del tiempo; el 34% desarrollaron sin ninguna dificultad puesto que muestran el indicador de muy satisfactorio; y finalmente el 19% demostraron que fue satisfactorio su rendimiento, es decir presentaron algún tipo de dificultad en el desarrollo de la actividad.

5. Escribe el día de la semana o el mes del año que esta antes y después.

CUADRO 5

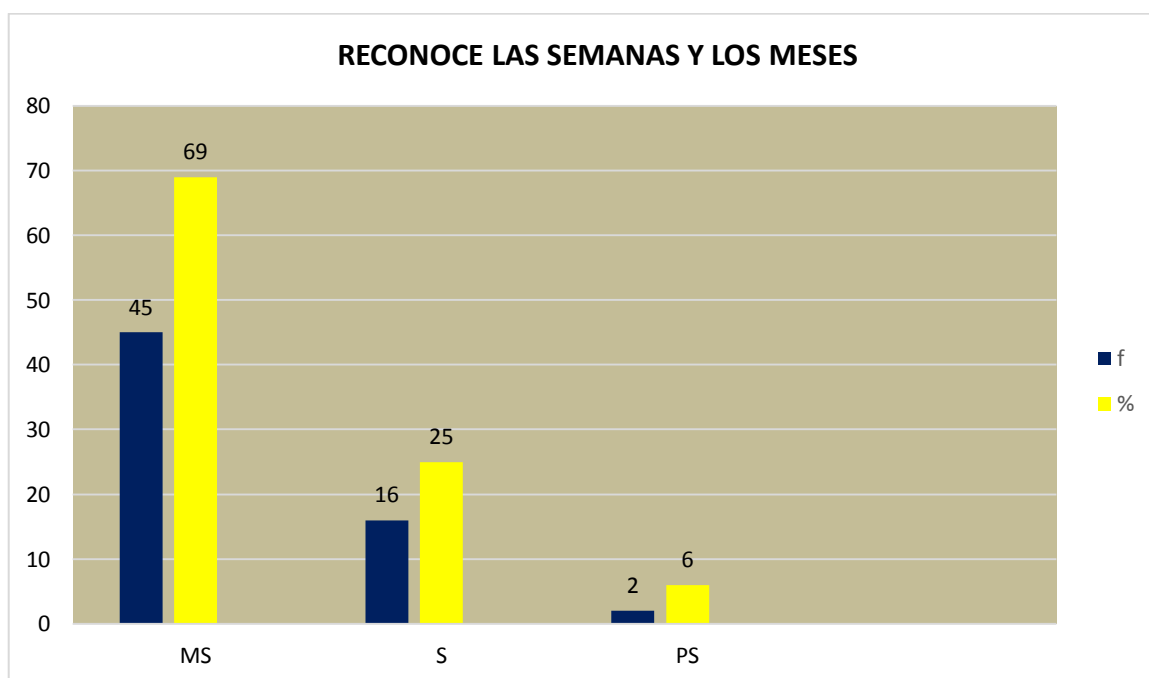
RECONOCE LAS SEMANAS Y LOS MESES

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|----|-----|
| Muy satisfactorio (MS) | 45 | 69 |
| Satisfactorio (S) | 16 | 25 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 4 | 6 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pre-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela "Miguel Riofrío No. 2"

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la aplicación del test se pudo determinar que: 45 alumnos que corresponde al 69% demostraron muy satisfactorio el indicador, por cuanto no tuvieron dificultades para la realización de la actividad; 16 alumnos que equivale al 25% tuvieron un indicador de satisfactorio; mientras que 4 alumnos que corresponde al 6% presentaron poco satisfactorio, es decir tuvieron dificultad en la realización de la actividad propuesta.

De lo analizado se puede concluir que en su mayoría con el 69% de los alumnos realizaron toda la tarea siendo muy satisfactorio su rendimiento; el 25% presentaron algún tipo de dificultad para realizar la tarea puesto que su indicador es satisfactorio; y finalmente con el 6% con un resultado de poco satisfactorio

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL POS-TEST DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA A LOS ALUMNOS DE 2 GRADO “B” DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO NO. 2

1. Resuelve las siguientes sumas y restas.

CUADRO 1

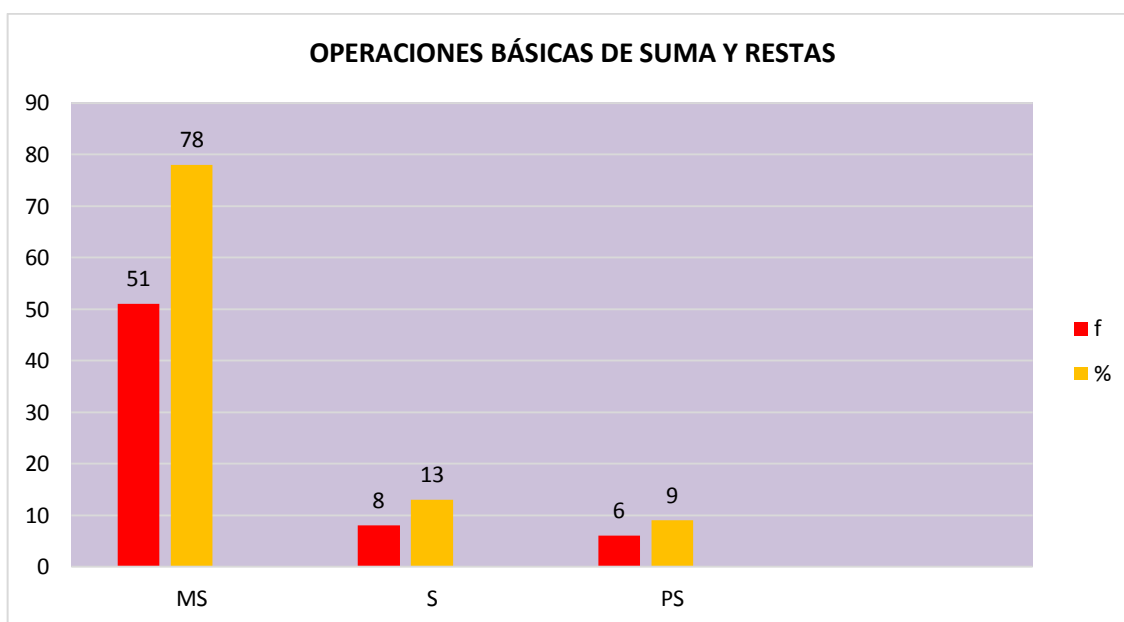
OPERACIONES BÁSICAS DE SUMA Y RESTAS

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 51 | 78 |
| Satisfactorio (S) | 8 | 13 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 6 | 9 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pos-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En base al pos-test después de la aplicación de la propuesta alternativa a los alumnos de segundo los resultados fueron los siguientes: 51 alumnos que equivale al 78% demuestran el indicador de muy satisfactorio en la realización de sumas y restas; 8 que equivale al 13% demuestran la opción de satisfactorio; 6 alumnos que corresponde al 9% demuestran el indicador de poco satisfactorio.

De lo analizado se puede concluir que en su mayoría con el 78% los alumnos realizaron muy satisfactoriamente la tarea; mientras que el 13% tuvo in indicador de satisfactorio; y finalmente el 9% demostraron que fue poco satisfactorio su rendimiento, es decir presentaron algún tipo de dificultad en el desarrollo de la actividad, lo que se puede deducir que con la aplicación de la propuesta en su mayoría mejoraron su rendimiento académico.

2. Escribe el signo que corresponde mayor que > menor < igual =

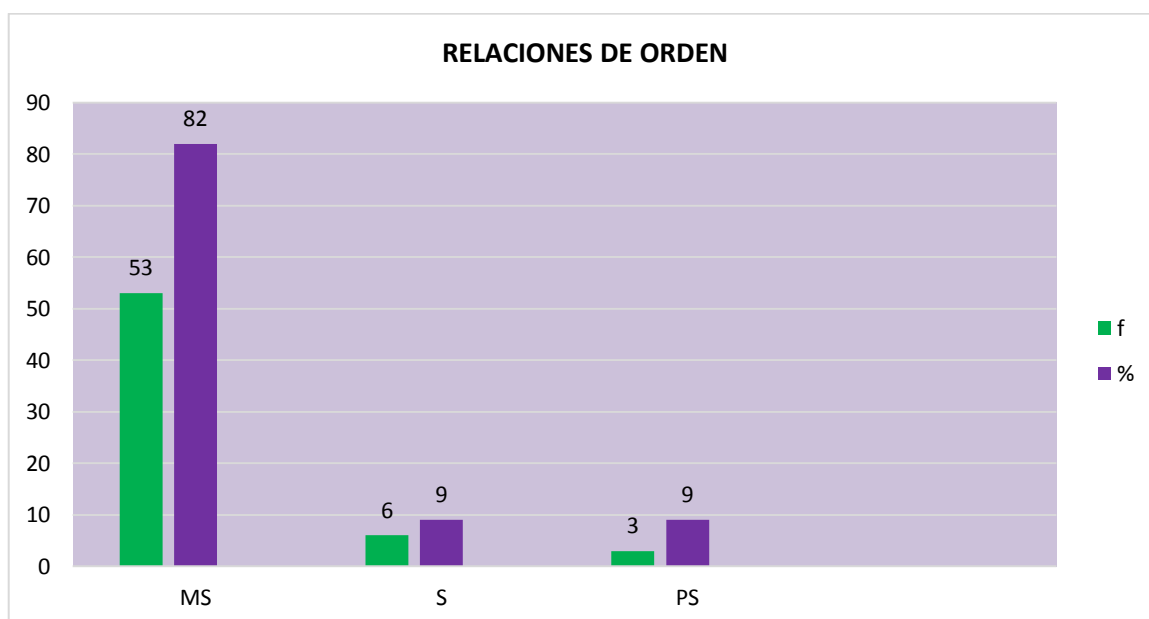
CUADRO 2
RELACIONES DE ORDEN

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 53 | 82 |
| Satisfactorio (S) | 6 | 9 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 6 | 9 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pos-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la aplicación del pos-test los resultados fueron los siguientes: 53 alumnos que equivale al 82% demuestran el indicador de muy satisfactorio en la realización de relaciones de orden; 6 que equivale al 9% demuestran la opción de satisfactorio; y 3 alumnos que corresponde al 9% demuestran el indicador de poco satisfactorio.

De lo analizado se puede determinar que en su mayoría con el 82% los alumnos realizaron muy satisfactoriamente la tarea; mientras que el 9% tuvo un indicador de satisfactorio; así como el 9% demostraron que fue poco satisfactorio su rendimiento, es decir presentaron algún tipo de dificultad en el desarrollo de la actividad, lo que se puede deducir que con la aplicación de la propuesta en su mayoría mejoraron su rendimiento académico.

3. Une con una línea la situación o actividad que requiere ser realizada en el tiempo adecuado.

CUADRO 3

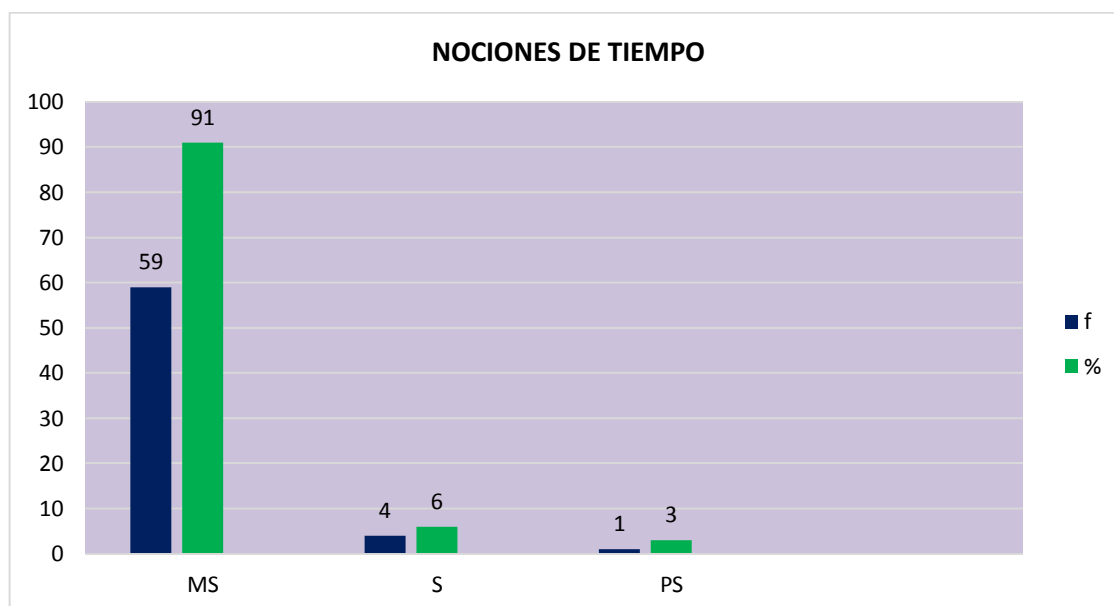
NOCIONES DE TIEMPO

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 59 | 91 |
| Satisfactorio (S) | 4 | 6 |
| Poco Satisfactorio (PS) | 2 | 3 |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pos-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la aplicación del pos-test los resultados fueron los siguientes: 59 alumnos que equivale al 91% demuestran el indicador de muy satisfactorio en la realización de las nociones de tiempo; 4 que equivale al 6% demuestran la opción de satisfactorio; y 2 alumno que corresponde al 3% demuestra un indicador de poco satisfactorio.

De lo analizado se puede determinar que en su mayoría con el 91% los alumnos realizaron muy satisfactoriamente la tarea; mientras que el 6% tuvo un indicador de satisfactorio; así como el 3% demostró un bajo nivel de poco satisfactorio en su rendimiento, lo que se puede concluir que con la aplicación de la propuesta en su mayoría mejoraron su rendimiento académico los alumnos.

4. Sigue la serie y escribe los meses del año que faltan

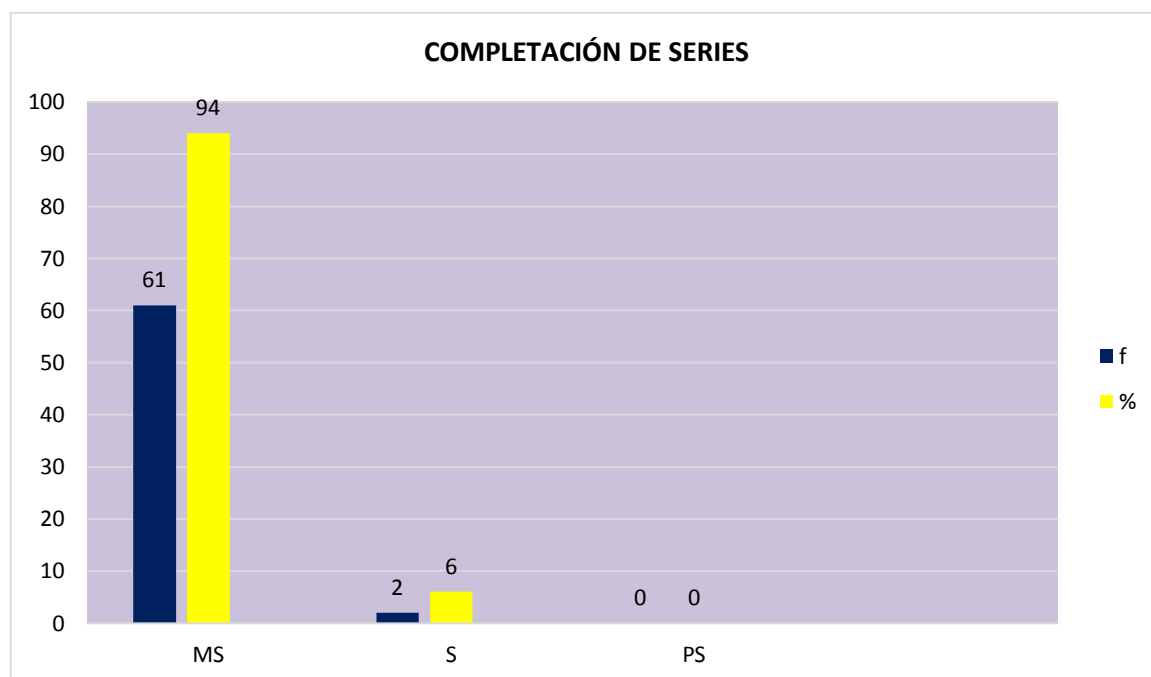
CUADRO 4
COMPLETACIÓN DE SERIES

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|----|-----|
| Muy satisfactorio (MS) | 61 | 94 |
| Satisfactorio (S) | 4 | 6 |
| Poco Satisfactorio (PS) | -- | -- |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pos-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela "Miguel Riofrío No. 2"

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la aplicación del pos-test los resultados fueron los siguientes: 61 alumnos que equivale al 94% demuestran el indicador de muy satisfactorio en la realización de series de los meses del año; 4 que equivale al 6% demuestran la opción de satisfactorio. De lo analizado se puede determinar que en su mayoría con el 94% los alumnos realizaron muy satisfactoriamente la tarea; mientras que el 6% tuvo in indicador de satisfactorio; lo que se puede concluir que con la aplicación de la propuesta en su mayoría mejoraron su rendimiento académico los alumnos.

5. Reconoce y escribe el valor de cada billete y moneda

CUADRO 5

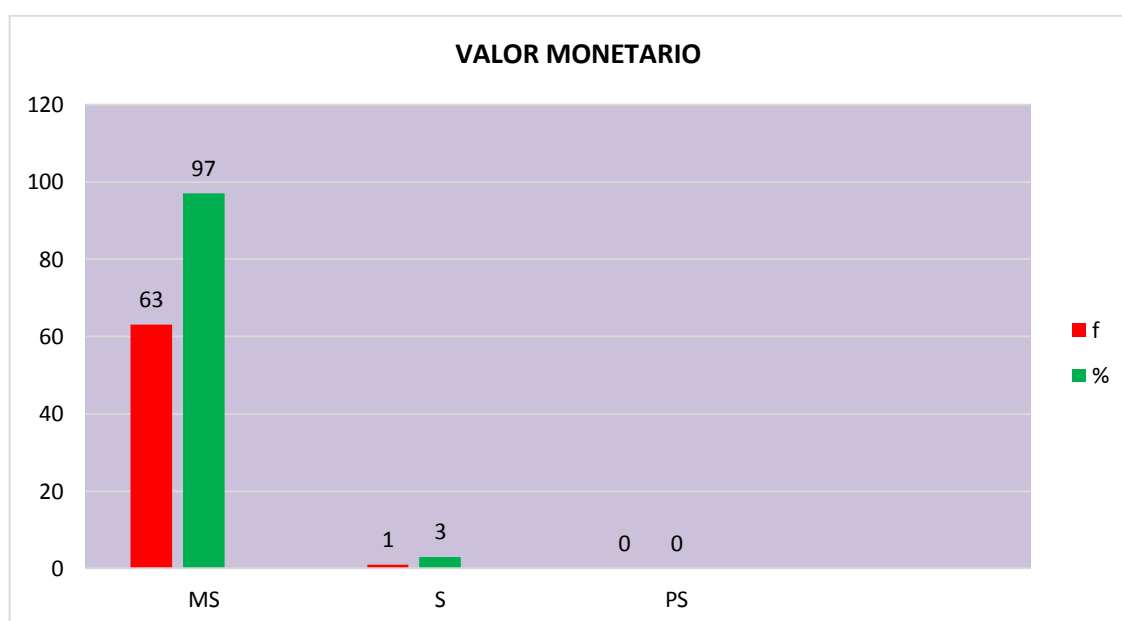
VALOR MONETARIO

| INDICADOR | f | % |
|-------------------------|-----------|------------|
| Muy satisfactorio (MS) | 63 | 97 |
| Satisfactorio (S) | 2 | 3 |
| Poco Satisfactorio (PS) | -- | -- |
| TOTAL | 65 | 100 |

FUENTE: Pos-test aplicada a los niños y niñas de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”

ELABORACIÓN: Luisa Tambo M.

