



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

#### TÍTULO

ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; mención: Educación Básica

#### AUTOR

Carlos Alberto Abraham Ontaneda

#### DIRECTOR

Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán Mg. Sc.

LOJA- ECUADOR

2019

## **CERTIFICACIÓN**

**Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán Mg. Sc.**

**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

**CERTIFICA:**

Haber dirigido, asesorado, monitoreado y evaluado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018**, de autoría del Sr. **CARLOS ALBERTO ABRAHAM ONTANEDA** el mismo por ajustarse al Art. 139 del Reglamento del Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, reúne los requisitos legales reglamentarios. Por tal razón, autorizo su presentación para que continúe con el trámite de graduación correspondiente.

Loja, 28 de agosto de 2018



**Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán Mg. Sc.**

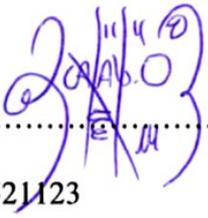
**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Carlos Alberto Abraham Ontaneda, declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja, y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales por el contenido de la misma.

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

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

**Firma:** .....

**Cédula:** 1104521123

**Fecha:** Loja, 19 de Junio del 2019

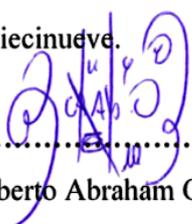
**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO**

Yo, Carlos Alberto Abraham Ontaneda, declaro ser autor del presente trabajo de investigación titulado: ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018, como requisito para obtener el grado de Licenciado 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 tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los diecinueve días del mes de Junio del dos mil diecinueve.

Firma: .....

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

**Cédula:** 1104521123

**Dirección:** Loja, Barrio Los Geranios, Calles: Crisantemos y Amapolas

**Correo Electrónico:** carl7nk@gmail.com

**Teléfono:** 2104194      **Celular:** 0994332609

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Director de Tesis:** Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán Mg. Sc

**Presidente:** Dr. José Luis Arévalo Torres Mg. Sc.

**Primer Vocal:** Ing. Julio Cesar Idrobo Contento Mg. Sc.

**Segundo Vocal:** Dr. Oswaldo Soria Duarte Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la carrera de Educación Básica y especialmente a aquellos docentes que me brindaron su conocimiento y su experiencia para el desarrollo profesional y personal.

Al director de tesis Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán Mg. Sc, quien me guio y asesoró a través de su conocimiento para obtener resultados positivos al término del trabajo investigativo.

Así mismo agradezco a las autoridades y personal docente de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, quienes gentilmente me han brindado su valiosa colaboración poder realizar el presente trabajo investigativo.

**El autor.**

## **DEDICATORIA**

Primeramente a Dios por ser mi guía y fortaleza y el centro de mi vida, a mis padres Apolonio y Julia por su apoyo incondicional, en especial a mi hijo Farid que es el motor de mi vida, y la razón principal de mi superación y esfuerzo, a mis hermanos por su ayuda y apoyo en mi diario caminar, a mi familia en general que creen en mí, a mis amistades que han sido mi apoyo y superación, y demás amigos que de alguna manera han aportado en mi vida y en esta meta.

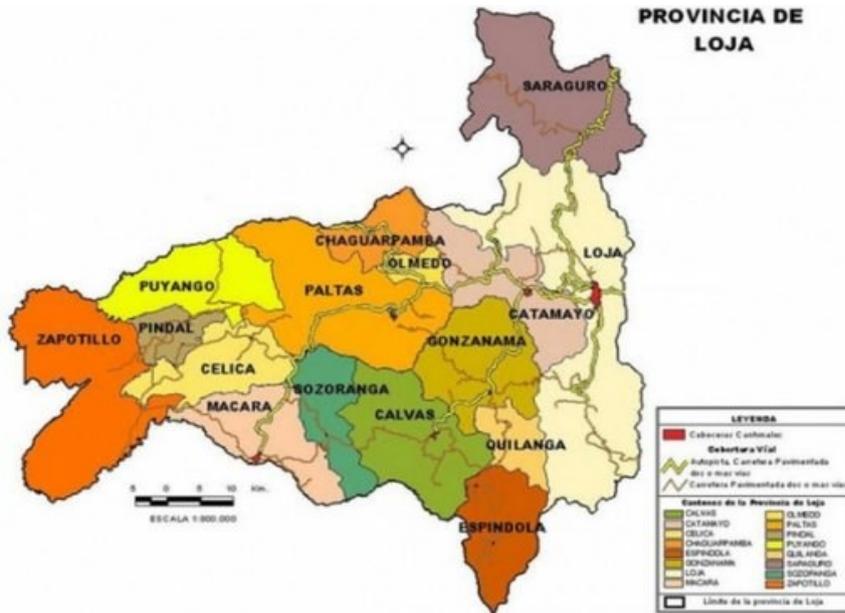
**El autor.**

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR /TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA -AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
<b>TESIS</b>	Carlos Alberto Abraham Ontaneda.  ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018	UNL	2019	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	BARRIO CENTRAL	<b>TESIS</b>	<b>Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Educación Básica</b>

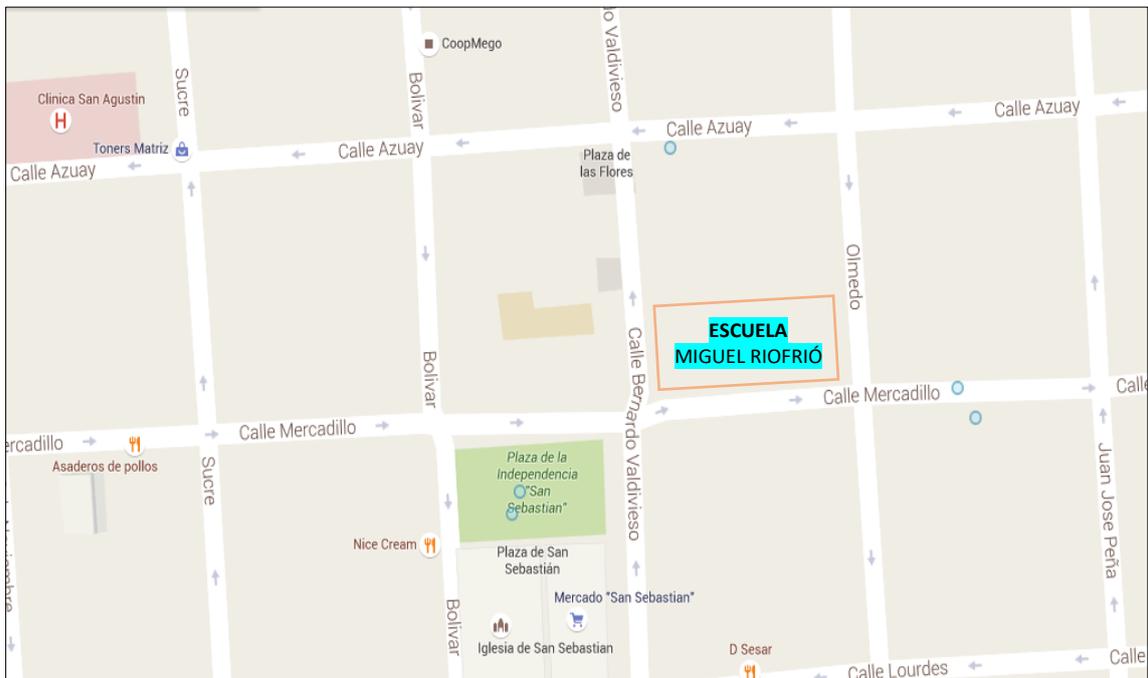
# MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

## UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



## CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN

### ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO



## 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.** TÍTULO
  - b.** RESUMEN  
ABSTRACT
  - c.** INTRODUCCIÓN
  - d.** REVISIÓN DE LITERATURA
  - e.** MATERIALES Y MÉTODOS
  - f.** RESULTADOS
  - g.** DISCUSIÓN
  - h.** CONCLUSIONES
  - i.** RECOMENDACIONES
    - PROPUESTA ALTERNATIVA
  - j.** BIBLIOGRAFÍA
  - k.** ANEXOS
    - PROYECTO DE TESIS
    - OTROS ANEXOS

**a. TÍTULO**

ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES  
PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO  
GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018.

## **b. RESUMEN**

La presente investigación titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018, tuvo como objetivo general: Promover el uso de las estrategias lúdicas como alternativa en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018; fue un estudio del tipo cuali-cuantitativo de carácter mixto. Los métodos utilizados fueron cualitativo, inductivo, cuantitativo, deductivo, científico, histórico, analítico, sintético y estadístico; como instrumentos de investigación se empleó la técnica de la encuesta a una población de 30 estudiantes y 2 docentes, en donde se pudo determinar un interés generalizado por la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje tanto en el aula como en el cumplimiento de tareas, por lo que se formula y desarrolla la propuesta alternativa denominada “Jugando Aprendo Mejor”, dirigida a los estudiantes; para su validación se hace referente al registro de calificaciones en donde se pudo llevar una secuencia del taller. Se puede concluir que posterior a la aplicación de la propuesta alternativa, los estudiantes adquirieron hábitos de estudio de forma autónoma evidenciándose en un aprendizaje activo, creativo e innovador al desarrollar las tareas escolares de manera responsable, mejorando los conocimientos en matemática y el rendimiento académico.

## **ABSTRACT**

The present investigation entitled STRATEGIES LIKES AS AN ALTERNATIVE IN THE SCHOOL TASKS FOR THE DEVELOPMENT OF THE SKILLS IN MATHEMATICS OF THE SEVENTH GRADE "A". SCHOOL "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIOD 2017 - 2018, had as general objective: Promote the use of play strategies as an alternative in school tasks for the development of skills in mathematics of the seventh grade "A". School "Miguel Riofrío". Canton Loja period 2017- 2018; It was a mixed qualitative-quantitative study. The methods used were qualitative, inductive, quantitative, deductive, scientific, historical, analytical, synthetic and statistical; As research instruments, the survey technique was used for a population of 30 students and 2 teachers, where a generalized interest could be determined by the application of playful strategies for learning both in the classroom and in the fulfillment of tasks. what is formulated and developed the alternative proposal called "Jugando Aprendo Mejor", aimed at the students, for its validation is done regarding the record of grades where a sequence of the workshop could be taken. It can be concluded that after the application of the alternative proposal, students acquired study habits in an autonomous way evidencing themselves in an active, creative and innovative learning when developing school tasks in a responsible way, improving knowledge in mathematics and academic performance

### **c. INTRODUCCIÓN**

Siendo consciente que las investigaciones, promueven el desarrollo científico, tecnológico y cultural, sobre todo tratando de superar aspectos negativos que están influyendo en el desarrollo socioeconómico de la sociedad. Con este criterio la investigación se centró en el tema: Estrategias lúdicas como alternativa en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017 – 2018, con el objetivo principal de promover el uso de las estrategias lúdicas como alternativa en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017-2018.

De esto se desprende los objetivos específicos que se plantea para llegar a cumplir la meta establecida y son los siguientes: Fundamentar teóricamente las variables de estudio estrategias lúdicas y destrezas; Diagnosticar la necesidad de las estrategias lúdicas en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018; Diseñar estrategias lúdicas en tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018; Aplicar estrategias lúdicas en las tareas escolares para desarrollar las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018; Validar la efectividad de las estrategias lúdicas en las tareas escolares para desarrollar destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018.

El presente trabajo de investigación es el tipo cuali-cuantitativo de carácter mixto; se hizo uso de distintos métodos de investigación entre ellos: cualitativo, inductivo, deductivo, científico, histórico, analítico y sintético. Para la correcta fundamentación y sustento teórico del mismo, se utilizó como instrumentos, la encuesta tanto a docentes como estudiantes; se contó con la participación de 30 estudiantes y 2 docentes del séptimo grado paralelo “A” quienes dieron respuestas a las diferentes preguntas que contenían los respectivos instrumentos.

La investigación está basada en dos variables específicas y fundamentales: estrategias lúdicas y destrezas con criterio de desempeño. En la primera variable se seleccionó las

estrategias más adecuadas y aplicables a este proceso, con la finalidad de acrecentar el conocimiento sobre las estrategias que permiten utilizar, de manera más efectiva, en el proceso de enseñanza - aprendizaje. En la segunda variable se analizó el concepto de destrezas con criterio de desempeño, dando a conocer cómo se encuentran estructuradas, la forma de evaluarlas según las destrezas con criterio de desempeño.

Para finalizar con este trabajo se deja plasmado las conclusiones y las recomendaciones como aporte a las alternativas didácticas innovadoras, a más de ser fuente de consulta para todas aquellas personas interesadas en ampliar sus conocimientos; la aplicación de la propuesta demostró una evidente mejora del cumplimiento de tareas escolares para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en el área de matemáticas a través de la aplicación de estrategias lúdicas.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **ESTRATEGIAS LÚDICAS**

#### **CONCEPTO**

El término “estrategia” era utilizado para referirse a las operaciones militares, sin embargo, se le atribuyó un significado en el ámbito educativo, el cual se denomina a los procesos seleccionados que se organizan con el claro objetivo de poder alcanzar un propósito determinado en el ámbito de la enseñanza aprendizaje.

Al respecto Ferreiro manifiesta que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender” (Ferreiro , 2009, p. 69). Entonces el término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas.

Por lo dicho sea en el ámbito educativo o militar siempre llevará un fin similar que es determinar o seleccionar actividades y procesos que nos permitan conseguir un objetivo propuesto, en el ámbito educativo es responsabilidad del docente el escoger las estrategias lúdicas adecuadas para cada situación de aprendizaje; el trabajo del maestro está siempre enmarcado a la utilización de estrategias que ayuden a mejorar los procesos educativos.

La lúdica es una estrategia que más se destaca puesto que puede ser denominada como un conjunto de acciones que lleva a efecto una persona, para lograr un fin u objetivo planteado ya sea a corto o largo plazo. Fomenta la adquisición de saberes en donde la actividad creativa y el conocimiento se consolidan en busca para desarrollar destrezas. Este tipo de estrategias deben tener una planificación o pasos a seguir para que lo propuesto se llegue a cumplir satisfactoriamente.

Según lo manifestado, las estrategias lúdicas “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (Díaz y Hernández 2002, p. 234). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y

comprensión. Para lo cual, "Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando" (Guerrero, 2014, p. 34).

La utilización de estrategias lúdicas requiere que los recursos didácticos que utiliza el docente sean totalmente dinámicos, los contenidos dejan de ser absolutamente pasivos, para transformarse en interesantes y necesarios para lograr el aprendizaje.

## **BENEFICIOS**

Las estrategias lúdicas, presentan beneficios que son irrefutables en el campo educativo, los docentes actualmente debemos innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que los estudiantes hoy en día se encuentran creciendo en un ambiente donde la tecnología ha invadido sus vidas, despojando al docente del factor sorpresa en las aulas, sin embargo, el juego y la diversión son inherentes al niño lo cual debe ser aprovechado al máximo dentro del proceso educativo.

A continuación, se detallan algunos beneficios tomados de Benítez 2010, autor de "Las estrategias de Aprendizaje" que en su parte fundamental dice:

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva.
- Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando.
- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos o evaluarlos.
- El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no.
- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades.
- El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad.

- Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones, la creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje.
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo. (Benítez, 2010, pág. 24)

Las actividades lúdicas pueden ser utilizadas en cualquier momento de la clase con la finalidad de motivar e incentivar a los estudiantes a que aprenda de esta manera a desarrollar destrezas con criterio desempeño, ya que son el punto clave del aprendizaje dentro del ámbito de estudio.

En el proceso educativo la actividad lúdica ayuda a los estudiantes a fortalecer la autoconfianza, la independencia y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en las actividades educativas primordiales. El juego al aplicarlo como estrategia permite divertirse, relajarse y socializar con las demás personas, por lo tanto, es integrador, ayudando a desarrollar física e intelectual a los estudiantes. Por lo expuesto, la lúdica potencia el aprendizaje, a lo que Nunez considera que:

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

Por lo tanto, la lúdica tiene múltiples beneficios en el proceso educativo, con la finalidad de lograr un desarrollo óptimo en los niños y de convertir del juego en algo productivo que permita a los niños desarrollarse intelectualmente a la vez que se diviertan, son de gran importancia las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

## **LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS.**

Las estrategias lúdicas pueden ser aplicables dentro del ámbito educativo y a su vez ser desarrolladas en la vida personal siendo una opción para la solución de problemas cotidianos,

cada una de las estrategias diseñadas para trabajar con los niños debe ser llamativa e interesante lo que permitirá captar la atención al cien por ciento y logrará enriquecer los conocimientos.

La implementación de la lúdica como estrategia pedagógica en el aprendizaje en las áreas de formación, es promover más allá de un cambio pasivo a un cambio activo y armonioso, en el que no se llegue de forma arbitraria a imponer un concepto, sino que por el contrario se realice un proceso en el que se tenga en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes para la construcción de un nuevo conocimiento. (Márquez, Foronda, & Córdoba, 2016, p. 2)

Los docentes muestran la propuesta lúdica como una manera de desarrollar y consolidar destrezas, los estudiantes son los que ejecutan los juegos, asimilando los contenidos impartidos; es importante tomar en cuenta los conocimientos previos que tienen los niños, de esta manera logra fortalecer e integrar el nuevo aprendizaje, así:

El aprendizaje de las matemáticas debe posibilitar a los estudiantes la aplicación de los conocimientos fuera del ámbito escolar donde deben tomar decisiones, enfrentarse y adaptarse a situaciones nuevas, exponer opiniones y ser receptivos respecto a la de los demás. Es importante relacionar los contenidos de aprendizaje con la experiencia cotidiana de los estudiantes, así como presentarlos y enseñarlos en un contexto de situaciones problemáticas y de intercambio de puntos de vista. (Marín Bustamante & Mejía Henao, 2015, p. 23)

Al relacionar las estrategias lúdicas, con los conocimientos adquiridos en matemáticas es posible entender como el estudiante se vuelve capaz de relacionar lo aprendido con problemas cotidianos, proponiendo alternativas de solución a los mismos. Esto demuestra que adquirió un aprendizaje significativo, propiciando el desarrollo de criticidad frente a su realidad.

## **EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA.**

Actualmente existen juegos propicios para utilizarlos en la matemática, más el docente tiene la responsabilidad de escoger aquellos que mejor se adapten a la situación, para lograr

estimular el aprendizaje y potenciar el descubrimiento de los nuevos conocimientos impartidos y motive a los estudiantes a aprender. La estrategia lúdica será el factor sorpresa que ayudará a consolidar los aprendizajes matemáticos; adheridos a la diversión, el juego y la matemática, además de familiarizarlos con todos los procesos básicos de la matemática, por lo anteriormente expuesto el autor Galán 2014 citando a Guzmán 1989 dice lo siguiente:

Desde una perspectiva científica de las matemáticas podemos afirmar que, “El investigador matemático experimentado suele empezar su aproximación a la cuestión que le atrae en clave de juego abierto a la sorpresa, al misterio que espera desvelar con el esfuerzo placentero del descubrimiento”. (De Guzmán, 1989, p.64), y ese descubrimiento es el que debemos transmitir a nuestros alumnos, a partir del estímulo de la propia acción que el juego matemático atañe, debemos ayudarle a desarrollar su mente y sus potencialidades intelectuales, sensitivas y sociales con el propio interés que produce. (Galan, 2014, p. 12)

La afirmación del autor refleja la situación real que se presenta al enseñar con el juego, en donde el estudiante responde positivamente al misterio, al reto que le produce descubrir hasta donde es capaz de utilizar sus habilidades intelectuales o motrices. Al comenzar un juego se establecen sus reglas mismas que deben ser cumplidas para su desenvolvimiento normal, cumpliéndose de esta forma con la finalidad de divertirnos, el juego no solo ayuda para la parte distractora, también permite el desarrollo físico e intelectual, potenciando nuestro desarrollo psicosocial, por lo tanto, es un complemento para la matemática, entonces, combinarlas es un factor detonante para un aprendizaje significativo así:

Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y lo posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la Matemática y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático. (Ferrero, 2004, pág. 52)

Por anteriormente citado, el juego, sirve para despertar el interés y motivación del niño hacia el aprendizaje de las matemáticas, con conceptos más abstractos a través de una experiencia concreta, se debe utilizar una metodología activa y motivadora, haciendo uso de materiales y actividades de carácter lúdico, en la educación básica, trata de guiar a los alumnos en los conocimientos básicos e imprescindibles a lo largo del año lectivo.

## **REFLEXIONES PARA INCLUIR EL COMPONENTE LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSEÑANZA**

Al momento de utilizar el componente lúdico el docente previamente debe seleccionar y buscar juegos que se adapten a los contenidos a impartir y la destreza a desarrollar, para que estas estrategias cumplan con el objetivo establecido; debe procurarse el no emplearlas para cubrir el tiempo no planificado.

A continuación, se menciona reflexiones propuestas por el autor Benítez 2008 basadas en las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico, según el autor estas ayudarán a mejorar la enseñanza aprendizaje de la forma como sigue:

- Los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tienen que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado, no para acabar la clase si ha sobrado tiempo o como actividad de relleno.
- Se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado.
- Un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos.
- Las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la

actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz. (Benítez G. S., 2008, pág. 25).

Los juegos para ser aplicados a los alumnos deben estar enmarcados en los aspectos expuestos anteriormente, todo juego debe cumplir con un fin planteado, sin olvidar tomar en cuenta las capacidades y habilidades de los estudiantes, evitando la sobreutilización de estrategias lúdicas puesto que puede convertirse en algo aburrido y monótono.

El docente debe, presentar a sus alumnos las ideas para ser debatidas y así llegar a una nueva manera de comprender los temas, el juego siempre ha sido un aliado de la educación, pero quizá se destinado por lo general al área de educación física, por lo tanto, debe retomarse estas prácticas para lograr crear un ambiente de trabajo divertido, donde la creatividad sea el principal ingrediente

Savazzini concluye lo siguiente:

La apuesta y puesta en juego de la actividad lúdica supone posicionarse como docente, desde un lugar corrido del saber absoluto, y de la certeza total, decididamente entramado con el alumno, desde una perspectiva de enseñanza y aprendizaje que supone este proceso en dialéctica constante. Con fuertes bases en el paradigma de aprendizaje colaborativo, recuperando la herramienta del juego para algunos momentos de la clase, se intentará promover a través de él, la aparición de mayor creatividad, flexibilidad, distensión grupal, creación de buen clima de trabajo, cohesión grupal, y aprendizaje significativo de contenidos que estén incluidos en el dispositivo lúdico. (Savazzini, 2014, pág. 86)

La lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros. La lúdica confina algunas dimensiones de la vida del ser humano, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, jugar es un método que se adapta a las diferencias entre los participantes, especialmente a sus diferencias de ritmos y estilos de aprendizaje.

## TIPOS DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a la que apuntan o por el desarrollo que promueven. Es posible distinguir, por ejemplo, entre juegos didácticos para niños de hasta 3 años, juegos didácticos para niños de entre 3 y 6 años y juegos didácticos para niños mayores de 6 años, por ejemplo, para ratificar lo antes mencionado es necesario citar autores que dicen: <http://tipos.com.mx/tipos-de-juegos-didacticos>. Otra clasificación que permite hablar de distintos tipos de juegos didácticos está vinculada a la formación. Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas. Los juegos didácticos volitivos-conductuales, por su parte, promueven la iniciativa, la disciplina, el respeto y la perseverancia. Otro tipo de juego didáctico es el afectivo-motivacional, que suscita el desarrollo de la solidaridad y la camaradería. (TIPOS.com.mx, 2011)

Uno de los beneficios de utilizar juegos didácticos es que los alumnos activan su aprendizaje de manera natural ya que aprenden divirtiéndose, lo cual mejora el proceso ya que se liberan de la presión que con lleva adquirir nuevos conocimientos, es necesario que los docentes clasifiquen los juegos de acuerdo a la edad de los alumnos, esto facilitara su ejecución, evitando la frustración o el agotamiento físico e intelectual innecesariamente.

