

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

## TÍTULO

**APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.**

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica

**AUTOR:** Millam René Tamayo Cordero.

**DIRECTOR:** Dr. Agustín Edilberto Muñoz Minga

**LOJA- ECUADOR**

**2015**

DR. AGUSTÍN EDILBERTO MUÑOZ MINGA, DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

**CERTIFICA:**

Haber asesorado y monitoreado con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de tesis intitulado: **APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014**, de la autoría del estudiante **Millam René Tamayo Cordero**.

Se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos; el marco teórico sustenta adecuadamente las variables del problema; la aplicación de talleres formulados en relación con las variables y los objetivos. La aplicación de los instrumentos en la investigación de campo, así como los resultados y el proceso seguido, están acorde con la metodología descrita en el proyecto de investigación y en concordancia con el cronograma de actividades. Consecuentemente, el análisis cuanti-cualitativo y la discusión de resultados, posibilitan arribar deductivamente a las conclusiones y recomendaciones señaladas.

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

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

Loja, Septiembre 29 de 2014



Dr. Agustín Edilberto Muñoz Minga

**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo Millam René Tamayo Cordero, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

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

**Autor:** Millam René Tamayo Cordero

**Firma**.....

**Cédula:** 1105062416

**Fecha:** Loja, julio de 2015

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

Yo, Millam René Tamayo Cordero, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis titulada: APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014, como requisito para optar al 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 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 15 días del mes de Julio del dos mil quince, firma el autor.

**Firma:** 

**Autor** Millam René Tamayo Cordero

**Cédula** 1105062416

**Dirección** Catamayo

**Correo electrónico** rene.t\_1107@hotmail.com

**Teléfono** 2555069

**Celular** 09903000528

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Director de Tesis** Dr. Agustín Edilberto Muñoz Minga

**Tribunal de Grado**

Dr. Oswaldo Enrique Minga Díaz, Mg. Sc.

PRESIDENTE

Mg. Sc. Sabina Marlene Gordillo Mera

VOCAL

Dr. José Luis Arévalo Torres Mg. Sc.

VOCAL

## **AGRADECIMIENTO**

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

A mi Director de Tesis Dr. Agustín Muñoz, quien me guió y asesoró a través de sus conocimientos, brindándome sugerencias pertinentes con responsabilidad y así lograr un buen desarrollo del presente trabajo.

Así mismo agradezco a las autoridades y personal docente de la Escuela de Educación Básica Lauro “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la ciudad y provincia de Loja, por haberme brindado su valiosa colaboración y poder realizar el presente trabajo investigativo.

EL AUTOR

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo que es producto de sacrificio y dedicación a Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban; a mis padres por haber estado conmigo en todo momento y brindarme siempre su cariño y apoyo incondicional, por ser el incentivo para seguir adelante con este objetivo; a mis hermanos quienes con sus consejos y su apoyo permitieron cumplir esta meta.

EL AUTOR

### MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación el Arte y la Comunicación											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Millam René Tamayo Cordero  APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	El sagrario	La tebaida	CD	Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN (en español y traducido al inglés)
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS

**a. TÍTULO**

**APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.**

## **b. RESUMEN**

En la presente investigación denominada: APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014, tiene como Objetivo General: Determinar la importancia que tiene aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5 “mi casa grande: ecuador”, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”, de la ciudad y provincia de Loja, periodo lectivo 2013-2014, para contribuir con el mejoramiento de la educación en nuestra localidad, provincia y país. Esta investigación es de tipo cuasi – experimental y para su desarrollo se utilizó el método comprensivo, analítico, deductivo, científico, participativo, modelo proactivo de taller y el de evaluación comprensiva; entre la técnica e instrumento que se empleó consistió en una encuesta con su respectivo cuestionario misma que se aplicó a un docente y 12 alumnos del Tercer grado de Educación General Básica, así mismo se aplicó una evaluación diagnóstica a los niños de tercer grado. Luego del análisis e interpretación de los resultados obtenidos, se ha determinado que: No existe una debida aplicación de juegos educativos, por lo que los alumnos de tercer grado no han logrado desarrollar a cabalidad las destrezas con criterios de desempeño del área de matemáticas en el módulo 5, bloques numérico y de medida, dichos resultados son producto de la aplicación de la encuesta a los niños y docente de tercer grado, por lo que se concluye que el escaso nivel de utilización de juegos educativos no permite el desarrollo a cabalidad de las destrezas con criterios de desempeño de los niños lo cual se pudo evidencia en el coeficiente de correlación entre la evaluación diagnóstica y la evaluación final, dando como resultado 0,66 equivalente a una correlación alta que demuestra que la aplicación de juegos educativos tiene una gran influencia en el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño.