GRAFICO 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la aplicación del pos-test los resultados fueron los siguientes: 63 alumnos que equivale al 97% demuestran el indicador de muy satisfactorio en el reconocimiento del valor monetario; 2 que equivale al 3% demuestra la opción de satisfactorio.

De lo analizado se puede determinar que en su mayoría con el 97% los alumnos realizaron muy satisfactoriamente la tarea; mientras que el 3% tuvo un indicador de satisfactorio; lo que se puede evidenciar que con la aplicación de la propuesta en su mayoría mejoraron su rendimiento académico los alumnos. Tomando en cuenta que los niños que presentaron el indicador de poco satisfactorio tuvieron una recuperación pedagógica individualizada por parte de la investigadora.

VALIDACIÓN DE LOS TALLERES

Para validar los resultados se toma como guía las calificaciones de cada estudiante obtenidas en el pre-test y el pos-test.

Tomando como base los resultados del promedio total de **X**(Pre- test) y **Y** (pos-test), se desarrolla el coeficiente de correlación de Pearson (r), que propone los siguientes parámetros:

- ✓ Si $r = 1$, existe una correlación positiva perfecta. El índice indica una dependencia total entre las dos variables denominada relación directa: cuando una de ellas aumenta, la otra también lo hace en proporción constante.

- ✓ Si $0 < r < 1$, existe una correlación positiva.

- ✓ Si $r = 0$, no existe relación lineal. Pero esto no necesariamente implica que las variables son independientes: pueden existir todavía relaciones no lineales entre las dos variables.

- ✓ Si $-1 < r < 0$, existe una correlación negativa.

- ✓ Si $r = -1$, existe una correlación negativa perfecta. El índice indica una dependencia total entre las dos variables llamada relación inversa: Cuando una de ellas aumenta, la otra disminuye en proporción constante.

RESULTADOS DE LA PROPUESTA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO No. 2

Dónde:

R= coeficiente de correlación de Pearson.

$\sum xy$ = Sumatoria de los productos de ambas variables.

$\sum x$ =Sumatoria de los valores de la variable independiente.

$\sum y$ =Sumatoria de los valores de la variable dependiente.

$\sum x^2$ =Sumatoria de los valores al cuadrado de la variable independiente.

$\sum y^2$ = Sumatoria de los valores al cuadrado de la variable dependiente.

N= Número de los integrantes de la población.

RESULTADOS DEL PRE-TEST

| PREGUNTAS | MUY SATISFACTORIO (5) | SATISFACTORIO (4) | POCO SATISFACTORIO (3) |
|------------------|------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| 1 | 28 | 12 | 24 |
| 2 | 24 | 18 | 22 |
| 3 | 42 | 16 | 6 |
| 4 | 22 | 12 | 30 |
| 5 | 44 | 16 | 4 |
| TOTAL | 160/5= 32 | 74/5 =15 | 88/5 = 18 |

RESULTADOS DEL POS-TEST

| PREGUNTAS | MUY SATISFACTORIO (5) | SATISFACTORIO (4) | POCO SATISFACTORIO (3) |
|------------------|------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| 1 | 50 | 8 | 6 |

| | | | |
|-------|------------|-----------|------------|
| 2 | 52 | 6 | 6 |
| 3 | 58 | 4 | 2 |
| 4 | 60 | 4 | -- |
| 5 | 62 | 2 | -- |
| TOTAL | $282/5=57$ | $24/5 =5$ | $14/5 = 3$ |

CUADRO COMPARATIVO DEL TETS Y POSTEST APLICADA A LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO PARALELO "B"

| TEST | MS | S | PS | POSTEST | MS | S | PS |
|-----------|----|----|----|-----------|----|----|----|
| PREGUNTAS | % | % | % | PREGUNTAS | % | % | % |
| 1 | 44 | 19 | 37 | 1 | 78 | 13 | 9 |
| 2 | 38 | 28 | 34 | 2 | 82 | 9 | 9 |
| 3 | 66 | 25 | 9 | 3 | 91 | 6 | 3 |
| 4 | 34 | 19 | 47 | 4 | 94 | 6 | -- |
| 5 | 69 | 25 | 6 | 5 | 97 | 3 | -- |
| | | | | | | | |

Luego de haber aplicado el test y el post test se pudo determinar que el taller es válido, por cuanto en lo referente a la primera pregunta relacionada con las sumas y restas desarrolladas por los alumnos, en el indicador de muy satisfactorio el porcentaje subió de 44% al 78%; el indicador de satisfactorio bajo de 19% a 13%, así como el indicador de poco satisfactorio bajo de 37% a 9%, determinando de esta manera que los alumnos lograron un aprendizaje significativo con la utilización de las actividades lúdicas y recursos didácticos para la enseñanza-aprendizaje de la matemática.

De la misma manera se puede evidenciar los resultados obtenidos en la pregunta 2 en lo referente a las relaciones de orden, mediante la aplicación de la propuesta que en el test y el pos-test los resultados fueron: en el indicador de muy satisfactorio subió de 38% al 82%; en el indicador de satisfactorio bajo de 28% al 9%; y, en el indicador de poco

satisfactorio bajo de 34% al 9%, evidenciándose de esta manera que la aplicación de la propuesta fue significativa.

En la tercera pregunta se hace referencia a las sucesiones de series, y se logró determinar que en el indicador de muy satisfactorio el porcentaje de 66% subió al 91%, en el indicador de satisfactorio se logró bajar el porcentaje de 25% al 6%, así como en el indicador de poco satisfactorio se logró bajar de 9% al 3%, obteniendo así resultados significativos con el desarrollo de la propuesta alternativa.

En lo referente a la pregunta cuatro, sobre las medidas de tiempo se puede determinar que en el indicador de muy satisfactorio subió de 34% al 94%, así como el indicador de satisfactorio bajo de 19% al 6%, en el indicador de poco satisfactorio se pudo evidenciar un gran cambio con el porcentaje de 47% al 0%, determinado de esta manera que los métodos y técnicas aplicados por la investigadora fueron de ayuda para mejorar el rendimiento académico de los alumnos.

La pregunta cinco se la elaboró con la finalidad de que los alumnos reconozcan el valor monetario tanto en billetes como monedas, y los resultados con la aplicación de la propuesta fueron las siguientes: en el indicador de muy satisfactorio subió del 69% al 97%, en el indicador de satisfactorio bajó de 25% al 3%, y en el indicador de poco satisfactorio bajó de 6% al 0%. Lo que se puede concluir el uso de actividades lúdicas es muy importante para incentivar a los alumnos así como a las maestras a lograr cambios significativos por medio de la motivación y el juego.

| No. alumnos “A” | No. alumnos “B” | RESULTADOS DEL PRE- TEST PARALELOS A y B | PRE-TEST (X) | POS-TEST (Y) |
|--------------------------------|--------------------------------|---|-------------------------|-------------------------|
| 1 | 1 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 2 | 2 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 3 | 3 | 4 + 4 | 8 | 10 |

| | | | | |
|----|-------|-------|-----|-----|
| 4 | 4 | 4 + 4 | 8 | 10 |
| 5 | 5 | 4 + 4 | 8 | 10 |
| 6 | 6 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 7 | 7 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 8 | 8 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 9 | 9 | 3 + 3 | 6 | 10 |
| 10 | 10 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 11 | 11 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 12 | 12 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 13 | 13 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 14 | 14 | 4 + 4 | 8 | 10 |
| 15 | 15 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 16 | 16 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 17 | 17 | 3 + 3 | 6 | 8 |
| 18 | 18 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 19 | 19 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 20 | 20 | 3 + 3 | 6 | 8 |
| 21 | 21 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 22 | 22 | 3 + 3 | 6 | 10 |
| 23 | 23 | 3 + 3 | 6 | 8 |
| 24 | 24 | 4 + 4 | 8 | 10 |
| 25 | 25 | 3 + 3 | 6 | 10 |
| 26 | 26 | 3 + 3 | 6 | 10 |
| 27 | 27 | 4 + 4 | 8 | 10 |
| 28 | 28 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 29 | 29 | 3 + 3 | 6 | 6 |
| 30 | 30 | 4 + 4 | 8 | 10 |
| 31 | 31 | 3 + 3 | 6 | 10 |
| 32 | 32 | 5 + 5 | 10 | 10 |
| 33 | | 5 | 5 | 5 |
| | Total | | 275 | 315 |

| No. Alumnos “A” | No. Alumnos “B” | PRE- TEST (X) | POS-TEST (Y) | X² | Y² | XY |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------|-------------------------|----------------------|----------------------|-----------|
| 1 | 1 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 2 | 2 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 3 | 3 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |
| 4 | 4 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |
| 5 | 5 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |
| 6 | 6 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 7 | 7 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 8 | 8 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 9 | 9 | 6 | 10 | 36 | 100 | 60 |
| 10 | 10 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 11 | 11 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 12 | 12 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 13 | 13 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 14 | 14 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |
| 15 | 15 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 16 | 16 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 17 | 17 | 6 | 8 | 36 | 64 | 48 |
| 18 | 18 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 19 | 19 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 20 | 20 | 6 | 8 | 36 | 64 | 48 |
| 21 | 21 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 22 | 22 | 6 | 10 | 36 | 100 | 60 |
| 23 | 23 | 6 | 8 | 36 | 64 | 48 |
| 24 | 24 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |
| 25 | 25 | 6 | 10 | 36 | 100 | 60 |
| 26 | 26 | 6 | 10 | 36 | 100 | 60 |
| 27 | 27 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |

| | | | | | | |
|-------|----|-----|-----|-------|-------|-------|
| 28 | 28 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 29 | 29 | 6 | 6 | 36 | 36 | 36 |
| 30 | 30 | 8 | 10 | 64 | 100 | 80 |
| 31 | 31 | 6 | 10 | 36 | 100 | 60 |
| 32 | 32 | 10 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| 33 | | 5 | 5 | 25 | 25 | 25 |
| Total | | 275 | 315 | 2.397 | 3.053 | 2.665 |

Formula de Pearson:

$$p = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$P = \frac{65(2.665) - (275)(315)}{\sqrt{[65 + 2.397 - (275)^2][65 + 3.053 - (315)^2]}}$$

$$p = \frac{173.225 - 86.625}{\sqrt{[65 + 2.397 - 75.625][65 + 3.053 - 99.225]}}$$

$$p = \frac{866}{\sqrt{-8.228(-31.172)}}$$

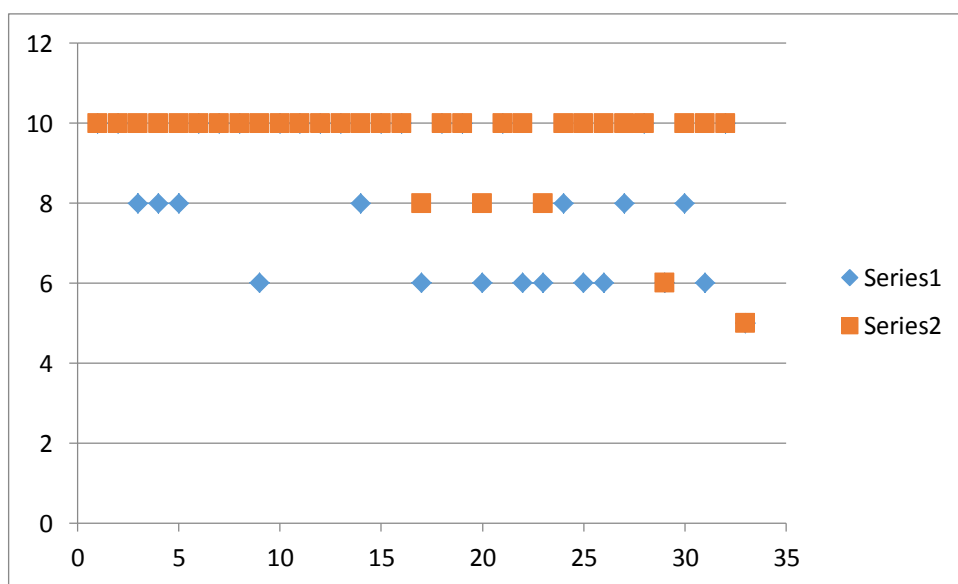
$$p = \frac{866}{\sqrt{25648}}$$

$$p = \frac{866}{\sqrt{25648}}$$

$$p = \frac{866}{160.14}$$

$$p = 5.40$$

HISTOGRAMA



La ayuda que se ha facilitado con la aplicación de los talleres sobre las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática ha alcanzado las condiciones esperadas y con esto se puede evidenciar el aporte significativo dado por la investigadora.

g. DISCUSIÓN

Objetivo 2: Determinar el rendimiento académico en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado A y B.

RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

| INF. | CRITERIO | INDICADORES DEL DIAGNÓSTICO EN EL PRE-TEST | | | INDICADORES EN SITUACIÓN POSITIVA CON EL POS-TEST | | |
|-------------|--|---|--|---|---|---|---|
| | | DEFICIENCIAS | OBSOLENCIAS | NECESIDADES | TENERES | INNOVACIONES | SATISFACTORES |
| Estudiantes | Encierra en un cuadrado los recursos didácticos que utiliza tu maestra para enseñarte las sumas y restas | El 36% de los estudiantes encuestados opinaron que los recursos Didácticos que más utilizan las maestras son la pizarra y el cuaderno de trabajo otorgado por el Ministerio de Educación. | Se puede deducir que la utilización de la pizarra y el cuaderno de trabajo son métodos de enseñanza tradicionales y obsoletos. | Implementar nuevos recursos didácticos que motiven el aprendizaje de los estudiantes para que mejoraren el rendimiento académico. | Conocer como la adecuada utilización de los recursos didácticos y las nuevas estrategias de enseñanza motivan a los estudiantes en la realización de las operaciones básicas. | Es necesario que las docentes apliquen nuevos recursos didácticos por que atreves de estos permiten a los estudiantes enfocar, fijar, y retener los conocimientos aprendidos en el aula de clase. | El 78% de los estudiantes después de la aplicación de los talleres realizaron muy satisfactoriamente la tarea en lo referente a las sumas y restas. |
| | Encierre en un triángulo los materiales que utiliza tu maestra en la | El 46% de los estudiantes manifestaron que dentro de | Como se puede evidenciar las maestras no | Las maestras tienen que utilizar e implementar | Considerar a las actividades lúdicas con materiales | Es importante utilizar materiales del entorno como | Con la aplicación del pos-test donde se aplicó la clase con diversos |

| | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|
| enseñanza de la matemática. | los materiales que más utilizan las maestras es el ábaco, y en un bajo porcentaje las semillas, dados, dominó, entre otras. | utilizan los suficientes materiales didácticos para la enseñanza-aprendizaje. | materiales reciclables o del entorno natural, ya que este medio proporciona infinidad de recursos para la enseñanza de las matemáticas. | reciclables y del entorno para el desarrollo psíquico como la atención, la percepción, el lenguaje y la memoria, entre otras. | semillas, piedras palos, etc. materiales reciclables como: cubetas de huevos, botellas, tarros calendarios reloj, billetes y monedas didácticos,etc. | materiales del entorno y aplicando las actividades lúdicas este porcentaje subió notablemente a un 97%, reflejándose en el buen desempeño de los niños. |
| Marque con una X los lugares que te gustaría que tu maestra te enseñe las clases de matemática. | En base a las opiniones de los estudiantes el 41% manifiestan que dentro de los lugares que les gustaría para aprender las matemáticas son los rincones de trabajo, el patio de la escuela las áreas verdes y el aula de clases. | Cabe indicar que el aula de matemáticas debe ser un lugar donde el alumno se sienta protagonista de su aprendizaje, y por ende debe constar con los recursos y materiales necesarios para adquirir nuevos | Organizar actividades recreativas o lúdicas fuera del aula de clases pero con un objetivo predeterminado el de incentivar el desarrollo de destrezas desde formas diferentes a las aplicadas regularmente en el aula. | Conocer que las actividades lúdicas conjuntamente con los lugares de estudio de las matemáticas son fundamentales para el rendimiento académico de los estudiantes. | Es preciso que la docente tome en cuenta los rincones de trabajo y demás áreas de aprendizaje, ya que estos son los sitios más adecuados para trabajar las matemáticas ya sea individualmente o grupalmente, donde el alumno se sienta | Tomando en cuenta que la utilización de los rincones de juegos así como las áreas verdes, el patio y el aula de clases son los más adecuados para el aprendizaje y es donde se mantienen actividades lúdicas o recreativas el 91% de los estudiantes |

| | | | | | | | |
|---------|--|---|--|---|---|---|---|
| | | | conocimientos. | | | protagonista de su propio aprendizaje. | realizaron muy satisfactoriamente las tareas. |
| Docente | Marque con una X los recursos didácticos que utiliza para la enseñanza de la matemática. | En un 50% Que corresponde a las 2 maestras manifestaron que los recursos didácticos que más utilizan dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de la matemática son: la utilización del ábaco y las hojas pre-elaboradas. | Las docentes poco o nada utilizan recursos didácticos como el tangram, zigzag, dominó, o recursos para pesar y medir capacidades, etc. | Utilizar la actividad lúdica con una gran variedad de materiales didácticos acorde a cada tema de clase para que los estudiantes puedan usar y manipular. | El uso adecuado del material concreto favorece a los niños la posibilidad de indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que ejercita la práctica de normas de convivencia el desarrollo de valores como: la cooperación respeto etc. | Adquirir nuevos recursos didácticos para los estudiantes trabajen con objetos como semillas, bolas, botones, etc. Estos materiales dentro del ambiente educativo facilitan la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. | Hoy en día existe una variedad de material didáctico que facilita el aprendizaje de los niños, con la aplicación del pos-test este porcentaje fue muy satisfactorio con un porcentaje de 82%. |
| | En qué momento metodológico aplica la técnica del juego | El 100% las maestras opinaron que el momento | Las maestras aplican la actividad lúdica solo al | Utilizar al juego en los tres momentos de una clase | Conocer que el juego es una función de estímulo y | Es primordial que las maestras apliquen las actividades | De esta manera se debe tomar en cuenta los |

| | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|---|--|
| | | metodológico para aplicar las actividades lúdicas es solo en el momento inicial de la clase. | inicio de la jornada de clases siendo una causa para el bajo rendimiento académico de los estudiantes. | diaria y conocer que es un buen método para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. | formación del desarrollo infantil y por lo tanto una clase concedida didácticamente, es donde se aplica la actividad lúdica. | lúdicas en los tres momentos metodológicos de una clase ya que de esta manera los estudiantes aprenden jugando. | tres momentos metodológicos desde la etapa de iniciación, ejecución y evaluación. Con un 94% los estudiantes mejoraron su rendimiento académico. |
| | Aplicación del taller a los estudiantes y maestras. | Se pudo evidenciar que los porcentajes son bajos, las maestras no aplican las actividades lúdicas para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, siendo este un factor predominante en el rendimiento académico de los niñ@s de segundo grado de la escuela "Miguel Riofrío N°2". | | | Se puede evidenciar que las actividades lúdicas junto con los recursos didácticos son muy importantes para incentivar a los alumnos, así como a las maestras para lograr cambios significativos en el rendimiento académico de los estudiantes, evidenciándose que los porcentajes subieron respectivamente. | | |

APLICACIÓN Y VALORACIÓN DE LOS TALLERES

| TALLERES APLICADOS | VALORACIÓN DE COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON (r) PRE-TESTS Y POS-TEST. |
|--|---|
| <p>Taller 1: Se utilizó diferentes clases de semillas, dados, y cubetas de huevos así como variaciones de objetos de diferente tamaño que consta en el aula de clase.</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Números - Números naturales hasta el 29 - Relaciones de orden | <p>$r(x, y) =$ Correlación positiva 5.40</p> |
| <p>Taller 2: Se utilizó regletas elaboradas en fómix, así como hojas pre-elaboradas y otros.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sumas sin reagrupación - Problemas de razonamiento - La resta - medidas de tiempo | |
| <p>Taller 3: Se utilizó el reloj didáctico, calendarios pequeños, billetes y monedas.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - El reloj - El calendario - La moneda | |

Al finalizar los talleres se logró alcanzar aprendizajes significativos con la ayuda de material didáctico y lúdico en el área de matemática. Demostrando un avance en las habilidades y destrezas frente a la solución de problemas de la vida cotidiana de los estudiantes. Como investigadora puedo afirmar que la aplicación de estos talleres las respuestas dieron un resultado positivo, puesto que se obtuvo una correlación positiva de 5.40, mostrando un avance en el pos-test en comparación con el pre-test, lo que permitió mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de los segundos grados.