En el marco de varias investigaciones sobre el tema se ha descubierto algunas tipologías de juegos cuyo estudio debe hacerse de forma más detallada. Dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños, estos juegos son:

- El juego heurístico. – Elionor Goldschmied
- El juego psicomotor.
- El juego educativo. – O. Decroly
- El juego y las nuevas tecnologías.

- El juego popular.
- El juego multicultural.
- El juego competitivo y el cooperativo. (Martínez, 2011, p. 22)

## **DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

### **CONCEPTO**

Las destrezas con criterio desempeño parten de la Actualización y Fortalecimiento Curricular, son las acciones o actividades ejecutadas por el docente, quien enseña, para que el estudiante tenga un nivel de razonamiento desarrollado, que le permitirá al estudiante, aplicar de una manera continua y metódica los conocimientos impartidos dentro del proceso del aprendizaje.

Autores vinculados al Ministerio de Educación que se han dedicado al estudio de las destrezas plantean:

Las destrezas con criterios de desempeño refieren a contenidos de aprendizaje en sentido amplio destrezas o habilidades, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido. Ponen su acento en la utilización y movilización de un amplio abanico de conocimientos y recursos, tanto internos (recursos psicosociales del aprendiz) como externos (recursos y saberes culturales). Destacan la participación y la actuación competente en prácticas socioculturales relevantes para el aprendiz como un aspecto esencial del aprendizaje. Subrayan la importancia del contexto en que se han de adquirir los aprendizajes y dónde han de resultar de utilidad a los estudiantes. (MEC, 2016, p. 46)

El objetivo de desarrollar las destrezas con criterio de desempeño es que los aprendizajes sean funcionales, y se utilicen los conocimientos optimizados en forma práctica, tomando en cuenta el contexto en donde se desenvuelve el aprendiz,

Otra definición nos proporciona el Ministerio de Educación es:

Destrezas con criterios de desempeño: Expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño, siendo estos de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, valorativos, entre otros. Adaptaciones a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica - Para Trabajo de Aula Se expresarán respondiendo a las siguientes interrogantes: ¿Qué debe saber hacer? Destreza ¿Cómo debe saber? Conocimiento ¿Con qué grado de complejidad? Precisiones de profundización. (MEC , 2013, p. 53).

De acuerdo a lo manifestado, las destrezas con criterios de desempeño crean un referente para que los docentes realicen la planificación micro curricular, tomando en cuenta todos los aspectos que deben tener al momento de planificar la clase. Dependiendo del desarrollo de los niños se aplicarán de forma gradual y organizada los conocimientos conceptuales, con diversos niveles de integración y complejidad.

## **ESTRUCTURA Y CLASIFICACIÓN DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

Al momento de aplicar las destrezas con criterio de desempeño en el proceso educativo, ayudarán a los docentes a optimizar la calidad del aprendizaje utilizándolas acorde a los bloques curriculares establecidos que constan en el fortalecimiento curricular. Lo que permitirá conocer al final del proceso si los conocimientos han sido adquiridos de manera significativa y de acuerdo con la realidad del entorno en donde se produce el aprendizaje.

Como otra forma de definir a las destrezas el autor (Domínguez 2012) dice

"Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño".(Pag.64)

Continuando con el análisis del mismo autor se concluye que las destrezas, se responden con las siguientes interrogantes:

- ¿Qué debe saber hacer? Destreza
- ¿Qué debe saber? Conocimiento
- ¿Con qué grado de complejidad?

Finalmente, este autor continúa manifestando que:

Las destrezas con criterios de desempeño necesitan para su verificación, indicadores esenciales de evaluación, la construcción de estos indicadores serán una gran preocupación al momento de aplicar la actualización curricular debido a la forma específica de las destrezas, esto sin mencionar los diversos instrumentos que deben ser variados por razones psicológicas y técnicas. (DOMÍNGUEZ, 2012, p. 64)

Mediante la normativa que brinda el Ministerio de Educación del Ecuador a través del currículo general y de los currículos por subniveles plantea ciertas destrezas con criterio de desempeño a ser desarrolladas por cada área de conocimiento, y en cada aprendizaje básico, imprescindible o deseable, los docentes al momento de planificar las clases deben tomar en cuenta las diferentes destrezas con la finalidad de que la enseñanza sea significativa para los estudiantes.

Considerando que el currículo propuesto desde el Ministerio de Educación no estima de forma clara las destrezas con criterio de desempeño, se realizaron algunos ajustes teniendo en cuenta la reforma curricular de 1996, a partir de lo cual el currículo 2016, integra a los tres niveles y la desagregación de contenidos por áreas, años de estudio y unidades temáticas, manteniéndose en la definición de destrezas con criterios de desempeño y mínimos básicos de evaluación como: contenidos, habilidades y actitudes ya que anteriormente se evaluaba los contenidos y no las destrezas.

Sigcha respecto a las destrezas plantea lo siguiente:

Los cambios son muchos, debido a la Destreza con Criterio de Desempeño, el punto de partida cambia. La destreza con criterio de desempeño nos obliga a preparar la clase partiendo de la destreza y del desempeño finalizando en el conocimiento y luego nuevamente realizando el ciclo, no podemos aislar uno de estos elementos. (SIGCHA, 2015, p. 47)

Las destrezas con criterio de desempeño revolucionan la actividad docente, de manera positiva, al aspirar tener estudiantes más prácticos, dispuestos a innovar, a llevar el conocimiento más allá de las aulas, utilizándolo en su desenvolvimiento como parte de una sociedad donde cada vez se exige que las personas realicen un papel protagónico en el cambio y crecimiento de la humanidad.

Con todo el planteamiento descrito, se dejó de lado la evaluación, donde se consideraba importante la memorización de contenidos, hechos históricos entre otros, para empezar a tomar en cuenta que los estudiantes tengan la capacidad de analizar, comprender y finalmente expresen lo adquirido en el proceso de enseñanza – aprendizaje, este conocimiento les permitirá relacionarlo con el diario vivir obteniendo aprendizajes significativos.

## **COMO EVALUAR LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

Para evaluar las destrezas con criterio de desempeño se ejecuta un proceso, tomando en cuenta los tres tipos de evaluación: inicial, procesual y final, se elige la destreza a evaluar, el instrumento debe ser según el grado de complejidad, determinándose el grado de conocimientos adquiridos, conocer las falencias que presenta el estudiante, para realizar las correcciones necesarias para lograr un aprendizaje deseado, es de gran importancia tomar en cuenta el contexto en donde se educan los estudiantes; este es un factor que influye para obtener un aprendizaje significativo.

Según el criterio escrito por la pedagoga argentina, Lilia Tórranos, en su libro “Evaluación y Calidad”, manifiesta que

Existen cinco caracterizaciones de la práctica de la evaluación en los sistemas educativos latinoamericanos, a saber:

- 1) Que los docentes empleen las calificaciones no sólo para evaluar el rendimiento del alumno sino, además, como instrumento de control disciplinario.
- 2). Para estimular a alumnos con mayores dificultades, independientemente de los logros alcanzados, sin poner en tela de juicio la legitimidad pedagógica de tal procedimiento.

- 3) Los procedimientos no siempre son sistemáticos, en general predomina la evaluación del tipo «juicio de experto», llevada adelante mediante procedimientos artesanales.
- 4) Alto grado de generalidad e inexistencia de metas de aprendizaje a desarrollar y susceptibles de ser evaluadas.
- 5) Existe el fenómeno de adecuación de los niveles de exigencia académica a las características socioculturales de la población atendida cuando el docente percibe que sus alumnos, debido a su situación socioeconómica y cultural, no logran alcanzar ciertas metas de aprendizaje, opta por ser menos exigente, permitiendo la promoción para evitar una probable deserción o reprobación del año escolar. (Dr. MSc. Washington W, 2017, p. 63)

Quizá en Latinoamérica no se está realizando un uso de la evaluación de las destrezas con criterio de desempeño correcto, puesto que solo se está tomando en cuenta distintos factores: sociales, conductuales o simplemente para asignar una calificación, la evaluación de las destrezas con criterio de desempeño tienen como finalidad conocer si el estudiante sabe hacer, como hacerlo, según la situación que se le presente, entonces debemos darle el uso adecuado así lograremos que los aprendizajes sean significativos y productivos.

Esparza (2016) expone lo siguiente para evaluar las destrezas con criterio de desempeño por competencias:

- Preparación: Definir, qué se evalúa, qué tipo de evaluación
- Seleccionar: Destrezas con criterio de desempeño
- Evaluar: Individual o colectivo.
- Diseñar: Instrumento de evaluación
- Interpretar: Resultados
- Metaevaluación: Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. ( p. 48)

De acuerdo a este autor, el proceso de evaluación de las destrezas con criterio de desempeño debe ser sistemático, definiendo que se desea evaluar y según esto aplicar la evaluación correcta, es importante tener en cuenta las destrezas desarrolladas en la clase para así poder valorar el proceso, los resultados obtenidos constituirán una parte fundamental ya que serán utilizados para realizar las correcciones o refuerzos de los aprendizajes.

Las primeras fases de los procesos evaluativos, son elaboradas externamente, dependen de los textos educativos referentes, que brinda el Ministerio de Educación; como es la destreza con criterio de desempeño prescrita en los bloques curriculares. En cuanto se refiere a los instrumentos de evaluación, en su construcción debe incluir métodos, técnicas e instrumentos. Las destrezas a evaluar son las que están prescritas en el Currículo Nacional para cada subnivel, dependiendo de ello se elige el procedimiento a seguir, actualmente el ajuste curricular nos emite los criterios de evaluación y los indicadores los que facilitan el direccionamiento de este proceso.

## **EL DESARROLLO DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.**

En la actualidad los docentes desarrollan en los estudiantes diferentes destrezas que los convierte en personas activas, creativas e innovadoras con conocimientos aplicables a la realidad, por lo tanto, es necesario fusionar la teoría con la práctica de una manera correcta y secuencial.

El autor Gallegos señala que: “las destrezas con criterio de desempeño son acciones del “saber hacer” que las/os docentes deben desarrollar en sus estudiantes para que el aprendizaje sea significativo y puedan ponerlo en práctica en el presente y futuro” (GALLEGOS, 2016, p. 72).

Dichas destrezas son las habilidades con la cuales se realizan determinadas acciones, trabajos o actividades de manera correcta, cuando realizamos algo en lo que hemos desarrollado una destreza, lo hacemos de manera adecuada y lo interiorizamos en nuestro esquema mental para aplicarlo en un futuro. También debemos tener en cuenta que el desarrollo de las destrezas se adquiere a través de la práctica y esfuerzo.

La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En este documento curricular se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros. De acuerdo con el fortalecimiento curricular las destrezas con criterio de desempeño son aquellas actividades las cuales debe el docente enseñar para que el estudiante tenga un nivel de criterio desarrollado, el cual le permitirá aplicarlos

de una manera secuencial y sistemática los conocimientos impartidos dentro del ciclo del aprendizaje, haciendo prevalecer el “saber hacer”. (DOMÍNGUEZ, 2012, p. 59)

De acuerdo a lo manifestado, las destrezas con criterio de desempeño tienen como finalidad desarrollar habilidades para ejecutar una actividad, no solo académica, sino de la vida cotidiana, es decir que utilice activamente los conocimientos, se debe tener presente que las destrezas con criterio de desempeño no son innatas, sino adquiridas a través de los años y experiencias, lo cual da un papel fundamental a los docentes dejándolos en la libertad de desarrollar en los estudiantes nuevos conocimientos siguiendo un proceso secuencial y organizado debidamente.

## e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para el cumplimiento del presente trabajo de investigación se utilizaron los siguientes materiales:

- Equipo de computación
- Internet
- Flash memory
- Cámara fotográfica
- Impresiones
- Copias
- Tijeras
- Cartulinas

El presente trabajo investigativo es de carácter cuanti-cualitativo, cuya finalidad es investigar y comprender el objeto de estudio; el tipo de investigación es descriptivo, explicativo y correlacional, en el desarrollo se pudo observar la realidad institucional desde la percepción que tiene el sujeto desde su propio contexto, detallado de la siguiente manera:

- **Descriptivo:** Al detallar con precisión, los datos relevantes y más sobresalientes de la investigación, enfocándose a las actitudes de los niños/as ante el aprendizaje de la matemática de manera tradicionalista, lo que beneficiará de manera directa al desarrollo del mismo.
- **Explicativa:** Al plantear la realidad confusa de la temática, argumentando y justificando la necesidad del desarrollo del proyecto, sus beneficios e importancia además de aplicarlo en el parafraseo de la información.
- **Correlacional:** Al relacionar las dos variables de estudio y verificar si la variable independiente afecta en el desarrollo de la variable dependiente. Esto significa analizar si un aumento o disminución en una variable coincide con un aumento o disminución en la otra variable. Se aplica, para poder contrastar la importancia entre ellas.

Además, es aplicable porque utiliza los conocimientos obtenidos de las investigaciones en la práctica, y con ello trae beneficios a la sociedad. Tiene un enfoque social debido a que trata de un problema que se está suscitando en un ambiente educativo y representa una preocupación de un problema que requiere de solución.

## **MÉTODOS TEÓRICOS**

El presente trabajo investigativo, estuvo enmarcado en los postulados de los siguientes métodos y técnicas investigativas:

**Cualitativo:** Porque ayudo a describir las características de los estudiantes en el desarrollo de sus tareas escolares en el ámbito de matemática y con lo cual se pretende comprender la problemática a partir de los sujetos de investigación.

**Cuantitativo:** permitió examinar los datos obtenidos, de forma numérica, con ayuda de la estadística o las matemáticas, requiriéndose que los datos, estén representados en un modelo numérico, para poder definirlos, limitarlos y de cierta forma generalizarlos, determinado exactamente donde se inicia el problema y el rumbo que lleva.

**Inductivo:** Se utilizó este método, para partir del análisis de donde se conocen hechos y fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio general, para analizar la información obtenida de los instrumentos que se utilizarán en este proyecto. Es decir, analizar las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado. Escuela "Miguel Riofrío"

**Deductivo:** Se lo aplicó mediante la selección del tema, que es de carácter universal del cual se sacaron conclusiones y lo reduje especificando el lugar, tiempo y espacio que se desarrolló la investigación

**Científico:** Se utilizó para el sustento científico del marco teórico, que orienta la temática propuesta y reúne la descripción de elementos conceptuales referidos tanto a las tareas escolares como a las destrezas.

**Histórico:** Mediante este proceso se analizó la trayectoria concreta de la teoría, su condicionamiento a los diferentes periodos de la historia, para poder desarrollar el marco teórico desde un conocimiento más profundo.

**Analítico y sintético:** fue utilizado para llegar a concluir el proyecto, primero se separaron las variables utilizadas para ser analizadas individualmente, después se unió para sostener una lógica entre sí hasta concretar y llegar a nuestro objetivo planteado para el desarrollo del proyecto de investigación.

**Estadístico:** Utilizado para representar los datos en tablas estadísticas, las mismas que fueran analizadas en forma reflexiva y crítica todos los resultados de la investigación, para poder establecer conclusiones, comprobar la verificación de los supuestos y proponer lineamientos para mejorar los aprendizajes.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

En la elaboración del presente trabajo investigativo se observó el siguiente procedimiento:

Primeramente se realizó un diálogo con los dos docentes de séptimo grado para conocer la realidad acerca de las tareas escolares y si este proceso tiene un resultado positivo para lograr el refuerzo de la destreza con criterio de desempeño, y así determinar la problemática a investigar, realizando un diagnóstico, determinándose mediante un Pretest, dirigido a docentes y estudiantes, con la aplicación de la técnica de **La Encuesta**; la de los docentes ayudo a recabar la información acerca del proceso de tareas escolares y la aplicación de las estrategias lúdicas, la de los estudiantes determino si el juego serviría motivacionalmente para el cumplimiento de las tareas escolares y si tienen experiencia en el desarrollo de actividades con estrategias lúdicas, luego de realizar el diagnóstico se concibió la importancia de elaborar y ejecutar un **“TALLER EDUCATIVO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES”**, con la finalidad de aportar con una opción para mejorar y dinamizar el proceso de las tareas escolares, para de esta manera lograr consolidar el trabajo en el aula, tratando de reducir el desinterés e incumplimiento de los estudiantes, para evaluar este taller se utilizara el registro

de calificaciones donde se registrara, todos los días, el cumplimiento de las tareas escolares, no con la finalidad de asignar una calificación sino de llevar una secuencia del taller.

**LA VALIDACIÓN**, se trabajó con un post test, mediante la cual se pudo obtener resultados con los cuales determinaron los logros obtenidos en el proceso, siendo totalmente favorables no solo en el aspecto educativo sino emocional de los estudiantes.

### **Población**

**Población y muestra:** la población y muestra participante en el proceso investigativo se describe a continuación:

<b>ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO</b>	
<b>SÉPTIMO GRADO "A"</b>	
<b>Variable</b>	<b>Población</b>
<b>Estudiantes</b>	<b>30</b>
<b>Docentes</b>	<b>2</b>
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>

**Fuente:** Archivo de asistencia del séptimo grado "A" de la Escuela "Miguel Riofrío" Sección Vespertina.  
**Elaboración:** Carlos Abraham (2019)

## f. RESULTADOS

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO PARALELO “A”

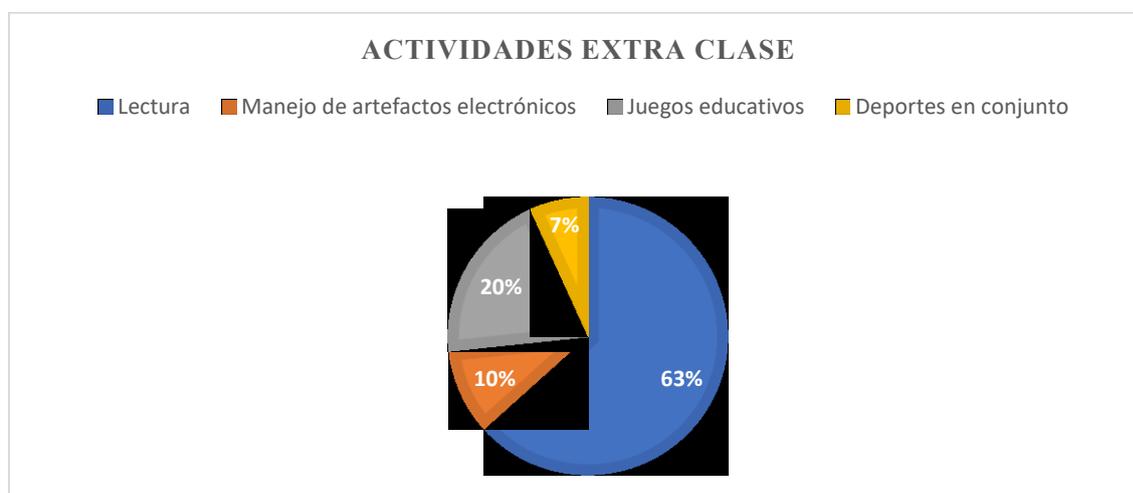
La aplicación de la encuesta sirvió para averiguar si los alumnos de séptimo grado paralelo “A” conocen algunas estrategias lúdicas que sirvan para desarrollar destrezas con criterio de desempeño en el cumplimiento de las tareas escolares y mediante los datos obtenidos; y, proponer una alternativa innovadora para los estudiantes. Esta encuesta conto con diez preguntas que se detallan a continuación con su respectivo análisis e interpretación.

**Pregunta 1. ¿Marque la actividad que usted considere que realiza con más frecuencia durante las actividades extra-clase?**

**Tabla 1**

CRITERIO	f	%
Lectura	19	63
Manejo de artefactos electrónicos	3	10
Juegos educativos	6	20
Deportes en conjunto	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 1**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo “A” vespertina de la Escuela Miguel Riofrío

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

## **Análisis e interpretación**

Para entender el sentido de las actividades más frecuentes que se realizan extra-clase es necesario citar a Gonzales y Motos Sheila quienes plantean:

Las actividades extraescolares, entendidas como las realizadas por niños y jóvenes fuera del horario lectivo, experimentaron un crecimiento notable de la mano de la incorporación de las mujeres al mercado laboral, como instrumento que garantizaba que los hijos de las familias trabajadoras estuvieran en entornos seguros durante las jornadas laborales de sus progenitores. Más recientemente, estas actividades adquirieron valor en tanto que recursos educativos que pueden ampliar los aprendizajes de los niños, especialmente de los que se encuentran en entornos más desaventajados; este hecho las ha convertido en objeto de atención por parte de la Administración pública y de las políticas educativas de igualdad de oportunidades. (González, 2016. Pag 23)

Entendido el significado de la primera pregunta que se realiza a los estudiantes sobre la actividad que considera que realiza con más frecuencia durante las actividades extra clase, el 63% indica que se inclinan por la lectura, el 20% se dedican a juegos educativos, el 10% por el manejo de artefactos electrónicos y el 7% se dedican a los deportes en conjunto.

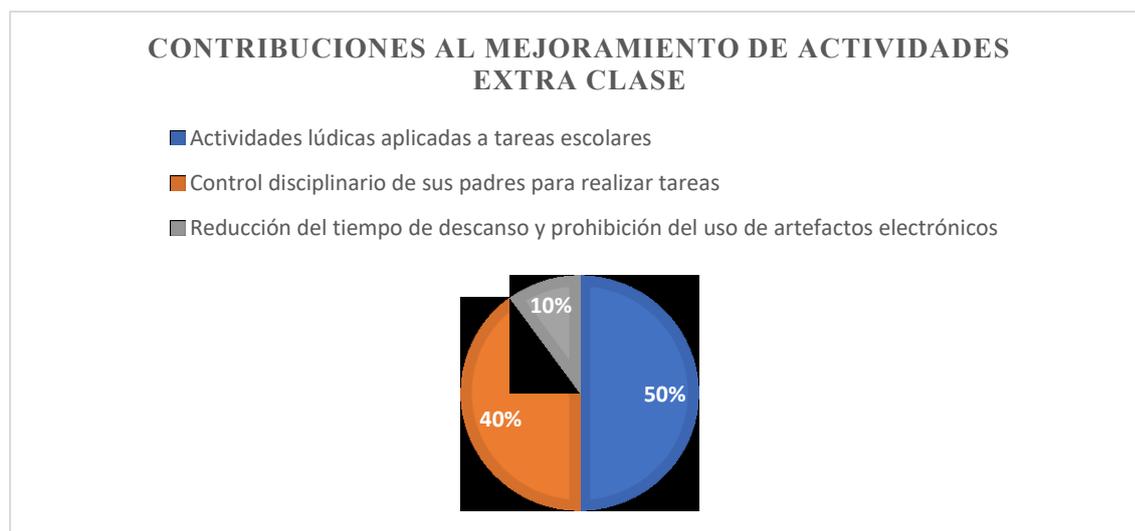
Con estos resultados se concluye que los estudiantes del séptimo año paralelo A, utilizan la lectura como un mecanismo que les permite ampliar sus aprendizajes en el tiempo que se encuentran fuera de la institución educativa. Las actividades extracurriculares son de gran importancia para que tengan la oportunidad de reforzar los conocimientos obtenidos dentro de sus horas de clase para lograr un aprendizaje significativo.