## **SUMMARY**

In the research entitled: IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL GAME IN THE TEACHING LEARNING TO DEVELOP SKILLS WITH PERFORMANCE CRITERIA IN THE AREA OF MATHEMATICS, MODULE 5 "MI CASA GRANDE: ECUADOR", NUMBER AND MEASURING BLOCKS WITH CHILDREN THIRD GRADE SCHOOL OF BASIC EDUCATION "LAURO Damerval AYORA No. 2", the city and province of Loja, academic period 2013-2014 general objective: To determine the importance of implementing the educational game in the teaching process learning to develop skills with performance criteria in the area of mathematics, Module 5 "my big house: Ecuador", numerical and measurement blocks, with third graders basic school education "Lauro Damerval Ayora No. 2" , city and province of Loja, academic year 2013-2014, to contribute to the improvement of education in our city, province and country. This research is quasi - experimental development and comprehensive, analytical, deductive, scientific, participatory approach, proactive workshop model and comprehensive evaluation was used; between technique and instrument used it consisted of a survey with its own same questionnaire was applied to a teacher and 12 students of the third grade of General Basic Education, also a diagnostic to third graders evaluation was applied. After the analysis and interpretation of the results, it has been determined that: There is no proper implementation of educational games, so the third graders have failed to develop fully the skills to performance criteria the area of mathematics at the Module 5, numerical and measurement blocks, these results are the result of the implementation of the survey to children and teachers of third grade, so it is concluded that the low level of use of educational games do not allow the development of fully criteria of performance skills of children which evidence could be in the coefficient of correlation between the diagnostic evaluation and the final assessment, resulting in 0.66 equivalent to a high correlation demonstrates that the application of educational games has a great influence in developing skills with performance criteria.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje se constituyen en una fuente inagotable de aprendizaje pues el juego nunca deja de ser la principal ocupación de los niños ya que es su instinto natural y por ende el docente debe aprovechar esta actividad para insertarle un objetivo de aprendizaje y desarrollar destrezas con criterios de desempeño más aún en el área de matemática que tradicionalmente es considerada la más difícil para los estudiantes. A través de los juegos el aprendizaje se convertirá en una experiencia feliz.

Uno de los principales inconvenientes para lograr que los niños desarrollen las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática es la falta de aplicación de actividades que permiten que el aprendizaje sea motivador y significativo para el niño. Este problema se principalmente por falta de conocimiento de unas amplia gama de juegos por parte del docente, temor de perder el control del grupo pues para unos es una pérdida de tiempo, escasa actualización y capacitación de los docentes para realizar estas actividades, entre otros aspectos.

Lo expuesto anteriormente me motivó a realizar la presente investigación denominada: **APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014**, con el objetivo general de determinar la importancia que tiene aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5 “mi casa grande: ecuador”, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”, de la ciudad y provincia de Loja, periodo lectivo 2013-2014, para contribuir con el mejoramiento de la educación en nuestra localidad, provincia y país.

Como objetivos específicos se plantearon los siguientes: Fundamentar teóricamente las categorías y subcategorías de la investigación acerca de: el juego educativo, destrezas con criterios de desempeño, enseñanza aprendizaje de las matemáticas; Diagnosticar la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática con los niños de tercer grado de educación básica de la escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” de la ciudad de Loja, el cual me permitió determinar cuáles son los efectos que causa en el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño la no utilización del juego educativo; elaborar una propuesta de juegos educativos que permita desarrollar las destrezas con criterio de desempeño en el área de matemáticas en el módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado de educación básica. Se pudo seleccionar los juegos educativos adecuados para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado; y, ejecutar y evaluar una propuesta de juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemáticas en el módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado de educación básica.