En base a lo expuesto anteriormente se verifica que la aplicación del taller educativo resulta indispensable en el desempeño de la maestra para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, por lo que se recomienda su aplicación en todos los ámbitos educativos.

h. CONCLUSIONES

Luego de haber realizado la interpretación y análisis de cada uno de los resultados de los instrumentos aplicados, se ha llegado a plantear las siguientes conclusiones:

- La maestra no aplica las actividades lúdicas necesarias para la enseñanza-aprendizaje de la matemática, puesto que son estrategias metodológicas que ayudan a desarrollar las actividades planteadas, constituyéndose así en una herramienta muy importante para el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Se concluye que los recursos didácticos que utilizan las maestras son tradicionales y obsoletos, como es utilización de la pizarra y el cuaderno de trabajo otorgado por el Ministerio de Educación, mediante las encuestas aplicadas se puede observar que en un menor porcentaje utiliza el juego como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas.
- De acuerdo a las opiniones de los estudiantes se concluye que uno de los lugares que más les gusta para el aprendizaje son los rincones de matemáticas, así como también prefieren que las clases sean impartidas en el patio de la escuela; y en las áreas verdes.
- Se concluye que las maestras para impartir sus conocimientos en el área de matemática utilizan las actividades lúdicas solamente en el inicio de la jornada de clase, más no en el momento de ejecución y evaluación de la misma, lo que se determina que con la utilización de los recursos didácticos por parte de la investigadora ayudó a mejorar el rendimiento académico los alumnos.
- Con la aplicación de los talleres a los alumnos se pudo observar que las tareas encomendadas las realizaron muy satisfactoriamente, puesto que la utilización de los recursos didácticos junto con la aplicación de las actividades lúdicas la mayoría de los alumnos mejoraron su rendimiento académico.

i. RECOMENDACIONES

- A las maestras se recomienda utilizar la actividad lúdica con gran continuidad para impartir los conocimientos en las diferentes áreas de estudio puesto que a más de ser una actividad recreativa y placentera les permite desarrollar el pensamiento, la creatividad, la fantasía, siendo así uno de los beneficios más importantes para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.
- Se recomienda a las maestras la utilización de recursos didácticos reciclables y del entorno natural especialmente en el área de matemática para la enseñanza de las sumas y restas como las semillas, cubetas de huevos, dados, dominó, calendarios, reloj didácticos, billetes y monedas, etc, puesto que se constituyen en recursos que motivan a los estudiantes a un aprendizaje óptimo.
- Se recomienda a las maestras la utilización de actividad lúdica y recursos didácticos acordes a cada tema de clase, puesto que a más de ser una actividad que se constituye como aprendizaje, ayuda a la motivación de los alumnos e inclusive al desarrollo de valores humanos.
- A los padres de familia, dedicar el tiempo necesario para practicar las actividades lúdicas con sus hijos, puesto que son los principales mediadores en el aprendizaje desde los primeros años de escolaridad. Siendo la familia la primera educadora y socializadora de la enseñanza aprendizaje.
- A las autoridades se recomienda dar prioridad para que los alumnos junto con las docentes utilicen las áreas verdes cercanas a la institución, donde se mantengan actividades recreativas o lúdicas con el objetivo de desarrollar destrezas académicas, y de esta manera mejorar el rendimiento académico en las diferentes áreas de estudio.

j. BIBLIOGRAFÍA

Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, (2010), de Matemáticas de segundo año. Edición Ministerio de Educación. Quito-Ecuador.

AVOLIO DE COLS, Susana. (1985). Planteamiento y evaluación de la tarea escolar. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.

Aiseberg, B., & Alderoqui, S. (1994). *Didáctica de las Ciencias Sociales*. Madrid-España. Editorial Acme. Pág. 55.

CAMPOVERDE, Elvira. Et al. (...). “El nivel de atención visual”. Pág. 82.

CREAC S.A (1986). *Educación Preescolar*. Barcelona (España). Pág.84-85.

Civita, V. *Enciclopedia de la vida*. Pág. 484.

Duarte Vicente, M. (2013). *Los procedimientos lúdicos en el proceso educativo de la primera infancia*. Revista Varela Vol 1- No 34 Enero-Abril ISSN 1810-3413. Recuperado en <http://revistavarela.rimed.cu/articulos/rv3402.pdf> págs.7-8

Documento otorgado por el Ministerio de Educación (2015). Estándares de Calidad Educativa. Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura.

Chamorro, M. C. (2003). *Didáctica de las matemáticas para primaria*. Colección Didáctica Primaria. Impreso en España. Pág. 13.

Cheateu, P. (1988). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Págs. 489.

D'Amore, B. (2006). *Didáctica de la matemática*. Impreso Bogotá D.C. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio. Pág. 111-112.

Decroly, O., & Monchamp, E. (2006). *El Juego educativo*. Lima-Perú. Ediciones Morata, S.L. Pág. 33 – 190.

- Díaz Domínguez, T. (2004). *Pedagogía y Didáctica de la Educación Superior*. Colección Autores. Serie formación. ESUMER, Medellín, Colombia.
- Fandiño Pinilla, M. I. (2011). *Múltiples aspectos del aprendizaje de la matemática*. Impreso en Bogotá D.C. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio. Pág. 133 – 134.
- Guía de aplicación curricular, (2010). *El área de matemáticas en el nuevo currículo*. Impresión Grupo El Comercio. Quito-Ecuador. Grupo Editorial Norma.
- Gutierrez, K. (2010). *Sociología del aprendizaje*. Barcelona España. Editorial Kapelux, Primera edición.
- Incarbone, O. (2005). *Juguemos en el jardín*. El juego y la actividad física en la educación inicial de 2 a 6 años. Buenos Aires. Argentina. Editorial Statium.
- Jiménez, M. (2000). *Competencia social: intervención preventiva en la Escuela*. Infancia y Sociedad. Pág. 21-48.
- Néreci, I G. (1969) "*Hacia una didáctica general dinámica*". Editorial Kapelusz, México. Pág. 284.
- Pérez J. (2005). *Actividad lúdica*. Madrid España. Págs.378.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Serie 2. Barcelona España. Editorial Colección Labor Nueva, S. A.
- Océano. (2004). *Manuel de juegos, Capítulo, Metodología*. Pág.11. Barcelona España.
- Rey, M. E. (2006). *Didáctica de la matemática*. Primer ciclo. Colección respuestas educativas. Buenos Aires. Argentina. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Pág. 11.
- TIERNO, Bernabé. (2007). La Familia. *El fracaso escolar*. Editorial Heliasta. España
- Vygotsky, L. S. (1935/1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad pre-escolar. Infancia y aprendizaje. Artículo publicado en la Revista Latinoamericana de Psicología, Vol. 31. No. 3.1999. Bogotá. D.C. Colombia. S.A.

WEB.GRAFÍA

xiiifaboogabii.blogspot.com/ Rincones de aprendizaje. Artículo publicado en la Web, el 31 de mayo de 2012

educacion.gob.ec/tips-de-uso/ Importancia del uso del material didáctico en la educación.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, "MIGUEL RIOFRÍO N° 2", DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.

Proyecto de tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica

AUTORA

LUISA NARCISA TAMBO MOROCHO

ASESOR DEL PROYECTO

DR. LUIS POLIVIO BRAVO PEÑARRETA Mg. Sc

1859

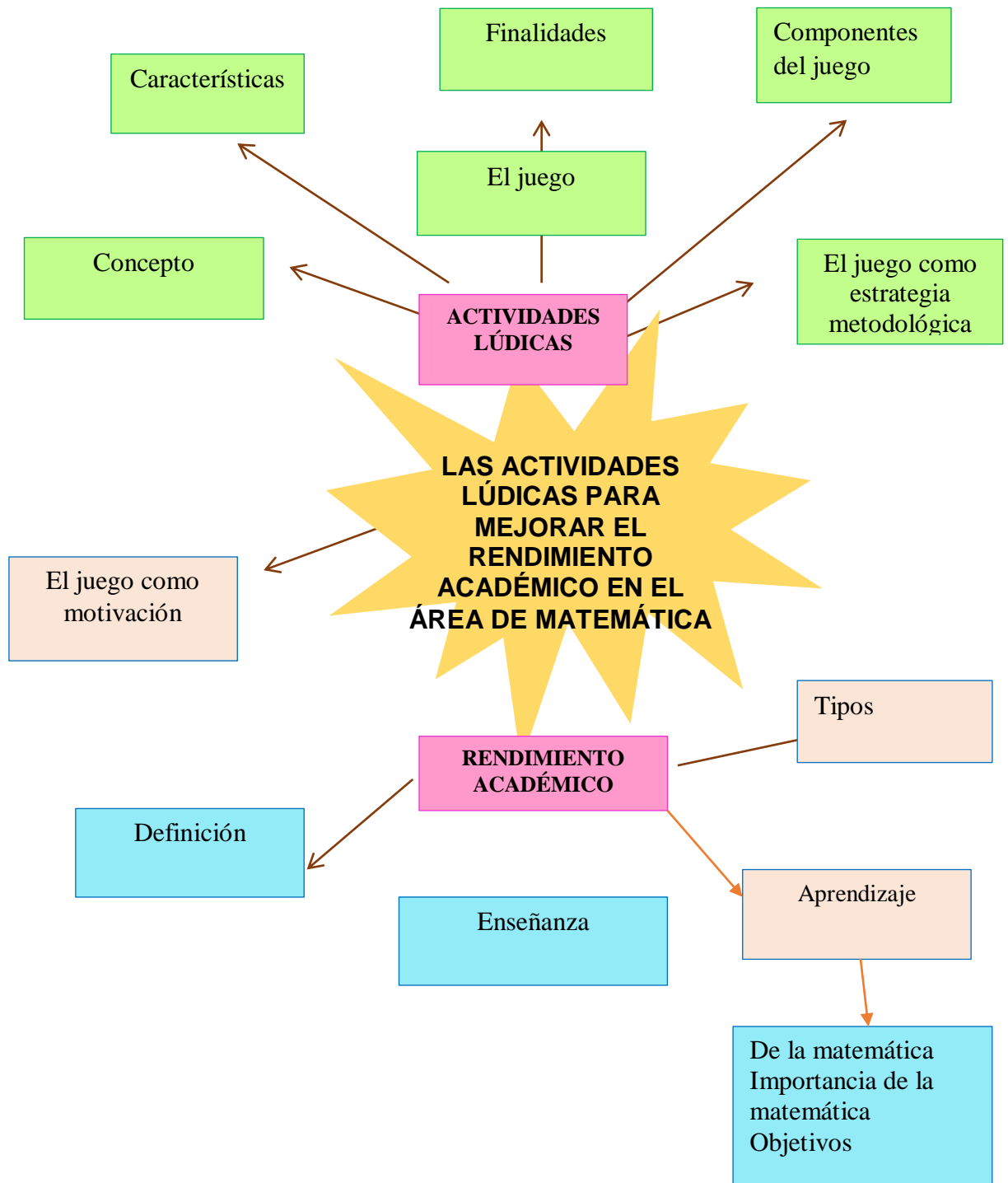
**LOJA – ECUADOR
2014**

a. TEMA

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.

b. PROBLEMÁTICA

MAPA MENTAL DE LA REALIDAD TEMÁTICA



DELIMITACIÓN DE LA REALIDAD TEMÁTICA

Delimitación Temporal: Periodo 2013-2014.

Delimitación Institucional

Al referirnos a la escuela “Miguel Riofrio” No 2, hago hincapié que de acuerdo a los registros históricos de la institución, fue creada el 14 de Julio de 1976 así reza el acuerdo de Creación No 002-D.P.E.L , del 23 de Marzo del 2010 la escuela vespertina tiene 37 años de vida, su historia dice que su nacimiento fue ante la necesidad de niños que no tenían la posibilidad de estudiar en la escuela matutina y el crecido número de estudiantes en la mañana. Su nombre hace homenaje a un hombre ilustre nacido en la ciudad de Loja que se destacó en las leyes, luchador por el progreso de la tierra que lo vio nacer el ilustre “Miguel Riofrio” funciona en el edificio que asigno la Dirección Provincial de ese entonces para las dos secciones, sus docentes, padres de familia y estudiantes somos la expresión de la unidad porque vivimos en una misma casa tres establecimientos y nos complementamos, hemos desarrollado en alto grado la solidaridad.

Fueron sus gestores Dr. German Ortega, el Dr. Humberto Chuquimarca, el Dr. Wilmer Chamba, Lic. Isabel Rodríguez, Lic. Olga Zúñiga, Lic. Esperanza Álvarez entre otros.

En Septiembre de 1999 se crea el jardín de Infantes cuyo nombre con la Reforma Curricular cambio posteriormente a Primer Año de Educación Básica luego Preparatoria. Con resolución No 0049-12 de fecha 29 de Noviembre del 2012 se creó el Nivel Inicial, hoy contamos con dos paralelos, es necesario también tomar en cuenta que con resolución No 1176 JDRC-L-2013 de fecha 22 de Enero del 2013 La Dirección Distrital 1 de Educación cambia de denominación a la institución y hoy es **ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL RIOFRÍO” No 2.**



SITUACIÓN DE LA REALIDAD TEMÁTICA

Una vez determinados los datos de la unidad educativa en la que se va a realizar el proyecto de investigación, se utilizó el pre-test a los estudiantes y una encuesta a la maestra para detectar los problemas encontrados en la institución indicada en el área de Matemática; a raíz de lo cual se encontró los siguientes problemas:

- El 53% manifiesta que la docente poco utiliza las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática en los estudiantes.
- El 31% manifiesta que la docente no utiliza los recursos didácticos adecuados para la enseñanza-aprendizaje de las sumas y restas en el área de matemáticas.
- El 50% de las maestras manifiestan que elaboran rincones de trabajo cada quimestre.
- El 50% que corresponde a las 2 maestras manifestaron que el tiempo que utilizan la actividad lúdica en una clase diaria es solo al inicio de la jornada de clase.

Con los antecedentes señalados se plantea la siguiente interrogante ¿DE QUÉ MANERA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PUEDEN AYUDAR A MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A Y B DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA, “MIGUEL RIOFRÍO N° 2”, DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014?

c. JUSTIFICACIÓN

En calidad de estudiante de la Carrera de Educación Básica, del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, he creído conveniente el estudio de este problema de investigación porque tiene estrecha relación con la aplicación de la actualización y fortalecimiento curricular puesto en vigencia actualmente en el sistema educativo ecuatoriano, la problemática está enmarcada dentro del ámbito de la educación, la pedagogía y los procesos didácticos empleados por los docentes.

La temática me permite tomar conciencia de los problemas educativos, sociales económicos y culturales del entorno social y educativo del cantón Loja, por lo que deseo aportar con conocimientos que permitan familiarizarnos con los problemas existentes en nuestro entorno social, debido a que estos lugares serán nuestras primeras plazas de trabajo. Las bases teóricas y puestas en práctica podrán ser relacionadas al proceso didáctico en la utilización del juego como terapia en el área de matemáticas en los estudiantes, y permitirán cumplir con el propósito de planificar una investigación orientada a establecer relaciones entre estas variables.

Además, la temática es de gran trascendencia en el campo de la educación general básica ya que existe la necesidad de obtener información real y veraz de hechos, mediante la investigación de campo aplicada a los estudiantes, docentes y autoridades de la Escuela “Miguel Riofrío N°2”

La investigación tiene factibilidad en su realización en razón de que se cuenta con la autorización y aceptación por parte de las autoridades, maestros y alumnos de la institución. Esta problemática es de actualidad porque los maestros tienen en sus manos el manejo del proceso didáctico dentro del aula, pero aún persisten los viejos sistemas y modelos pedagógicos caducos, de ahí la importancia del trabajo investigativo, que de seguro será un valioso aporte a la educación para esta institución.

Adicionalmente, motivará en los maestros a desarrollar ciertas aptitudes, donde empleen el juego para el proceso de enseñanza – aprendizaje en sus alumnos,

comprometiéndolos a utilizar mejor los recursos didácticos y a cambiar la planificación, ejecución y evaluación del currículo, así como las estrategias metodológicas empleadas en cada clase.

Con lo citado anteriormente afirmo que es viable y pertinente debido a que a la postre arrojará resultados que orienten recomendaciones y una propuesta a los maestros en una utilización inmediata de juegos como terapia y de manera didáctica en el área de matemáticas y así mejorar el rendimiento escolar de todos los estudiantes.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

- Determinar la importancia de las actividades lúdicas para el mejoramiento del rendimiento académico del Área de Matemáticas, en los y las estudiantes de los segundos grados de Educación General Básica, de la Escuela “ Miguel Riofrío N°2”

Objetivos Específicos

- Analizar el proceso didáctico desarrollado por las maestras en el Área de Matemática.
- Determinar el rendimiento académico en el área de matemática en los y las estudiantes de segundo grado A Y B de Educación General Básica de la escuela “Miguel Riofrío N°2”.
- Seleccionar modelos de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado.
- Aplicar actividades lúdicas para reducir las deficiencias encontradas en el rendimiento académico en los estudiantes de los segundos grados de Educación General Básica, de la Escuela “Miguel Riofrío N°2” del área de matemáticas
- Valorar la efectividad de las actividades lúdicas aplicadas en los estudiantes de los segundos grados de Escuela Miguel Riofrío No.2.

e. MARCO TEÓRICO

ETAPAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO

- 1.1. Etapas del desarrollo infantil
- 1.2. Introducción
- 1.3. Desarrollo intelectual
- 1.4. Etapa pre-operacional
- 1.5. Desarrollo psicológico
- 1.6. Desarrollo social.

ACTIVIDAD LÚDICA

- 2.1 Concepto de actividad lúdica
- 2.2 Características de la actividad lúdica
- 2.3 Finalidades de la actividad lúdica
- 2.4 Concepto del juego
- 2.5 Definiciones del juego
- 2.6 Desarrollo intelectual a través del juego
- 2.7 El desarrollo de la afectividad a través del juego
 - 2.7.1 El desarrollo social a través del juego
- 2.8 Componentes del juego
- 2.9 El juego como estrategia metodológica
- 2.10. Desarrollo de rincones a través del juego
 - 2.10.1 Movimiento y drama
 - 2.10.2 Construcción
 - 2.10.3 Rincón de matemáticas
 - 2.10.4 Rincón de juegos de mesa
 - 2.10.5 Rincón de la tienda
 - 2.10.6 Rincón de tangram y geoplano
 - 2.10.7 Rincón de proyectos y creación
- 2.11 El juego como motivación

RENDIMIENTO ACADÉMICO

3.1 Definición de rendimiento académico.

3.2 Características del rendimiento escolar

3.3. Tipos de rendimiento escolar.

3. 3. 1 Rendimiento individual

3. 3. 2 Rendimiento general

3. 3. 3 Rendimiento específico

3.4 La enseñanza

3.5 El aprendizaje

3.6 Planificación curricular

3.7 Ejecución del currículo

3.8 Evaluación curricular

3.9 Lineamientos básicos de la didáctica

3.10 Principios orientadores de la didáctica

3. 11 EL Aprendizaje de la matemática.

3. 12 Importancia de la matemática

3. 13 Objetivos de la matemática

3. 14 ¿Por qué es difícil aprender matemática?

3. 15 El aula de matemática

3. 16 Conceptualizaciones de la didáctica de la matemática

3. 17 Comunicar la matemática y el aprendizaje

3. 18 Lenguajes de la matemática en el aula

3. 19 Los bloques curriculares y su organización

3.20 Significación de los métodos lúdicos y sus diferentes tipos de juego para la enseñanza-aprendizaje de los niños.

APLICAR ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

4 ¿Qué es un taller?

- 4.1 ¿Cómo se desarrolla un taller con niños?
- 4.2 Evento
- 4.3 Objetivos de los talleres
- 4.4 Clase demostrativa
 - 4.4.1 definición
 - 4.4.2 Pasos para elaborar una clase demostrativa
- 4.5 Taller educativo
 - 4.5.1. Taller 1
 - 4.5.2. Taller 2
 - 4.5.3. Taller 3

VALORACIÓN DE LA EFICIENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS APLICADAS PARA REDUCIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

- 5.1 Evaluación del taller aplicado.

ETAPAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO

1.1 Etapas del Desarrollo Infantil

Separar el desarrollo evolutivo en una serie de etapas es artificial, ya que el desarrollo es un proceso que guarda cierta continuidad. Las etapas delimitadas corresponden a cambios más o menos fundamentales que dan su carácter específico a todo un proceso. La finalidad de dicha diferenciación en etapas es puramente pedagógica e ilustrativa.

A continuación nos centraremos en estudiar las siguientes etapas evolutivas de un niño/a:

- Etapa de 3 a 6 años
- Etapa de 7 a 10 años
- Etapa de 11 a 14 años

1.2 Introducción

La llegada de una cierta tranquilidad...así se podría definir esta nueva etapa que va desde los seis hasta los diez años de edad. Como dice Gesell, se produce una especie de aquietamiento. Sobre todo si tenemos en cuenta que se han superado ya muchos de los conflictos de las etapas anteriores y que el niño/a aún no está inmerso en las alteraciones biológicas y psicológicas de la pubertad.

A partir de esta edad el niño va a atravesar prolongados periodos de calma y concentración. Será una etapa de asimilación. Todo esto hace que el niño/a se encuentre en disposición de realizar nuevos progresos y nuevas adquisiciones en lo que respecta al aprendizaje. Aún con conatos de entrar en contacto con la realidad y todo lo que esto significa, en su mayoría la infancia estaba caracterizada por la subjetividad, tanto de las funciones intelectuales como de las afectivas.

1.3 Desarrollo Intelectual

La etapa anterior venía marcada por el funcionamiento subjetivo, egocéntrico e intuitivo de la inteligencia. Sin embargo, en esta etapa, el niño/a poco a poco, irá siendo capaz de razonar y comprender objetivamente dentro de los límites de lo concreto. Conforme vaya avanzando la etapa irá siendo capaz de abstraer y al final de la misma será posible que el niño/a utilice una inteligencia basada en la lógica abstracta.

El pensamiento intuitivo y subjetivo de la época anterior va dejando hueco al pensamiento lógico. En esta etapa aumenta la capacidad de razonar. Muchos autores han coincidido en denominar a esta etapa la «edad de la razón». A partir del sexto año, el pensamiento se hace más analítico y más sensible a las relaciones objetivas. Aparece cierto espíritu crítico y un sentimiento de certeza ante la percepción de la existencia de «lo imposible» o de «lo contradictorio»; El niño/a empieza a ser capaz de entrar en mayor contacto con la realidad y de reflexionar.

Esta mayor aceptación de la realidad trae como consecuencia una mayor tolerancia a la frustración. Ya no está tan inmerso en su mundo de fantasías y deseos y esto se aprecia en las explicaciones que da. Los niño/as entre los 6 y los 10 años sienten la necesidad de ser reconocidos como personas, tanto dentro de la familia, como el ámbito escolar y de amigos.

Piaget, J. (1991). A lo largo de esta etapa el niño/a empezará a sentirse más dueño de sí mismo. Esto favorece el progresivo distanciamiento de sus padres/madres. La capacidad del niño/a de dar paso al razonamiento, reemplazando a la intuición, se debe a la aparición, hacia el séptimo año, de la reversibilidad del pensamiento como demostró Piaget.

1.4 Etapa pre-operacional

El período pre-operacional dura de los 2 a los 7 años y se divide en 2 partes: La etapa pre-conceptual de los 2 a los 4 años y la etapa intuitiva transicional de los 5 a los 7 años.

Etapa pre-conceptual.- Se caracteriza por el creciente empleo de símbolos, juego simbólico y lenguaje. Ahora el uso de símbolos y del juego simbólico (función simbólica), de nota la capacidad de pensar en cosas que no están presentes en el momento actual. Los niños en la etapa pre-conceptual todavía tienen problemas con las categorías fundamentales, no pueden distinguir entre la realidad mental, la física y la social; creen que todo cuanto se mueve tiene vida, aún la luna y las nubes; esperan que el mundo inanimado obedezca sus órdenes y no se dan cuenta de que la ley física es independiente de la ley moral.

Etapa intuitiva o transicional.- Se inicia más o menos a los 5 años. El niño que se encuentra en ella empieza a distinguir la realidad física y la mental, entendiendo además la casualidad mecánica como independiente de las normas sociales. Los niños intuitivos empiezan a entender los múltiples puntos de vista y los conceptos relacionales aunque de modo incompleto y poco congruente.

1.5 Desarrollo Psicológico

En esta etapa, tanto los niños y a las niñas, van a invertir la mayor parte de su energía a realizar dos actividades fundamentales para su desarrollo: el juego y el aprendizaje escolar. Es importante que tanto para padres/madres y maestro/as respeten e incluso favorezcan esta prioridad. Como en la anterior, también en esta etapa del desarrollo la actividad lúdica, el juego, sigue siendo “la actividad fundamental de los niños y niñas”.

El juego ofrece la posibilidad de ampliar tanto las capacidades físicas como las intelectuales. Tanto su actividad con el cuerpo como los juegos van variando según la edad. Entre los 6 y 7 años predominan las actividades con las piernas: correr, jugar a la pelota, patinar, saltar...donde lo más importante es la fuerza. Alrededor de los 8 años empiezan a coordinar movimientos armónicos, de ingenio y habilidad aunque aún cuenta la fuerza.

Si bien niños y niñas comparten juegos, existen diferencias en cuanto a la forma y el hacer que los caracteriza. Las niñas son más proclives a disfrutar con el movimiento, los

niños con la velocidad y la fuerza. Los juegos sirven no únicamente como descarga de energía, sino también como enseñanza del funcionamiento grupal, con los desafíos que implica, aprender a soportar la rivalidad, aprender el dominio y la integración corporal y la tolerancia entre unos y otros.

1.6 Desarrollo Social

El acontecimiento vital de este periodo de la vida es la entrada en la escuela. El cómo puedan transitar este paso, tanto los padres/madres como los hijo/as, va a ser importante para el desarrollo futuro del niño/a. La escuela es el lugar de trabajo de niño/a. Los esfuerzos que el niño/a hace en este sentido no son solo los que tienen que ver con el aprendizaje. En la escuela el niño/a tienen que aprender a relacionarse con otras figuras adultas que no son sus padres/madres (los maestro/as), tiene que hacer amigos y relacionarse con ellos.

Y sobre todo, lo más importante, es que tendrá que enfrentarse a un ambiente que es menos protector que el de su casa. En la guardería, aún en el caso de haber acudido, las relaciones eran diferentes. Allí la disciplina era individualizada y las iniciativas y creatividad estimuladas. Sin embargo, en la escuela, pasa a ser un más entre sus iguales y tendrá que esforzarse por conseguir su hueco. Ya no tendrá los privilegios con los que pudiera contar en casa. La relación en el aula pasará a ser con un maestro/a que impone normas y restricciones.

Para los más pequeño/as es un cambio importante tener que adaptarse a participar de grupos más amplios, en forma más organizada y por periodos más largos. En los casos en los que los niño/as han estado muy apegados a sus padres/madres, puede resultar excesivamente doloroso el momento de la separación. Pueden negarse a ir e incluso presentar diferentes comportamientos como llantos, vómitos matinales o simulaciones de enfermedades de todo tipo.

Es importante la interpretación y el manejo que los padres/madres hagan en estos casos. La incorporación a la escuela supone entrar, por primera vez, a formar parte de un

grupo. Un grupo de iguales tanto en edad como en habilidades motoras e intelectuales. Ahora en lugar de compararse siempre con adultos que lo sobrepasan y de los que depende, se medirá con sus iguales.

Según afirma Piaget el niño/a pasa a oscilar de una moral de respeto y de sumisión al adulto a otra moral de respeto mutua, que alcanzará su desarrollo a medida que se vaya consolidando el grupo. En el grupo irá aprendiendo poco a poco a defender sus derechos. Es muy importante en esta nueva etapa lo que se denomina «el apoyo mutuo», la complicidad y la compenetración con los demás para conseguir alcanzar los mismos objetivos.

La escuela, posterior a la familia, viene a representar el espacio donde el niño/a aprende e incorpora las reglas fundamentales de convivencia. Es importante que el maestro/a esté pendiente y contribuya a esta adquisición.

El juego es una actividad para el niño/a, además de placentera, necesaria para su desarrollo intelectual, afectivo, emocional y relacional. El juego espontáneo favorece la maduración y el pensamiento creativo.

ACTIVIDAD LÚDICA

2.1 Concepto

Lúdica proviene del latino ludus, lúdica\co de lo pertinente o relativo a juego, el juego es lúdico pero no todo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad de cada individuo, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en el mismo una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír e inclusive a llorar en una verdadera fuente de emociones.

Según Pérez (2005). “La actividad lúdica permite articular las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas afectivas y emocionales abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles y edades”

Por tal razón, se considera una herramienta muy importante para la educación y desarrollo del ser humano, despertando el interés y la necesidad de adoptarla, bajo este punto de vista es de suma importancia, puesto que atiende las necesidades en las diferentes áreas del pensamiento, favoreciendo el desarrollo intelectual ya que gracias a esta actividad el niño puede exteriorizar sin límites su curiosidad, y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir, el mundo que le rodea.

2.2 Características de la actividad lúdica

La actividad lúdica se caracteriza por.

- ✓ Es una actividad imprescindible para el niño, jugar es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social.
- ✓ Les permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación a la realidad externa.
- ✓ Es la participación activa por parte del niño.
- ✓ Juega un papel decisivo en su desarrollo integral.
- ✓ Significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en si mismo y en los demás. (Cheateau, P. 1988).

Es por esta razón que, es muy importante en los niños este tipo de actividades tanto las rítmicas, de expresión, puesto que tienen un doble enfoque: por un lado, mejorar la competencia motriz -es más competente no sólo quien es más ágil o fuerte, sino también aquél cuyo movimiento es más creativo y expresivo-. Por ello, el niño, a través de juegos aprende a utilizar y organizar al movimiento, luego, combina aspectos de espacio y tiempo en estructuras más complejas.

2.3 Finalidades de la actividad lúdica

- ✓ Amplia los conocimientos adquiridos en clase.
- ✓ Fortalece las habilidades del trabajo de los niños.
- ✓ Permite que las asignaturas sean más interesantes y dinámicas, obteniendo como resultado un aprendizaje significativo.
- ✓ Evalúa el aprendizaje y detecta errores en la construcción del conocimiento.
- ✓ Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- ☞ El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- ☞ El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- ☞ El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- ☞ El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes. Las mismas que dentro de sus funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador.

2.4 Concepto del juego

“A lo largo de la historia, filosofía, antropología y educadores han definido, el juego. Cada uno de ellos ha dado una visión diferente, aunque con muchos en común. Por este motivo es interesante reconocer algunas de las características que permiten afirmar con rotundidad que determinadas actividades son juegos o prácticas lúdicas” (Carbone, O. 2002)

A continuación se exponen sin pretensión de mostrar un listado exhaustivo, algunos de estos aspectos comunes:

- ❖ **El juego produce placer.** Una de las principales características del juego es que sus participantes disfrutan. En este sentido, se puede dar de hecho de que una misma propuesta produzca placer a un grupo y a otro le suponga una obligación.
- ❖ **El juego contiene y debe contener un marco normativo.** Efectivamente, las normas constituyen un elemento esencial para cualquier juego. Tanto el niño que crea simbólicamente su propio mundo, como la persona que debe construir un rompecabezas, a los jugadores que deciden como esconderse y apartarse entre ellos, siguen determinadas pautas.
- ❖ **El juego es una actividad espontánea, voluntaria y escogida libremente.** El hecho de que todo juego suponga unas normas impuestas externamente o bien pactadas entre los jugadores no está reñida con la adhesión voluntaria a estas normas.
- ❖ **El juego es una finalidad en sí mismo.** Los jugadores no persiguen objetivos concretos, sino que su principal finalidad la constituye las acciones propias de la actividad.
- ❖ **El juego es acción y participación activa.** Los participantes debes estar siempre activos, sobre todo mentalmente, para dar respuesta a todos los retos que supone la práctica del juego.
- ❖ **El juego es autoexpresión.** El juego es un sentido amplio, es una expresión de los valores y la cultura de la sociedad en que nace y se desarrolla. Pero, además, durante el juego se ponen de manifiesto los diferentes comportamientos y las actitudes de los participantes. (Creac, 1986).

2.5 Definiciones del juego

Desde siempre la palabra juego ha sido motivo de gran análisis y reflexión para lograr y dar una definición referente a ello, así tenemos algunas definiciones según varios autores:

- ❖ Decroly, O., & Monchamp, E. (2006). Afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados, instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.
- ❖ J.L.Stone & J.C. Church, dicen que “juego” es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, evacuar el vientre, vestirse, desvestirse, etc. Que el niño preescolar convierte en juego todo lo que hace.
- ❖ Alton Patridge lo define así: recreación designa toda clase de distracción fuera de para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.

2.6 Desarrollo intelectual a través del juego

El juego es una actividad propia de los niños como tocar, comprobar, ensayar, tantear, esto le permite al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones pre-científicas. La experiencia práctica demuestra que el juego no surge en los niños por sí solo, los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo. Es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, de uno y otro tipo de actividad de las personas para a que se inicie el juego en los niños.

Es por esta razón, que, en el ámbito escolar la maestra, con sus preguntas puede dividir y descartar una serie de facetas y detalles del mismo; ello enriquece el juego, y con ello el conocimiento de los niños. A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente hábitos y destrezas.

2.7 El desarrollo de la afectividad a través del juego

A través el juego el niño revive sus fantasías, deseos y experiencias, lo cual le facilita el desarrollo de su afectividad.; ya que no solamente refleja en su juego lo que hacen las

personas y de lo que dicen. En el juego se reflejan también las vivencias de las personas: sus preocupaciones, alegrías, inquietudes y amarguras, a través de su entonación, su mímica y movimientos expresivos, el niño reproduce la imagen viva de la persona que está alegre o indignado por la negligencia de otra; se manifiestan y consolidan de este modo en el juego las actividades del niño hacia lo bueno y lo malo, toman forma sus estimaciones y juicios de orden moral.

En mi criterio, este profundo matiz emocional positivo que lleva en sí el juego, actúa en calidad de consolidación incondicional que a la vez, incita al niño a jugar. El juego puede explicar actitudes y comportamiento del niño y ayudar a superar bloqueos psicológicos y dificultades de expresión, es decir se puede utilizar con finalidad terapéutica.

2.7.1 El desarrollo social a través del juego

Mediante el juego el niño va conociendo los modelos existentes y los valores implícitos en ellos. Es un recurso para conocer el mundo, que le ayuda a dimitirse a sí mismo respetando las reglas del juego y comprender a los demás porque sin duda le permite avanzar en su integridad social.

En sus grupos aprende a actuar dentro de unas reglas y a relacionarse con otros niños que incluso no le caen bien, habilidades sociales importantes para la vida moderna. Durante el juego con sus compañeros practica los conceptos y los roles sociales, aprendiendo además buenos aspectos de su cultura, al compartir, al compartir con otros niños, al respetar el turno de juego, le ayuda a superar el egocentrismo y a comprender el punto de vista de los demás.

El juego es una forma de ensayo del niño para la vida. Es el deber de los padres como de los maestros orientándolo al niño a través de su familia para que pueda comprender y mejorar la realidad que los circunda.

2.8 Componentes del juego

Los componentes el juego son dos, la primera del entretenimiento y la segunda educativa. El niño cuando juega se divierte y se educa aunque él no busque ninguna de las dos cosas puesto de que el niño juega por jugar. Es el adulto quien en determinados momentos programa actividades del juego, como recreo para los niños buscando otras veces la educación de algunos aspectos de la personalidad del niño.

Estos dos componentes no se pueden separar, más que para su estudio y planificación. Las actividades que se realiza para el recreo de los niños están compuestas por juegos que educan de un modo informal y cuando programamos actividades la enseñanza, éstas pueden ser juegos que impliquen animación, pensando que jugamos para educar y educamos jugando. Además el juego es una actividad natural y preferida por los niños supone un punto de partida para proponer y realizar tareas o actividades útiles o conducentes a lograr ciertos objetivos educativos.

El juego en sí por lo que tiene de espontáneo libre, parece algo totalmente contrario a la labor escolar en la cual predominan más actividades sistemáticas, intencionadas, serias, la intencionalidad es una condición “sine que non” de la educación y el aprendizaje. Sin embargo varios hechos justifican la conexión entre las actividades del juego y la labor escolar.

El autor Civita, V, manifiesta que: recordemos que en la antigüedad romana se daban a las escuelas en nombre de Ludus, es decir juego. Multitud de pedagogos han reconocido la necesidad de disponer la enseñanza y el material a manera de juegos y juguetes; además en la explicación psicológica del juego, encontramos puntos de contacto extraordinario; así cuando se trataba de explicar la esencia del juego, se llegó a la conclusión “de que el juego no era sino un ejercicio de preparación de la vida seria, que a través de juegos realizan los niños todos los ejercicios necesarios para el desarrollo muscular y psíquico, que el juego sirve para conservar los ejercicios y los hábitos adquiridos”.

Estas conclusiones ponen de manifiesto el valor informal que el juego tiene en sí, tanto si se considera la mejoría por él producida en el desarrollo general, como si se atiende al servicio que puede prestar al aprendizaje conservando y fijando mejor los nuevos hábitos. Por eso muchos pedagogos han ideado materiales y modos de enseñanza, que tratan de asemejarse lo más posible a los juguetes y juegos infantiles.

2.9 El juego como estrategia metodológica

Desde la importancia de esta actividad se sugiere organizarlo con una frecuencia de aproximadamente tres veces por semana. Por lo general los niños eligen libremente los rincones o sectores donde van a concurrir, puede ser acordado por el grupo antes de la actividad.

La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarse. Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo va a hacer, con qué materiales. En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes. En construcciones, se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

Dentro del juego en el último momento, los niños lograrán el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar los efectuados. La duración del juego- es variable aproximadamente es de 30 a 45 minutos. La docente podrá actuar como un observador del juego de los niños, interviniendo de ser necesario para la explicación de algo en particular, darles material, colaborar en el manejo ante un conflicto, hacer preguntas, movilizar un juego, etc. Al plantear el juego como principio didáctico acudimos al juego con una finalidad educativa. El docente es el autor del encuadre del juego: tiempo, espacio, características del espacio, elementos, posibles combinaciones.

“En este sentido, el éxito total de un juego, es decir. El conseguir que los alumnos disfruten y aprendan a la vez, reside en una gran parte en la presentación de que él se haga: se debe proceder a una clara explicación de los procesos y pasos a seguir, combinada con una inteligente motivación por parte de la maestra. En realidad, son

muchos los aspectos metodológicos que la docente debe tener para lograr su objetivo. Hay niños y niñas que se niegan a jugar; otros molestan y desestabilizan la clase, otros que tienen interés por el juego; y otros que no quieren desarrollar la acción motriz mediante el juego”. (Enciclopedia Océano 2004).

2.10 Desarrollo de rincones a través del juego

La idea de los rincones en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas. Estas actividades son realizadas en un espacio concreto, por un tiempo determinado y con recursos adecuados para dicha actividad. Espacio concreto se refiere a asignar un lugar específico para determinado rincón, el cual estará dotado de distintos insumos, según las características propias del rincón.

El tiempo de duración varía según la demanda e interés de los niños y niñas; se pueden establecer rincones semanales, quincenales o mensuales. El tiempo de duración, al igual que el tiempo del rincón, deberá variar periódicamente para que los menores tengan la posibilidad de escoger y rotar por distintas alternativas de juego. Es importante mencionar que los materiales que se utilicen en rincones, si bien deben ser específicos para cada espacio, no necesariamente deben ser comprados para su uso; es decir, los materiales pueden ser adecuados, reciclados o elaborados por los adultos.