**Pregunta 2. ¿Marque las acciones que usted considere que contribuyen al mejoramiento de las actividades extra clase?**

**Tabla 2**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Actividades lúdicas aplicadas a tareas escolares	15	50
Control disciplinario de sus padres para realizar tareas	12	40
Reducción del tiempo de descanso y prohibición del uso de artefactos electrónicos	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 2**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación**

Al investigar sobre las acciones que contribuyen al mejoramiento de las actividades extra-clase es preciso citar lo que plantea el Ministerio de Educación de la siguiente manera:

El docente tiene la responsabilidad de enseñar mediante el uso de estrategias lúdicas para que los estudiantes disfruten al leer y escribir, convirtiéndose en lectores competentes, autónomos, críticos, así como hablantes y escritores, para que profundicen

su conocimiento y sean capaces de utilizar herramientas para comunicar sus ideas (MEC, 2016. p 16).

Según este planteamiento, al consultar a los estudiantes sobre las actividades que considera que contribuyen al mejoramiento de las actividades extra-clase, un 50% responden que les gustaría que se apliquen actividades lúdicas en las tareas escolares, un 40% piensan que el control disciplinario de sus padres les ayuda a realizar las tareas y un 10% de estudiantes piensan que es mejor la reducción del tiempo de descanso y prohibición del uso de artefactos electrónicos.

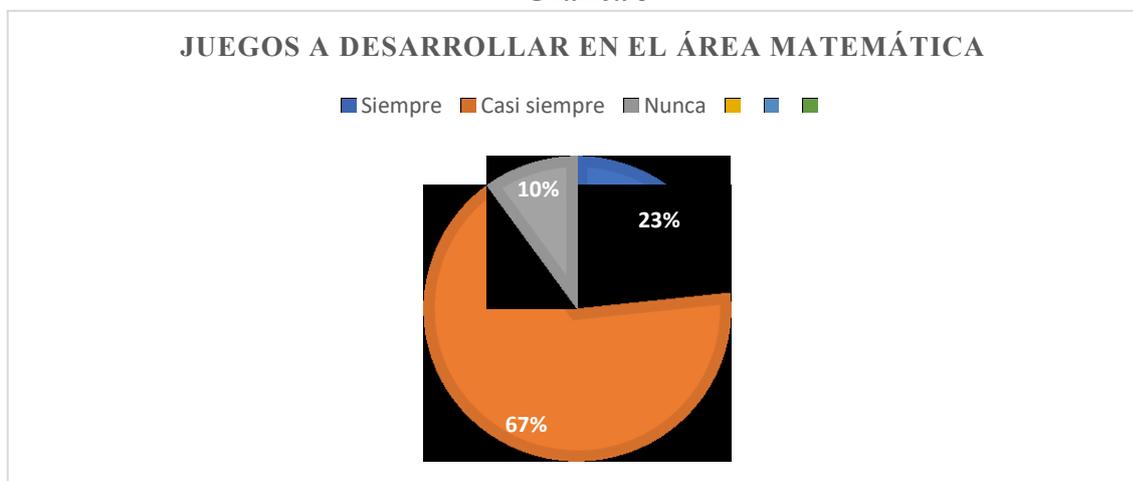
Los resultados obtenidos permiten observar que a los estudiantes les gusta realizar sus tareas extra-clase, mientras estas tengan o guarden relación con actividades lúdicas vinculadas al proceso de aprendizaje mientras se divierten en la realización de sus trabajos.

**Pregunta 3. El docente aplica juegos para desarrollar los temas en el área de matemática.**

**Tabla 3**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	7	23
Casi Siempre	20	67
Nunca	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 3**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

## **Análisis e interpretación.**

Para reafirmar sobre la utilización de los juegos por parte del docente para desarrollar los temas del área de matemática es necesario citar a García quien plantea lo siguiente:

Proponer problemas variados, en cuanto al número de soluciones, es decir, una solución, varias soluciones; sin solución. Es importante plantear diferentes tipos de problemas, con enunciados diversos en donde los estudiantes requieran utilizar procesos cognoscitivos para resolver cada situación y no caer en la rutina de presentar los mismos tipos de problemas que conllevan a un proceso de resolución mecánico y memorístico. (García, 2002. p. 64)

Teniendo en cuenta el análisis de Gracia, se procedió a encuestar a los estudiantes sobre si el docente aplica juegos para desarrollar los temas en el área de matemática, un 67% contesta que el docente casi siempre realiza esta actividad, un 23% expresa que siempre lo hacen y un 10% dicen que nunca el docente aplica juegos para desarrollar las clases de matemática.

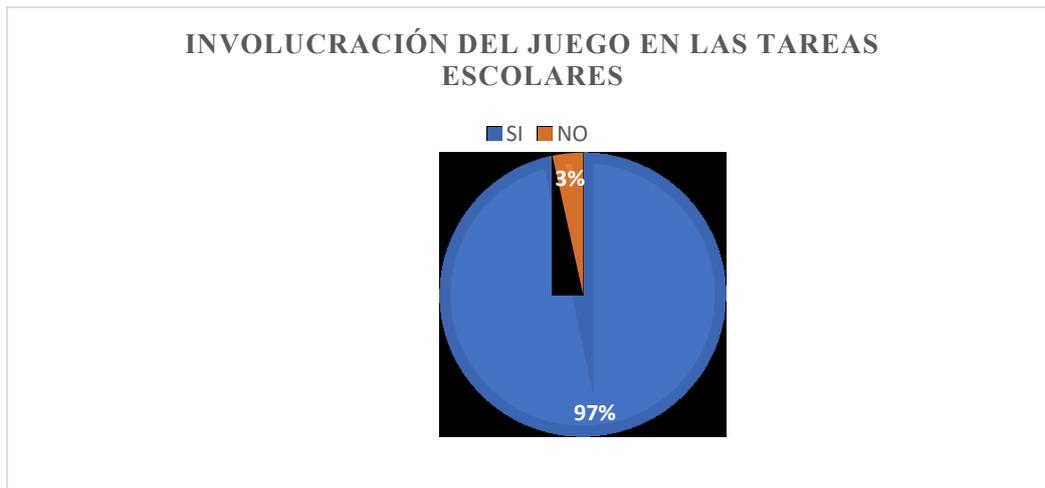
Se evidencio que es de gran beneficio que los docentes realicen actividades lúdicas en los temas de matemática, lo cual permite que los estudiantes se encuentren motivados y muestren mayor interés en la resolución de problemas dentro de la asignatura.

**Pregunta 4. Te gustaría que las tareas escolares sean relacionadas con actividades donde se involucre el juego.**

**Tabla 4**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	29	97
No	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 4**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para confirmar si en actividades escolares se involucren el juego es necesario citar a García que propone lo siguiente:

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006. Pag 52).

Analizando lo expuesto anteriormente se procedió a averiguar a los estudiantes que, si les gustaría que las tareas escolares sean relacionadas con actividades donde se involucre el juego, el 97% se expresan porque si les gusta la relación de las actividades con el juego, mientras que el 3% indican que no les gusta este tipo de actividades.

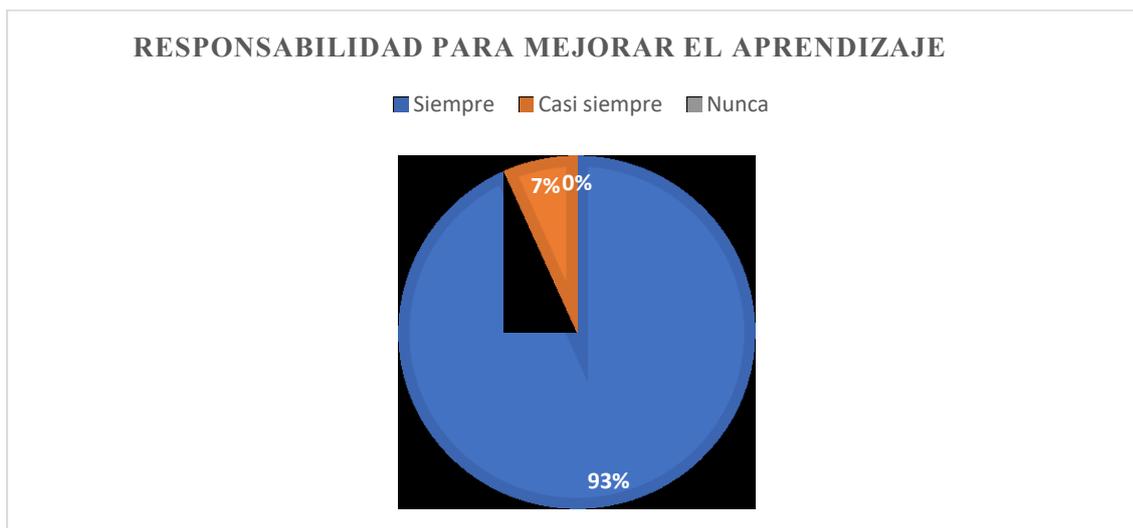
Se puede constatar que a los estudiantes les gustan las actividades o tareas escolares que estén vinculadas con los juegos permitiendo desarrollar su creatividad y despertando su interés por las diferentes asignaturas.

**Pregunta 5. Crees que al realizar una tarea escolar con responsabilidad te ayudará mejorar el aprendizaje.**

**Tabla 5**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	28	93
Casi siempre	2	7
Nunca	--	--
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 5**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para analizar si las tareas escolares realizadas con responsabilidad ayudan a mejorar el aprendizaje, es preciso citar a Escobedo, quien expone lo siguiente:

"La familia tiene la responsabilidad de promover el logro escolar y la permanencia en la escuela en la medida de los potenciales y capacidades actuales del niño" (Escobedo, 2014, p. 7).

Tomando en cuenta lo anteriormente dicho, se procedió a preguntar a los estudiantes sobre realizar una tarea con responsabilidad le ayudará a mejorar su aprendizaje el 93 % manifestó que siempre y solo el 7 % respondió que casi siempre.

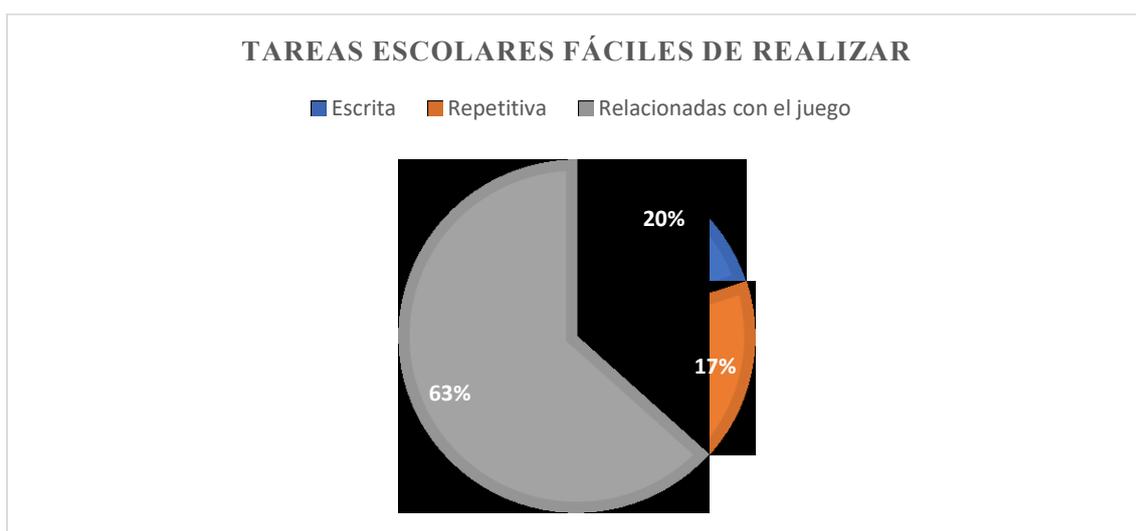
De este modo se puede constatar que es parte del proceso educativo la realización de tareas escolares con responsabilidad demostrando su involucramiento en el proceso educativo lo cual permitirá obtener mejores resultados de aprendizaje.

### Pregunta 6. Selecciona las tareas escolares que te resultan más fácil de realizar

**Tabla 6**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Escrita</b>	6	20
<b>Repetitivas</b>	5	17
<b>Relacionadas con el juego</b>	19	63
<b>TOTAL</b>	30	100

**Gráfica 6**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

## **Análisis e interpretación.**

Refiriéndose a las tareas escolares que les resultan más fácil realizar a los estudiantes, es preciso mencionar Arroba:

"Las tareas escolares son un recurso de valiosa utilidad porque sirven para reafirmar los conocimientos adquiridos en clase" (Arroba, 2013. p. 51).

Teniendo en cuenta lo señalado por Arroba se preguntó a los estudiantes sobre las tareas que les resultan más fáciles realizar un 63 % manifiesta que les resulta más fácil realizar tareas relacionadas con el juego, un 20 % expresa que tienen más facilidad por las tareas escritas y un 17 % respondió que tiene más agrado por las tareas repetitivas.

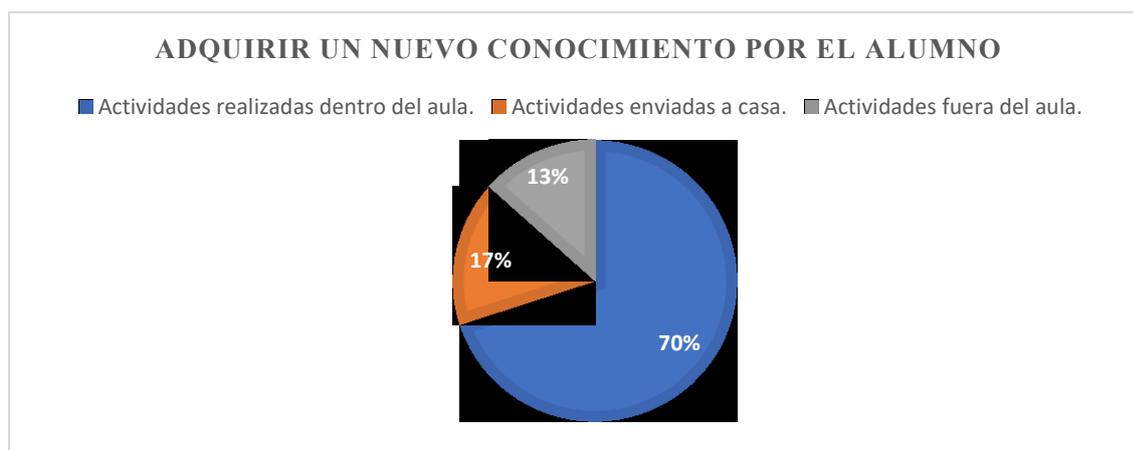
De acuerdo con el análisis se puede verificar que la mayoría de los estudiantes optan o tiene más afinidad por las tareas relacionadas con el juego por tal motivo al aplicar estrategias lúdicas tendrán relación con los gustos y apreciación dentro del proceso educativo.

### **Pregunta 7. Selecciona la actividad que consideres que te ayuda a adquirir un nuevo conocimiento.**

**Tabla 7**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Actividades realizadas dentro del aula.	21	70
Actividades enviadas a casa.	5	17
Actividades fuera del aula.	4	13
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

## Gráfica 7



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### Análisis e interpretación.

Para analizar las actividades que los estudiantes consideran que les ayuda a adquirir un nuevo conocimiento, es necesario tomar en cuenta lo que expresa Ariza: "Los deberes ayudan a los niños a repasar, practicar e integrar los conocimientos aprendidos en el aula, y así prepararse para la clase del día siguiente" (Ariza, C. 2013, p. 32)

Según lo dicho anteriormente se preguntó a los estudiantes que actividad considera que le ayudaría a conseguir un nuevo conocimiento un 70 % afirma que les ayudarían más las actividades dentro del aula, mientras que un 17% expresa que serían las actividades enviadas a casa y un 13 % respondió que serían las actividades fuera del aula.

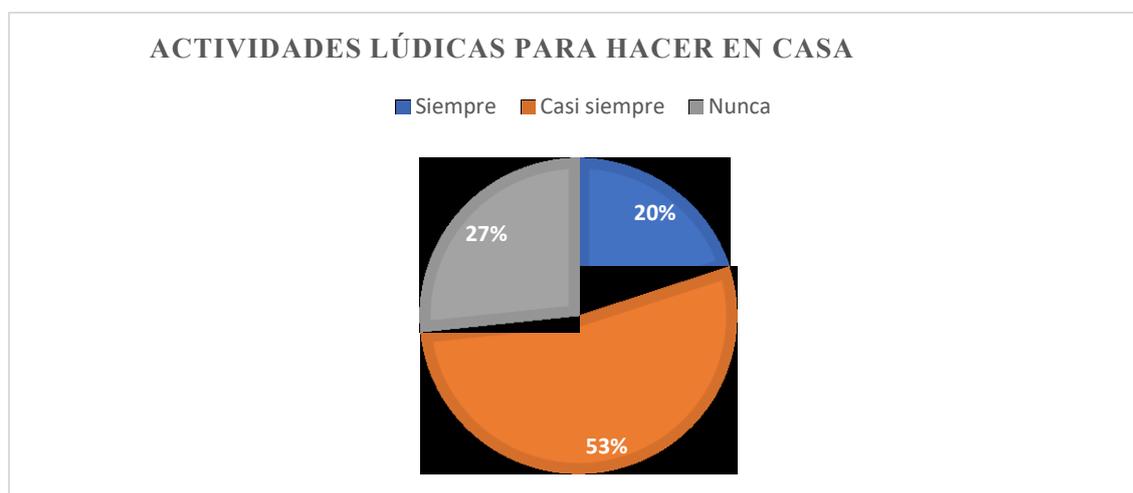
Con los resultados obtenidos se pudo observar que las actividades dentro del aula son la mejor opción para adquirir conocimientos por tal motivo las estrategias que utilicé el docente tendrán influencia directa en el desarrollo de destrezas y los nuevos conocimientos de los estudiantes.

**Pregunta 8. Selecciona con qué frecuencia el docente envía actividades lúdicas para que realices en casa.**

**Tabla 8**

CRITERIO	f	%
Siempre	6	20
Casi siempre	16	53
Nunca	8	27
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 8**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para conocer la importancia de las actividades lúdicas que realizan en casa, es preciso citar al autor Chicaiza, quien expone lo siguiente: "Las actividades lúdicas y el aprendizaje tienen una conexión directa, porque si el niño no aprende jugando jamás podría descubrirse a sí mismo y saber cuáles son sus fortalezas y debilidades" (Chicaiza, 2011. p. 33)

Por lo expuesto por el autor antes mencionado se indagó a los estudiantes sobre la frecuencia que tiene el docente de enviar actividades lúdicas para que realicen en casa el 53 % expresa que casi siempre, mientras que el 27 % afirma que nunca utiliza actividades lúdicas y un 20 % respondió que siempre se utiliza la lúdica en actividades enviadas a casa.

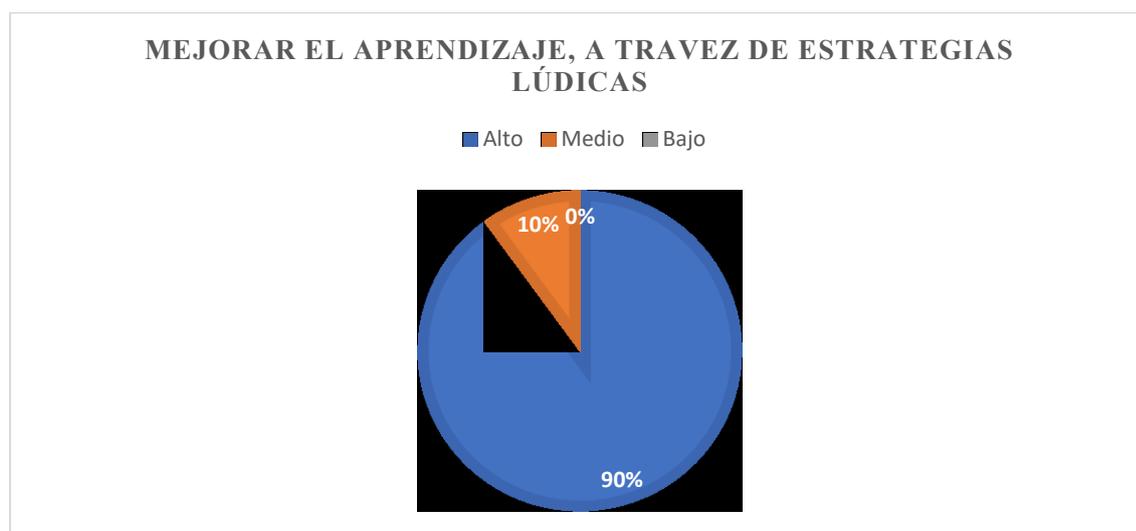
Se puede demostrar que las actividades lúdicas son la mejor opción para alcanzar mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes en las diferentes asignaturas.

**Pregunta 9. Marque el nivel de mejoramiento del aprendizaje que usted considere, al aplicar las estrategias lúdicas en las tareas escolares.**

**Tabla 9**

CRITERIO	f	%
Alto	27	90
Medio	3	10
Bajo	--	--
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 9**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para conocer más sobre la importancia del nivel de mejoramiento del aprendizaje, al aplicar las estrategias lúdicas en las tareas escolares, es necesario citar a Posada, quien manifiesta lo siguiente:

Las actividades lúdicas es una herramienta educativa para mejorar la motivación, atención, concentración, adquisición de nuevos conocimientos, permite una buena

interacción con sus compañeros, además fortalece valores en los estudiantes, y algo muy importante es que ayuda a desarrollar las habilidades de leer y escribir (Posada, 2014. p. 12).

Teniendo en cuenta el criterio de Posada se procedió a consultar a los estudiantes cual es el nivel de mejoramiento del aprendizaje al aplicar estrategias lúdicas en las tareas escolares un 90 % manifestó que al aplicar estrategias lúdicas su influencia es alta y un 10 % expreso que su influencia es media.

Con los resultados obtenidos se pudo evidenciar que son de gran importancia las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje, lo que permite nuevas formas de enseñar de forma dinámica y llamativa para cada uno de los estudiantes obteniendo así mejores resultados educativos.

**Pregunta 10. Entre los siguientes actores educativos, marque quien tiene mayor grado de responsabilidad en el refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula.**

**Tabla 10**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Padres de Familia	--	--
Docentes	--	--
Estudiantes	30	100
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Gráfica 10**



**Fuente:** Estudiantes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

## **Análisis e interpretación**

Para conocer sobre los actores educativos, que tienen mayor grado de responsabilidad en el refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula, es necesario tomar en cuenta lo que expresa el autor García:

Las actividades educativas como parte de un sistema de aprendizaje responden a varios planteamientos teóricos de diferente naturaleza e impulsa a los estudiantes a que se encuentren en contacto con una pluralidad de objetos y personas a las que debe apuntar su acción (García, 2014. p. 45)

De acuerdo con el planteamiento antes mencionado se procedió a consultar a los estudiantes sobre los actores educativos que tienen mayor grado de responsabilidad en el refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula el 100 % manifestó que los estudiantes tienen mayor responsabilidad para reforzar las destrezas adquiridas en el aula.

Por lo expuesto anteriormente se pudo observar que dentro del proceso educativo es beneficioso que los estudiantes asuman la responsabilidad para obtener mejores resultados de aprendizajes en cada uno de ellos y en todos los ámbitos educativos planteados por el Ministerio de Educación.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL SÉPTIMO GRADO

La aplicación de la encuesta sirvió para conocer si los docentes del séptimo grado utilizan estrategias lúdicas y la importancia que le dan a las tareas escolares dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.

**Pregunta 1. Considera que el implementar estrategias lúdicas de aprendizaje en tareas escolares, facilita el proceso de refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula.**

**Tabla 11**

CRITERIO	f	%
Si	2	100
No	--	--
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 11**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para estar al tanto de como consideran la implementación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de tareas escolares, que faciliten el proceso de refuerzo en las destrezas adquiridas en el aula, es preciso mencionar lo que expresa el autor Ramírez:

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo

armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos. (Ramírez, 2017, p. 82)

De acuerdo con lo indicado anteriormente se procedió a consultar a los docentes, si consideran que el implementar estrategias lúdicas de aprendizaje en tareas escolares, facilita el proceso de refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula, los dos docentes que representan el 100% responden que SI, al implementar estrategias lúdicas de aprendizaje en tareas escolares, facilita el proceso en las diferentes destrezas.