Los juegos educativos previstos se llevaron cabo mediante la ejecución de un taller de clase para comprobar el grado de importancia e influencia en el rendimiento académico del alumno lo cual fue un éxito. Luego para valorar la efectividad de la aplicación de los juegos educativos se aplicó una evaluación diagnóstica y una evaluación final después de la aplicación del taller obteniendo resultados muy satisfactorios pues se evidenció que los niños lograron desarrollar las destrezas de cada temática de una manera dinámica y motivadora.

Esta investigación es de tipo cuasi – experimental y para su desarrollo se utilizó el método comprensivo, que permitió conocer la importancia e influencia que tiene la aplicación del juego educativo para desarrollar destrezas con criterios de desempeño.

Para su estudio se tomó en consideración una muestra de 12 niños de tercer grado y se utilizaron los siguientes métodos: método analítico, el mismo que sirvió para analizar y conocer los beneficios que presenta la utilización del juego educativo para desarrollar destrezas con criterios de desempeño para desarrollar destrezas con criterios de

desempeño en el área de matemática; método deductivo, se lo empleó para analizar, codificar y seleccionar la información más relevante que se ha obtenido para el desarrollo del marco teórico, método científico, se utilizó para la organización y recolección de información de diferentes fuentes de información, método bibliográfico, para la búsqueda, organización y obtención de diferentes fuentes bibliográficas útiles para el desarrollo de la investigación, el método diagnóstico participativo, me ayudó detectar las deficiencias que existen en los alumnos para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, en el método del modelo proactivo, pude crear respectivamente cada una de los juegos adecuados que permiten desarrollar de mejor las destrezas con criterios de desempeño el área de matemática de diferentes temas; método de taller, el mismo que sirvió para la elaboración y desarrollo del taller de clases con su respectiva explicación y el método de evaluación comprensiva, para la evaluación de los logros alcanzados luego del desarrollo del taller.

Entre la técnica e instrumento que se empleó son una encuesta con su respectivo cuestionario aplicado a un docente y alumnos del Tercer grado de Educación General Básica. Así mismo se utilizó una evaluación diagnóstica y final con su respectivo cuestionario que permitió obtener una correlación entre el antes y el después de aplicar el taller de juegos educativos.

Los resultados obtenidos permitieron lograr los objetivos planteados y llegar a conclusiones y recomendaciones acordes al problema analizado, los mismos que permitieron concluir en base a las encuestas y evaluación diagnóstica, que de los 12 estudiantes la mayoría de ellos se no han desarrollado a cabalidad las destrezas del módulo 5 bloques numérico y de medida del área de matemática; además que la docente no aplica adecuadamente juegos educativos.

Como conclusiones de la investigación se establece que interviniendo con el modelo de estrategias realizado por el investigador mediante el método de taller, benefició directamente a los estudiantes y docente, ayudando a disminuir las dificultades que presentan los estudiantes en el desarrollo de las destrezas con criterios, comprobado mediante la  $r$  de Pearson, así mismo se pudo concluir que los juegos cumplen una importante función motivadora, estimulan la creatividad, desarrollan el razonamiento lógico, favorecen los fundamentos matemáticos y preparan al alumno para la

construcción y estudio de modelos matemáticos, de aplicación, en situaciones de la vida real así como desarrollar considerablemente las destrezas con criterios de desempeño de los niños mucho más aún en el área de matemática considerada difícil.

Como recomendación fundamental es que la docente se actualice en la utilización de más y variados juegos educativos que le permitan lograr desarrollar en los niños las destrezas con criterios de desempeño correspondientes a cada temática.

El informe de investigación está estructurado en coherencia con lo dispuesto en el Art. 151 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en vigencia, comprende:

Título; Resumen en castellano y traducido al inglés; Introducción; Revisión de literatura; Materiales y métodos; Resultados; Discusión; Conclusiones; Recomendaciones; Bibliografía; Anexos; e Índice.