Para los más pequeños, hasta los 6-7 años de edad, los rincones de juego son los más adecuados, ya sean individuales o grupales. Para los niños y niñas de mayor edad se puede organizar los rincones de matemáticas, donde se mantienen actividades recreativas o lúdicas pero con un objetivo predeterminado, esto es, apoyar e incentivar el desarrollo de destrezas desde formas de diferentes a las aplicadas regularmente en el aula.

De acuerdo a la experiencia y a espacio concreto se refiere a asignar un lugar específico para determinado rincón, el cual estará dotado de distintos insumos, según las características propias del rincón.

2.10.1 Movimiento y drama

Un lugar donde puedan actuar a los roles simbólicos que deseen y puedan disfrazarse. Puede ir implementando con una alfombra o estera, ropa reciclada de todo tipo, telas de diversos colores y tamaños, accesorios varios (collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, etc.) un espejo grande, ect

2.10.2 Construcción

Un lugar para armar. Puede implementarse con bloques plásticos o de madera en varios tamaños y colores, piedras, palos, trozos de madera con diferentes formas, herramientas plásticas, cajas de cartón, tarrinas plásticas, vasos y platos de plástico, pelotas, gramos secos. etc.

2.10.3 Rincón de juegos de mesa

Van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, etc. Este rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo. Como por ejemplo juegos como pocar, ajedrez, damas, rompecabezas, cartas, pueden formar parte de este rincón.

Cartas: Los niños y las niñas realizan diferentes juegos para realizar cálculo mental y utilizar estrategias de cuenta.

Dominó: Bingo, etc

2.10.4 Rincón de la tienda

Se montaba una tienda con productos relacionados con las fiestas populares, con aportación de los alumnos. Uno era el vendedor, los otros compraban, poniendo precio real y comprando con monedas reales.

2.10.5 Rincón de tangram´ y geoplano

En primer lugar, los niños y las niñas manipulan libremente el material, a continuación debían reproducir unos modelos preparados y lo pasaban a nivel gráfico. Finalmente, los alumnos creaban figuras.

2.10.6 Rincón de proyectos y creación

Cada estudiante puede desarrollar su propio proyecto, de cualquier área que haya escogido. Durante el tiempo de rincones, los menores dedicarán su tiempo a su proyecto individual o grupal que haya elegido. El rincón de creación, es un lugar dedicado a labores manuales varias. Puede equiparse con: dados, colores, marcadores, cartulinas, hojas, mullos, cuerdas, papel brillante, plastilina o masas, tijeras, goma, lanas para tejer, etc.

2.11 El juego como motivación

Es una clase en donde se limita el juego, donde abundan las prohibiciones, donde se escucha a menudo no tiene permiso para salir a jugar, no es probable que se desarrollen actividades positivas hacia el juego. Los propios educadores podrían mostrarse plenos de recursos utilizando el juego como motivación durante, antes y después de los procesos de aprendizaje.

Partiendo de la motivación como acción o la disposición de los individuos para realizar actividades, en este caso el juego como medio motivador. La crítica de los sistemas de los docentes poco eficaces suele girar alrededor de la ineptitud para lograr que los alumnos quieran aprender sin motivación.

Considero que la motivación es muy importante en el aprendizaje del niño tomando en cuenta la voluntad tanto del docente como el niño para llegar a él. Solamente cuando el educando quiere, se produce la causa formal del aprendizaje, que unida a la maduración y contenido, constituye las causas intrínsecas de aquel.

Muchas de las explicaciones que se dan de la motivación, son las siguientes: (liberadora de energía almacenada), Conductista (relación exacta del estímulo y respuesta), genética (apoyada en las variaciones orgánico-educativo), intencionalista (atiende a la atracción del objetivo claro distinto y voluntario).

Los incentivos de la motivación a través del juego es motivar, siempre motivar. La motivación considerada como un acto intencional de buscar interesar a los participantes, antes, durante y después de una clase, es parte importante dentro del proceso. Claro está que la motivación se la debe aplicar de acuerdo a los propósitos que previamente se ha establecido y además según la necesidad del momento. Las motivaciones que se realizan a través de los juegos, deben estar en relación con las necesidades e intereses de los niños entre los 7 y 8 año.

RENDIMIENTO ACADÉMICO

3.1 Definición de rendimiento académico.

Si partimos de la definición de Jiménez, (2000). “El rendimiento escolar es un nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparando con la norma de edad y nivel académico, encontramos que el rendimiento del alumno debería ser entendido a partir de sus procesos de evaluación, sin embargo, la simple medición y/o evaluación de los rendimientos, alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa”.

La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, en ocasiones se la denomina aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, pero generalmente las diferencias de concepto solo se explican por cuestiones semánticas, ya que generalmente, en los textos, la vida escolar y la experiencia docente, son utilizadas como sinónimos.

De lo anotado anteriormente, se deduce que el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el mismo, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula, que se constituye en el objetivo central de la educación.

3.2 Características del rendimiento escolar

El rendimiento académico escolar es una de las variables fundamentales de la actividad docente, que actúa como hilo de la calidad de un Sistema Educativo. De ahí las características fundamentales:

- ☞ Ciertas capacidades relativas al habla, la audición, la lectura, la escritura, razonamiento, habilidades matemáticas y destrezas sociales, que permiten al individuo desempeñarse de manera tal, de no incurrir en sanción por parte del sistema educativo.
- ☞ Estas capacidades deben ser transversales, es decir, el rendimiento mínimo es esperable a todas las áreas.
- ☞ Tienen la característica de la no compensación, esto significa que un muy buen desempeño en un área, no compensa ni evita la sanción en otra que desciende del umbral pre-establecido.

3.3. Tipos de rendimiento escolar.

3.3.1 Rendimiento individual

Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al docente tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognitivo intelectual, así como también intervienen en el aspecto de la personalidad.

3.3.2 Rendimiento general

Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las líneas de acción educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

3.3.3 Rendimiento específico

Es el que se da en la resolución de problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación es más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta, las relaciones con el maestro, con sus cosas, con su vida misma y con la de los demás.

3.4. Enseñanza

Según Díaz Domínguez, T. (2004). “La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno”.

El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua.

Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (estudiante) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual

implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

Por tal razón, la enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto aquellas de carácter general como las internas. La enseñanza se la ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

3.5 Aprendizaje

Según Gutiérrez, K. (2010), al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas). No debe olvidarse que la mente del educando, su sustrato material neuronal, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que sólo reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte receptor neuronal.

Es así que, el aprendizaje se puede considerar igualmente como el producto o fruto de una interacción social y desde este punto de vista es, intrínsecamente, un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. El sujeto aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y la de tipo reflexivo, construyendo e internalizando nuevos conocimientos o representaciones

mentales a lo largo de toda su vida, de manera tal que los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente, de aquí que el aprendizaje pueda ser considerado como un producto y resultado de la educación y no un simple prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, el hilo conductor, el comando del desarrollo.

3.6 Planificación curricular

Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, (2010). Todo proceso sistematizado requiere de una planificación, en este caso la educación como proceso social no está ajeno a dicha caracterización. El proceso educativo requiere de una previsión, realización y control de los diversos componentes que intervienen en el proceso de implementación y desarrollo curricular. Entendiendo el currículo como la plasmación de vivencias de enseñanza aprendizaje en los sujetos que intervienen en el proceso educativo, se hace necesario caracterizar todos los procesos de planificación curricular desde una perspectiva global e integrada. El presente documento tiene por finalidad analizar e integrar en forma dialéctica, multilateral las bases conceptuales, teóricas y técnicas que sustentan el diseño curricular.

En esta perspectiva pedagógica, la actividad de aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la actividad de estudio, para llegar a la “meta cognición” por procesos.

3.7 Ejecución del currículo

Desarrollo de destrezas: La destreza es la expresión del saber hacer en los estudiantes. Caracteriza el “dominio de la acción”; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación micro-curricular con el sistema de clases y tareas

de aprendizaje. De acuerdo con su desarrollo y sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

3.8 Evaluación curricular

La evaluación del aprendizaje constituye el componente de mayor complejidad dentro del proceso educativo, ya que es necesario valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño. Se requiere de una evaluación diagnóstica y continua que detecte a tiempo las insuficiencias y limitaciones de las alumnas y los alumnos, a fin de adoptar las medidas correctivas que requieran la enseñanza y el aprendizaje.

Los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño (resultados concretos del aprendizaje) del estudiantado mediante las diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de la destreza; para hacerlo, es muy importante ir planteando, de forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad y la integración de los conocimientos que se van logrando. Es de alta trascendencia, al seleccionar las técnicas evaluativas, combinar la producción escrita de los estudiantes articulada con la argumentación, para ver cómo piensan, cómo expresan sus ideas, cómo interpretan lo estudiado, cómo son capaces de ir generalizando en la diversidad de situaciones de aprendizaje, que deben proyectarse a partir de los indicadores esenciales de evaluación planteados para cada año de estudio.

Como parte esencial de los criterios de desempeño de las destrezas están las expresiones de desarrollo humano integral, que deben alcanzarse en otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, Internet, aulas virtuales, simuladores y otras alternativas que apoyan la enseñanza y el aprendizaje en procesos como:

- Búsqueda de información con inmediatez;

- Visualización de lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio;
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad;
- Participación en juegos didácticos que contribuyan de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje;
- Evaluación de los resultados del aprendizaje.

En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje, dentro de la estructura curricular desarrollada, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condicionantes para el empleo de las TIC, pero los docentes las aplicarán en los momentos que consideren necesario y siempre y cuando dispongan de lo indispensable para hacerlo.

3.9 Lineamientos básicos de la didáctica

La didáctica es el conocimiento a través del cual el saber pedagógico ha pesado en la enseñanza para hacerla al objeto central de sus elaboraciones. A través de la historia, la didáctica no ha cesado de abrir su discurso a conceptos, métodos, procedimientos y estrategias sobre la enseñanza aprendizaje.

En forma más precisa la didáctica se refiere a la forma de conocer o de aprender sobre los procesos y particularidades sobre los cuales debe ser enseñado un saber específico.

La didáctica responde al cómo de la enseñanza, al quién del aprendizaje, al porqué de la enseñanza y a los resultados que van produciéndose en el proceso de aprender. Una definición de la didáctica es: “La enseñanza como proceso mediante el cual docentes y alumnos no solo adquieren algunos tipos de conocimiento, cuyo propósito principal es la construcción del conocimiento con sentido, con significado. La acción didáctica es una acción con sentido orientada a fines, que busca identificar estos fines, buscando medios apropiados para alcanzarlos” (Aiseberg, B., y Alderoqui, S. 1994).

De lo anotado anteriormente se deduce que la didáctica es a su vez es una disciplina pedagógica prospectiva porque intenta llegar a cumplir el compromiso de

transformación mediante la búsqueda de una práctica pedagógica más eficaz que promueve la preparación del docente superando el carácter instrumental que la convierte en una disciplina que asume solo la enseñanza para transformarla en una disciplina de carácter formativo del educador de contenido significativo y necesaria para el ejercicio cotidiano de la práctica pedagógica la cual debe entenderse de manera comprensiva y crítica.

3.10 Principios orientadores de la didáctica

Las orientaciones que da la didáctica exigen nuevos métodos y técnicas de enseñanza de una manera coherente con la realidad educativa y con la visión del nuevo proceso formativo.

Así, el proceso educativo se sustenta en principios orientadores que el maestro debe conocer e interpretar con claridad porque:

- Son los fundamentos de la dirección de la didáctica y como exigencias cualitativas determinan en gran medida la acción pedagógica del maestro en la enseñanza.
- Tiene vigencia general porque su campo de acción se extiende a todas las disciplinas y a todos los niveles.
- Son esenciales en cuanto ejercen influencia en todo el proceso de enseñanza.
- Tienen cierto carácter de compromiso para el maestro, ya que inciden en la eficacia de la planificación y orientación de los procesos.

Dentro del campo de la didáctica los principios que orientan al maestro en su quehacer docente son tres los cuales determinan como este debe desempeñarse dentro del aula. A continuación se señalan cuales son:

- **El carácter científico de la enseñanza.-** Los contenidos temáticos o los conocimientos y las experiencias que se brindan a los estudiantes deben estar socialmente validados y que reflejen resultados de investigaciones científicas realizadas. Hay que diferenciar dos clases de enseñanza una mecánica y una

metodológica-creativa, donde el seguimiento de textos didácticos transmita cierto conocimiento el cual pueda ser evaluado, este permita una interacción cognoscitiva docente-estudiantes siendo esta constructiva y la cual pone en juego la actividad cognoscitiva y compleja del conocimiento.

- **La sistematización de la enseñanza.-** La enseñanza como proceso se asume como un sistema dinámicamente integrado; donde el proceso de enseñanza debe desarrollar acciones en forma sucesiva, concatenada, articularle y con sentido. Esto orienta al docente hacia la concepción de los contenidos con los adecuados vínculos lógicos y su conveniente secuencia, articulación y cohesión.
- **Unidad entre teoría y práctica.-** El proceso de enseñanza no solo debe estar enfocado a que los estudiantes asimilen o se apropien del conocimiento teórico, sino también en el desarrollo de habilidades, competencias, capacidades de aplicación de lo asimilado y solución de problemas.

3.11 EL Aprendizaje de las matemáticas.

Rey, M. E (2006). Las matemáticas tienen una doble función, por un lado, de carácter neutro o matemáticas puras, y, por el otro, las matemáticas aplicadas o mixtas, en las que el estudio de la cantidad está en relación con determinados fenómenos naturales. Una tercera función es de índole metodológica por su parentesco con la lógica. El estudio de la matemática organizada y desarrollada de un modo puntual las funciones de la inteligencia con la atención, la memoria, la imaginación, la comprensión, el ingenio, la creatividad, y la capacidad de estimar o valorar.

En mi criterio el aprendizaje de las matemáticas tiene un carácter práctico lúdico y no teórico memorístico repetitivo, para lograrlo se requiere de un de un trabajo intelectual personal en el que intervengan las funciones de la inteligencia por medio del material inmediato o del medio presente, ya que el conocimiento de las personas abarcan 3 grados: 1. El pensamiento perceptivo, que por vía de los sentidos externos, 2. El pensamiento abstracto, en función de la memoria que almacena las imágenes diferidas

de la percepción, y, 3. Función organizadora, creadora de síntesis mentales y de nuevos objetos.

3.12 Importancia de la matemática

Según Chamorro, M. (2003). El maestro debe organizar el contenido matemático para enseñarlo (planificar su clase) con algunos objetivos en mente y, también, debe interpretar las producciones de los alumnos desde las cuales pueda realizar suposiciones sobre el aprendizaje conseguido. Así, tanto en la planificación de la enseñanza, durante la gestión de las interacciones con sus alumnos, como en la interpretación y análisis de sus producciones, el maestro debe ser explícito en lo que va a considerar competencia matemática de sus alumnos.

Es por este motivo que, para que los alumnos lleguen a ser matemáticamente competentes están influenciados por las óptimas planificaciones de los maestros y su eficiente labor didáctica y las buenas actividades lúdicas que utiliza para la comprensión de los contenidos matemáticos, como los instrumentos de aprendizaje que utiliza.

3.13 Objetivos de las matemáticas

- Estudiar y analizar el proceso de aprendizaje matemático de los alumnos en la situación escolar.
- Analizar la especificidad y significación del saber matemático en el proceso de aprendizaje con objeto de utilizarlos como un conjunto de principios que explican el fenómeno del aprendizaje matemático.
- Analizar los errores de los alumnos, investigar las causas, determinar los posibles obstáculos y reconocer su origen.
- Determinar y gestionar las variables didácticas en una situación de enseñanza-aprendizaje, con objeto de provocar desequilibrios y nuevos aprendizajes en los alumnos.
- Llevar a cabo análisis didácticos a partir de ejemplos y actividades escolares para comprender y apreciar la pertinencia de los contenidos teóricos.

Desde mi punto de vista los objetivos del aprendizaje matemático en la situación escolar, el alumno debe aprender y cumplir con todo aquello que previamente ha sido establecido socialmente, según su edad, nivel y tipo de estudio. Por otra parte el profesor, encargado por la sociedad y la institución de llevar a cabo el proyecto de enseñanza, el que debe hacer funcionar todo el sistema será en su mayoría lúdico, para cualquier actividad y poder cumplir con todos los objetivos propuestos al inicio del año.

3.14 ¿Por qué es difícil aprender matemáticas?

Rey, M.C. (2006) El aprendizaje de las matemáticas debe contemplar su triple condición de ciencia autónoma por su objeto y por su método, de ciencia instrumental para otras áreas del conocimiento y de ciencia participativa del universo de la lógica. Las variadas escuelas pedagógicas aparecen mezcladas e imprecisas en la realidad educativa de nuestro país, con grandes inconvenientes para lograr aprendizajes estables y con verdaderas dificultades para la integración de los mismos. Problema este al que no escapa la matemática

La dificultad real en el aprendizaje de esta ciencia en todos los niveles obedece a múltiples factores, algunos de orden general y otros de índole docente. Así la extensión de los programas, la falta de articulación entre niveles y ciclos, la no adecuación de los contenidos a la evaluación psicológica, la falta de actualización de los profesionales de la educación para adecuarse a los cambios científicos, pedagógicos y didácticos, por la falta de medios y de tiempo, son razones que comparte con otras asignaturas.

En mi criterio los problemas de aprendizaje de las matemáticas radican en muchos factores, ya sea por el medio que se encuentre estudiando el alumno o por parte de la labor docente y de su didáctica utilizada en la enseñanza de cada tema, estos son los principales factores que interviene para que el niño tenga o no tenga un rendimiento académico apropiado. Ya que siendo así la matemática está inmersa en todas las áreas y asignaturas para el adecuado desarrollo de las destrezas y capacidades de todos los que intervienen en su conocimiento.

3.15 El aula de matemáticas

El aula de matemáticas debe verse como un sistema en el que todos los elementos que intervienen (profesor, alumnos, tareas matemáticas, interacciones entre ellos) ayudan a caracterizarlo como un sistema que se apoya en el establecimiento de unas determinadas normas socio-matemáticas que caracterizan el tipo de interacciones que se dan en este sistema particular.

El aula de matemáticas tiene que ser un lugar donde el alumno se sienta el protagonista del aprendizaje, y por ende debe constar con los recursos, materiales necesarios, y con la coordinación y participación decente pueda adquirir conocimientos nuevos.

La matemática, por su esencia, genera las posibilidades para desarrollar y potenciar valores humanos. En cada momento, el docente tendrá presente que es un formador y como tal debe aprovechar al máximo todas las posibilidades que brinda el contenido de la enseñanza para fomentar valores éticos y morales acordes a las exigencias de la sociedad actual. (Guía de aplicación curricular, 2011).

3.16 Conceptualizaciones de la didáctica de las matemáticas

La didáctica de las matemáticas es la disciplina científica y el campo de la investigación cuyo objetivo es identificar, caracterizar y comprender los fenómenos y los procesos que condicionan la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. Educación matemática es el sistema social complejo y diverso que incluye teoría, desarrollo, y la práctica relativa a la enseñanza y al aprendizaje de la matemática. Incluye la didáctica. Este concepto es muy importante porque las principales dificultades de esta investigación es dar un fundamento a la didáctica de la matemática, esto depende de cómo el docente lleve a cabo el desarrollo de su clase por que la matemática, incluye teoría pero lo más importante para el alumno es la práctica. (D'Amore, B. 2006).

En este sentido, la didáctica como actividad general ha tenido un amplio desarrollo en las cuatro últimas décadas de este siglo. Por lo tanto, se inclina por potenciar la

comprensión mediante una visión amplia de las matemáticas evidenciada en los aprendizajes de los alumnos.

3.17 Comunicar la matemática y el aprendizaje

Fandiño Pinilla, M. I. (2011). Este aspecto del aprendizaje matemático, muchas veces olvidado u omitido, busca evidenciar la capacidad de expresar ideas matemáticas, justificando, validando, argumentando, demostrando, o haciendo uso de figuras, diseños, esquemas o gestos para comunicar. En muchas ocasiones se encuentran estudiantes que dan la impresión de haber construido el concepto, saben sumar, restar, incluso pueden resolver un problema, pero tienen dificultad precisamente en comunicar la matemática.