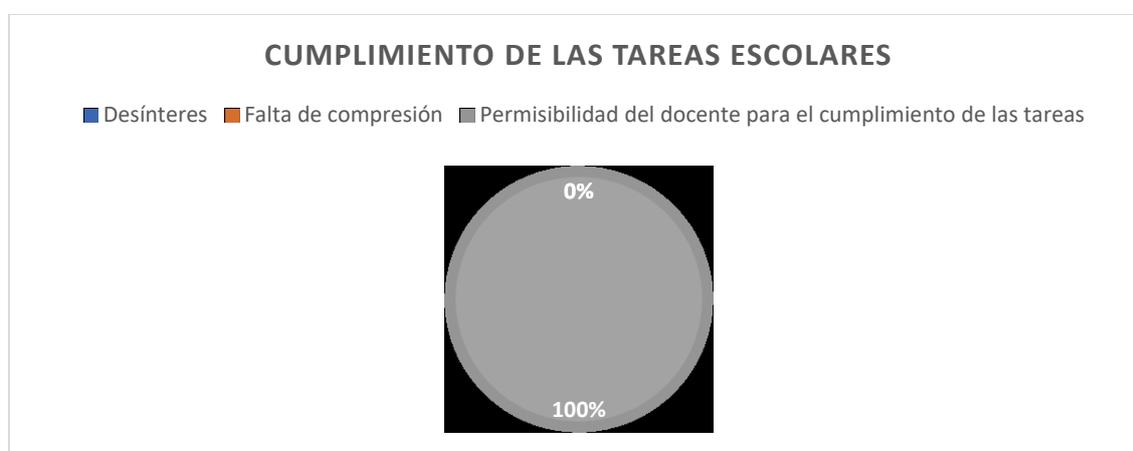
Por lo expuesto por los docentes se pudo evidenciar que desean innovar el proceso educativo de manera lúdica para mejorar el aprendizaje en las tareas escolares, en los conocimientos impartidos por el docente en el aula.

**Pregunta 2. Qué problema considera que se presenta en sus alumnos para cumplir las tareas escolares.**

**Tabla 12**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Desinterés	--	--
Falta de comprensión	--	--
Permisibilidad del docente para cumplir las tareas	2	100
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 12**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

## Análisis e interpretación.

Para analizar sobre los problemas que se presenta en los alumnos al momento de cumplir las tareas escolares, es necesario citar a Milena Vargas, quien expone lo siguiente:

En nuestras aulas podemos generar una imagen de autoridad ante nuestros estudiantes, que indiscutiblemente genera un impacto positivo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, pues facilita las mediaciones del docente, desarrolla relaciones de conocimiento mutuo y motiva hacia el alcance de las metas. (Vargas , 2010, p. 57)

Por el criterio de la autora Milena Vargas se indago a los docentes qué problema considera que se presenta en sus alumnos para cumplir las tareas escolares y el 100% de los docentes responden porqué existe la permisibilidad del docente para cumplir las tareas.

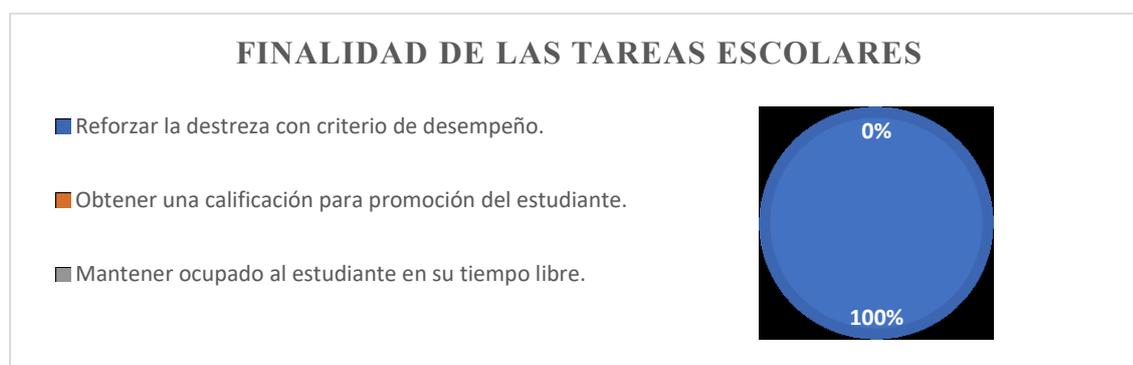
Con los resultados obtenidos se constató que parte la tarea educativa es que los docentes reflejen autoridad ante sus educandos, demostrando ser un orientador del proceso educativo, poniendo en práctica el valor de la responsabilidad en cada uno de ellos.

### Pregunta 3. Las tareas escolares tienen como finalidad.

Tabla 13

CRITERIO	f	%
Reforzar la destreza con criterio de desempeño.	2	100
Obtener una calificación para promoción del estudiante.	--	--
Mantener ocupado al estudiante en su tiempo libre.	--	--
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Gráfica 13



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

## **Análisis e interpretación.**

Para referirse con que finalidad se envía las tareas escolares, es preciso citar lo que plantea el Ministerio de Educación:

Destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño, siendo estos de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, valorativos, entre otros. Se expresarán respondiendo a las siguientes interrogantes: ¿Qué debe saber hacer? Destreza ¿Cómo debe saber? Conocimiento ¿Con qué grado de complejidad? Precisiones de profundización. (MEC, 2013, p. 47)

Por el planteamiento del Ministerio de Educación se preguntó a los docentes, la finalidad de las tareas escolares y el 100% de los docentes encuestados responden que la finalidad de las tareas escolares es para reforzar la destreza con criterio de desempeño, que debemos desarrollar en los estudiantes al momento de impartir un nuevo conocimiento.

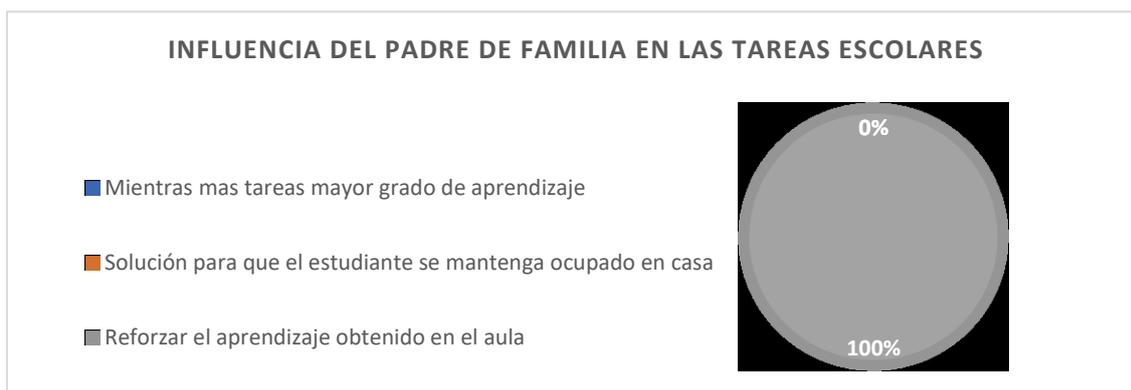
Con los resultados obtenidos se evidenció que los docentes tienen conocimiento del proceso correcto y la finalidad que tienen las tareas escolares para alcanzar aprendizajes significativos en los estudiantes, por lo tanto, sabrán el nivel de complejidad que puede tener cada actividad.

**Pregunta 4. Señale desde su punto de vista profesional, la perspectiva que tienen el padre de familia con relación a las tareas escolares.**

**Tabla 14**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Mientras más tareas mayor grado de aprendizaje	--	--
Solución para que el estudiante se mantenga ocupado en casa	--	--
Reforzar el aprendizaje obtenido en el aula	2	100
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 14**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Es necesario analizar el punto de vista de los docentes, como los padres de familia valoran el beneficio de las tareas escolares para esto es preciso citar al autor Peraita el cual manifiesta lo siguiente:

Cuando llegan los niños a casa después del colegio y se disponen a hacer sus deberes, la actitud de los padres es muy diferente según estén a favor o en contra de la realización de estas tareas. No hay duda de que cada familia es un mundo y de que las circunstancias personales y profesionales de los padres condicionan en gran medida la aceptación de que los niños continúen con labores escolares en el hogar. (p. 67)

De acuerdo con lo manifestado por el autor antes mencionado se consideró adecuado preguntar desde su punto de vista profesional, la perspectiva que tiene el padre de familia con relación a las tareas escolares, el 100% de los docentes encuestados señala que los padres de familia ven que las tareas escolares sirven para reforzar el aprendizaje obtenido en el aula, dándole importancia a esta parte del proceso educativo que ayudará a mejorar el aprendizaje de sus hijos.

Con los resultados obtenidos los docentes dan a conocer que los padres de familia están conscientes de la importancia de las tareas escolares, lo cual los compromete ayudar a sus hijos motivando para que las realicen de forma personal adquiriendo un hábito positivo para su vida.

**Pregunta 5. Cómo califica el grado de cumplimiento de los estudiantes en las tareas enviadas a casa.**

**Tabla 15**

CRITERIO	f	%
Muy bueno	--	--
Bueno	2	100
Malo	--	--
<b>TOTAL</b>	2	100

**Gráfica 15**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Ríofrío

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para conocer como los docentes califican el grado de cumplimiento de los estudiantes en las tareas enviadas a casa, es preciso citar al autor Cantor quien opina lo siguiente:

A primera vista se observa que, a los estudiantes la realización de tareas para la casa se les ha convertido en el mayor enemigo de su desarrollo educativo. Sin duda es el motivo por el cual las tareas terminan siendo ejecutadas por terceros, quienes no están en obligación de realizarlas. Demostrando que realmente lo importante, para estudiantes y padres de familia, es poder obtener una "nota", dejando de lado la importancia que implica realizar una tarea. (p. 80).

De acuerdo a lo que opina el autor Cantor, se indagó a los docentes como califica el grado de cumplimiento de los estudiantes en las tareas enviadas a casa, el 100% de docentes encuestados responden que es bueno, lo que nos permite conocer que los estudiantes están cumpliendo con el proceso de las tareas escolares.

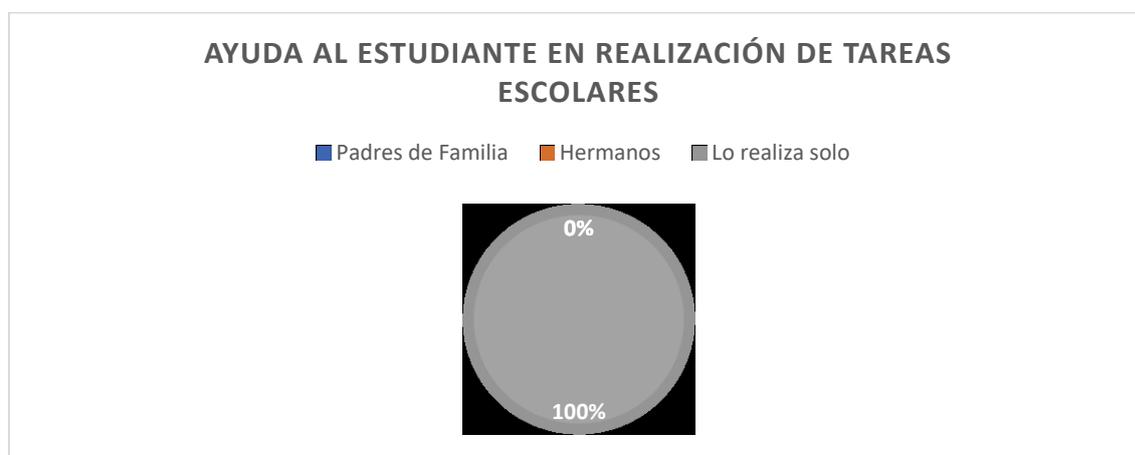
Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se pudo evidenciar que son de gran importancia las tareas enviadas a casa ya que es un instrumento de evaluación y refuerzo de las clases impartidas y ayudan a mejorar el aprendizaje en los niños siempre que sean bien dirigidas.

**Pregunta 6. Quien cree usted que ayuda al estudiante a realizar las tareas escolares.**

**Tabla 16**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Padres de Familia	--	--
Hermanos	--	--
Lo realiza solo	2	100
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 16**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

## **Análisis e interpretación.**

Para investigar quien ayuda al estudiante a realizar las tareas escolares, es necesario citar a Colorín Colorado:

Las investigaciones científicas demuestran claramente que los niños son mucho más aptos a tener éxito en el aprendizaje cuando sus familias los apoyan activamente. Cuando las familias leen con sus hijos, dialogan con sus maestros, participan en la escuela o en otras actividades educativas y les ayudan con sus tareas escolares, les otorgan una gran ventaja. La tarea escolar representa una oportunidad para que los niños aprendan y para que las familias participen en la educación de sus hijos. (Colorado, 2014, p. 22).

Por la cita expuesta anteriormente, se consultó a los docentes quien cree usted que ayuda al estudiante a realizar las tareas escolares, el 100% de los docentes encuestados dan a conocer que los estudiantes realizan las tareas solos. Tomando en cuenta que al cumplir con las tareas ayuda a consolidar el aprendizaje y demuestra el interés de los padres de familia en la educación de sus hijos.

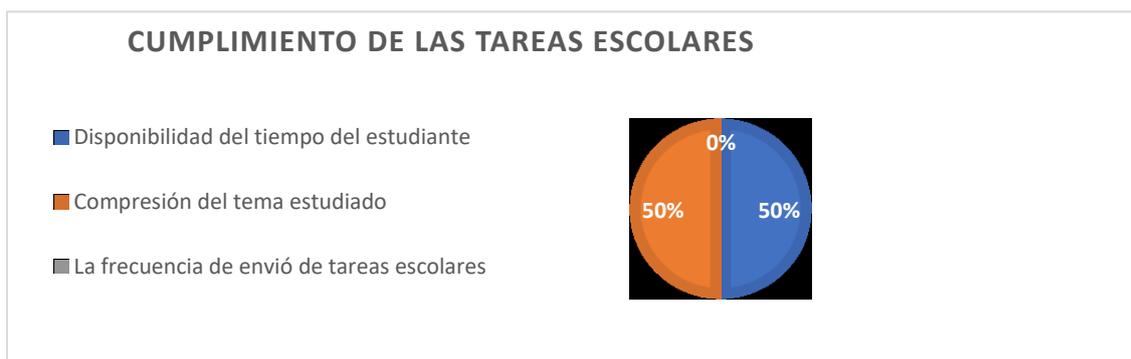
Según los resultados conseguidos se puede evidenciar que los estudiantes al momento de realizar las tareas solos demuestran que la destreza enseñada en el aula ha sido adquirida y la metodología utilizada por el docente es la adecuada.

**Pregunta 7. Según su criterio que aspectos se debe de tomar en cuenta para enviar las tareas escolares.**

**Tabla 17**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Disponibilidad del tiempo del estudiante	1	50
Compresión del tema estudiado	1	50
La frecuencia de envió de tareas escolares	--	--
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 17**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para analizar los aspectos que se debe de tomar en cuenta para enviar las tareas escolares es preciso citar al Ministerio de Educación, quien plantea lo siguiente:

El equipo docente debe tomar en cuenta el ritmo académico del grupo, este dato le permitirá planificar las tareas para que sean actividades estimulantes que refuercen, potencien y desarrollen sus aprendizajes y capacidades intelectuales, adaptándolas a sus tiempos sin que signifique frustración de no alcanzar lo propuesto en los que requieren más tiempo para ejercitarse y aprender; ni aburrimiento de aquellos que necesitan menos tiempo. (MEC, 2016, pág. 58).

Según lo planteado por el Ministerio de Educación se procedió a preguntar a los docentes su criterio sobres los aspectos que se debe de tomar en cuenta para enviar las tareas escolares y ellos opinan en un 50% la disponibilidad del tiempo y el otro 50% la comprensión del tema estudiado, estos aspectos son los que se deben de tomar en cuenta para enviar las tareas escolares.

Los resultados evidencian que los docentes están conscientes que para enviar las tareas escolares se debe tener en cuenta que los estudiantes tengan claro los conocimientos impartidos y a su vez tiempo para realizar las mismas, así las tareas se convertirán en un refuerzo y no algo fastidioso para ellos.

**Pregunta 8. Las tareas escolares que usted envía a los estudiantes cumplen con su objetivo educativo propuesto.**

**Tabla 18**

CRITERIO	f	%
Si	2	100
No	--	--
A veces	--	--
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 18**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para conocer sobre los objetivos educativos que se aplican en las tareas escolares enviadas a los estudiantes, es indispensable citar Conductitlan (2015), quien expone lo siguiente:

Los objetivos educativos son un componente esencial del método prefigurado en el diseño de la práctica de la enseñanza de un curso, en su formulación se concretan las finalidades educativas del docente en términos de lo que harán los alumnos. De lo anterior, que los objetivos puedan ser valorados como un elemento del diseño que apoya y orienta al docente a hacer explícito y comunicar lo que desea enseñar, y, a los alumnos, a visualizar lo que harán para lograr el aprendizaje. Así mismo, los objetivos son un

referente documentado que apoya la enseñanza-aprendizaje y la evaluación del logro de dichas finalidades. ( p. 67).

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se procedió a consultar a los docentes, las tareas escolares que usted envía a los estudiantes cumplen con el objetivo educativo propuesto y ellos respondieron que sí, dando a conocer que un 100% de las tareas enviadas cumplen con los objetivos propuestos, por lo cual se evidencio que los docentes llevan una organización y secuencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

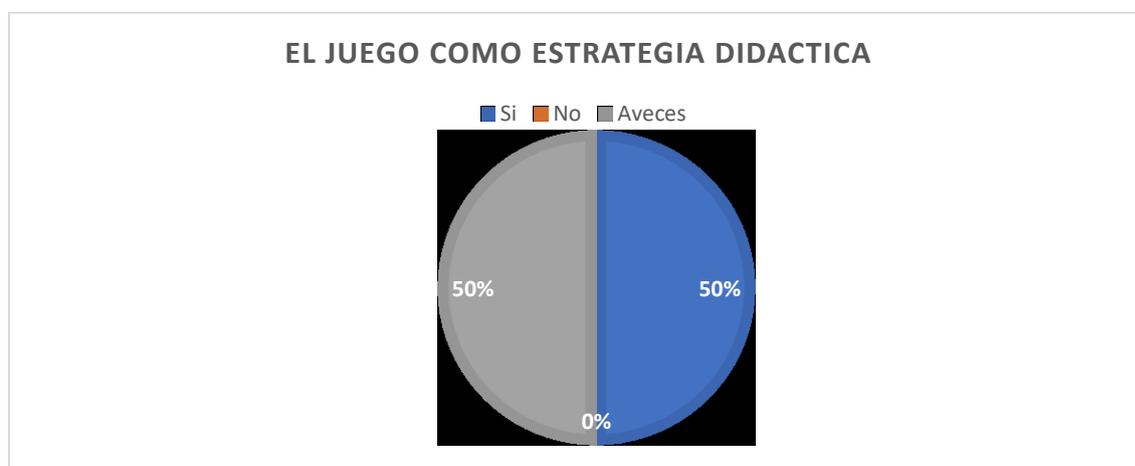
Con los resultados obtenidos se pudo constatar que las tareas escolares que los docentes envían a los estudiantes cumplen con su objetivo educativo propuesto, ya que son un parámetro de evaluación para verificar si la clase impartida fue entendida o no.

**Pregunta 9. Dentro de las tareas que usted envía, utiliza el juego como estrategia de aprendizaje.**

**Tabla 19**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	1	50
No	--	--
A veces	1	50
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 19**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrío  
**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para analizar si el juego es de ayuda como estrategia de aprendizaje en las tareas escolares que envía el docente, es necesario citar a Garzón, quien manifiesta lo siguiente:

El juego es algo esencial para la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y en toda cultura, desde la niñez ha jugado y a través del mismo ha ido aprendiendo y por lo tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura. (p. 41)

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente se consultó a los docentes si dentro de las tareas que envía, utiliza el juego como estrategia de aprendizaje, un 50% expresa que si lo hacen y el otro 50% dicen que a veces si utilizan el juego como actividad educativa, pero no en su totalidad

Estos resultados sirvieron de ayuda para observar que los docentes si utilizan el juego para la realización de las tareas, esto permite motivar a los estudiantes y así logren un aprendizaje significativo.

### **Pregunta 10. Cómo califica el uso de las estrategias lúdicas utilizadas para el cumplimiento de las tareas escolares.**

**Tabla 20**

<b>CRITERIO</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bueno	2	100
Malo	--	--
Regular	--	--
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Gráfica 20**



**Fuente:** Docentes del séptimo grado paralelo "A" vespertina de la Escuela Miguel Riofrio

**Autor:** Carlos Alberto Abraham Ontaneda

### **Análisis e interpretación.**

Para poder calificar el uso de las estrategias lúdicas utilizadas en el cumplimiento de las tareas escolares, es preciso citar a los autores Rodríguez, Molano & Calderón quienes expresan lo siguiente:

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. ( p. 29).

Tomando en cuenta lo expuesto por los autores antes mencionados se procedió a indagar como los docentes califican el uso de las estrategias lúdicas utilizadas para el cumplimiento de las tareas escolares el 100% de los docentes encuestados dan a conocer que las estrategias lúdicas son buenas ya que las utilizan para dinamizar las tareas escolares tanto dentro y fuera de la institución.

Con los resultados obtenidos se puede observar que los estudiantes realizan las tareas de forma autónoma asumiendo su responsabilidad y a la vez aprendiendo de forma llamativa y divertida para cada uno de ellos obteniendo el desarrollo de la destreza enseñada.

## **g. DISCUSIÓN**

En el desarrollo investigativo y con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico que manifiesta: Fundamentar teóricamente las variables de estudio: estrategias lúdicas y destrezas, se realizó una amplia investigación y recopilación bibliográfica tomando en cuenta el enfoque de varios autores, a través de su literatura aportada, explicándose cada una de las variables, destacando que el desarrollo de las destrezas se facilita con la aplicación de las actividades lúdicas.

Este objetivo se lo alcanzó gracias a la innumerable información e investigaciones relevantes encontradas acerca de las temáticas investigadas, mismas que aportaron al cumplimiento del objetivo planteado. Resultando una amplia bibliografía de diferentes autores, que contextualizan los referentes teóricos.

Para el cumplimiento del objetivo dos, se hace referencia al enfoque que realizan los autores: Márquez, Foronda, & Córdoba, quienes afirman:

Que la implementación de la lúdica como estrategia pedagógicas en el aprendizaje en las áreas de formación, es promover más allá de un cambio pasivo a un cambio activo y armonioso, en el que no se llegue de forma arbitraria a imponer un concepto, sino que por el contrario se realice un proceso en el que se tenga en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes para la construcción de un nuevo conocimiento. (Márquez, Foronda, & Córdoba, 2016, pág. 2).

A la luz de los criterios antes dicho se realizó, la aplicación de una encuesta a los docentes y estudiantes, con lo que se constató el estado actual del desarrollo de destrezas en los alumnos y conocer que en su mayoría les gustaría desarrollar actividades que apliquen actividades lúdicas en las tareas escolares, los docentes en su totalidad consideran que el implementar estrategias lúdicas de aprendizaje en tareas escolares, facilita el proceso de refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas aplicadas a cualquier área de conocimiento tendrán un impacto favorable, puesto que ayuda a dinamizar los contenidos y de esta manera hacerlos más interesantes para los estudiantes. Todo lo manifestado para que sea efectivo siempre se

deberá tomar en cuenta los conocimientos previos que tiene del tema, solo de esta forma se consolidaran aprendizajes significativos.