Finalmente extendiendo una invitación a todos quienes se sientan involucrados con el quehacer educativo a leer mi trabajo, pues será lo que gratifique mi esfuerzo y podrán potenciar sus conocimientos pues se pone de manifiesto muchas realidades y se dan algunas sugerencias que permiten seguir por el camino de mejorar la educación de nuestro país. Un libro abierto...es un cerebro que habla. Un libro cerrado... es un amigo que espera.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA.**

### **1. DESTREZAS**

#### **Definición**

Domínguez (2012) afirma: “La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad” (p.22). Se puede determinar que destreza es la capacidad que tiene el ser humano para realizar una determinada actividad o varias como es el “Saber Hacer”; y por lo tanto es el docente el que debe observar y desarrollar estas habilidades en sus estudiantes para convertirlas en destrezas que le sirvan para la vida.

De acuerdo a esta definición podemos decir entonces que la destreza es la habilidad o capacidad que tenemos las personas para realizar determinada actividad, las mismas que pueden ser desarrolladas con un debido entrenamiento. En otras palabras las destrezas son el dominio de la acción

#### **Destreza Aplicada a la Educación**

Las destrezas aplicadas dentro del proceso de la educación, contribuirán a que el docente mejore la calidad del aprendizaje empleando las destrezas acorde a los bloques curriculares establecidos dentro del fortalecimiento curricular. Lo que permitirá conocer al final del proceso si los conocimientos han sido adquiridos de manera significativa y de acuerdo a la realidad del entorno. (Domínguez, 2012, p. 26)

Según mi criterio puedo decir que; considerando que la destreza es el arte del saber hacer, aplicada a la educación es el saber aplicar en la vida cotidiana lo que se aprende en la escuela.

#### **Destrezas con Criterios de Desempeño**

La destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes. Caracteriza el dominio de la acción; y en el concepto curricular

realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros. Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad

Expresan el “saber hacer”, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, asociados a un determinado conocimiento teórico y dimensionado por niveles de complejidad que caracterizan los criterios de desempeño. Las destrezas con criterios de desempeño se expresan respondiendo a las siguientes interrogantes:

¿Qué tiene que saber hacer? Destreza

¿Qué debe saber? Conocimiento

¿Con qué grado de complejidad? Precisiones de profundización. (Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación General Básica, 2010, p 19)

Después de haber analizado lo que es una destreza y lo que es un criterio de desempeño, al unir estos conceptos podremos decir que las destrezas con criterios de desempeño consiste en la realización de ciertas actividades o acciones en las cuales se pueda determinar el grado de complejidad es decir saber el nivel de capacidad que tiene el estudiante para realizar cierta actividad que en tiene que ser puesta en práctica en lo posterior.

### **El Desarrollo de Destrezas con Criterios de Desempeño**

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

con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad. (Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación General Básica, 2010, p .11)

Como es de conocimiento para las personas muchas de las destrezas son innatas, pero hay otras que se las puede adquirir e ir desarrollando con el transcurso del tiempo mediante un constante entrenamiento y repetición, la educación escolar está encaminada a desarrollar estas destrezas para que las personas puedan desempeñarse con eficiencia y puedan ser competentes en la sociedad.

## **2. JUEGO EDUCATIVO**

### **El juego**

#### **Definiciones**

No es fácil encontrar una definición unánime que englobe la amplia variedad de conductas que caracteriza al juego, ya que, las diferentes disciplinas (psicología, sociología, pedagogía o la antropología), corrientes o autores priorizan las variables que intervienen en el juego de acuerdo a su propuesta, de este modo es imposible llegar a un consenso de una definición de juego. Por ello, destacaré a continuación una serie de definiciones:

Etimológicamente, la palabra juego se deriva del latín locus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”.

Para el Ministerio de Educación del Ecuador (2010), el juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o

la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

Por otro lado, según la RAE juego es “acción y efecto de jugar”, siendo una definición escasa completo con la proporcionada de diferentes autores.

Johan Huizinga, historiador holandés, en su tratado sobre el “Homo Ludens” (el hombre que juega, el hombre que se interesa por la diversión), fue quien reconoció en el juego uno de los rasgos más característicos, considerando que el juego es una actividad humana esencial.

Para Huizinga el juego se define “es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”.