En el pasado este aprendizaje fue omitido, dado por no examinado de manera conforme; pero, en los últimos 15 años se desarrolló una sensibilidad particular hacia esta exigencia sobre la cual se insiste en los recursos de formación y en diversos textos. Estando consiente que los niños tiene que aprender a comunicar sus idea, pensamientos, para resolver cualquier problema que se les presente en su vida y favorezca su desarrollo cognitivo en las matemáticas y se vea reflejado en su rendimiento académico y así el docente obtenga un buen aprendizaje significativo con sus alumnos.

3.18 Lenguajes de la matemática en el aula

En primera instancia, se trata de saber elegir el tipo de lenguaje con el cual se va a comunicar la matemática, es decir cuál es el más oportuno, caso a caso.

- Lenguaje natural, oral o escrito;
- Lenguaje simbólico específico, cuando es disponible.
- Diseños, figuras.
- Esquemas.
- íconos.
- lenguajes no verbales.

La comunicación en el aula se presenta generalmente en la dirección: Docente-Estudiante y, en muchas ocasiones, el docente actúa como si la comunicación se hubiera dado totalmente utilizando un lenguaje diverso e incomprensible para los niños de los segundos años de Educación General Básica.

3.19 Los bloques curriculares y su organización

Todo el contenido matemático se ha organizado en cinco bloques curriculares.

- Bloque de relaciones y funciones
- Bloque numérico
- Bloque geométrico
- Bloque de medida
- Bloque probabilidad y estadística.

Bloque No. 1.- Relaciones y funciones. Este bloque se inicia en los primeros años de Educación General Básica, con la reproducción construcción de patrones de objetos y figuras. Posteriormente se trabaja con la identificación de regularidades, el reconocimiento de un mismo patrón, bajo diferentes formas y el uso de patrones para predecir valores, cada año con diferente nivel de complejidad hasta que los estudiantes sean capaces de construir patrones de conocimiento exponencial. Este trabajo con patrones, desde los primeros años, permite fundamentar los conceptos posteriores de funciones, ecuaciones y sucesiones contribuyendo a un desarrollo del razonamiento lógico y comunicabilidad matemática.

Bloque No. 2.- Numérico. En este bloque se analizan los números, las formas de representarlos, las relaciones entre los números y los sistemas numéricos, comprender el significado de las operaciones y como se relacionan entre sí, además de calcular con fluidez y hacer estimaciones razonables.

Bloque No. 3.- Geométrico. Se analizan las características de propiedades de formas y figuras de dos y tres dimensiones, además de desarrollar argumentos matemáticos sobre

relaciones geométricas, especificar localizaciones, describir relaciones espaciales, aplicar transformaciones y utilizar simetrías para analizar situaciones matemáticas, potenciando así un desarrollo de la visualización, el razonamiento espacial y el modelado geométrico en la resolución de problemas.

Bloque No. 4. Medida.- El bloque de medida busca comprender los atributos medibles de los objetos tales como: longitud, capacidad y peso desde los primeros Años de Educación General Básica, para posteriormente comprender las unidades, sistemas y procesos de medición y la aplicación de técnicas, herramientas formuladas para determinar medidas y resolver problemas de su entorno.

Bloque No. 5. Estadística y probabilidad.- En este bloque se busca que los estudiantes sean capaces de formular preguntas que pueden abordarse con datos, recopilar, organizar en diferentes diagramas y mostrar los datos pertinentes para responder a las interrogantes planteadas, además de desarrollar y evaluar inferencias y predicciones basadas en datos; entender y aplicar conceptos básicos de probabilidades, convirtiéndose en herramienta clave para la mejor comprensión de otras disciplinas y de su vida cotidiana.

Finalmente, recordemos que a través del estudio de la matemática, los educandos aprenderán valores muy necesarios para su desempeño en las aulas, y más adelante, como profesionales y ciudadanos.

3.20. Significación de los métodos lúdicos y sus diferentes tipos de juego para la enseñanza-aprendizaje de los niños.

Duarte Vicente, M. (2013), hace referencia a la significación de los métodos lúdicos para la enseñanza-aprendizaje de los niños, para lo cual a continuación se expondrán los diferentes tipos de juego de los niños que pueden realizarse en la primera infancia y en la etapa escolar.

- Juegos de entretenimiento: posibilitan la elevación del tono emocional y cortical así como el desarrollo de diferentes aspectos del desarrollo psíquico como la atención, la percepción, el lenguaje y la memoria, entre otros.

- Juegos con agua y arena: de gran significación para restablecer y mantener el equilibrio emocional y contribuir además a la orientación espacial del niño, a la motricidad fina y al lenguaje. En estos juegos se desarrollan además la planificación, la regulación volitiva y el hecho de adaptar las acciones que realiza, según las propiedades de los materiales que utiliza.
- Juegos de construcción: tienen gran influencia en el desarrollo del pensamiento representativo, de la percepción y de la planificación mental. Según sea el tipo de construcción que se realice y de acuerdo con los materiales que se utilicen se pueden realizar: construcciones por modelos, de motivación lúdica o la construcción condicionada por la finalidad, cada una de ellas, demandan diferentes exigencias al desarrollo psíquico para cumplimentar la actividad.
- Juegos didácticos: permiten reafirmar conocimientos adquiridos en otras formas de actividad realizadas con los niños, por ejemplo, conversaciones, paseos observaciones etc. En estos juegos es importante lograr que el pequeño tome conciencia de lo que va a realizar, de manera que pueda planificar acciones lúdicas que se requieran para llegar al resultado según las reglas establecidas.
- Juegos dramatizados y juegos competitivos: despiertan mucho interés en los niños de edad preescolar. En los primeros el niño reproduce una situación dada pero le imprime determinado carácter emocional e imaginativo y en los competitivos, el acatamiento de las reglas y el acto volitivo–afectivo de cumplir la tarea para ganar, constituyen los principales indicadores del desarrollo psíquico que se enriquecen en estos juegos.
- Juegos de roles: es una forma particular de actividad de los niños y las niñas que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones e interrelaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios como algunos pretenden demostrar, sino un producto social adquirido.

- Juegos tradicionales: su finalidad es alegrar y entretener a los niños. Existen diferentes tipos y variedad de ellos en dependencia de las tradiciones y costumbres en cada región.
- Juegos de movimiento: cuando se realiza este tipo de juego, se establece un ambiente de optimismo y de alegría porque son dinámicos y brindan múltiples posibilidades de movimientos con diferentes partes del cuerpo, lo cual posibilita satisfacer la necesidad de movilidad de los niños de la primera infancia.

Es por esta razón, que es muy importante que los educadores tengan presente también que en los diferentes tipos de juego mencionados, de acuerdo con sus características, se pueden introducir sesiones de títeres, canciones, trabalenguas, rompecabezas, elementos “sorpresa”, adivinanzas, rimas, juguetes mecánicos en acción, escenificaciones, maquetas, dados, situaciones imaginarias, entre otros.

APLICAR ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

4. ¿Qué es un taller?

El taller lo concebimos como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos. (REYES, G 1997)

El taller está concebido como un equipo de trabajo, formado generalmente por un facilitador o coordinador y un grupo de personas en el cual cada uno de los integrantes hace su aporte específico. El coordinador o facilitador dirige a las personas, pero al mismo tiempo adquiere junto a ellos experiencia de las realidades concretas en las cuales se desarrollan los talleres, y su tarea en terreno va más allá de la labor académica en función de las personas, debiendo prestar su aporte profesional en las tareas específicas que se desarrollan. (Nidia Aylwin & Gissi, Bustos Jorge.)

4.1 ¿Cómo se desarrolla un taller con niños?

El docente tallerista de niños debe preocuparse por el conocimiento del mundo de éstos, para poder planear, organizar, ejecutar y evaluar los talleres.

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para transmitir el profundo interés y el entusiasmo por cualquier materia, y en especial la matemática con ella poder crear un ambiente adecuado en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.

Este método además busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Cada taller es el conjunto de actividades la gran mayoría experimentadas en el aula que pretenden enseñar, desde un enfoque lúdico, conceptos y procedimientos matemáticos básicos tratados en la escuela, para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas.

4.2 Evento

Clases demostrativas en el área de matemáticas bloque 5.

4.3 OBJETIVOS DE LOS TALLERES

Objetivo general

- Implementar actividades lúdicas recreativas que generen aprendizajes significativos en el bloque 5 del área de matemática en los estudiantes del segundo grado A Y B de la escuela “Miguel Riofrío N°2”.

Objetivos Específicos

- Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia básica para el aprendizaje de la matemática en los alumnos del segundo grado AY B.

- Evaluar el desarrollo del aprendizaje adquirido por los alumnos mediante actividades lúdicas empleadas en el bloque 5 del área de matemática.

4.4 Clase demostrativa

4.4.1 Definición

Es una de las formas organizativas del trabajo metodológico en la cual se pone en práctica el tratamiento metodológico discutido y se demuestra cómo se comporta las proposiciones metodológicas hechas. Se hacen en presencia de estudiantes para aumentar las posibilidades de ejemplificación, se deberán seleccionar maestros de experiencia y al concluir se conducirá el análisis de los aspectos fundamentales que responden a los objetivos propuestos.

4.4.2 Pasos para elaborar una clase

1. Motivación

Este es el primer paso y juega un papel determinante para los subsecuentes, aquí se trata de que tengas la capacidad de despertar **“la necesidad de aprender el tema de sesión a tus estudiantes”**, para lo cual te debes de valer de todos los estímulos necesarios para conseguir tu objetivo, recuerda que la motivación es un **“impulso interno”** que hace que se genere una necesidad; tu habilidad estratégica entonces para éste paso consistirá en, como lograr a través de los estímulos antes mencionados despertar ese impulso interno.

2. Experiencia concreta

El propósito de esta fase es incentivar al estudiante para que formule preguntas sobre el fenómeno o tema de clase, fomentar su curiosidad y promover una actitud indagatoria. La exploración también ayuda a identificar las preconcepciones que el estudiante tiene. Se busca utilizar actividades que presenten resultados discrepantes, hechos que

“contradigan” o desafíen concepciones comunes. Los estudiantes trabajan en grupo, manipulan objetos, exploran ideas y van adquiriendo una experiencia común y concreta; se les pide que establezcan relaciones, observen patrones, identifiquen variables y clarifiquen su comprensión de conceptos y destrezas importantes. Los estudiantes explican, en sus propias palabras, las interpretaciones de un fenómeno.

3. Reflexión

Para aprender de una experiencia, el estudiante necesita reflexionar o deliberar, y relacionar la experiencia, y el tema inherente en ella, con lo que él o ella es, con sus valores y experiencias pasadas. Los estudiantes necesitan relacionar la experiencia con el tema de estudio, comenzar a verla con más objetividad y profundidad. El proceso de reflexión es planificado con principios pedagógicos y guiado por el docente, utiliza técnicas como: conversación, trabajo de grupos, preguntas, etc.

4. Conceptualización

El propósito de las actividades que se desarrollan en esta fase es entregar al estudiante definiciones de conceptos, procesos o destrezas, dentro del contexto de las ideas y experiencias que tuvo durante la fase exploratoria. Estas definiciones pueden ser introducidas a través de clases expositivas, un libro, software y otros medios. Los estudiantes refinan sus concepciones iniciales y construyen nuevos conceptos. Estas actividades, guiadas por preguntas claves que les hace el docente, deberían ayudar a que los estudiantes se cuestionen sus creencias y clarifiquen concepciones equivocadas o difíciles. Para promover el desarrollo conceptual, a medida que se van introduciendo los conceptos, el profesor desarrolla una secuencia de preguntas que pueden guiar la reflexión de los estudiantes.

DESCRIPCION OPERATIVA DEL TALLER

TEMA: UTILIZACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS BLOQUE 5 EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO A y B DE LA ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO No. 2".

| EVENTO | OBJETIVO | CONTENIDOS | BENEFICIARIOS | METODOLOGIA | RESULTADOS ESPERADOS |
|--|--|--|--------------------------|--|--|
| TALLERES CON CLASES DEMOSTRATIVAS | <ul style="list-style-type: none"> • Implementar actividades lúdicas recreativas que generen aprendizajes significativos en el bloque 5 del área de matemática en los estudiantes del segundo grado A y B de la escuela "Miguel Riofrío" No. 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Taller 1 - Números naturales hasta el 29 - Relaciones de orden - Taller 2 - Sumas sin reagrupación. - Problemas de razonamiento - La Resta - Medidas de tiempo - Taller 3 - El reloj - El calendario - La moneda | Niños/as Maestras | <ul style="list-style-type: none"> - Preparación de material - Difusión oportuna - Clases demostrativas por parte de la investigadora con la utilización de métodos lúdicos | Al finalizar las clases demostrativas se espera que los niños logren y alcancen aprendizajes significativos con la ayuda de material didáctico y lúdico en el área de matemáticas bloque 5. Demostrando un avance en las habilidades y destrezas frente a la solución de problemas de la vida cotidiana. |

AGENDA DE TRABAJO

| DÍAS | ACTIVIDAD | RESPONSABLE |
|-------------------------|--|--|
| LUNES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: Números naturales hasta el 29 Utilización de material. Las semillas inteligentes | Sra. Luisa Narcisa Tambo Morocho (Investigadora) |
| MARTES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: Números naturales hasta el 39. Utilización de material. Las semillas inteligentes | Investigadora |

| | | |
|---|---|---------------|
| JUEVES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: Relaciones de orden. Utilización de material. Los dados | Investigadora |
| LUNES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: Sumas sin reagrupación hasta el 49. Utilización de material. Las regletas | Investigadora |
| MARTES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: Problemas de razonamiento. Utilización de material. Jugando con el dominó | Investigadora |
| JUEVES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: Resta sin reagrupación hasta el 49. Utilización de material. Abaco | Investigadora |
| LUNES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: Medidas de tiempo. Utilización de material. Confeccionar un reloj didáctico con los niños | Investigadora |
| MARTES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: El calendario. Utilización de material. Calendarios grandes y pequeños | Investigadora |
| JUEVES de 13h10 a 14h30 | Clase demostrativa: La moneda. Utilización de material. Monedas de uso didáctico y común. | Investigadora |
| TOTAL 3. Semanas | | |
| Nota: Las clases demostrativas se desarrollarán en el aula de segundo grado B, de la Escuela "Miguel Riofrío" las semanas comprendidas del 05 al 19 de mayo de 2014. | | |
| Materiales: Material didáctico elaborado por la investigadora. | | |

VALORACIÓN DE LA EFICIENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS APLICADAS PARA REDICIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

5. Aplicación del taller

Esta fase incluye actividades que permiten a los estudiantes aplicar conceptos específicos. Estas actividades ayudan a demostrar la comprensión que los estudiantes han logrado de las definiciones formales, conceptos, procesos y destrezas, ayudándolos a clarificar sus dificultades. Con ellas, se pide a los estudiantes que apliquen lo que han aprendido al predecir los resultados en una nueva situación. Las actividades de aplicación también permiten al docente y al estudiante, establecer el grado de dominio de los conceptos, procesos y destrezas definidos en los objetivos. Las actividades de evaluación, que incluyen elementos de auto-evaluación, se focalizan en medir comprensión y razonamiento científico en la resolución de problemas de la “vida real”, para los cuales estos, conceptos y principios son relevantes.

5.1 Evaluación del taller aplicado

El siguiente taller, tiene el fin de utilizar las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática bloque 5 en los estudiantes de segundo grado Ay B de la escuela de educación Educación General Básica “Miguel Riofrío N°2” de la Parroquia San Sebastián ciudad y provincia de Loja, el mismo que se lo elaboró mediante encuestas que fueron aplicadas a las docentes y estudiantes.

Al realizar la investigación se pudo evidenciar que esta institución no utiliza las actividades lúdicas para el buen rendimiento académico y desenvolvimiento escolar de los estudiantes.

Por tal motivo surge el interés de crear una serie de talleres con diferentes actividades relacionados a la utilización de las actividades lúdicas para mejorar su rendimiento

académico en los estudiantes, y así demostrar su importancia y efectividad dentro de la enseñanza-aprendizaje.

Por consiguiente estas actividades o clases aspiran, al mejorar el rendimiento académico en el área de la matemática bloque 5, basándose en clases amenas y divertidas mediante el uso del juego, con materiales didácticos acorde a cada tema de clase, con la finalidad ayudar a mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

6. VALIDACIÓN DEL TALLER

6.1. Introducción

Para esto se contará con la ayuda de recursos didácticos para mejorar la enseñanza – aprendizaje de la matemática, así como la elaboración de material didáctico y aplicación de Estrategias metodológicas adecuadas al servicio de la enseñanza que serán esenciales en el proceso de transmisión de conocimientos entre el docente y el alumno, la actividad lúdica será el factor primordial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado B de la escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío N°2”.

Los recursos didácticos que se utilizará son.

- **El ábaco:** que facilitará el cálculo mental, la comprensión de operaciones más complejas y abstractas, así como el uso racional de la calculadora.
- **Las semillas inteligentes:** determinará la ubicación de las decenas y unidades, por medio de recursos didácticos conocidos, los mismos que incentivarán a los estudiantes a aprender divertidamente.
- **Las regletas:** sirvan para que los niños, manipulándolas, aprendan y refuercen los conceptos de cantidad, sumas, restas, números pares e impares, etc.
- **Los dados:** servirán para conocer la estructuración del sistema de numeración, con actividades que promuevan la enseñanza- aprendizaje de los niños.

- **El dominó:** Servirá para la apropiación de los conocimientos matemáticos (aritmética básica, suma, resta, etc, y así poder desarrollar la atención y memoria, la habilidad viso-motriz, estimular el razonamiento abstracto, el sentido de socialización y competencia, entre otras aptitudes, habilidades y destrezas.
- **El reloj:** servirán para realizar la medición del tiempo y reconocer sus unidades como los (segundos, minutos, horas, etc.).
- **Los billetes y monedas:** Servirán para que los niños puedan reconocer las cantidades monetarias del Ecuador.

Este estudio se realizara con los estudiantes de segundo grado B de la escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío N°2”. Y será efectuado en las instalaciones de dicha institución Educativa.

A continuación se señalan la lista de cotejo que se las utilizará a lo largo de los diferentes talleres con la finalidad de recopilar datos que nos ayudaran a validar la propuesta alternativa que nos planteamos.

Caracterización de los estudiantes de segundo grado de en los talleres dictados en la escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío N°2”.

Se medirá las características tomando en cuenta los siguientes parámetros:

- ✚ Poco satisfactorio
- ✚ Satisfactorio
- ✚ Muy satisfactorio

A la vez se aplicará un pre-tes al inicio, y un pos-tes al final de los talleres con la finalidad de medir en grado de conocimientos que han adquirido los estudiantes durante el desarrollo de los mismos, lo cual nos servirá para desarrollar la respectiva discusión de resultados para comprobar que se ha superado las dificultades encontradas en esta investigación.

f. METODOLOGÍA

Es un proceso que me servirá para la realización del presente trabajo investigativo basado a una serie de métodos, técnicas e instrumentos que me permitirá hacer más efectivo y posible los objetivos de la investigación y de ésta manera poder llegar a plantear las respectivas conclusiones y recomendaciones, es decir culminar con éxito el presente trabajo investigativo.

Diseño de la Investigación

El diseño que se utilizó en la investigación es comparada, ya que se fundamenta en el análisis de los datos obtenidos del pre-test (propuesta) y del pos-test, para hacer una similitud y discrepancia de los mismos.

De la misma forma se realizó el diseño cuasi-experimental que es en el que existe una ‘exposición’, una ‘respuesta’ y una hipótesis para contrastar, pero no hay aleatorización de los sujetos a los grupos de tratamiento y control, o bien no existe grupo control propiamente dicho. Este sirvió para comprobar la incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de los segundos grados de la Escuela “Miguel Riofrío N° 2”.

MÉTODOS

Para la correcta realización de la presente investigación se utilizará los siguientes métodos que son una serie de procedimientos prácticos con el objeto y los medios de investigación que permiten revelar las características fundamentales y relaciones esenciales del objeto; que son accesibles a la contemplación sensorial.