- Como tercer objetivo específico se estipula: Diseñar estrategias lúdicas en tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática. Para su cumplimiento, se tomó en cuenta el enfoque propuesto por autor Guerrero quien expresa:

Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión, para lo cual, son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. (Guerrero, 2014, pág. 34)

Analizando este punto de vista, y con los datos obtenidos en las encuestas; los estudiantes, expresan que si les gustaría que las tareas escolares sean relacionadas con actividades donde se involucre el juego y además los docentes en su totalidad aceptan que el uso de las estrategias lúdicas utilizadas para el cumplimiento de las tareas escolares es muy bueno, tras esto resultados, se procede a diseñar, y ejecutar la propuesta que se titula. **“TALLER EDUCATIVO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES”**. Misma que consistió en buscar y adaptar juegos matemáticos para un tema específico de cada unidad del libro de séptimo de básica en el área de matemática, tomado en cuenta la edad cronológica del estudiante, el nivel de complejidad de la tarea y que tenga relación con el tema impartido.

Todo esto demostró que las actividades lúdicas planificadas y organizadas de forma sistemática ayudan al estudiante potenciara el aprendizaje de una manera positiva. Finalmente analizando todos los criterios y tendencias se determinó que las estrategias lúdicas son un referente dinámico-motivador, que hace más interesantes la realización de las tareas enviadas a casa.

- Para ejecutar la propuesta en cumplimiento del objetivo cuatro, se analizó el punto de vista del autor Guzmán quien desde una perspectiva científica de las matemáticas afirma que: “El investigador matemático experimentado suele empezar su aproximación a la cuestión que le atrae en clave de juego abierto a la sorpresa, al misterio que espera desvelar con el esfuerzo placentero del descubrimiento” (Guzmán, 1989, p.64).

Luego de tomar en cuenta el punto de vista del citado autor se realizó la aplicación de las estrategias lúdicas planificadas para los estudiantes de séptimo grado; propuesta que permitió a los estudiantes demostrar de manera práctica y efectiva, la aceptación de las actividades concebidas, mismas que se realizaron de manera responsable y dedicada las tareas encomendadas dentro y fuera del aula.

Frente a este hecho, los docentes opinan que observaron un cambio favorable en el cumplimiento de los trabajos. Constatándose que los estudiantes en su mayoría aprendieron a realizar las tareas de manera autónoma; gracias al interés que despertó en ellos el componente lúdico lograron materializar lo que durante el proceso de investigación habían manifestado.

Sin duda, esta alternativa innovadora, ayudo a solucionar falencias del proceso educativo. Los padres de familia por su parte expresaron interés por el cumplimiento de las tareas escolares, motivándose a ser parte de la propuesta educativa. Dicha guía fue retocada mediante fundamentación teórica para su aprobación y acreditación.

- Para validar la efectividad de la propuesta que responde al objetivo cinco, se tomó en cuenta el enfoque del MINEDUC:

Las destrezas con criterios de desempeño refieren a contenidos de aprendizaje en sentido amplio destrezas o habilidades, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido. Ponen su acento en la utilización y movilización de un amplio abanico de conocimientos y recursos, tanto internos (recursos psicosociales del aprendiz) como externos (recursos y saberes culturales). Destacan la participación y la actuación competente en prácticas socioculturales relevantes para el aprendiz como un aspecto esencial del aprendizaje. Subrayan la importancia del contexto en que se han de adquirir los aprendizajes y dónde han de resultar de utilidad a los estudiantes. (MEC, 2016, p. 46)

Para comprobar la validez de la propuesta realizada se efectuó una segunda evaluación mediante un post-test a docentes, estudiantes y padres de familia que permitió evidenciar el impacto positivo que tuvo la aplicación de la propuesta, demostrando que los estudiantes

“Saben Hacer” reflejándose en el cumplimiento de sus tareas de manera regular y responsable. De la entrevista a los padres de familia se pudo constatar que la propuesta tuvo la aceptación por parte de los estudiantes, ya que ellos expresaron que sus hijos mostraban interés y agrado por resolver las tareas escolares. Los docentes de séptimo grado opinan que la aplicación de estrategias lúdicas es favorable para el proceso educativo ya que el estudiante se muestra más interesado con las actividades que están vinculadas al juego o diversión.

Aún los estudiantes que siempre mostraron bajo rendimiento en el área de matemática ahora lograron entrar dentro del porcentaje de los niños con mejoramiento académico. En este contexto el proceso educativo lleva un largo camino, pero sin embargo la propuesta educativa que se llevó a cabo obtuvo los resultados esperados: mejoró el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes desarrollaron destrezas en el área de matemática y adquirieron hábitos de estudio fuera del aula.

Se puede afirmar de esta forma que, la propuesta es válida según la mejora evidenciada.

## **h. CONCLUSIONES**

- Mediante la fundamentación teórica se fortaleció el conocimiento de estrategias lúdicas ya que diferentes autores investigados exponen su definición, coincidiendo en que estas potencian el aprendizaje en razón que su principal componente es el juego. Además, se descubrió que dichas estrategias permiten desarrollar actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz, logrando así consolidar las destrezas con criterio de desempeño en el área de matemática.
- Se pudo determinar la necesidad del empleo de estrategias lúdicas como motivadoras en el cumplimiento de las tareas escolares percibiéndose un alto interés de alumnos y maestros, por utilizar estrategias lúdicas en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática.
- Considerando diferentes estrategias lúdicas relacionadas con el área de matemática, acordes a la edad cronológica de los estudiantes y los contenidos a impartir, se procedió a la elaboración de una propuesta alternativa de carácter innovadora basada en talleres educativos para mejorar el proceso de las tareas escolares orientadas a consolidar el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño.
- La aplicación de las estrategias lúdicas desarrolladas en el taller educativo “JUGANDO APRENDO MEJOR” tuvo los resultados esperados, ya que los actores educativos involucrados permitieron evidenciar que las actividades planificadas incidieron de forma positiva, en el mejoramiento del proceso educativo.
- Con la valoración efectiva de la propuesta alternativa que consto de seis talleres didácticos se pudo conocer que los estudiantes adquirieron hábitos de estudio de forma autónoma y que las estrategias lúdicas ayudaron a mejorar los conocimientos en matemática y en el cumplimiento de las tareas escolares.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda hacer uso de los fundamentos teóricos determinados en el presente trabajo investigativo, con el afán de poseer un conocimiento más amplio del tema, como una forma de innovar los procesos educativos; siendo necesario tener en cuenta que estos instrumentos ayudan a potenciar las actividades de aprendizaje y la solución de problemas.
- Utilizar los resultados del diagnóstico, con la finalidad de priorizar metodologías basadas en estrategias lúdicas a utilizarse en el desarrollo de las destrezas, con la intención de consolidar y reforzar los aprendizajes de forma dinámica y significativa para los estudiantes.
- A los Directivos de la escuela “Miguel Riofrío” me permito sugerir hacer uso de las estrategias lúdicas planteadas en el presente, para el desarrollo de las destrezas; convirtiéndose en un guía dinamizador y actualizado a los nuevos retos tecnológicos.
- A los docentes de la escuela “Miguel Riofrío” me permito recomendar, que en lo posible todas las actividades académicas relacionadas con la matemática se ejecuten mediante actividades que involucren las estrategias lúdicas, acordes a la necesidad de los estudiantes.
- Se recomienda valorar constantemente las actividades lúdicas aplicadas en el aula con el propósito de determinar su efectividad, puesto que la innovación permanente coadyuba al mejoramiento del desarrollo cognitivo de los estudiantes de manera satisfactoria.



Universidad  
Nacional  
de Loja

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

“TALLER EDUCATIVO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES”

**Datos informativos**

**Institución:** Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío

**Sostenimiento:** Fiscal

**Zona:** Urbana

**Provincia:** Loja

**Cantón:** Loja

**Parroquia:** Sucre

**Dirección:** Alonso de Mercadillo entre Bernardo Valdivieso y José Joaquín de Olmedo

**Barrio:** San Sebastián

**Loja – Ecuador**

**2019**

## **TÍTULO**

“TALLER EDUCATIVO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES”

## **INTRODUCCIÓN**

Las actividades lúdicas son una de las estrategias metodológicas poco utilizadas hoy en la actualidad, llevando a que las tareas escolares se vuelvan algo monótono y poco llamativo en los estudiantes, por lo que realizarlos no les llama la atención y no logra cumplir el fin planteado.

Ante la necesidad de que los estudiantes puedan reforzar sus conocimientos de una manera divertida y llamativa, se ha propuesto plantear y aplicar estrategias lúdicas dentro de las tareas escolares que permita a los alumnos desarrollar de manera más didáctica las destrezas propuestas dentro del currículo de educación.

## **JUSTIFICACIÓN**

La importancia de la propuesta radica en el papel fundamental de la matemática dentro de la vida de los estudiantes, siendo las escuelas donde se da el inicio y se instalan los primeros cimientos de la misma y es allí donde el niño debe fortalecerse y enriquecerse de todos los conocimientos necesarios que influirán de manera directa en la vida estudiantil de grados superiores como es el Bachillerato.

Por lo que el propósito de este taller es contribuir al desarrollo de destrezas del ámbito de matemática, facilitando la adquisición de conocimientos, haciendo uso de estrategias lúdicas, que sean de fácil aplicación, pero que permita al niño razonar, experimentar e investigar.

Ante la revisión de literatura se puede señalar que la matemática es una ciencia exacta que resulta más difícil para los estudiantes y se evidencian en sus notas no tan satisfactorias, por ello un propósito es facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje logrando que los alumnos pierdan el miedo, aumenten su confianza y empatía con la materia.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Aplicar estrategias lúdicas en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017 – 2018.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Conocer estrategias lúdicas que pueden ser utilizadas en las tareas escolares
- Motivar a los estudiantes a la participación del taller
- Diseñar estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de destrezas
- Reconocer los beneficios de la lúdica dentro del campo matemático

### **ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

El desarrollo del taller didáctico con los niños es un método que se lo puede llevar a cabo sin ninguna complicación debido a que se cuentan con los recursos necesarios ya sean humanos o materiales; además de tener total apertura en las aulas escolares para la promulgación del conocimiento a los alumnos y docentes de los grados respectivos.

Al concluir el taller de manera personal puedo inferir que los resultados que se obtendrán serán netamente positivos, tanto para los estudiantes como para los docentes, quienes podrán realizar la réplica de los métodos con compañeros de área o formación académica.

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **1. Definición de taller educativo**

El taller es un modo de organizar la actividad que favorece la iniciativa de los participantes para buscar soluciones a las interrogantes planteadas en los aprendizajes propuestos, estimulando el desarrollo de su creatividad. Es un modo de organizar la actividad que propicia la aplicación de los conocimientos ya adquiridos con anterioridad a situaciones nuevas de aprendizaje.

El taller requiere de un espacio que permita la movilidad de los participantes para que puedan trabajar con facilidad, y donde los recursos de uso común estén bien organizados. También requiere una distribución de tiempos que evite sesiones demasiado cortas que apenas den la oportunidad de desplegar y recoger el material necesario para su uso.

## 2. Tipos de Taller

Para conocer los tipos de taller es necesario citar al autor Ander Egg (1999) quien expresa que existen 3 tipos de taller, cada uno con su respectiva caracterización:

- **Taller Total:** Docentes y alumnos participan activamente en un proyecto, Este es aplicado o desarrollado en niveles universitarios, superiores y programas completos.
- **Taller Horizontal:** Engloba profesores y estudiantes que se encuentran en un mismo nivel u año de estudios. Este es aplicado o desarrollado en niveles primarios y secundarios.
- **Taller Vertical:** Abarca todos los cursos sin importar el nivel o el año; estos se integran para desarrollar un trabajo o proyecto común y es aplicado o desarrollado en niveles primarios y secundarios.

## 3. Objetivos del taller

Al referirse a los objetivos del taller se puede mencionar lo siguiente:

- El taller para formar a un individuo como profesional o técnico y para que este adquiera los conocimientos necesarios en el momento de actuar en el campo técnico o profesional de su carrera.
- El taller enfocado para adquirir habilidades y destrezas técnicas y metodológicas que pueden ser o no aplicadas en disciplinas científicas, prácticas supervisadas o profesionales.

#### **4. Funciones Del Taller**

Tomando en cuenta la opinión del autor antes mencionado es posible determinar las funciones que cumple un taller y estas se detallan así:

- En la docencia: la realización de un trabajo conjunto
- Investigación: se debe conocer la verdad que gira en torno al proyecto que se trabajará y la función que este cumplirá.
- Servicio sobre el terreno o campo de trabajo: tener un plan de trabajo claro que permita en el momento pedagógico adquirir habilidades, destrezas y conocimientos teórico- prácticos para el desempeño profesional de los individuos en sus campos profesionales. (Ander Egg citado por Betancourt Jaimes, Guevara Murillo, & Fuentes Ramírez, 2011, págs. 20-28)

#### **METODOLOGÍA**

La metodología aplicada para esta propuesta será la de Talleres Educativos, que serán impartidos con la finalidad de introducir en la vida estudiantil sobre todo en la educación de matemática las estrategias lúdicas, siendo un mecanismo que apoyará de manera positiva y llamativa la adquisición de conocimientos, la cual es propuesta como una alternativa para los docentes.

Para la elaboración de los talleres se han tomado en cuenta las destrezas con criterio de desempeño que le resulta al estudiante más difícil de adquirirlo, se han elaborado los talleres con las hojas de trabajo detallando la temática su desarrollo, objetivos y evaluación.

Al taller didáctico se lo llamará “Jugando Mejor Aprendo” que serán impartidos por un lapso de 5 días, en tal caso que existiera algún inconveniente cada taller se dará por un lapso de dos días en un tiempo de 45 minutos, al concluir los talleres se finalizará con una evaluación, en una hoja preelaborada, para medir los conocimientos adquiridos de los estudiantes.

A continuación, se detalla un modelo operativo y plan de acción de la propuesta y daremos a conocer los talleres que serán impartidos a los estudiantes.

# Talleres Educativos



“JUGANDO

MEJOR

APRENDO”

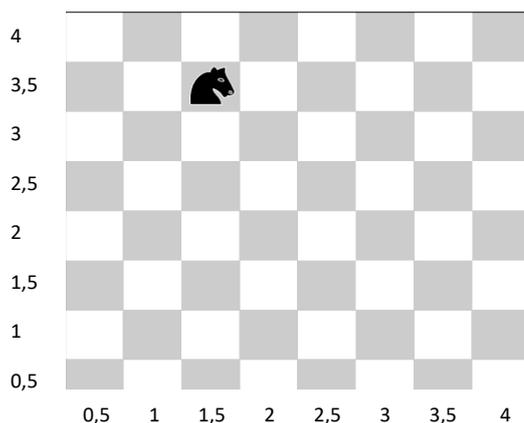
## Taller # 1

### “COORDENADAS EN AJEDREZ”

#### Tema: Pares ordenados con decimales

**Objetivo:** Desarrollar en el alumno la utilización de pares ordenados para representar situaciones significativas de forma divertida.

#### Desarrollo:



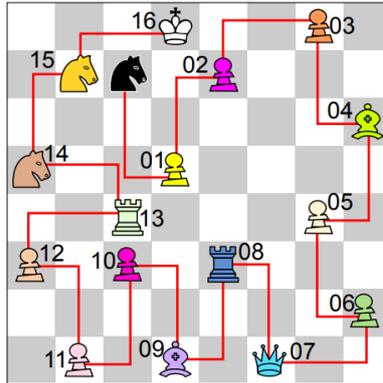
Encuentra las coordenadas en el siguiente reto en el tablero de ajedrez como ves se ha colocado un caballo negro en la casilla (1,5 ; 3,5) coloca las piezas de tal modo que se cumplan las siguientes condicione: todas las piezas van hacer capturadas por el caballo negro, coloca tres peones de tal manera que sean los números 1, 2 y 3 en capturar, sigue un arfil en la casilla negra, dos peones más en el quinto y sexto lugar, sigue la dama en casilla blanca, una torre en octavo lugar, le seguiría el arfil en la casilla blanca, los tres peones restantes en los lugares 10, 11 y 12, en el lugar 13 la otra torre y le siguen los dos caballos, el ultimo caballo deberá estar en la casilla (1; 3,5 ), al estar ahí coloca el rey para que el caballo negro termine dándole jaque. Te dejo un tablero en blanco para que hagas las prácticas necesarias. Escribe las coordenadas en la hoja.

**Recursos:** Aula de la escuela, franelógrafo, hojas, esferos.

**Tiempo:** 40 minutos

- 5 minutos: Saludo, presentación y entrega de materiales
- 10 minutos: Instrucciones para resolver el recurso didáctico
- 15 minutos: Aplicación del recurso didáctico
- 10 minutos: Evaluación del recurso didáctico

## Evaluación:



La evaluación se la realizará en el aula motivando a los estudiantes que sigan órdenes y que expresen sus respuestas de forma coherente aplicando los conocimientos teóricos prácticos e identificando los pares ordenados al momento de escribir en la hoja.

## Webgrafía

<https://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2015/09/Coordenadas-en-ajedrez.pdf>

## Taller # 2

### Tema: Lectura y escritura de números romanos.

**Objetivo:** Lograr que los estudiantes reconozcan y escriban los números romanos a través de la aplicación de juegos didácticos, para acrecentar su nivel de conocimientos matemáticos.

### Desarrollo:

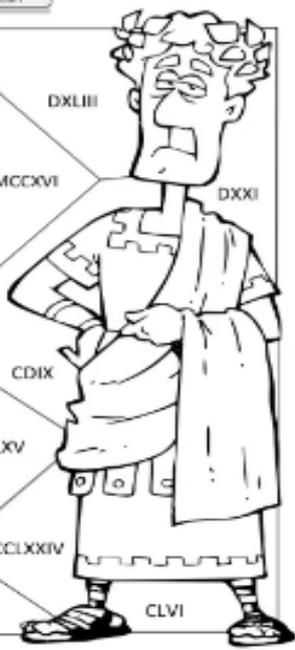
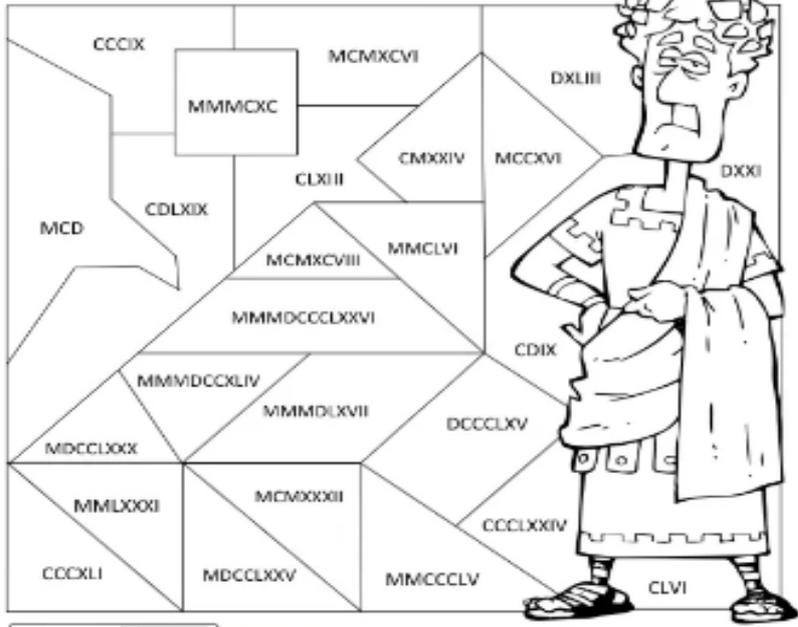
### LA MASCOTA DEL EMPERADOR

**Multiplicaciones con resultados en números Romanos**

Descubre cuál es la mascota del emperador romano, realiza las multiplicaciones en tu cuaderno y escribe los resultados en las líneas con números romanos, colorea cada uno de ellos con amarillo, los demás que no sean correctos de rojo, al emperador píntalo como gustes.

$123 \times 29 =$ _____	$154 \times 14 =$ _____	$89 \times 20 =$ _____
$44 \times 21 =$ _____	$57 \times 68 =$ _____	$28 \times 69 =$ _____
$71 \times 25 =$ _____	$64 \times 19 =$ _____	$333 \times 6 =$ _____
$48 \times 78 =$ _____		

 Mtro. Jesús González Molina  
guadalupe\_molina@hotmail.com



faciladela.com | 123RF

Descubre cuál es la mascota del emperador romano, realiza las multiplicaciones en tu cuaderno y escribe los resultados en las líneas con números romanos, colorea cada uno de ellos con amarillo, los demás que no sean correctos de rojo, al emperador píntalo como gustes.

**Recursos:** Policopias, lápiz, pinturas, borrador

**Tiempo:** 40 minutos

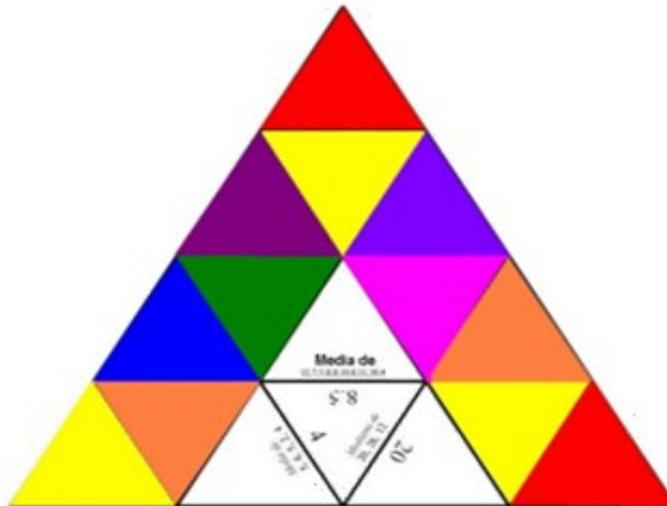


### Taller # 3

#### Tema: La media, la mediana y la moda.

**Objetivo:** Reforzar el cálculo de la moda, la mediana y la media, a través la aplicación de un puzzle, para consolidar los aprendizajes de geometría.