Desde el punto de vista de la psicología, para L.Vygotski el juego “constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia”. Como vemos según este autor, el juego sirve de base a los niños/as para poder desarrollar todas sus capacidades y realizar sus deseos satisfechos creando una situación ficticia. Por otra parte, uno de los autores que más y mejor ha estudiado el juego en la infancia es Jean Piaget, quien nos facilita una gran investigación sobre el desarrollo cognitivo a través del juego, subrayando su papel en la construcción del conocimiento; o el de Winnicott, para quien el juego es la raíz y la base de la capacidad para crear y utilizar símbolos y ser una herramienta de terapia y diagnóstico. Para encontrar una aproximación más exhaustiva al concepto de juego, nos centramos más adelante en las características del juego.

Tomando en cuenta estas definiciones que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental y físico, en el proceso de la educación el niño va desarrollando progresivamente las habilidades para desarrollar juegos partiendo de los primeros juegos de la infancia que lo hace con cualquier objeto, posteriormente con

materiales estructurados y no estructurados, y finalmente a los juegos de reglas en los que se puede emplear material gráfico, láminas, loterías, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

### **El juego infantil a través de la Historia:**

El juego se practica a lo largo de toda la vida, es decir, ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.

Como muestra Romero y Gómez (2008) “En Irán se han encontrado sonajeros y miniaturas de muebles de arcillas que datan de 3.000 años atrás”, lo que demuestra que ya entonces los bebés tenían objetos para jugar y los niños/as utensilios para imitar a los adultos. El hombre juega desde la infancia hasta la vejez, aunque la actividad lúdica se centra de forma peculiar en los primeros años de la existencia, constituyendo la expresión natural del niño. Seguidamente se llevará a cabo un breve estudio de la evolución del juego a lo largo de la historia.

En la época clásica, tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los niños/as. Algunos juguetes de esta época son las pelotas de cuero, canicas, peonzas o muñecas de hueso, marfil o cerámica. En Mayor (1986), hablan además de como en la antigua Grecia, las falanges de los carneros eran utilizadas para predecir el futuro, así como para que los Seres Humanos y Dioses, jugasen a las tabas, en la actualidad se sigue jugando aunque de manera más evolucionada. Por otro lado, en la Edad Media los niños/as jugaban con elementos naturales, y los de clase social elevada jugaban con juguetes especialmente elaborados para ellos.

El juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado. En el Renacimiento el juego infantil recupera su importancia se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

Principalmente los juegos eran al aire libre (pelota, cuerda) o juegos de interior (muñecas).

Aparecen el juego de la oca y juegos instructivos. En esta época surge un pensamiento pedagógico moderno, dando importancia al juego educativo como elemento que facilita el aprendizaje. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como Spender (1855) en su Principio de Psicología. Otra teoría clásica fue la teoría de Groos (1901) que considera que los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del preejercicio. Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo.

E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y una serie de teorías que van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, más adelante se desarrollarán algunas de estas teorías. En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia del juego.

### **Características del Juego:**

En varias investigaciones vemos como atribuyen una serie de características al juego que le dan entidad propia. Estas pueden ser muy diversas por su gran importancia que tiene en estas edades, pero se pueden decir que las más significativas de todos ellos serían:

“Es una actividad placentera: destinada a producir placer y satisfacción a quién la realiza. El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma”. Russel (1970).

“El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario: se juega porque se quiere. El juego debe ser elegido, nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal”. Bernabeu y Goldstein (2009).

“ El juego tiene un fin en sí mismo: se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final”. Romero y Gómez, (2008).

“El juego implica actividad: jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador. Garvey (1920).

“El juego se desarrolla en una realidad ficticia: durante el juego los niños/as pueden ser lo que ellos quieran, pueden superar los límites de la realidad. Martín; Ramírez; Martínez; Gómez; Arribas (1995).

“Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal: el tiempo vendrá determinado por lo que el jugador desea y el espacio vendrá determinado por la zona donde se practica el juego. “El juego es una actividad propia de la infancia: a pesar de ello los adultos, escogen el juego para ocupar sus ratos de ocio.