METODO CIENTÍFICO

Se utilizará como guía principal para la investigación, ya que a través de este se planteará el problema, los objetivos: general y específicos, y luego su verificación, además para la organización de la información, procesamiento, análisis e interpretación de la información existente.

METODO HISTÓRICO

Lo utilizaré para la recolección de datos, los mismos que me servirán para poder recoger la información pertinente acerca de los datos históricos concernientes a la escuela sujeta a investigación. Estos datos se los recogerá en base al libro de datos históricos que reposa en la Escuela "Miguel Riofrío No. 2", de la ciudad de Loja.

MÉTODO DESCRIPTIVO

Se lo utilizará para hacer la respectiva descripción del estado actual de los hechos y problemas que se presentan en la institución a investigar, el mismo que se llegará a su respectivo análisis de los datos para poder realizar las interpretaciones de los hechos existentes y de esta manera plantear las respectivas recomendaciones.

MÉTODO ANALÍTICO-SINTÉTICO

Este método me permitirá realizar el análisis de cada uno de los componentes del marco teórico y así poder organizar los datos obtenidos y de esta manera ordenarlos estadísticamente y finalmente plantear las aseveraciones que emanen de la investigación.

MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO

El primero se lo empleará en el momento de establecer un principio general del estudio y análisis sobre la actividad lúdica y para la correcta aplicación de este método se seguirán los siguientes pasos: observación, experimentación, abstracción y generalización.

Mientras que el método deductivo me servirá para establecer conceptos, principios, definiciones previamente establecidas.

MÉTODO ESTADÍSTICO

En el desarrollo de la investigación utilizaré la estadística descriptiva que iniciará con el trabajo de campo, así como la recolección y tabulación de datos, hasta llegar a la representación de cuadros y gráficos estadísticos y de esta manera me permitirá concluir con el análisis de los porcentajes obtenidos.

MÉTODO BIBLIOGRÁFICO

Me ayudará en la elaboración del marco teórico, así como a la recopilación de material informativo tales como: libros, enciclopedias, diccionarios, revistas, consultas a internet.

Método del Taller.- A través de este método se empleará el taller educativo para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática y de esta manera aplicar las actividades lúdicas en ésta área.

Luego de culminar la aplicación de las estrategias pedagógicas mediante el taller para mejorar el rendimiento académico se procederá a validar la efectividad de las mismas en los estudiantes, mediante el método de evaluación valorativa.

Método de evaluación valorativa.- Es el método ha sido concebido para obtener valoraciones grupales de trabajadores en situaciones relativamente homogéneas; se pretende conocer la situación de una serie de factores que afectan a un área organizativa (departamento, sección, grupo de trabajo...) compuesta por varios trabajadores. Por ello, aunque, técnicamente sea posible, es desaconsejable trabajar con resultados individuales. Este método nos permitirá verificar la eficiencia de las estrategias pedagógicas en el área de matemáticas.

En base a este método se seguirá el siguiente proceso:

- a) Antes de implementar la propuesta se aplicará el pre-test, referente a actividades lúdicas.

- b) Aplicación de la propuesta correspondiente al bloque 5 del Área de matemática aplicando las estrategias pedagógicas antes descritas.
- c) Aplicación del pos-test de conocimientos luego de finalizada la propuesta pedagógica
- d) Comparación de resultados del pre-test y el pos-test aplicados.

La comparación se realizará empleando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que plantea las siguientes posibilidades:

r>0 Se evidencia que las estrategias como instrumentos pedagógicos no han sido efectivos de forma significativa

r=0 Se demuestra que las estrategias como instrumentos pedagógicos no tuvieron incidencia

r<0 Se verifica que las estrategias como instrumentos pedagógicos no fueron positivos.

Para el cálculo de la (r) de Pearson se aplicará la siguiente fórmula:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Dónde:

r = coeficiente de correlación de Pearson.

$\sum xy$ = sumatoria de los productos de ambas variables.

$\sum x$ = sumatoria de los valores de la variable independiente.

$\sum y$ = sumatoria de los valores de la variable dependiente.

$\sum x^2$ = sumatoria de los valores al cuadrado de la variable independiente.

$\sum y^2$ = sumatoria de los valores al cuadrado de la variable dependiente.

N = número de integrantes de la población

| X (valores del pre-test) | Y (valores del pos-test) | X ² | Y ² | XY |
|--------------------------|--------------------------|----------------|----------------|-------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| $\Sigma X =$ | $\Sigma Y =$ | $\Sigma X^2 =$ | $\Sigma Y^2 =$ | ΣXY |

Resultados de la Investigación

Para la realización de los resultados del trabajo de investigación, se tendrá como guía el diagnóstico del Pre-test ejecutado antes de aplicar el taller y del Pos-test posterior a la culminación del taller para mejorar el rendimiento académico.

- Resultados del Pre-test
- Resultados del Pos-test

Discusión

Culminando con la elaboración de la discusión, se explicará la misma encuadrada en dos variables: 1. Las actividades lúdicas, y, el Rendimiento académico.

Conclusiones

Se establecerá conclusiones de dos clases:

- Conclusiones relacionadas a las actividades lúdicas utilizadas por las maestras para mejorar el rendimiento académico.
- Conclusiones relacionadas a la efectividad de las mismas para una mejor enseñanza-aprendizaje de los niños.

Recomendaciones

Al culminar el desarrollo de la investigación, se recomendará el uso de las actividades lúdicas en el área de matemática, y de ser positiva su valoración, se establecerá que:

- El uso de material didáctico es muy fundamental para el aprendizaje de los alumnos en esta área.
- Sugerir la utilización de las actividades lúdicas por parte de las maestras para el mejoramiento del aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Considerar las recomendaciones anteriormente planteadas para que los actores: docentes, estudiantes, directivos y futuros profesionales, apliquen las actividades lúdicas como metodología para superar los problemas de bajo rendimiento en todas las áreas.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Con la finalidad de profundizar la investigación que me he propuesto realizar sobre: La actividad lúdica y su influencia en el rendimiento académico en el área e matemáticas en los niños de los segundos años de Educación Básica.

Así como, con el fin de obtener resultados en la presente investigación se aplicará los siguientes técnicas e instrumentos.

TÉCNICA DE LA OBSERVACIÓN.

Esta técnica se la aplicará mediante la observación directa por el lapso de 2 semanas con visitas al establecimiento para reconocer y delimitar el área de estudio sobre el tema de investigación; y con el fin de obtener información empírica que será analizada para

estructurar e interpretar bajo el criterio orientador del marco teórico y conceptual construido en el presente proyecto.

TÉCNICA DE LA ENCUESTA

Una encuesta que será aplicada a los niños y niñas del establecimiento el mismo que me permitirá determinar las sugerencias de cada niño, en lo referente a la actividades lúdicas empleadas por las maestras dentro del aula de clase.

De la misma manera se aplicará una encuesta de tipo psicopedagógica a las maestras de la institución con la finalidad de conocer los criterios sobre la influencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico en el área de matemática.

Población y muestra

En concordancia a que el número investigado es pequeño, no es indispensable establecer la muestra y se tomará como población a todos los alumnos/as del segundo grado paralelo A y B del subnivel Básica Elemental de la Escuela “Miguel Riofrío N°2”, que es un total de sesenta y cinco niños/as con sus respectivas maestras.

| POBLACIÓN INVESTIGADA | PARALELOS | ESTUDIANTES | MAESTRAS | TOTAL |
|------------------------------|------------------|--------------------|-----------------|--------------|
| SEGUNDO | A | 33 | 1 | 34 |
| SEGUNDO | B | 32 | 1 | 33 |
| TOTAL | | 65 | 2 | 67 |

g. CRONOGRAMA

| AÑOS | AÑO 2013 | | | | AÑO 2014 | | | | | | | | | | | | AÑO 2015 | | | | | | | |
|--|----------|-----|-----|-----|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|
| | SEP | OCT | NOV | DIC | ENE | FEB | MAR | ABR | MAY | JUN | JUL | AGO | SEP | OCT | NOV | DIC | ENE | FEB | MAR | ABR | MAY | JUN | JUL | |
| Selección del tema | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisión de bibliografía | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Construcción del proyecto | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Presentación del proyecto | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aprobación del proyecto | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Desarrollo de la investigación | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aplicación de encuestas | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tabulación Análisis e interpretación de datos | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Primer borrador de la tesis | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| Corrección y aprobación de la tesis | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| Agilización de documentos | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| Solicitud de la actitud legal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | |
| Defensa privada | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | |
| Defensa pública | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | |

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Para la elaboración de la presente investigación se ha presupuestado los siguientes rubros:

| PRESUPUESTO | | | |
|--|---------|------------|------------|
| CONCEPTO | PARCIAL | INGRESOS | GASTOS |
| INGRESOS | | | |
| Aportes personales del investigador | | 903 | |
| Aportes para la investigación | | | |
| Diseño del proyecto | 270 | | |
| Desarrollo de la investigación | 350 | | |
| Grado | 283 | | |
| GASTOS CORRIENTES/GASTOS | | | |
| BIENES Y SERVICIOS DE CONSUMO | | | |
| Servicios básicos | | | 17 |
| Energía eléctrica | 8 | | |
| Telecomunicaciones | 9 | | |
| Servicios generales | | | 138 |
| Edición, impresión, reproducción y publicaciones | 95 | | |
| Difusión, información, y publicidad | 18 | | |
| Traslados, instalación, viáticos y subsistencias | 18 | | |
| Pasaje del interior | | | |
| Pasaje al exterior | 7 | | |
| Viáticos y subsistencias en el interior | | | |
| Instalación, mantenimiento y reparación | | | |
| Edificios, locales y residencias mobiliarios | | | |
| Contratación de estudios e investigaciones | | | 38 |
| Servicios de capacitación | | | |
| 1 especialista por 10 días | 30 | | |
| 1 profesor de estadística | 8 | | |
| Gastos de informática | | | 30 |
| Mantenimiento y reparación de equipos y de sistemas informáticos/ equipos informáticos | 30 | | |
| Bienes de uso y consumo corriente | | | 515 |
| Materiales de oficina | 8 | | |
| Materiales de aseo | 7 | | |
| Materiales de impresión, fotografía, producción y reproducción | 450 | | |
| Materiales didácticos, repuestos y accesorios | 50 | | |
| Bienes muebles | | | 165 |
| Mobiliario | 90 | | |
| Libros y colecciones | 75 | | |
| TOTAL DE INGRESOS Y GASTOS | | 903 | 903 |

La elaboración del trabajo de investigación será financiado con los recursos de la autora: Luisa Narcisa Tambo Morocho.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica,*** (2010), de Matemáticas de segundo año. Edición Ministerio de Educación. Quito- Ecuador.
- Aiseberg, B., & Alderoqui, S. (1994). *Didáctica de las Ciencias Sociales*. Madrid-España. Editorial Acme. Pág. 55.
- Carbone, O. (2002). *Juguemos en el jardín*. Argentina. Editorial Statium.
- CREAC S.A (1986). *Educación Preescolar*. Barcelona (España). Pág.84-85.
- Civita, V. *Enciclopedia de la vida*. Pág. 484.
- Duarte Vicente, M. (2013). *Los procedimientos lúdicos en el proceso educativo de la primera infancia*. Revista Varela Vol 1- No 34 Enero-Abril ISSN 1810-3413. Recuperado en <http://revistavarela.rimed.cu/articulos/rv3402.pdf> págs.7-8
- Chamorro, M. C. (2003). *Didáctica de las matemáticas para primaria*. Colección Didáctica Primaria. Impreso en España. Pág. 13.
- Cheateu, P. (1988). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Págs. 489.
- D'Amore, B. (2006). *Didáctica de la matemática*. Impreso Bogotá D.C. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio. Pág. 111-112.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2006). *El Juego educativo*. Lima-Perú. Ediciones Morata, S.L.Pág. 33 – 190.
- Díaz Domínguez, T. (2004). *Pedagogía y Didáctica de la Educación Superior*. Colección Autores. Serie formación. ESUMER, Medellín, Colombia.
- Fandiño Pinilla, M. I. (2011). *Múltiples aspectos del aprendizaje de la matemática*. Impreso en Bogotá D.C. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio. Pág. 133 – 134.
- Guía de aplicación curricular, (2011). *El área de matemáticas en el nuevo currículo*. Impresión Grupo El Comercio. Quito-Ecuador. Grupo Editorial Norma.

Gutierrez, K. (2010). *Sociología del aprendizaje*. Barcelona España. Editorial Kapelux, Primera edición.

Rey, M. E. (2006). *Didáctica de la matemática*. Primer ciclo. Colección respuestas educativas. Buenos Aires. Argentina. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Pág. 11.

Pérez J. (2005). *Actividad lúdica*. Madrid España. Págs.378.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Serie 2. Barcelona España. Editorial Colección Labor Nueva, S. A.

Océano. (2004). *Manuel de juegos, Capítulo, Metodología*. Pág.11. Barcelona España.

Reyes Gómez Melba. (1997). *El taller en trabajo Social: Kimerma.N.OP.Cit.*

ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

ENCUESTA PARA DOCENTES

Estimados docentes.

Con el propósito de recabar información acerca de las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico *con niños y niñas de los segundos grados de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío N°2”, de la ciudad de Loja. Período lectivo 2013-2014*, le solicito a usted de la manera más comedida se digne contestar las siguientes preguntas.

Instrucciones:

Señale con una equis (X) la respuesta.

PREGUNTAS:

1. ¿Marque con una x el área que le gusta enseñar más?

- Entorno Natural y Social ()
- Lengua y Literatura ()
- Matemáticas ()
- Optativa ()

Porqué-----

2. En cuál de las etapas del desarrollo cognoscitivo considera indispensable la actividad lúdica (juego)

- Etapa sensomotora ()
- Etapa pre-operacional ()
- Etapa de operaciones concretas ()
- Etapa de las operaciones formales ()

3. Qué materiales utiliza usted para impartir sus conocimientos.

Pizarra ()

Proyector ()

Cuadernos ()

Carteles ()

Papelógrafos ()

Otros cual: -----

4. ¿Usted como maestra con qué frecuencia elabora los rincones de juego?

a) Cada año lectivo ()

b) Semanales ()

c) Trimestrales ()

d) Quimestrales ()

e) Mensuales ()

f) Quinsenales ()

g) No elabora rincones ()

5. ¿Marque con una x el tiempo que utiliza el juego en una clase diaria?

a) Inicio de la jornada de clase ()

b) Cuarto de hora ()

c) Media hora ()

d) Una hora ()

e) Dos horas ()

f) Toda la jornada ()

6. ¿Cuándo los alumnos tienen problemas de rendimiento académico en las matemáticas usted recurre a:?

- Planificar de nuevo ()

- Recuperar al niño después de las horas de clase ()

- Recurre a la utilización de juegos para motivarlo ()

- Pide a los padres que le ayuden en casa ()

7. ¿Señale los lugares que usted utiliza para impartir sus conocimientos en el área de matemáticas?

✓ Aula de clases (.....)

- ✓ Rincones de trabajo (.....)
- ✓ Patio (.....)
- ✓ Áreas verdes (.....)

8. ¿Marque los recursos didácticos que utiliza para la enseñanza de las matemáticas?

- ✓ Abaco (.....)
- ✓ Naipes (.....)
- ✓ Semillas (.....)
- ✓ Hojas pre-elaboradas (.....)
- ✓ Dominó (.....)
- ✓ Tangram (.....)

9. ¿En qué momento didáctico aplica la técnica del juego?

- Momento inicial ()
- Momento de ejecución ()
- Momento de evaluación ()
- En todo el proceso ()

10. ¿Qué clases de juegos les gusta más a los niños practicar ?

- Juego simbólico _____
- Juego asociativo _____
- Juego cooperativo _____
- Juego de ilusión _____

11. Señale en cuales de las operaciones básicas en el área de matemáticas sus estudiantes tienen mayor dificultad para aprender?

SUMAS ()

RESTAS ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 3



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Estimados estudiantes.

Con el propósito de recabar información acerca de las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundos grados de Educación general Básica de la Escuela “Miguel Riofrío. N°2, de la ciudad de Loja. Período lectivo 2013-2014, le solicito a usted de la manera más comedida se digne contestar la siguiente encuesta.

PREGUNTAS:

1. ¿Te gusta cómo te enseña tu maestra las Matemáticas?

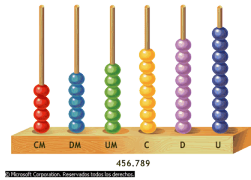
SI ()

NO ()

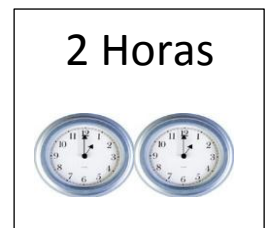
2. ¿Encierra en un círculo la forma como te enseña tú maestra las matemáticas?



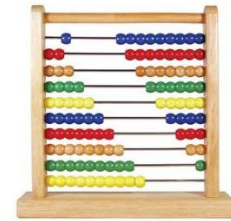
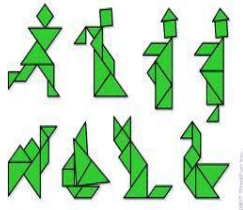
3. ¿Encierra en un cuadrado los recursos didácticos que utiliza tu maestra para enseñarte las sumas y restas?



4. ¿Une con líneas el tiempo que tus padres te dedican para ayudarte en las tareas de matemáticas?



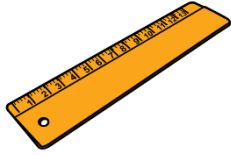
5. ¿Encierra en un triángulo los materiales que utiliza tu profesora en la enseñanza de la Matemáticas?



6. ¿Marca con una X los lugares que te gustaría que tu maestra te enseñe las clases de matemáticas?



7. Encierra los materiales que utiliza tu maestra para enseñarte a medir.



8. ¿En qué operaciones matemáticas encuentras dificultades para aprender?


SUMAS ()

RESTAS ()

9. ¿Resuelve las siguientes sumas?

| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 20 | 50 | 16 | 24 |
| + 5 | + 12 | + 3 | + 6 |
| <hr/> | <hr/> | <hr/> | <hr/> |
| 22 | 12 | 10 | 9 |
| + | + | + | + |
| <hr/> | <hr/> | <hr/> | <hr/> |
| 24 | 17 | 20 | 13 |

10. Tacha lo que no corresponde a cada serie

| | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
|  | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 55 | 60 | 70 | 80 | 85 | 90 | 100 |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXOS 4

Pre-Test antes de la aplicación del taller

Nombre:




Fecha:

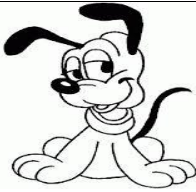
Paralelo:

1. Realiza las siguientes sumas y restas.

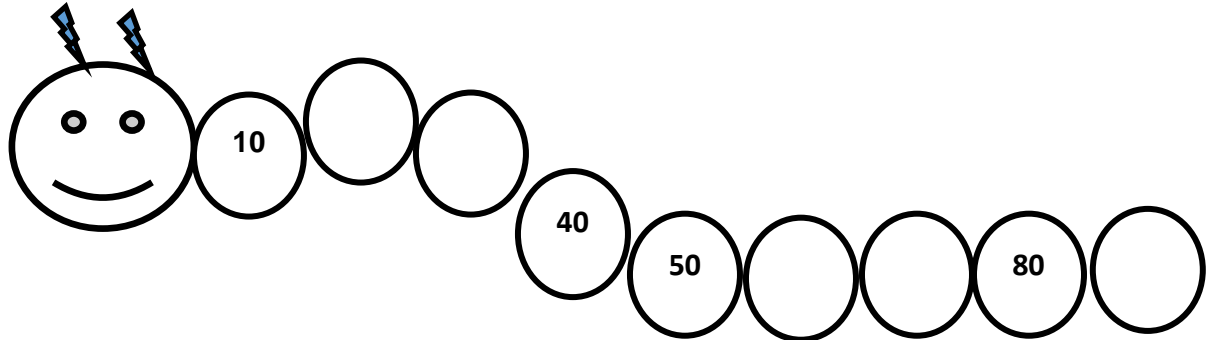
| | | | |
|--|--|---|---|
| $\begin{array}{r} 15 \\ + 9 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 8 \\ + 6 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 24 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 10 \\ + 20 \\ \hline \end{array}$ |
| $\begin{array}{r} 18 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 10 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 24 \\ - 12 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 26 \\ - 14 \\ \hline \end{array}$ |

2. En las relaciones de orden escribe el signo que corresponde > < =

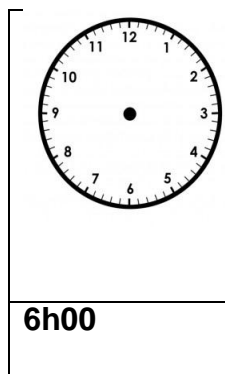
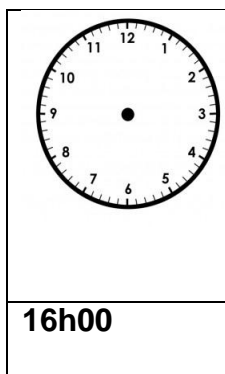
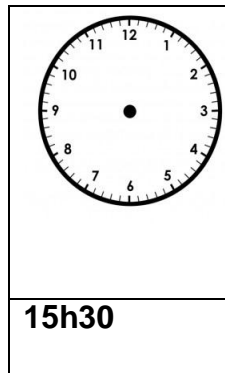
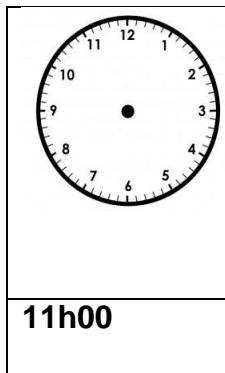
| | | | |
|---|-----------|--|-----------|
|  | 10 | | 10 |
|  | 34 | | 17 |
|  | 56 | | 99 |

| | | | |
|---|----|--|----|
|  | 62 | | 50 |
|---|----|--|----|

3. Completa las series



4. Dibuja las manecillas en cada reloj marcando la hora correcta



5. Escribe el día de la semana o el mes del año que esta antes y después.

| Antes | Día o mes | Después |
|--------------|-------------------|----------------|
| | Lunes | |
| | Abril | |
| | Jueves | |
| | Enero | |
| | Septiembre | |

POS-TES DESPUES DEL TALLER

Nombre:.....