#### Desarrollo: PUZZLE DE TRIOMINÓS DE ESTADÍSTICA:

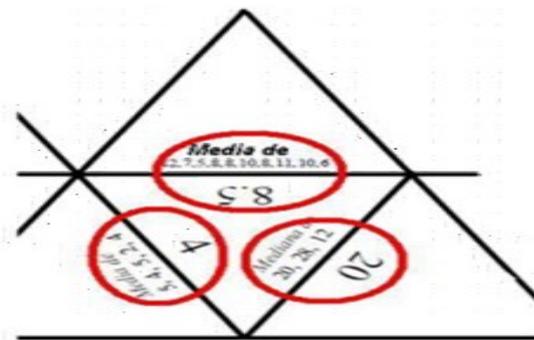


La tarea será enviada para trabajar en pares. Entregamos aquí 16 fichas triangulares. Cada triángulo lleva sobre uno, dos o tres de sus lados o bien una pregunta para calcular la media, la moda o la mediana en el caso de un número impar de datos, de varios valores o bien un resultado de alguna de las preguntas. Estos son las preguntas utilizadas y sus resultados:

<i>Moda de</i> 1, 2, 3, 4, 1	1
<i>Media de</i> 13, 17, 19, 19, 23, 11	17
<i>Mediana de</i> 13, 17, 19, 19, 23, 11, 16	17
<i>Moda de</i> 3, 7, 4, 2, 3, 5, 3, 4, 9	3
<i>Media de</i> 4, 6, 7, 5, 8, 7, 11, 8	7
<i>Media de</i> 13, 13, 11, 14, 17, 19	14.5
<i>Moda de</i> 13, 13, 11, 14, 17, 19	13
<i>Media de</i> 5, 4, 5, 2, 4	4
<i>Mediana de</i> 20, 28, 12	20
<i>Mediana de</i> 10, 6, 5, 4, 7, 8, 9	7

<i>Moda de</i> 2.5, 3.4, 2.7, 3.2, 2.5, 3.1, 2.4	2.5
<i>Moda de</i> 1, 2, 3, 1, 2, 4, 1, 2, 6	1 y 2
<i>Media de</i> 2.3, 3, 0, 0, 1.2, 2, 0.5, 0, 0	1
<i>Media de</i> 46, 48, 45, 49	47
<i>Media de</i> 7, 6, 3, 1, 4, 8, 6	5
<i>Mediana de</i> 6, 4, 5, 4, 7, 8, 9, 1, 2	5
<i>Media de</i> 7, 6, 10, 9, 8	8
<i>Media de</i> 12, 7, 5, 8, 8, 10, 8, 11, 10, 6	8.5

1. Por parejas, los alumnos resolverán las preguntas propuestas, necesarias para emparejar los lados. Se resolverán en la libreta de clase y se anotará el resultado en una hoja de resultados.
2. Una vez resueltas las preguntas, comprobarán sus resultados con los de otra pareja para asegurar que los resultados son los correctos.
3. Una vez comprobados los resultados, escribirán en las piezas del puzzle los resultados y recortarán las piezas
4. Por último ensamblarán el puzzle, juntando cada pieza con los lados (pregunta-resultado) emparejados como en la figura:

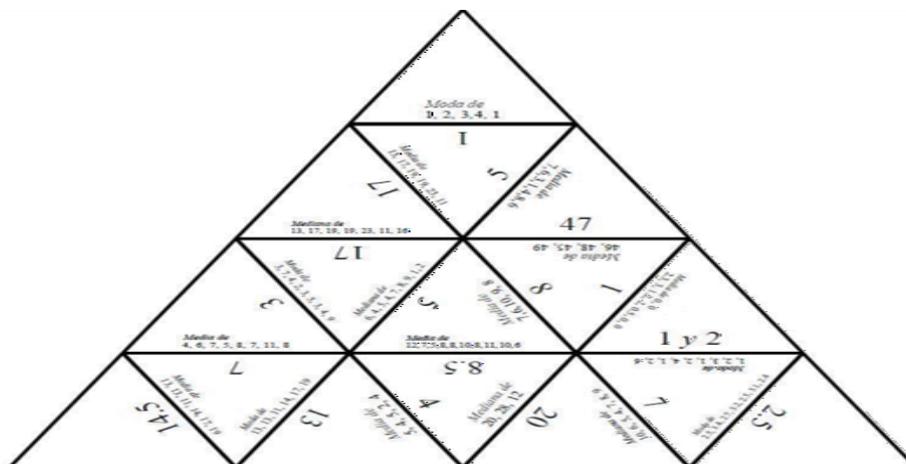


**Recursos:** 16 fichas triangulares por alumno.

**Tiempo:** 40 minutos

- 5 minutos: Saludo, presentación y entrega de materiales
- 10 minutos: Instrucciones para resolver el recurso didáctico
- 15 minutos: Aplicación del recurso didáctico
- 10 minutos: Evaluación del recurso didáctico

**Evaluación:**



Una vez conseguido el triángulo pegarán la solución en el cuaderno de clase. (revisión del docente).

**Webgrafía**

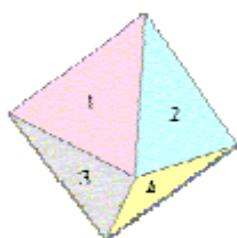
<https://anarciaazcarate.files.wordpress.com/2015/04/puzzletriangularmediamodamedianapofesorado.pdf>

## Taller # 4

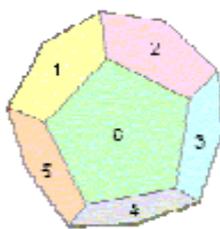
### Tema: Probabilidades

**Objetivo:** Definir el suceso y calcular la probabilidad de cada suceso, mediante la utilización de material directa, con la finalidad de consolidar aprendizajes matemáticos.

**Desarrollo:** Probabilidades con dados



**OCTAEDRO 8 CARAS**



**DODECAEDRO 12 CARAS**



**ICOSAEDRO 20 CARAS**

SO.

A) Si lanzamos un dado de 8 caras, ¿Cuáles de los siguientes sucesos son equiprobables?

- Salir el 5
- Salir el 8
- Salir el 9
- Salir el número par
- Salir múltiplo de 3
- Salir el 4.

Calcula la probabilidad teórica de cada uno de estos sucesos.

B) Si lanzamos un dado de 12 caras, ¿Cuáles de los siguientes sucesos son equiprobables?

- Salir el 1
- Salir número par
- Salir múltiplo de 4
- Salir el 10
- Salir el 15
- Salir el 7
- Salir un número entre 5 y 11

Calcula la probabilidad teórica de cada uno de estos sucesos.

C) Si lanzamos un dado de 20 caras, ¿Cuáles de los siguientes sucesos son equiprobables?

- Salir el 2
- Salir múltiplo de 10
- Salir el 25
- Salir el 13
- Salir número impar
- Salir un número menor que 15
- Salir un número mayor que 11
- Salir el 20
- Salir un número entre 10 y 17

**Recursos:** Se dispone de tres dados: uno de 8 caras, otro de 12 y otro de 20 tal y como se indica

**Tiempo:** 40 minutos

- 5 minutos: Saludo, presentación y entrega de materiales
- 10 minutos: Instrucciones para resolver el recurso didáctico
- 15 minutos: Aplicación del recurso didáctico
- 10 minutos: Evaluación del recurso didáctico

**Evaluación:** el docente revisara individualmente la ficha con las probabilidades planteadas.

**Webgrafía**

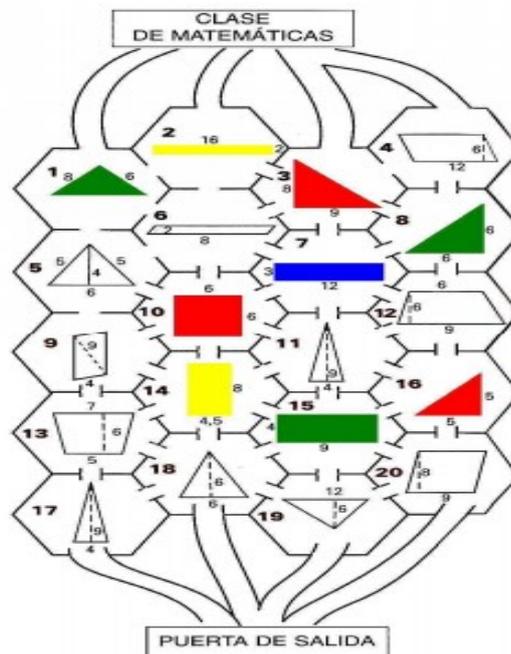
<http://funes.uniandes.edu.co/1604/1/JugandoProbabilidad.pdf>.

## Taller # 5

### Tema: Área de polígonos regulares

**Objetivo:** Lograr que los alumnos de séptimo grado repasen las fórmulas de áreas de algunos polígonos sencillos: triángulo, cuadrado, rectángulo, paralelogramo, trapecio, con la aplicación del juego el laberinto de las áreas, para consolidar los aprendizajes de geometría.

### Desarrollo: EL LABERINTO DE LAS ÁREAS



Debes encontrar un camino desde la clase de matemáticas hasta la puerta de salida, en este laberinto, pasando únicamente por puertas que tengan una figura de área  $36 \text{ cm}^2$ . Se pretende que los alumnos calculen de forma rápida las áreas de los triángulos, rectángulos, paralelogramos, trapecios y otros polígonos sencillos. Se trata de un juego a realizar individualmente; cada alumno recorre muchos posibles caminos del laberinto, sin poder volver hacia atrás y va sumando las áreas de los polígonos que recorre e intentando obtener la mayor suma posible. El ganador o ganadores es el que, en un tiempo dado, ha obtenido la suma mayor.

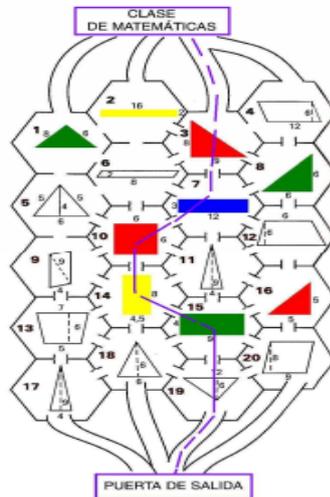
**Recursos:** Policopias, lápiz, borrador.

**Tiempo:** 40 minutos

- 5 minutos: Saludo, presentación y entrega de materiales
- 10 minutos: Instrucciones para resolver el recurso didáctico

- 15 minutos: Aplicación del recurso didáctico
- 10 minutos: Evaluación del recurso didáctico

**Evaluación:**



La evaluación la realizara el docente revisando las policopias entregadas a cada uno de los docentes.

**Webgrafía**

<https://anagarciaazcarate.files.wordpress.com/2013/03/laberintodeareasprofesor.pdf>

## Taller # 6

### Tema: Razones y proporciones

**Objetivo:** Desarrollar conocimientos en temas de razones y proporciones, a través de la aplicación de juegos matemáticos, para despertar el interés de los estudiantes por los cálculos matemáticos.

### Desarrollo: Mascotas de los mundiales



**COLEGIO SAN ANTONIO MARIANISTAS**  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CALIDAD EDUCATIVA  
ÁREA DE MATEMÁTICA

**MASCOTAS DE LOS MUNDIALES DE FUTBOL**  
**(RAZONES Y PROPORCIONES)**

Halla el valor de "x" para comprobar si las fracciones dadas son proporciones geométricas, luego pinta, recorta y pega en el lugar que le corresponda.

<p>1</p> $\frac{15}{20} = \frac{21}{x}$ <p>FRANCIA 98</p>	<p>2</p> $\frac{x}{24} = \frac{40}{64}$ <p>MEXICO 70</p>	<p>3</p> $\frac{x}{72} = \frac{53}{212}$ <p>ESPAÑA 82</p>	<p>93</p>  <p>PIQUE</p>	<p>44</p>  <p>WILLIE</p>	<p>710</p>  <p>TIP Y TAP</p>
<p>4</p> $\frac{14}{35} = \frac{284}{x}$ <p>ALEMANIA 74</p>	<p>5</p> $\frac{9}{25} = \frac{x}{25}$ <p>ARGENTINA 78</p>	<p>6</p> $\frac{21}{6} = \frac{x}{24}$ <p>ITALIA 90</p>	<p>18</p>  <p>NARANJITO</p>	<p>126</p>  <p>CIAO</p>	<p>72</p>  <p>STRIKER</p>
<p>7</p> $\frac{28}{x} = \frac{35}{55}$ <p>INGLATERRA 66</p>	<p>8</p> $\frac{17}{x} = \frac{68}{372}$ <p>MEXICO 86</p>	<p>9</p> $\frac{24}{18} = \frac{x}{54}$ <p>USA 94</p>	<p>15</p>  <p>JUANITO</p>	<p>28</p>  <p>FOOTIX</p>	<p>9</p>  <p>GAUCHITO</p>

Hallar el valor de x para comprobar si las infracciones dadas son proporciones geométricas, luego pinta, recorta y pega en el lugar que le corresponde.

**Recursos:** Policopias, pinturas, goma, tijeras, etc.

**Tiempo:** 40 minutos

- 5 minutos: Saludo, presentación y entrega de materiales
- 10 minutos: Instrucciones para resolver el recurso didáctico
- 15 minutos: Aplicación del recurso didáctico
- 10 minutos: Evaluación del recurso didáctico

**Evaluación:** se realizará una coevaluación, para verificar si la tarea cumple con el objetivo planteado.

**Webgrafia.**

<https://www.actiludis.com/2014/07/01/razones-y-proporcion>

## MODELO OPERATIVO

FECHA Mayo 2018	INICIAL	INVESTIGACIÓN	Identificar las destrezas del currículo que resultan más dificultosas de adquirir por parte de los estudiantes	Indagar sobre actividades lúdicas que pueden ser aplicadas con niños del séptimo año de Educación General Básica para desarrollar las destrezas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Currículo EGB</li> </ul>
Junio 2018	INTERMEDIA	ELABORACIÓN	Escoger actividades lúdicas factibles que contribuyan al desarrollo de las destrezas	Planificar el taller educativo, dirigido a los estudiantes, especificando el objetivo de cada actividad a ser realizada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Libros</li> </ul>
Julio 2018	FINAL	PRÁCTICA	Compartir los conocimientos adquiridos y las estrategias que pueden ser aplicadas en esta área con los estudiantes y docentes	Aplicar las estrategias lúdicas como alternativa en las tareas escolares, con los niños del séptimo año de EGB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo del taller educativo</li> </ul>

## PLAN DE ACCIÓN

FECHA / HORA	TEMÁTICA	OBJETIVOS	MATERIAL	RESPONSABLE
<b>Viernes 18 de Mayo del 2018 18:30H00- 19:30H00</b>	Coordenadas en Ajedrez	Desarrollar en el alumno la utilización de pares ordenados para representar situaciones significativas de forma divertida	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula de la escuela</li> <li>- Franelógrafo</li> <li>- Hojas</li> <li>- esferos</li> </ul>	- Investigador
<b>Viernes 26 de Mayo del 2018 18:30H00- 19:30H00</b>	Lectura y escritura de números romanos	Lograr que los estudiantes reconozcan y escriban los números romanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Policopias</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Pinturas</li> <li>- borrador</li> </ul>	-Investigador
<b>Martes 30 de Mayo del 2018 18:30H00- 19:30H00</b>	La media, la mediana y la moda	Reforzar el cálculo de la moda, la mediana y la media, a través la aplicación de un puzzle, para consolidar los aprendizajes de geometría	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 16 fichas triangulares por alumno</li> </ul>	- Investigador
<b>Miércoles 31 de Mayo del 2018 18:30H00- 19:30H00</b>	Probabilidades	Definir el suceso y calcular la probabilidad de cada suceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tres dados: uno de 8 caras, otro de 12 y otro de 20</li> </ul>	- Investigador
<b>Jueves 01 de Junio del 2018 18:30H00- 19:30H00</b>	Área de polígonos regulares	Repasar fórmulas de áreas de algunos polígonos sencillos: triángulo, cuadrado, rectángulo, paralelogramo, trapecio, con la aplicación del juego el laberinto de las áreas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Policopias</li> <li>- lápiz</li> <li>- borrador</li> </ul>	- Investigador
<b>Viernes 02 de Junio del 2018 18:30H00- 19:30H00</b>	Razones y proporciones	Desarrollar conocimientos en temas de razones y proporciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Policopias</li> <li>- pinturas</li> <li>- goma</li> <li>- tijera</li> </ul>	- Investigador

## **RESULTADOS ESPERADOS**

A través de la aplicación de actividades de la propuesta a los alumnos del Séptimo grado “A” de la Escuela Miguel Riofrio, las mismas que consisten en desarrollar actividades de carácter lúdico en actividades de la asignatura de matemáticas.

Se espera que:

- La participación activa de los alumnos para realizar las actividades propuestas.
- Mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Dialogo continuo de las opiniones de cada persona.
- Colaboración por parte de los padres de familia a la educadora y a su hijo.
- Trabajo con técnicas lúdicas por parte de la educadora.
- Desarrollo de nuevas destrezas cognitivas.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Ander, E. (1999) *Hacia una pedagogía autogestionaria*. Ed. Humanitas, Buenos Aires.
- Ariza, C. (2013). *Tareas Escolares*. Buenos Aires : Amorrortu.
- Arroba, 2013 *Tareas Escolares*.
- Benítez, G. S. (2008). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Alcalá de Henares: UNIVERSIDAD DE ALCALÁ.
- Benítez, G. S. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Alcalá de Henares: marcoELE.
- Cantor, (2014) *Tareas, evaluación y Sentido*. Recuperado de: [http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/2921/THUM\\_DazaCantorTatiana\\_2014.pdf?sequence=1](http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/2921/THUM_DazaCantorTatiana_2014.pdf?sequence=1)
- Chicaiza, 2011 *Lúdica y Aprendizaje*. Madrid, España: Paraninfo.
- Colorado, (2014) *Ayuda en Tareas Escolares* <http://www.colorincolorado.org/es/articulo/c%C3%B3mo-ayudar-su-hijo-con-la-tarea-escolar>
- Conductitlan, 2015 *Tareas y Objetivos Educativos* Recuperado de: [http://www.conductitlan.org.mx/07\\_psicologiaeducativa/Materiales/E\\_Los\\_objetivos\\_educativos.pdf](http://www.conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Los_objetivos_educativos.pdf)
- De Guzmán, 1989. *Juegos y Matemáticas*. Revista SUMA N° 4, OTOÑO. Recuperado el 15 de Junio del 2019 en <http://revistasuma.es/revistas/4-atono-1989/juegos-y-matematicas.html>.
- Díaz y Hernández 2002, *ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*: Ed. Mc. Graw Hill.
- Domínguez (2012) *destrezas con criterios de desempeño*. Recuperado de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/551/1/TESIS%20DESTREZAS%20CON%20CRITERIO%20DE%20DESEMPE%C3%91O.pdf>
- Dr. MSc. Washington W, M. C. (4 de Agosto de 2017). *CONFLICTIVA EVALUACION EDUCATIVA II. El Heraldito*.
- Escobedo (2014), *Discapacidad, familia y logro escolar*. Universidad Autónoma de Yucatán, México

- ESPARZA, M. (3 de MAYO de 2016). *PREZI*. Obtenido de PREZI: <https://prezi.com/b5yyjc54zgbn/destreza-con-criterio-de-desempeno/>
- Fernandez, F., Ginoris Quezada, O., Armas Sixto, C., Rubio Martínez, B., & Tabares Arévalo, R. (Marzo de 2013). *El proceso de enseñanza aprendizaje y sus componentes fundamentales*. Obtenido de <https://profesorailianartiles.files.wordpress.com/2013/03/componentes-didc3a1cticos.pdf>
- Ferreiro, R. (2009). Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. *Editorial Trillas*, 69.
- Ferrero, L. (2004). *El Juego y la Matemática*. Madrid: LA MURALLA S.A.
- FUNDAMENTOS, ADQUISICIÓN Y MODELOS DE INTERVENCIÓN
- Galan. (2014). Recuperado de: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000752.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000752.pdf)
- Gallegos (2016). Desarrollo de destrezas. Recuperado de [http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/15044/1/Gallegos\\_Talavera\\_Mariela\\_Maribel.pdf](http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/15044/1/Gallegos_Talavera_Mariela_Maribel.pdf)
- García, 2002 (Fundamentos teóricos y metodológicos. Revista de Investigación N° 73. Vol. 35. Mayo-Agosto 2011.
- García, 2014. ACTIVIDADES EDUCATIVAS: DEFINICIÓN, COMPONENTES, CONSTRUCCIÓN. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/36335454/3-Actividades-Educativas-rosa-Garcia>
- Garzón, 2011. El Juego como Estrategia de Aprendizaje. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?>
- González Motos, Sheila, 2016. Actividades extraescolares. Paidós. Argentina
- Guerrero, 2014, Estrategias Lúdicas. Recuperado de <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- Guzmán M. (1989). Juegos y matemáticas. Revista SUMA n° 4, otoño, p. 61-64. Recuperado el 12 de Junio de 2017, en: <http://revistasuma.es/revistas/4-otono-1989/juegos-y-matematicas.html>
- <https://www.cosasdeeducacion.es/tipos-de-juegos-educativos/>
- Marin Bustamante, A. M., & Mejia Henao, S. E. (2015). *ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LA PIEDAD*. Medellín: FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES.
- Márquez, Foronda & Córdoba (2016) Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Recuperado de

- <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2>
- Martínez, 2011. Maestra Infantil. Recurso y comprensión infantil. Recuperado de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR. (2013). *ADAPTACIONES A LA ACTUALIZACIÓN*. QUITO.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR. (2016). *Currículo de EGB y BGU*.
- Nunez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. *Editorial Oloyola*, 8.
- Peraita, 2017 ABC FAMILIA. Recuperado de [http://www.abc.es/familia/educacion/abc-deberes-escolares-si-o-no-201604180211\\_noticia.html](http://www.abc.es/familia/educacion/abc-deberes-escolares-si-o-no-201604180211_noticia.html)
- Pérez, Y. y Ramírez, R. (2008). Desarrollo instruccional sobre estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos dirigido a docentes de primer grado de Educación Básica., Instituto Pedagógico de Caracas, Caracas Poggioli, .
- Posada, 2014 Actividades lúdicas
- Ramírez (2017). MAGISTERIO.COM.CO. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Rodríguez, Molano, & Calderon, (2015). Actividad Ludica como estrategia Pedagógica. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
- Sallan, J. M. (1990). *Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas*. Obtenido de <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/42235/90184>
- Savazzini, 2014 Actividad Ludica. Recuperado de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=484&id\\_articulo=10214](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=484&id_articulo=10214)
- Sigcha, I. M. (2015). *slideshare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/michaelsigcha/la-destreza-con-criterio-de-desempeno-qu-es>
- TIPOS.com.mx <http://tipos.com.mx/tipos-de-juegos-didacticos>
- Tórranos (2011) “Evaluación y Calidad

Vargas (2010). Docencia Educativa Recuperado de  
<http://gladysmilnavargas.blogspot.com/2010/04/la-autoridad-del-maestropermisividad-o.html>

k. ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA**

ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018.

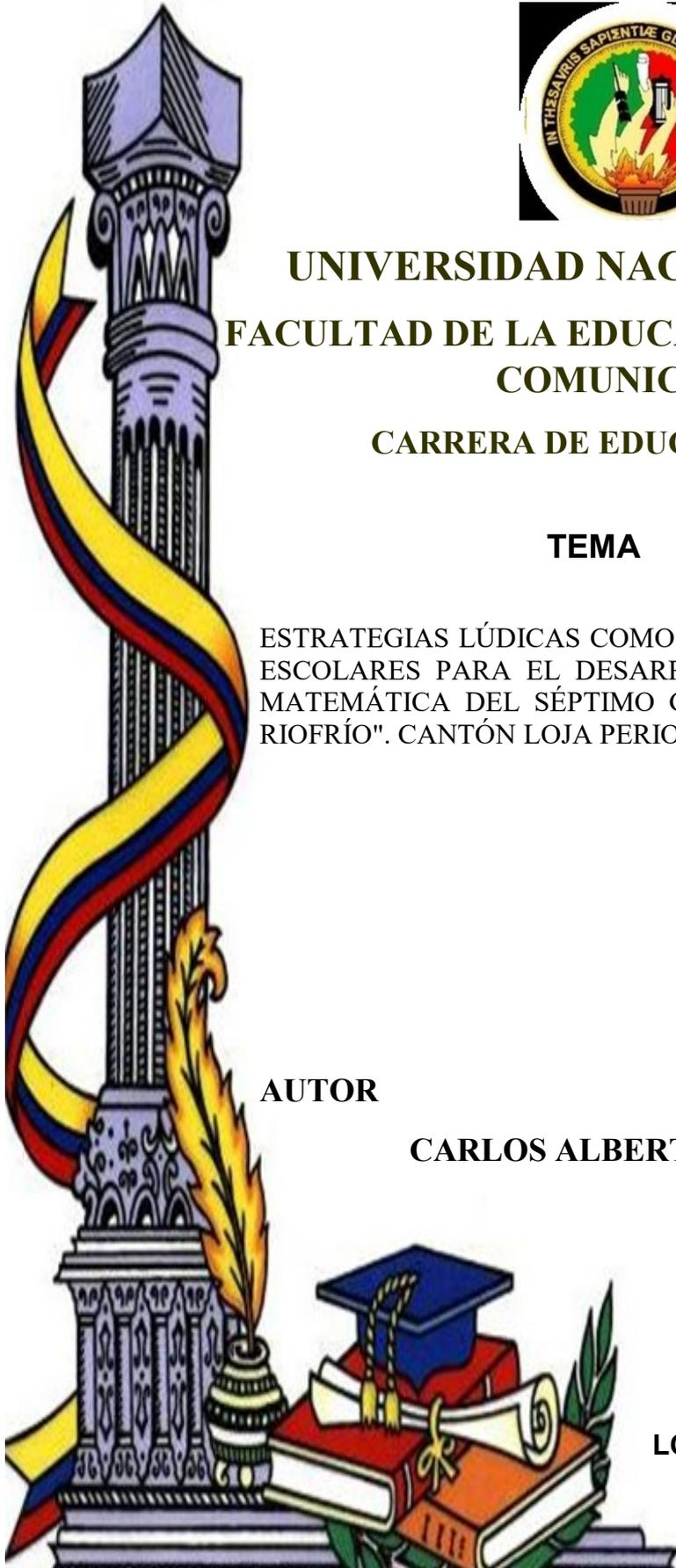
Proyecto de Tesis previo a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Educación Básica.