“El juego es innato: se da en todas las culturas y los niños/as no necesitan una explicación previa de cómo jugar. Navarro (2010)

“El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña: mientras van creciendo y desarrollándose, los juegos también varían según la edad.

“El juego favorece su proceso socializador: el juego les enseña a relacionarse y cooperar con los demás. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo. García (2000).

Se puede concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura, siendo sobre todo un fin en sí mismo, elegido libremente. Todo

juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

## **Principales Teorías Del Juego**

### **Teorías psicogenéticas**

“Para Piaget, el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación.” (Ministerio de Educación, guía para docentes, pág. 24)

Según Piaget el juego permite ir reflejando el comportamiento de niño, con el juego el niño asimila nuevas formas de comportamiento.

### **Teorías compensatorias**

Según la teoría psicoanalítica el juego posibilita a las niñas y los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas. (Guía para docentes matemática 3, 2010, pág. 24)

Según ésta teoría los niños juegan debido a que los niños tienen el deseo de jugar y debe ser satisfecho, es por ello que cuando se les coarta esa libertad a los niños tienden a llorar.

### **Teorías funcionales**

Estas teorías asignaron al juego una función adaptativa, como para pre- ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre. (Guía para docentes matemática 3, 2010, pág. 24)

Las teorías funcionales tienen estrecha relación con las teorías de ejercicio preparatorio que analizamos anteriormente, ya que ponen de manifiesta que a través de juego los niños se van adaptando a la realidad que les tocara asumir más adelante.

## Tipología

Como he observado en diversas lecturas, los juegos se pueden clasificar atendiendo a diversos criterios. Por ejemplo en función de los participantes:

- J. Individual. Es aquel que realiza el niño solo, ya sea ejercitando su cuerpo (juego motor) o utilizando objetos y juguetes.
- J. Paralelo se denomina así el juego en el que los niños que aun estando juntos no interactúan, sino que juegan de forma individual.
- J. Pareja. Basado en la relación niño-adulto. La dirección del mismo lo ostenta el adulto, por ejemplo: juegos de balanceo, de preguntas y respuestas, etc. A partir de los 3 años, la pareja puede ser asimétrica con un compañero.
- J. Grupal. Interacción entre varios niños. La finalidad es ejercer la memoria, desarrollar estrategias, la percepción espacial, desarrollar la capacidad de descentración, el desarrollo cognitivo. Son un medio óptimo para el desarrollo social. Ejemplos; juegos de puntería, carreras, persecuciones, escondites, eliminación y juegos de mesa. Dentro de los juegos grupales se establecen distintos tipos de relaciones, como nos muestra Blázquez y Ortega (1988): o Asociativa: con carácter lúdico, de disfrute y diversión entre los niños con los adultos y con objetos o juguetes.

Pero no hay establecimiento ni organización de las relaciones sociales entre ellos. Ni jerarquía ni división de roles. Competitiva: su finalidad es provocar, potenciar y desarrollar el esfuerzo personal, asegurar el desarrollo del auto-concepto y la autoestima. Cooperativa: supone participar con varios sujetos, compartiendo normas y responsabilidades, se establecen objetivos prefijados que abarcan a todo el colectivo organizado.

Ayuda a integrar, comprender y asumir todos los puntos de vista, por lo que colabora a superar el egocentrismo y el egoísmo, facilitando los procesos empáticos. Se pueden clasificar también atendiendo a los objetos o las actividades que el niño/a realiza. Como muestran Navarro y Martín (2010); Hernández y Ullán (2007) pueden ser:

- J. de ejercicio. Se realizan con pelotas, aros, cuerdas, etc....
  - J. motor. Aparece de forma espontánea desde el nacimiento. La mayoría de los juegos tradicionales son de tipo motor.
  - J. Manipulativo. Implica la utilización de objetos que requieran el uso de precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
  - J. de Construcción: Implican un objetivo de antemano, y entrar a formar parte uno o más jugadores. 14
  - J. Reglados. Se realizan en terrenos reglamentados.
  - J. Simbólico. Juego de ficción en el cual el niño imita o representa en diferido, asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales.
  - J. de lucha y persecución. Juego más común en el patio de un colegio (esconderse, pillar, simular peleas, etc...).
  - J. de relaciones temporales. Implican diversos tipos de actividades en las que se incluye características como; velocidad, ritmo, duración,..
  - J. Dramáticos. Se usan materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia.
  - J. Sensoriales. Las cuales promueven la ejercitación de los sentidos. • J. Verbales. Primero producen los juegos de repetición, después de descripción, y por último de pregunta y respuesta (trabalenguas). Si atendemos al criterio del espacio en donde se practica el juego, podemos clasificar el juego en: juegos de exterior y juegos de interior. Otras clasificaciones, podrían ser:
- Según la libertad del juego.
  - Según el lugar.
  - Según el material.