Fecha:


Paralelo:.....


1) Resuelve las siguientes sumas y restas.


| | | | |
|---|---|---|---|
| $\begin{array}{r} 11 \\ + 15 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 27 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 18 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 23 \\ + 11 \\ \hline \end{array}$ |
| $\begin{array}{r} 11 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 49 \\ - 18 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 30 \\ - 19 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 13 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$ |

2) Escribe el signo que corresponde mayor que > menor < igual =

| | | | |
|---|-----------|--|-----------|
|  | 10 | | 20 |
|---|-----------|--|-----------|

| | | | |
|---|-----------|--|-----------|
|  | 39 | | 30 |
|---|-----------|--|-----------|

| | | | |
|---|----------|--|-----------|
|  | 8 | | 15 |
|---|----------|--|-----------|

| | | | |
|---|----|--|----|
|  | 49 | | 49 |
|---|----|--|----|

3) Uno con una línea la situación o actividad que requiere ser realizada en el tiempo adecuado




Actividades que requieren poco tiempo



Actividades que requieren más tiempo



4) Sigue la serie y escribe los meses del año que faltan.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|--|-------|--|--|-------|--|--------|--|---------|--|--|
|  | Enero | | Marzo | | | Junio | | Agosto | | Octubre | | |
|---|-------|--|-------|--|--|-------|--|--------|--|---------|--|--|

5) Reconoce y escribe cuánto vale cada billete



.....



.....



.....



.....

6. Reconoce y escribe cuánto vale cada moneda



ANEXO 5

MODELO DE LOS TALLERES

| |
|---|
| <p style="text-align: center;">AGENDA DE TRABAJO DEL TALLER PRESENCIAL</p> <p>FECHA: Lunes 05 de mayo de 2014 ÁREA: Matemática BLOQUE: No. 5 DURACIÓN: 13h10 a 14h30 (80 minutos) DESTINATARIOS: Alumnos de 2do “B” de la Escuela “Miguel Riofrío No. 2”</p> |
| <p style="text-align: center;">PLAN DE CLASE No. 1 <u>CONTEO DE SEMILLAS Y OBJETOS</u></p> <p>Para desarrollar esta actividad se utilizará material didáctico que ayudará a la percepción visual y auditiva de los niños y niñas y de esta manera logren discriminar las propiedades de conteo de objetos y elementos varios.</p> <p>MATERIAL: Se utilizará diferentes clases de semillas y cubetas de huevos así como variaciones de objetos de diferente tamaño que constan en el aula de clases.</p> <p>EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.</p> <p>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer, representar, escribir y leer los números hasta el 29 en forma concreta, gráfica y simbólica.</p> <p>OBJETIVO: Reconocer el valor posicional de las unidades y decenas hasta dos cifras, por medio de recursos didácticos conocidos, los mismos que incentivarán a los estudiantes aprender divertidamente.</p> |
| <p>DESARROLLO DE LA CLASE:</p> <p>TEMA: NUMEROS NATURALES HASTA EL 29</p> <p><u>Motivación:</u> Canción de los números</p> <p>EXPERIENCIA CONCRETA</p> <ul style="list-style-type: none">• Prestar a cada alumno un grupo de semillas de diferente clase• Que realicen el conteo hasta llegar al número 29 y que ubiquen las semillas que marca la cubeta• Pedir a los alumnos que en su pupitre realicen grupos de decenas y pongan en el lugar correspondiente que marca la cubeta.• Pedir que realice sumas de diferentes formas hasta llegar al número 29• Posteriormente se utilizarán objetos de la clase para realizar una actividad similar a las semillas utilizadas. |

OBSERVACIÓN Y REFLEXIÓN

- Actividades realizadas por la maestra en la pizarra y
- Representación gráfica de los números hasta el 29
- Explicación de las unidades y decenas
- Pedir a los alumnos observar la pág 143 del texto del estudiante.

CONCEPTUALIZACION

- Preguntas a los alumnos
- ¿Qué son las unidades?
- ¿Qué son las decenas?

APLICACIÓN

- Realiza conteo de semillas en la cubeta hasta el numero 29
- Clasifica en unidades y decenas de dos cifras
- Realiza las actividades de la pág. 144 del texto del estudiante.

BIBLIOGRAFIA:

Guitarra, S. Martha Alicia. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular De Educación General Básica Del área de matemática de Segundo Año*. Edición Ministerio de Educación. Quito – Ecuador.

Prócel, A. María Alexandra. (2010). *Texto del estudiante del área de matemática de Segundo Grado*. Segunda edición Ministerio de Educación. Quito – Ecuador.

Prócel, A. María Alexandra. (2010). *Guía del docente del área de matemática de Segundo Grado*. Segunda edición Ministerio de Educación. Quito – Ecuador

Lcda. Georgia I Uchuay C
DOCENTE SUPERVISORA DE AÑO

Sra.Luisa Narcisa Tambo Morocho
ALUMNA INVESTIGADORA

Dr. Luis Polivio Bravo Peñarreta, Mg Sc.

COORDINADOR DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA

LISTA DE COTEJO PARA LA MATRIZ DE DESARROLLO DE DESTREZAS

Equivalencias:

5 = Muy Satisfactorio (MS)

4 = Satisfactorio (S)

3 = Poco Satisfactorio (PS)

| No. | COMPONENTE DE EJE | TOTAL | | | | | | | | |
|-----|---|-------|-----|-----|----|---|---|---|----|---|
| | | 80m | 80m | 80m | PS | % | S | % | MS | % |
| | NÓMINA DE ALUMNOS | | | | | | | | | |
| 1 | <i>Andrade Castillo Joel Sebastián</i> | | | | | | | | | |
| 2 | <i>Beltrán Guanbaña Josué Sebastián</i> | | | | | | | | | |
| 3 | <i>Cabrera Alberca Alejandro Sebastián</i> | | | | | | | | | |
| 4 | <i>Cabrera Gualaquiza Christopher Jesús</i> | | | | | | | | | |
| 5 | <i>Calva Reyes Jheyson Danilo</i> | | | | | | | | | |
| 6 | <i>Cardenas Quizhpe Jairo Alexis</i> | | | | | | | | | |
| 7 | <i>Carrión Gutiérrez Daniel Isaías</i> | | | | | | | | | |
| 8 | <i>Castillo Torres Gonzalo Farhid</i> | | | | | | | | | |
| 9 | <i>Cuenca Tambo Madalein Estefanía</i> | | | | | | | | | |
| 10 | <i>Gonzales Vinces Michelle Anahí</i> | | | | | | | | | |
| 11 | <i>González Gonzales Emily Daniela</i> | | | | | | | | | |
| 12 | <i>Guevara Capa María José</i> | | | | | | | | | |
| 13 | <i>Intriago Intriago Geovanny Jesús</i> | | | | | | | | | |
| 14 | <i>Japón Quiñonez Daniela Alexandra</i> | | | | | | | | | |
| 5 | <i>Jiménez Gahona Erika Noelia</i> | | | | | | | | | |
| 16 | <i>Jiménez Malla Jostin Alejandro</i> | | | | | | | | | |
| 17 | <i>Labanda Sánchez Stalin Geovanny</i> | | | | | | | | | |
| 18 | <i>Macanchi Alarcón Lisenic Dominic</i> | | | | | | | | | |
| 19 | <i>Maurat Medina Michelle Jackeline</i> | | | | | | | | | |
| 20 | <i>Orellana Montaña Jhosselin Dayana</i> | | | | | | | | | |
| 21 | <i>Paccha Puga Bryan Alexander</i> | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|-------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 22 | <i>Patino Macas Jonathan Fernando</i> | | | | | | | | | |
| 23 | <i>Quituisaca Suquilanda Leonel Alejandro</i> | | | | | | | | | |
| 24 | <i>Quizhpe Viscaino Anthony Jesús</i> | | | | | | | | | |
| 25 | <i>Ramón Albán Adrián Sebastián</i> | | | | | | | | | |
| 26 | <i>Rivera Bermeo willían Mateo</i> | | | | | | | | | |
| 27 | <i>Romero Jarramillo Yandry Estivar</i> | | | | | | | | | |
| 28 | <i>Salinas Ayora Mardie Jnneth</i> | | | | | | | | | |
| 29 | <i>Troya Rodríguez Camila Sofía</i> | | | | | | | | | |
| 30 | <i>Veintimilla Gálvez Dayanara Arelis</i> | | | | | | | | | |
| 31 | <i>Laband a Daniela Salomé</i> | | | | | | | | | |
| 32 | <i>Puga Capa Daniel Alejamdro</i> | | | | | | | | | |
| Tota l | | | | | | | | | | |

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

POBLACIÓN: Escuela “Miguel Riofrío N°2” Sección vespertina, Parroquia San Sebastián de la ciudad de Loja.

MUESTRA: Estudiantes de Segundo Grado A y B del Subnivel Básica Elemental, de Educación General Básica.

| OBJETIVOS | MÉTODOS | ACTIVIDADES | RESULTADOS |
|--|-------------------------------------|--|--|
| Objetivo:1 Descripción de la realidad temática | Método:1 Inductivo Deductivo | Consulta de las categorías teóricas de la realidad temática | Síntesis teórica conceptual de las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática. |
| Objetivo:2 Elaboración de un diagnóstico del objeto de estudio. | Método:2 Analítico-sintético | Elaboración de las técnicas y aplicación de los instrumentos Encuestas realizadas a las maestras y a los | Determinar las deficiencias y dificultades en la aplicación de las actividades lúdicas |

| | | | |
|---|--|--|---|
| | | estudiantes, y la observación directa por parte de la investigadora. | para mejorar el rendimiento académico de los alumnos. |
| Objetivo:3 Elaboración del taller. | Método:3 Bibliográfico Descriptivo Explicativo | Elaboración y selección del taller. Fundamentación teórica conceptual. Selección de materiales | Desarrollo de estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento académico en los alumnos mediante las actividades lúdicas. |
| Objetivo:4 Aplicación del taller. | Método:4 Taller y observación | Construcción de ejercicios | -Cambio de actitudes en los alumnos. -Superación parcial del problema. -Objetivos alcanzados -Implementación de las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento en los alumnos. |
| Objetivo:5 Valorar la efectividad del taller con las actividades lúdicas implementadas en los alumnos de segundos grados. | Método:5 Evaluación valorativa | -Instrumentos de evaluación (pos-tes)- -Coeficiente de correlación de Pearson | -Cambio de actitudes por parte de los docentes y directivos de la institución -Mejora del rendimiento académico de los alumnos en el área de la matemática -Superación parcial del taller y objetivos alcanzados. |

ANEXO 6









ÍNDICE

| CONTENIDOS | PÁG |
|--|------------|
| – PORTADA | i |
| – CERTIFICACIÓN | ii |
| – AUTORÍA | iii |
| – CARTA DE AUTORIZACIÓN | iv |
| – AGRADECIMIENTO | v |
| – DEDICATORIA | vi |
| – MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO | vii |
| – MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS | viii |
| – ESQUEMA DE TESIS | ix |
| a. TÍTULO | 1 |
| b. RESUMEN | 2 |
| SUMMARY | 3 |
| c. INTRODUCCIÓN | 4 |
| d. REVISIÓN DE LITERATURA | 7 |
| ACTIVIDAD LÚDICA | 7 |
| CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA | 7 |
| FINALIDADES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA | 8 |
| CONCEPTO DEL JUEGO | 8 |
| EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA | 10 |
| DESARROLLO INTELECTUAL A TRAVÉS DEL JUEGO | 11 |
| VYGOSTKY Y SU TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO | 11 |
| PROCEDIMIENTOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA | 12 |
| Movimiento y drama | 12 |
| Construcción | 13 |
| Rincón de juegos de mesa | 13 |
| Rincón de la tienda | 13 |
| Rincón de tangram´ y geo plano | 13 |
| Rincón de proyectos y creación | 14 |

| | |
|--|----|
| El juego como motivación | 14 |
| SIGNIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS LÚDICOS | 14 |
| RENDIMIENTO ACADÉMICO | 16 |
| GENERALIDADES DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO | 17 |
| CARACTERÍSTICAS DEL RENDIMIENTO ESCOLAR | 18 |
| TIPOS DE RENDIMIENTO ESCOLAR | 19 |
| Rendimiento individual | 19 |
| Rendimiento general | 19 |
| Rendimiento específico | 19 |
| FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO | 20 |
| DIAGNÓSTICO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO | 21 |
| La evaluación del rendimiento instructivo individual. | 21 |
| La evaluación del proceso instructivo individual | 21 |
| La evaluación del proceso instructivo global | 22 |
| La evaluación del proceso educativo del alumno | 23 |
| La evaluación del rendimiento de la institución educativa. | 23 |
| La evaluación del rendimiento del personal docente | 23 |
| EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA | 24 |
| PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA | 25 |
| APLICAR ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. | 26 |
| . ¿Qué es un taller? | 26 |
| ¿Cómo se desarrolla un taller con niños? | 27 |
| Evento | 27 |
| OBJETIVOS DE LOS TALLERES | 27 |
| Objetivo general | 27 |
| Objetivos Específicos | 27 |
| Clase demostrativa | 28 |
| Definición | 28 |

| | |
|---|-----|
| Talleres aplicados | 28 |
| Motivación | 28 |
| Experiencia concreta | 28 |
| Reflexión | 29 |
| Conceptualización | 29 |
| RECURSOS DIÁCTICOS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA | 29 |
| EL ÁBACO | 30 |
| LAS SEMILLAS INTELIGENTES | 31 |
| LAS REGLETAS | 32 |
| Algunos juegos que pueden hacerse | 32 |
| JUGANDO CON LOS DADOS | 33 |
| EL DOMINÓ | 34 |
| JUEGOS PARA APRENDER LAS HORAS EN EL RELOJ | 35 |
| JUGANDO CON LOS BILLETES Y MONEDAS | 35 |
| VALORACIÓN DE LA EFICIENCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS | 36 |
| Evaluación de los talleres | 36 |
| Pre-test | 36 |
| Objetivos que persigue la realización del pre-test | 37 |
| Pos-Test | 37 |
| Comparación del pre-test y el pos-test | 37 |
| e. MATERIALES Y MÉTODOS | 39 |
| f. RESULTADOS | 42 |
| g. DISCUSIÓN | 104 |
| h. CONCLUSIONES | 110 |
| i. RECOMENDACIONES | 111 |
| j. BIBLIOGRAFÍA | 112 |
| k. ANEXOS | 115 |
| a. TEMA | 116 |
| b. PROBLEMÁTICA | 117 |
| c. JUSTIFICACIÓN | 120 |

| | |
|--|-----|
| d. OBJETIVOS | 122 |
| e. MARCO TEÓRICO | 123 |
| ETAPAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO | 126 |
| Etapas del Desarrollo Infantil | 126 |
| Introducción | 126 |
| Desarrollo Intelectual | 127 |
| Etapa pre-operacional | 127 |
| Desarrollo Psicológico | 128 |
| Desarrollo Social | 129 |
| ACTIVIDAD LÚDICA | 130 |
| Concepto | 130 |
| Características de la actividad lúdica | 131 |
| Finalidades de la actividad lúdica | 132 |
| Concepto del juego | 132 |
| Definiciones del juego | 133 |
| Desarrollo intelectual a través del juego | 134 |
| El desarrollo de la afectividad a través del juego | 134 |
| El desarrollo social a través del juego | 135 |
| Componentes del juego | 136 |
| El juego como estrategia metodológica | 137 |
| Desarrollo de rincones a través del juego | 138 |
| Movimiento y drama | 139 |
| Construcción | 139 |
| Rincón de juegos de mesa | 139 |
| Rincón de la tienda | 139 |
| Rincón de tangram´ y geoplano | 140 |
| Rincón de proyectos y creación | 140 |
| El juego como motivación | 140 |
| RENDIMIENTO ACADÉMICO | 141 |
| Definición de rendimiento académico | 141 |
| Características del rendimiento escolar | 142 |

| | |
|--|-----|
| Tipos de rendimiento escolar | 142 |
| Rendimiento individual | 142 |
| Rendimiento general | 142 |
| Rendimiento específico | 143 |
| Enseñanza | 143 |
| Aprendizaje | 144 |
| Planificación curricular | 145 |
| Ejecución del currículo | 145 |
| Evaluación curricular | 146 |
| Lineamientos básicos de la didáctica | 147 |
| Principios orientadores de la didáctica | 148 |
| EL Aprendizaje de las matemáticas | 149 |
| Importancia de la matemática | 150 |
| Objetivos de las matemáticas | 150 |
| ¿Por qué es difícil aprender matemáticas? | 151 |
| El aula de matemáticas | 152 |
| Conceptualizaciones de la didáctica de las matemáticas | 152 |
| Comunicar la matemática y el aprendizaje | 153 |
| Lenguajes de la matemática en el aula | 153 |
| Los bloques curriculares y su organización | 154 |
| Significación de los métodos lúdicos y sus diferentes tipos de juego para la enseñanza-aprendizaje de los niños. | 155 |
| APLICAR ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REDUCIR LAS DEFICIENCIAS ENCONTRADAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO | 157 |
| Qué es un taller? | 157 |
| ¿Cómo se desarrolla un taller con niños? | 158 |
| Evento | 158 |
| OBJETIVOS DE LOS TALLERES | 158 |
| Objetivo general | 158 |
| Objetivos Específicos | 158 |
| Clase demostrativa | 159 |

| | |
|--|-----|
| Definición | 159 |
| Pasos para elaborar una clase | 159 |
| Motivación | 159 |
| Experiencia concreta | 159 |
| Reflexión | 160 |
| Conceptualización | 160 |
| VALORACIÓN DE LA EFICIENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS | 163 |
| Aplicación del taller | 163 |
| Evaluación del taller aplicado | 163 |
| VALIDACIÓN DEL TALLER | 164 |
| Introducción | 164 |
| Caracterización de los estudiantes de segundo grado | 165 |
| f. METODOLOGÍA | 166 |
| g. CRONOGRAMA | 173 |
| h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO | 174 |
| i. BIBLIOGRAFÍA | 175 |
| ÍNDICE | 200 |