**AUTOR**

**CARLOS ALBERTO ABRAHAM ONTANEDA**

**LOJA – ECUADOR**

**2017**



**a. TEMA**

ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO ALTERNATIVA EN LAS TAREAS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS EN MATEMÁTICA DEL SÉPTIMO GRADO "A". ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO". CANTÓN LOJA PERIODO 2017 – 2018.

## **b. PROBLEMÁTICA**

La institución educativa donde se va a realizar la investigación es la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, sección vespertina de la ciudad de Loja, que se encuentra ubicada en la Calle Bernardo Valdivieso entre Azuay y Alonso de Mercadillo (esquina), que fue fundada oficialmente el 5 de junio de 1985, digno establecimiento que ha consagrado año tras año, una vida fecunda dedicada con verdadera unción, sacrificio y enseñanza.

En la actualidad existen distintas metodologías utilizadas por los docentes, a fin de llegar a introducir conocimientos específicos dentro de las áreas que se trabaja en el nivel escolar, entre ellas tenemos las denominadas tareas escolares, que tiene orígenes desde la antigüedad como lo explica el autor Alarcón (2004) “el origen de las tareas escolares se remonta a pueblos Europeos en la Edad Media, cuando se utilizaba esta actividad para la adquisición de conocimientos religiosos, cuando se asignaban actividades de copias y repeticiones para lograr la memorización y la fijación del conocimiento” (p. 147) y que hasta la actualidad se mantienen.

Tradicionalmente las tareas escolares han sido un elemento inseparable de la educación de los niños en el ámbito escolar, en determinadas épocas, algunas corrientes pedagógicas han mostrado su desacuerdo con la obligatoriedad de realizar tareas tras el horario lectivo, estando a favor de que existiera mayor tiempo libre y de ocio para los niños, considerando más que suficiente la jornada escolar para el desarrollo de hábitos y destrezas

Dentro del proceso educativo una iniciativa o medio para lograr reforzar los conocimientos adquiridos son las tareas escolares, que son dispuestas por el docente tutor de clase y se dan con una especificación de tiempo para su entrega y revisión; muchos docentes consideran que las tareas sirven de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, pero otros lo consideran una simple obligación a la que se debe dar cumplimiento.

Nuestro país no es la excepción en este tipo educación, aunque se ha podido evidenciar en las noticias o en la prensa, que el Ministerio de Educación trata de reducir las horas que se dedica el estudiante a sus tareas, en un artículo de la prensa se expone que “la cantidad de deberes que envían los maestros a sus alumnos será limitada (...), desde quinto a séptimo de

básica se plantean tareas que pueden tomar desde 40 hasta 60 minutos en total.” ( Diario el Comercio, 2016).

En el caso de la escuela "Miguel Riofrío" se puede evidenciar que los docentes también optan por utilizar las tareas escolares como un medio para afianzar los conocimientos en todas las áreas, además de ser un parámetro de calificación dentro del proceso educativo, pero las tareas escolares que se les envía a los estudiantes, no es el fiel reflejo de su conocimiento adquirido, pues en casa habrán unos que lo realizarán con honestidad y responsabilidad y en otros casos les ayudarán sus hermanos o padres de familia.

Es de conocimiento público que a la mayoría de los estudiantes la materia que más les resulta difícil es la matemática, siendo el área que representa una gran preocupación para ellos y en la cual se evidencia unas calificaciones promedio, en éste caso una alternativa metodológica sería introducir estrategias lúdicas en las tareas escolares que incentive al alumno no solo poner en práctica los conocimientos adquiridos sino que lo experimente de manera personal, siendo una propuesta enriquecedora que incentiva a los alumnos a la investigación y participación activa.

El nuevo currículo de educación vigente desde el 2016, rige en todo el régimen educativo, estableciendo una serie de destrezas que deben ser adquiridas durante todo el proceso educativo, las destrezas son los aprendizajes indispensables que el alumno debe desarrollarlas y le serán de gran utilidad en todo su transcurso educativo, están específicamente planteadas para cada área y con sus respectivos indicadores.

Las tareas escolares que se envían en el área de matemática, deben cumplir con características específicas, con la finalidad de desarrollar las destrezas con criterio de desempeño establecidas dentro del currículo, pero los docentes se preocuparán de enviar tareas que contribuyan al desarrollo de las mismas o son dirigidas y planificadas para desarrollarlas.

Pero podemos darnos cuenta que las tareas siguen siendo algo monótono y cotidiano que con el pasar de los años no evoluciona, pocos serán los docentes que se preocupen por aplicar nuevas estrategias metodológicas con el fin de promulgar el desarrollo intelectual de

los niños logrando los objetivos planteados y muchos serán los que desconozcan lo que es la lúdica, sus beneficios e importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

La lúdica se identifica con el “ludo” que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. (Gómez Rodríguez, Molano, & Rodríguez Calderón, 2015)

Con ello podemos afirmar que aplicar estrategias lúdicas sería muy satisfactorio en el área de matemática volviéndolo algo divertido y llamativo para los niños, además hará que se interesen más y no tengan miedo a la materia, sino que sientan empatía y placer al aprender con nuevas estrategias que les facilitarán el proceso de aprendizaje, ya que en esta edad consideran a la matemática como algo poco agradable.

Ante todo, lo expuesto anteriormente se puede mencionar que las tareas escolares no cumplen en su totalidad el fin educativo por tal motivo es necesario aplicar estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de las destrezas y obtener aprendizajes significativos, por lo que en este proyecto se ha planteado como tema de investigación "Estrategias lúdicas como alternativa en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017 – 2018"

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El presente proyecto de tesis que tiene como temática "Estrategias lúdicas como alternativa en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática", parte de una iniciativa personal y una necesidad a nivel institucional y global, puesto que en el ejercicio de la docencia no ha sido característico implementar las tareas escolares de manera permanente y lúdica.

Se conoce que las tareas son impuestas por los docentes dentro de las instituciones, son utilizadas para afianzar los conocimientos de los estudiantes, siendo un medio para que asuman papeles de responsabilidad, los cuales serán evaluados y sirven para su acreditación.

Por lo que se conoce a nivel personal, los estudiantes ven a las tareas escolares como algo aburrido, fatigante y sin ningún propósito, que les quita el tiempo de divertirse y pasar con sus amigos, lo que ellos desconocen es el beneficio de las tareas escolares para su aprendizaje y a eso le sumamos el desconocimiento de los docentes sobre la importancia que tienen las estrategias lúdicas en las tareas escolares para desarrollar las destrezas especialmente en el área de matemática.

Como estudiante de la Universidad Nacional de Loja, de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, carrera de Educación Básica, se parte de una necesidad educativa para realizar un aporte desde el campo de estudio y ética profesional de la labor docente, en el cual se propondrá estrategias lúdicas en las tareas escolares para complementar el aprendizaje y desarrollar destrezas en el área de matemática.

La investigación de esta temática promueve a ser investigadores y lectores, ayudando a profundizar temas que se desconoce, que contribuyen de manera directa al mejoramiento en las labores docentes y es de gran importancia conocer a profundidad nuevas estrategias metodológicas y lúdicas que pueden ser aplicadas en las tareas escolares dentro del proceso educativo, para que los docentes puedan lograr sus objetivos en el envío de tareas escolares para beneficio de los estudiantes.

Vale la pena realizar esta investigación porque permite conocer el criterio de los alumnos y docentes al llevarlo a la práctica y permitirá que se conozca datos relevantes sobre

la temática que serán expuestos en la institución donde se realizará la investigación y sobre todo dar a conocer a las autoridades educativas los resultados obtenidos.

Cabe recalcar que este trabajo de investigación propiciara la búsqueda y recopilación de información que obliga a estar en permanente contacto con los libros y páginas contextuales en el internet, los cuales ayudarán a profundizarnos en el problema de investigación, contribuyendo al desarrollo de habilidades que permiten interaccionar la teoría con la práctica; a utilizar o manejar el método científico como estrategia general de investigación.

Finalmente, esta investigación, fortalecerá los conocimientos adquiridos; y que servirán para aplicarlos dentro de la vida profesional, además de ello aportará a la institución, a los docentes en conocimientos y podrá ser utilizado con fines educativos o sirva de apoyo para futuras investigaciones y contribuya a la obtención de buenos resultados investigativos.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

Promover el uso de las estrategias lúdicas como alternativa en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018.

##### **Objetivos específicos:**

- Fundamentar teóricamente las variables de estudio estrategias lúdicas y destrezas.
- Diagnosticar la necesidad de las estrategias lúdicas en las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018.
- Diseñar estrategias lúdicas en tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018.
- Aplicar estrategias lúdicas en las tareas escolares para desarrollar las destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018.
- Validar la efectividad de las estrategias lúdicas en las tareas escolares para desarrollar destrezas en matemática del séptimo grado "A". Escuela "Miguel Riofrío". Cantón Loja periodo 2017- 2018.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **ESTRATEGIAS LÚDICAS**

##### **1.1. CONCEPTO**

La estrategia puede ser denominada como un conjunto de acciones que puede llevar a efecto una persona o profesional para lograr un fin u objetivo planteado ya sea a corto o largo plazo, las estrategias deben tener una planificación o pasos a seguir para que lo propuesto se llegue a cumplir satisfactoriamente.

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 1998).

Uniendo los dos conceptos de estrategia y lúdica, esta busca activar la creatividad del ser humano, recreando su aprendizaje, los docentes no debemos tomarlo como una moda, es decir aplicarlo por un tiempo, sino convertir lo lúdico es una herramienta a favor de incentivar aprendizajes motivadores en la vida de los estudiantes.

##### **1.2. BENEFICIOS**

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva.
- Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando.
- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos.

- El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no.
- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.
- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades.
- El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad.
- Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones, la creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje.
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo. (Benítez, 2010, pág. 24)

La lúdica tiene múltiples beneficios todos con la finalidad de conllevar al desarrollo óptimo de los niños y de convertir del juego algo más que divertido, sino productivo que permita al niño desarrollar intelectualmente a la vez que se divierte, es muy necesario utilizar la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que es algo productivo aplicarlo con los niños.

### **1.3. LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS**

El aprendizaje de las matemáticas debe posibilitar al estudiante la aplicación de los conocimientos fuera del ámbito escolar donde deben tomar decisiones, enfrentarse y adaptarse a situaciones nuevas, exponer opiniones y ser receptivos respecto a la de los demás. Es importante relacionar los contenidos de aprendizaje con la experiencia cotidiana de los estudiantes, así como presentarlos y enseñarlos en un contexto de situaciones problemáticas y de intercambio de puntos de vista. (Marin Bustamante & Mejia Henao, 2015, pág. 23)

Las estrategias lúdicas no son únicamente aplicables dentro del ámbito educativo, pueden ser extendidos a la vida personal siendo una opción para la solución de problemas, cada una de las estrategias diseñadas para trabajar con los niños debe ser llamativa e interesante lo que permitirá llamar la atención al cien por ciento y logrará enriquecer los conocimientos, para que las enseñanzas sean más didácticas se podrá tomar como punto de partida la vida personal y dar solución a los problemas que puede presentar.

#### **1.4. EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA**

La matemática es un instrumento esencial del conocimiento científico. Por su carácter abstracto y formal, su aprendizaje resulta difícil para una parte de los estudiantes y de todos es conocido que la Matemática es una de las áreas que más incide en el fracaso escolar en todos los niveles de enseñanza; es el área que arroja resultados más negativos en las evaluaciones escolares. Los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa.

Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la Matemática y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático. (Ferrero, 2004, pág. 13)

Para despertar el interés del niño hacia el aprendizaje de las matemáticas debemos utilizar una metodología activa y motivadora, haciendo uso de materiales concretos y actividades de carácter lúdico que permiten que el niño se sienta motivado a participar activamente en su aprendizaje, pudiendo aprender conceptos más abstractos a través de una experiencia concreta, en la educación básica como dice la misma palabra, trata de guiar a los alumnos en los conocimientos básicos e imprescindibles que debe adquirir a lo largo del año lectivo.

## **1.5. EL JUEGO Y LA LÓGICA**

La lógica estudia la forma del razonamiento, es una disciplina que por medio de reglas y técnicas determina si un argumento es válido. Es así como se puede utilizar en distintas ramas de la vida cotidiana, en donde el juego cumple una labor fundamental para motivarla. De esta forma, el juego matemático resulta ser el factor de atracción para el niño o niña. Lo invita a investigar, resolver problemas, y en forma implícita lo invita a razonar utilizando solamente su inteligencia y apoyándose de algunos conocimientos acumulados, en donde, se pueden obtener nuevos aprendizajes que se suman a los ya existentes o simplemente, se recurre a la utilización de los mismos (pág. 33).

La matemática ha sido considerada a lo largo de la historia como una de las disciplinas más difíciles para los estudiantes, seguir el mismo método didáctico que en otras asignaturas es un error si las habilidades que se requiere enseñar y emplear son diferentes.

Por ello el docente debe buscar las estrategias más innovadoras para despertar el interés de los estudiantes, en las estrategias lúdicas encuentra una manera de enseñar y aprender jugando de este modo los estudiantes encontrarán a las matemáticas entretenidas, también ayudaran a comprender al docente que las matemáticas son interdisciplinarias, por tal motivo serán necesarias en cualquier ámbito de su vida.

## **1.6. REFLEXIONES PARA INCLUIR EL COMPONENTE LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ENSEÑANZA**

- Los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tienen que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado, no para acabar la clase si ha sobrado tiempo o como actividad de relleno.
- Se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que

sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado.

- Un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos.
- Las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz. (Benítez G. S., 2008, pág. 25)

Los juegos para ser aplicables a los alumnos deben estar enmarcados a los aspectos expuestos anteriormente, pues todo juego debe cumplir con un fin planteado, pero sin olvidar de tomar en cuenta las capacidades y habilidades de los estudiantes, evitando el exceso de utilización de estrategias lúdicas debido a que puede convertirse en algo aburrido y monótono.

## **1.7. CRITERIO DE SELECCIÓN DE JUEGOS**

Los juegos que son aplicados con fines pedagógicos, no son escogidos o utilizados al azar, éstos necesitan ser seleccionados minuciosamente, en este caso se toma en cuenta los criterios que expone un importante autor, que serán descritos y explicados de manera precisa y concreta

Los criterios de la selección de juegos según Luis Ferrero (pág. 14):

- Juegos que favorezcan el desarrollo de destrezas mentales, juegos que favorezcan la facultad de discurrir, de pensar, de inventar, que ejerciten la inteligencia, que den vivacidad y agudeza al ingenio; juegos en los que predomine el razonamiento lógico frente a los avatares del azar.
- Juegos que proporcionen una gran cantidad de situaciones susceptibles de aprovechamiento didáctico para el diseño de actividades relacionadas con las matemáticas.
- Juegos dinámicos, sencillos, con normas claras, fáciles de entender y de ejercitar, juegos en los que sea fácil descubrir la estrategia ganadora.

## 1.8. TIPOS DE JUEGOS

Hay juegos cuya práctica exige a los jugadores que utilicen conceptos o algoritmos incluidos en los programas de matemáticas. Así, un jugador consume su turno haciendo una multiplicación, o encontrando la solución de una ecuación, o calculando el Área de una figura plana, etc. Es por ello, que a estos juegos los denominaremos juegos de conocimiento.

Existen publicados o comercializados muchos juegos de este tipo y su utilización puede efectuarse en diferentes etapas de aprendizaje. Distinguimos tres niveles de aplicación de este tipo de juegos:

- **PRE-INSTRUCCIONAL.** A través de estos juegos el alumno puede llegar a descubrir un concepto o a establecer la justificación de un algoritmo. De este modo, el juego es el único vehículo para el aprendizaje.
- **CO-INSTRUCCIONAL.** El juego puede ser una más de las diferentes actividades que el profesor utiliza para la enseñanza de un bloque temático. En este caso, el juego acompaña a otros recursos del aprendizaje.
- **POST-INSTRUCCIONAL.** Los alumnos ya han recibido enseñanza sobre un tema, y mediante el juego se hacen actividades para reforzar lo que han aprendido. Por tanto, el juego sirve para consolidar el aprendizaje. (Sallan, 1990, pág. 109)

El autor en su obra expone dos tipos de juegos, totalmente distintos, el uno que abarca conocimientos estructurados y científicos requiriendo de su aplicación correcta para obtener buenos resultados, pero en el caso de los otros juegos propuestos potencia la autoconfianza auto disciplina y perseverancia en la búsqueda de soluciones a los problemas que se les planteen.

La primera clase de juegos sirve para consolidar de manera más anímica los conocimientos adquiridos durante el proceso de enseñanza aprendizaje, los juegos también permite al alumno descubrir nuevos conceptos y es una estrategia que es docente utiliza para llamar la atención de sus alumnos.

## CAPÍTULO II

### 2. DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

#### 2.1. CONCEPTO

Son los aprendizajes básicos que se aspira a promover en los estudiantes en un área y un subnivel determinado de su escolaridad.

Las destrezas con criterios de desempeño refieren a contenidos de aprendizaje en sentido amplio destrezas o habilidades, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido. Ponen su acento en la utilización y movilización de un amplio abanico de conocimientos y recursos, tanto internos (recursos psicosociales del aprendiz) como externos (recursos y saberes culturales). Destacan la participación y la actuación competente en prácticas socioculturales relevantes para el aprendiz como un aspecto esencial del aprendizaje. Subrayan la importancia del contexto en que se han de adquirir los aprendizajes y dónde han de resultar de utilidad a los estudiantes. (MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR, 2016)

Destrezas con criterios de desempeño: Expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño, siendo estos de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, valorativos, entre otros. 10Adaptaciones a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica - Para Trabajo de Aula Se expresarán respondiendo a las siguientes interrogantes: ¿Qué debe saber hacer? Destreza ¿Cómo debe saber? Conocimiento ¿Con qué grado de complejidad? Precisiones de profundización. (MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR , 2013).

Las destrezas con criterios de desempeño crean el referente para que los docentes realicen la planificación micro curricular y las tareas escolares. Dependiendo de su

desarrollo y su clasificación, se aplicarán de forma gradual y organizada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

## **2.2. LA DESTREZA QUE PERMITEN CAMBIOS EN PROCESOS EDUCATIVOS**

En la Didáctica, ya no enfatizamos el contenido usando solo clases magistrales, dictados, o a los conocimientos por sí solos. Enfatizamos: que hagan, que realicen algo con el conocimiento.

En la Didáctica, ya no enfatizamos el escucha y repite, el escucha y escribe, el te explico y haz Enfatizamos: el análisis, la síntesis, la jerarquización, y otras destrezas cognitivas y praxitivas.

En las técnicas, ya no planificamos la clase de base a nuestra visión: que sepan, que conozcan Planificamos dentro de los parámetros de clases activas: Uso de gráficos, Proyectos, Resolución de problemas reales, logros de los estudiantes.

En la evaluación, no evaluamos el conocimiento, lo que recuerdan, los datos, las fechas, los nombres. Evaluamos lo que saben hacer, lo que han logrado comprender, analizar, observar, explicar, etc.

Los cambios son muchos, debido a la Destreza con Criterio de Desempeño, el punto de partida cambia. La destreza con Criterio de Desempeño, nos obliga a preparar la clase partiendo de la destreza y del desempeño finalizando en el conocimiento y luego nuevamente realizando el ciclo, no podemos aislar uno de estos elementos. (SIGCHA, 2015)

La utilización de las destrezas con criterio de desempeño llevo a revolucionar la actividad docente, pero el cambio es positivo, porque se aspira a tener estudiantes mucho más prácticos, dispuestos a innovar, a llevar el conocimiento más allá de las aulas, a utilizarlo en su desenvolvimiento como parte de una sociedad donde cada vez se exige a las personas realicen un papel protagónico en el cambio y crecimiento de la humanidad.

Dejamos de lado la evaluación donde se consideraba importante la memorización de contenidos, hechos históricos etc., para empezar a tomar en cuenta la capacidad de analizar, comprender situaciones existentes en las que de alguna manera él es parte, así lograremos que los docentes proyecten su aprendizaje al mundo real.

### **2.3. ESTRUCTURA DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

Las destrezas con criterio de desempeño se encuentran estructuradas de la siguiente manera:

- **DESTREZA:** Lo que debe saber hacer el alumno al término de recibir un tema de clase, haber desarrollado la habilidad que fue diseñada con el único objetivo de poner en práctica el aprendizaje a través de la acción del estudiante en su vida cotidiana.
- **CONOCIMIENTO:** Que es el contenido existente en el currículo el cual vamos a enseñar al docente, para acrecentar su conocimiento sobre una realidad existente.
- **NIVEL DE PROFUNDIDAD:** Dónde, cómo, cuándo y con qué van a realizar lo establecido en la destreza.

### **2.4. CLASIFICACIÓN DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

El Ministerio de Educación del Ecuador a través del currículo general y de los currículos por subniveles plantea las destrezas con criterio de desempeño a ser desarrolladas por cada área de conocimiento, y en cada aprendizaje (básico, imprescindible o deseable) el docente debe aplicar en cada tema de clase con la finalidad de que la enseñanza tenga funcionalidad para el estudiante.

Los ajustes se realizaron tomando en cuenta a la reforma curricular de 1996, en donde el nuevo currículo integra a los tres niveles y la desagregación de contenidos por áreas, años de estudio y unidades temáticas y se mantiene en la definición de destrezas con criterios de desempeño y mínimos básicos de evaluación (contenidos, habilidades y actitudes) ya que anteriormente se evaluaba los contenidos y no las destrezas.

## 2.5. COMO EVALUAR LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

Según el criterio escrito por la pedagoga argentina, Lilia Torranzos, en su libro “Evaluación y Calidad”, manifiesta que existen cinco caracterizaciones de la práctica de la evaluación en los sistemas educativos latinoamericanos, a saber: 1) Que los docentes empleen las calificaciones no sólo para evaluar el rendimiento del alumno sino, además, como instrumento de control disciplinario; 2). Para estimular a alumnos con mayores dificultades, independientemente de los logros alcanzados, sin poner en tela de juicio la legitimidad pedagógica de tal procedimiento; 3) Los procedimientos no siempre son sistemáticos, en general predomina la evaluación del tipo «juicio de experto», llevada adelante mediante procedimientos artesanales; 4) Alto grado de generalidad e inexistencia de metas de aprendizaje a desarrollar y susceptibles de ser evaluadas; 5) Existe el fenómeno de adecuación de los niveles de exigencia académica a las características socioculturales de la población atendida < cuando el docente percibe que sus alumnos, debido a su situación socioeconómica y cultural, no logran alcanzar ciertas metas de aprendizaje>, opta por ser menos exigente, permitiendo la promoción para evitar una probable deserción o reprobación del año escolar. (Dr. MSc. Washington W, 2017)

Los Instrumentos de Evaluación: fase en la evaluación de las destrezas.

Las primeras fases de los procesos de evaluación son esencialmente elaboradas externamente porque dependen de los documentos del currículo de media; como es la destreza con criterio de desempeño prescrita en los bloques curriculares. En cuanto se refiere a los instrumentos de evaluación, su construcción debe incluir métodos, técnicas e instrumentos y se requiere una solvencia técnica y cultural. (ESPARZA, 2016)

## 2.6. PARTICIPANTES

**Alumno:** Constituye el centro de la acción educativa, pues los fines y acciones de la educación básica están encaminados a conseguir la formación del educando, a través del proceso enseñanza-aprendizaje.

**Grupo:** Es factor de unión y socialización que permite a los alumnos convivir e intercambiar ideas, elaborar proyectos y compartir esfuerzos y logros, para construir un nosotros más amplio y solidario.

**Maestro:** Es responsable de la conducción del proceso enseñanza-aprendizaje y promotor de actitudes solidarias para que se logren las expectativas que tienen los alumnos al ingresar al curso de verano.

**Escuela:** Es la institución que busca promover el desarrollo del educando y su integración a la sociedad, con el compromiso de mejorar su nivel de vida.

**Padres de familia:** Comprometidos con la formación y educación de sus hijos, deberán contribuir al logro de los propósitos planteados en cada curso de verano.

**Comunidad:** Entorno social inmediato a la escuela; será beneficiado en la medida en que los alumnos que asisten a los cursos de verano consigan las expectativas que los motivaron a cursarlos.

## 2.7. ELEMENTOS

El contenido es el elemento objetivador del proceso y responde a la pregunta "¿Qué enseñar-aprender?". Es aquella parte de la cultura y experiencia social que debe ser adquirida por los estudiantes y se encuentra en dependencia de los objetivos propuestos.

El sistema de conocimientos comprende informaciones seleccionadas sobre la naturaleza, la sociedad, el hombre, el arte, los deportes, la ciencia, el sistema de conocimientos sistema de habilidades y hábitos sistema de experiencias de la actividad creadora sistema de relaciones con el mundo técnica, los modos de actuar y otras que responden a los objetivos y exigencias sociales. Los conocimientos, por el tipo de información que ofrecen y por las características de su adquisición por los estudiantes se clasifican en tres grandes grupos;

Los conocimientos, por el tipo de información que ofrecen y por las características de su adquisición por los estudiantes se clasifican en tres grandes grupos:

- **Conocimientos sensoriales o empíricos**, que ofrecen información sobre lo externo de los objetos, fenómenos y procesos: forma, color, dimensiones, estructura externa e interna, funcionamiento, posición, etc.
- **Conocimientos teóricos o racionales**, que son los que ofrecen información sobre lo esencial e interno de la realidad; son los conceptos, la información sobre las relaciones causales y valorativas, las regularidades y leyes, las teorías y las hipótesis científicas.
- **Conocimientos metodológicos**, operacionales o procesales. Este subsistema informa sobre los modos de actuación, sobre los procedimientos para la actividad.

Las habilidades, como segundo componente del contenido de enseñanza son el dominio consciente y exitoso de la actividad. Su proceso de formación es complejo y está indisolublemente ligado a la formación de los conocimientos. Numeroso es el sistema de habilidades a formar en los estudiantes y compleja su clasificación. Cuestión que escapa del objetivo de este curso.

El sistema de experiencias de la actividad creadora se forma simultáneamente al de conocimientos y habilidades y se manifiesta en los estudiantes con la solución de problemas, el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la independencia cognoscitiva. No menos importante es el sistema de relaciones hacia y con el mundo. Aquí se incluyen los sistemas de valores, intereses, convicciones, sentimientos y actitudes; todo lo cual no puede lograrse si no es en estrecha interrelación con los restantes componentes del contenido de enseñanza.

Lo analizado hasta aquí del componente contenido del proceso de enseñanza-aprendizaje reafirma la idea de la unidad de la instrucción y la educación, juicio básico y central. Los métodos de enseñanza son otro componente del proceso y en torno a ellos se debaten grandes problemas científicos. No obstante, las diferencias teóricas, todos coinciden que los métodos de enseñanza son los elementos directores del proceso que lo viabilizan y conducen y responden a la pregunta "¿cómo desarrollar el proceso?"

Los métodos presuponen el sistema de acciones de profesores y estudiantes. Existen numerosas definiciones de método de enseñanza, pero en todas están presentes los atributos siguientes: conjunto de acciones de los docentes y alumnos dirigidas al logro de los objetivos. La clasificación o sistemática de los métodos de enseñanza es algo diversa en la teoría didáctica, pero cualquiera que se tome condiciona su éxito a la adecuada combinación y correspondencia con los objetivos y los restantes componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los medios de enseñanza son los elementos facilitadores del proceso, responden a la pregunta "¿Con qué?" y están conformados por un conjunto, con carácter de sistema, de objetos reales, sus representaciones e instrumentos que sirven de apoyo material para la consecución de los objetivos. Se subraya el carácter de sistema de los medios, esto es así porque la función que unos no pueden cumplir por sus características estructurales y la propia información que transmiten es complementada por otros medios del sistema.

Los medios deben ser empleados tanto para la actividad de enseñanza como la de aprendizaje; esto responde a la interrelación entre los componentes personales y no personales del proceso de enseñanza aprendizaje. La evaluación es el elemento regulador. Su aplicación ofrece información sobre la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre la efectividad del resto de los componentes y las necesidades de ajustes, modificaciones u otros procesos que todo el sistema o algunos de sus elementos deben sufrir.

La forma organizativa es el elemento integrador y se resume en la manera en que se ponen en interrelación todos los componentes personales y no personales del proceso. Las formas reflejan las relaciones entre profesor y estudiantes en la dimensión espacial y temporal del proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen diferentes formas de organizar este proceso; mencionemos algunas de ellas: tutorial, grupal, frontal, dirigida o a distancia, por correspondencia, académica o laboral, clases, la consulta y otras. (Fernandez, Ginoris Quezada, Armas Sixto, Rubio Martínez, & Tabares Arévalo, 2013)

## **f. METODOLOGÍA**

### **TIPO DE ESTUDIO**

El presente proyecto de investigación es un estudio cuali-cuantitativo de carácter mixto debido a que es su totalidad abarca distintos tipos de estudio entre ellos: cualitativo – cuantitativo - descriptiva - experimental - longitudinal y explicativa.

**Descriptiva:** Al detallar precisamente los datos relevantes y más sobresalientes de la investigación, enfocándonos a las actitudes de los niños/as ante el aprendizaje de la matemática de manera tradicionalista, que beneficiará de manera directa al desarrollo del mismo.

**Experimental:** Se la aplica en el momento de promover el uso nuevas estrategias lúdicas aplicando con el paralelo séptimo “A”, para su posterior evaluación y validación de los resultados obtenidos.

**Longitudinal:** Debido a que la toma de datos se hará al inicio con la finalidad de recolectar información útil para plantear la problemática y al final mediante evaluaciones se verificará la validación de las estrategias lúdicas a la misma población.

**Explicativa:** Al plantear la realidad problemática de la temática, argumentando y justificando la necesidad del desarrollo del proyecto, sus beneficios e importancia además de aplicarlo en el parafraseo de la información.

Además, es aplicada porque utiliza los conocimientos obtenidos de las investigaciones en la práctica, y con ello trae beneficios a la sociedad. Tiene un enfoque social debido a que trata de un problema que se está suscitando en un ambiente educativo y representa una preocupación y problema que requiere de solución.

### **MÉTODOS TEÓRICOS**

El presente trabajo investigativo, estará enmarcado en los postulados de los siguientes métodos y técnicas investigativas

**Cualitativo:** Porque ayudará a describir las características de los estudiantes en el desarrollo de sus tareas escolares en el ámbito de matemática y con lo cual se pretende comprender la problemática a partir de los sujetos de investigación.

**Inductivo:** Se utilizará este método, para partir del análisis de donde se conocen hechos y fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio general, para analizar la información obtenida de los instrumentos que se utilizarán en este proyecto. Es decir, analizar las tareas escolares para el desarrollo de las destrezas en matemática del séptimo grado. Escuela "Miguel Riofrío"

**Deductivo:** Este método se lo aplica mediante la selección del tema, este tema es de carácter universal del cual se sacarán conclusiones y lo reduciremos especificando el lugar, tiempo y espacio que se va desarrollar la investigación

**Científico:** Se utilizará este método mediante el sustento científico del marco teórico, que orienta la temática propuesta y reúne la descripción de elementos conceptuales referidos tanto a las tareas escolares como a las destrezas.

**Histórico:** Mediante este proceso se analizará la trayectoria concreta de la teoría, su condicionamiento a los diferentes periodos de la historia, para poder desarrollar el marco teórico desde un conocimiento más profundo.

### **Analítico y sintético**

Esté método será utilizado para llegar a concluir el proyecto, primero se separan las variables utilizadas para ser analizadas individualmente, después unirán para sostener una lógica entre sí hasta concretar y llegar a nuestro objetivo planteado para el desarrollo del proyecto de investigación.

### **Población y muestra**

Para el desarrollo del presente proyecto se contará con la participación de docentes y estudiantes de séptimo grado "A" de la Escuela "Miguel Riofrío" Sección Vespertina de la ciudad de Loja.

N°	Indicadores	Muestra
1	Estudiantes	30
2	Docentes	2
Total		32

**Fuente:** Escuela Miguel Riofrío 7mo año “A”

### g. CRONOGRAMA

	2017																2018																																											
	Junio				Julio				Agosto				Sep.				Oct.				Nov.				Dic.				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Búsqueda del planteamiento del tema del problema	█	█																																																										
Desarrollo de problemática, justificación y objetivos			█	█																																																								
Construcción del marco teórico					█	█	█	█																																																				
Indagación y Elaboración de instrumentos de investigación.									█																																																			
Diseño de la metodología, cronograma, presupuesto y financiamiento.									█	█	█																																																	
Revisión de la Bibliografía y Anexos.											█	█																																																
Presentación y aprobación del proyecto de investigación.													█	█	█																																													
Pertinencia y coherencia del proyecto de investigación																	█																																											
Construcción de los preliminares del informe de tesis.																			█	█	█	█																																						
Elaboración del Resumen traducido al inglés e Introducción.																																									█	█																		



## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

### **Recursos Humanos.**

- Maestra
- Niños investigados
- Investigador
- Comunidad
- Directivos

### **Materiales**

- Computadoras, libros, enciclopedias
- Cámara fotográfica
- Material de escritorio e imprenta
- Servicios de reproducción de materiales
- Movilización, transporte y comunicación.

<b>NECESIDADES PARA LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>IMPORTE</b>
1. Transporte	\$ 100.00
2. Procesamiento de texto	\$ 60.00
3. Acceso a internet	\$ 50.00
4. Copias	\$ 30.00
5. Impresión de hojas	\$ 30.00
6. Movilización e imprevistos	\$ 60.00
7. Material didáctico	\$ 80.00
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 410.00</b>

El presente trabajo será única y exclusivamente financiado por el autor.

## i. BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, P. G. (2004). *Escuelas que Matan I*. México: LIMUSA Noriega Editores.
- Allen, J. G. (13 de Abril de 2013). *Psicología y mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/tipos-de-aprendizaje#!>
- Benítez, G. S. (2008). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Alcalá de Henares: UNIVERSIDAD DE ALCALÁ .
- Benítez, G. S. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Alcalá de Henares: marcoELE.
- Díaz, F. y. (2002). *Estrategias para docentes para un aprendizaje significativo* . México: Mc Graw Hill.
- Diario el Comercio. (3 de Octubre de 2016). *El Comercio* . Obtenido de La cantidad de tareas escolares será regulada por el Ministerio de Educación : <http://www.elcomercio.com/actualidad/tareas-deberes-estudiantes-maestros-educacion.html>
- Dr. MSc. Washington W, M. C. (4 de Agosto de 2017). CONFLICTIVA EVALUACION EDUCATIVA II. *El Herald*o.
- ESPARZA, M. (3 de MAYO de 2016). *PREZI*. Obtenido de PREZI: <https://prezi.com/b5yyjc54zgbn/destreza-con-criterio-de-desempeno/>
- Fernandez, F., Ginoris Quezada, O., Armas Sixto, C., Rubio Martínez, B., & Tabares Arévalo, R. (Marzo de 2013). *El proceso de enseñanza aprendizaje y sus componentes fundamentales*. Obtenido de <https://profesorailianartiles.files.wordpress.com/2013/03/componentes-didc3a1cticos.pdf>
- Ferreiro, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México: Trillas.
- Ferrero, L. (2004). *El Juego y la Matemática*. Madrid: LA MURALLA S.A.
- García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Costa Rica: EUNED.
- Gladys Pérez Avendaño citado por José Alejandro Pérez Monsalve. (16 de Julio de 2016). *elcolombiano*. Obtenido de <http://m.elcolombiano.com/son-importantes-las-tareas-escolares-AJ4579354>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia para favorecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. BAGUÉ - TOLIMA: Universidad de Tolima.
- Henao , S. E., & Marin Bustamante, A. M. (2015). Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/456/MarinBustamanteAdrianaMaria..pdf?sequence=2>
- Marin Bustamante, A. M., & Mejia Henao, S. E. (2015). *ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LA PIEDAD*. Medellín: FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES.
- Mejía, S. (17 de Julio de 2013). *Definición*. Recuperado el 28 de Enero de 2017, de Definición de tarea: <http://definicion.mx/tarea/>
- MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR . (2013). *ADAPTACIONES A LA ACTUALIZACIÓN*. QUITO .
- MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR. (2016). *Currículo de EGB y BGU*.
- Perrenoud, P. (1996 p.224). *La construcción del éxito y del fracaso escolar*. Madrid: Ediciones Morata.

Sallan, J. M. (1990). *Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas*. Obtenido de <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/42235/90184>

SIGCHA, I. M. (febrero de 2015). *slideshare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/michaelsigcha/la-destreza-con-criterio-de-desempeno-qu-es>

## OTROS ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ALUMNO:** ..... **GRADO:** .....

Encuesta dirigida a los estudiantes

**OBJETIVO:** Conocer si el estudiante ha desarrollado estrategias lúdicas en las tareas escolares mediante la aplicación de una encuesta a los alumnos de séptimo grado, para proponer una alternativa innovadora a los estudiantes.

### **INSTRUCCIONES:**

- Conteste las siguientes preguntas en forma individual.
- El tiempo establecido es de media hora.

**1 Marque la actividad que usted considere que realiza con más frecuencia durante las actividades extra clase.**

Lectura. ( )

Manejo de artefactos electrónicos. ( )

Juegos educativos. ( )

Deportes en conjunto. ( )

**2 Marque las acciones que usted considere que contribuyen al mejoramiento de las actividades extra clase**

Actividades lúdicas aplicadas a tareas escolares. ( )

Control disciplinario de sus padres para realizar tareas. ( )

Reducción del tiempo de descanso y prohibición del uso de artefactos electrónicos (

**3 El docente aplica juegos para la desarrollar los temas en el área de matemática.**

a) Siempre. ( )

b) Casi siempre. ( )

c) Nunca. ( )

- 4 Te gustaría que las tareas escolares sean relacionadas con actividades donde se involucre el juego.**
- a) Si. ( )
  - b) No. ( )
- 5 Crees que al realizar una tarea escolar con responsabilidad te ayudara a mejorar el aprendizaje.**
- a) Siempre. ( )
  - b) Casi siempre. ( )
  - c) Nunca. ( )
- 6 Selecciona las tareas escolares que te resultan más fácil de realizar.**
- a) Escritas. ( )
  - b) Repetitivas. ( )
  - c) Relacionadas con el juego. ( )
- 7. Selecciona la actividad que consideres que te ayuda a adquirir un nuevo conocimiento.**
- a) Actividades realizadas dentro del aula.
  - b) Actividades enviadas a casa.
  - c) Actividades fuera del aula.
- 8. Selecciona con qué frecuencia el docente envía actividades lúdicas para que realices en casa.**
- a) Siempre. ( )
  - b) Casi siempre. ( )
  - c) Nunca. ( )
- 9. Marque el nivel de mejoramiento del aprendizaje que usted considere, al aplicar las estrategias lúdicas en las tareas escolares**
- a) Alto. ( )
  - b) Medio. ( )
  - c) Bajo. ( )
- 10. Entre los siguientes actores educativos, marque quien tiene mayor grado de responsabilidad en el refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula.**
- a) Padres de familia. ( )
  - b) Docentes. ( )
  - c) Estudiantes. ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**NOMBRE DEL DOCENTE:** ..... **GRADO:** .....

Encuesta dirigida para los docentes.

**OBJETIVO:** Obtener información de los docentes, acerca del uso de las estrategias lúdicas y la importancia de las tareas escolares dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la aplicación de una encuesta para conocer la realidad educativa en los séptimos grados.

**INSTRUCCIONES:**

- Conteste las siguientes preguntas tomando en cuenta el contexto educativo.
- El tiempo establecido es de media hora.

**1. Considera que el implementar estrategias lúdicas de aprendizaje en tareas escolares, facilita el proceso de refuerzo de las destrezas adquiridas en el aula.**

- a) Si. ( )
- b) No. ( )
- c) Tal vez. ( )

**2. Qué problema considera que se presenta en sus alumnos para cumplir las tareas escolares.**

- a) Desinterés de los estudiantes. ( )
- b) Falta de compromiso de los padres. ( )
- c) Permisibilidad del docente para el cumplimiento de las tareas. ( )

**3. Las tareas escolares tienen como finalidad.**

- a) Reforzar la destreza con criterio de desempeño.
- b) Obtener una calificación para promoción del estudiante.
- c) Mantener ocupado al estudiante en su tiempo libre.

**4. Señale desde su punto de vista profesional, la perspectiva que tienen el padre de familia con relación a las tareas escolares.**

- a) Mientras más tareas mayor grado de aprendizaje. ( )
- b) Solución para que el estudiante se mantenga ocupado en casa. ( )
- c) Reforzar el aprendizaje obtenido en el aula. ( )

**5. Cómo califica el grado de cumplimiento de los estudiantes en las tareas enviadas a casa.**

- a) Muy bueno. ( )
- b) Bueno. ( )
- c) Regular. ( )

**6. Quien cree usted que ayuda al estudiante a realizar las tareas escolares.**

- a) Padres de familia. ( )
- b) Hermanos. ( )
- c) Lo realiza solo. ( )

**7. Según su criterio que aspectos se debe de tomar en cuenta para enviar las tareas escolares.**

- a) Disponibilidad del tiempo del estudiante. ( )
- b) Comprensión del tema estudiado. ( )
- c) La frecuencia de envió de tareas escolares. ( )

**8. Las tareas escolares que usted envía a los estudiantes cumplen con su objetivo educativo propuesto.**

- a) Si. ( )
- b) No. ( )
- c) A veces. ( )

**9. Dentro de las tareas que usted envía, utiliza el juego con estrategia de aprendizaje.**

- a) Si. ( )
- b) No. ( )
- c) A veces. ( )

**10. Cómo califica el uso de las estrategias lúdicas utilizadas para el cumplimiento de las tareas escolares.**

- a) Bueno. ( )
- b) Malo. ( )
- c) Regular. ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTES  
DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO PARALELO “A”**

Encuesta dirigida a los padres de familia

**OBJETIVO:** Conocer si el padre de familia o representantes ha observado un mejoramiento en el cumplimiento de las tareas escolares y conocimientos concretos en el área de matemática de sus representados, a través de una entrevista, con la finalidad de validar la aplicación del taller “JUGANDO MEJOR APRENDO”

**INSTRUCCIONES:**

1. Conteste las siguientes preguntas en forma individual.
2. El tiempo establecido es de media hora.

**1. ¿Qué opina de la utilización de juegos didácticos en las tareas escolares?**

.....  
.....  
.....

**2. ¿Su hijo/a o representado se siente motivado a realizar sus tareas de forma autónoma, después de la aplicación del taller “JUGANDO MEJOR APRENDO”? SI O NO Y ¿POR QUÉ?**

.....  
.....  
.....

**3. ¿Cree que su hijo/a o representado a mejorado sus conocimientos en el área de matemática, después que se aplicó en taller? SI O NO Y ¿POR QUÉ?**

.....  
.....  
.....

**4. ¿A observado si su hijo/a o representado se siente más motivado a realizar las tareas escolares, cuando se utiliza las estrategias lúdicas o juegos didácticos?**

**SI O NO Y ¿POR QUÉ?**

.....  
.....  
.....  
.....

**5. ¿En su opinión personal le gustaría que el docente utilizará este tipo de estrategias en todas las áreas de conocimiento?**

.....  
.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**NOMBRE DEL DOCENTE:** ..... **GRADO:** .....

Encuesta dirigida para los docentes.

**OBJETIVO:** Constatar si el taller “**JUGANDO MEJOR APRENDO**”, ayudo a mejorar el proceso de las tareas escolares y el desarrollo de las destrezas en el área de matemática, aplicando una entrevista a los docentes y así validar la ejecución de este taller.

**INSTRUCCIONES:**

- Conteste las siguientes preguntas tomando en cuenta el contexto educativo.
- El tiempo establecido es de media hora.

**1. ¿Qué opina sobre la aplicación del taller educativo “JUGANDO MEJOR APRENDO”?**

.....  
.....  
.....

**2. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?**

.....  
.....  
.....

**3. ¿En su opinión los estudiantes mejoraron en el cumplimiento de las tareas escolares y en el área de matemática? SI O NO Y ¿POR QUÉ?**

.....  
.....  
.....

**4. ¿Le gustaría utilizar el juego didáctico en las demás áreas de conocimiento? SI O NO Y ¿POR QUÉ?**

.....  
.....  
.....  
.....

**5. ¿Considera que este tipo de enseñanza ayuda a innovar la enseñanza y despertar el interés de los estudiantes? SI O NO Y ¿POR QUÉ?**

.....  
.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.**

## EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

### Aplicación de las encuestas



### Aplicación de la propuesta alternativa



## ÍNDICE

<b>PORTADA</b> .....	i
<b>CERTIFICACIÓN</b> .....	ii
<b>AUTORÍA</b> .....	iii
<b>CARTA DE AUTORIZACIÓN</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>DEDICATORIA</b> .....	vi
<b>MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO</b> .....	vii
<b>MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS</b> .....	viii
<b>ESQUEMA DE TESIS</b> .....	ix
<b>a. TÍTULO</b> .....	1
<b>b. RESUMEN</b> .....	2
<b>ABSTRACT</b> .....	3
<b>c. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>d. REVISIÓN DE LITERATURA</b> .....	6
<b>ESTRATEGIAS LÚDICAS</b> .....	6
<b>EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA</b> .....	9
<b>TIPOS DE JUEGOS DIDÁCTICOS</b> .....	13
<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b> .....	14
<b>e. MATERIALES Y MÉTODOS</b> .....	21
<b>f. RESULTADOS</b> .....	25
<b>g. DISCUSIÓN</b> .....	52
<b>h. CONCLUSIONES</b> .....	56
<b>i. RECOMENDACIONES</b> .....	57
➤ <b>PROPUESTA ALTERNATIVA</b> .....	58
<b>j. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	80
<b>k. ANEXOS</b> .....	84
<b>a. TEMA</b> .....	85
<b>b. PROBLEMÁTICA</b> .....	86
<b>c. JUSTIFICACIÓN</b> .....	89

<b>d. OBJETIVOS.....</b>	<b>91</b>
<b>e. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>92</b>
<b>f. METODOLOGÍA.....</b>	<b>105</b>
<b>g. CRONOGRAMA.....</b>	<b>108</b>
<b>h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....</b>	<b>110</b>
<b>i. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>111</b>
<b>OTROS ANEXOS .....</b>	<b>113</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>122</b>