Según la dimensión social. Pero la clasificación que ha tenido una gran aceptación, es la del psicólogo Jean Piaget, que desarrolló su teoría del desarrollo del niño mediante la propia observación directa del juego de ellos. Sostuvo que los niños tenían que pasar por distintos estadios evolutivos en su camino hacia el pensamiento independiente. Piaget vio el juego como un reflejo de la etapa en que el niño está. Las principales etapas del desarrollo de los niños identificados por Piaget son: estadio sensoriomotor (de 0 a 2), estadio preoperacional (de 2 a 7), estadio de las operaciones concretas (de 7

a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), distinguiendo además cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción, estos se consolidan en diferentes etapas del desarrollo de los niños.

### **El Juego Desde Dos Teorías Importantes**

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. De este modo, destaco dos teorías importantes sobre el juego: teoría piagetiana y Teoría Vygotskyana.

**TEORÍA DE PIAGET: “TEORÍA PIAGETIANA”** Jean William Fritz Piaget , fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, famoso por sus por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo y de la inteligencia. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Como se expuso anteriormente Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado

de un acuerdo de grupo), cada uno de estos juegos se desarrollan como se explicó anteriormente en cada una de las etapas del desarrollo del niño (etapa sensoriomotor, etapa preoperacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales), centrándose principalmente en la cognición, presentando de este modo una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

TEORÍA DE VIGOTSKY: “TEORÍA VYGOTSKYANA” Vygotsky Psicólogo ruso de origen judío, defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo, asimismo otorgó al juego, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Se puede decir que su teoría es constructivista, ya que, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo". Consideraba que

las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces". Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

- La primera: de 2 a 3 años, juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta fase, tiene dos niveles de desarrollo:

Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, otorgando la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

- La segunda: de 3 a 6 años, "juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos, de esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

## **El Juego y su Importancia**

En los niveles iniciales de escolaridad se debe privilegiar el juego como el recurso más apropiado dadas las características naturales del niño y la niña. Un juego vale mucho más porque es atractivo, es entretenido, dinámico y participativo.

El juego como instrumento de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia. (Tomado de un portal de educación)

Haciendo un análisis de lo que expresado se puede decir que la importancia del juego educativo radica en que es un instrumento muy eficaz para llegar al niño ya que por sus características biológicas y psicológicas es la edad donde su principal satisfacción es jugar, es por ello que el niño a través del juego el niño aprenderá de una manera dinámica, participativa y motivadora.

## **La Evolución de los Juegos.**

*Juego funcional:* se desarrolla durante el primer y segundo años de vida del bebé.

*Juego de ficción simbólico:* entre los 2 a 7 años, interviene el pensamiento. La función del juego simbólico es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto. Por ejemplo: un niño o una niña cuando juega a los bomberos transforma un recipiente en el casco de los bomberos, una caja en el auto bomba, etc.

*Juego de reglas:* Comienza alrededor de los 7 a 12 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño o niña en el medio que los rodea. En estos juegos es necesario aprender y respetar determinadas normas y acciones. (Guía para Docentes Matemática 3, 2010 p. 24)

Como se puede evidenciar en el texto los juegos van acorde a la edad del niño y deben ser aplicados acorde a su desarrollo, así por ejemplo, no se puede aplicar un juego de reglas a un niño de 2 años.

### **El Juego Como Metodología En Las Distintas Leyes Educativas**

En muchos currículos del mundo se establece al juego y las actividades lúdicas como una estrategia muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje es por ello que en la Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación General Básica se da un enfoque y relevancia muy importante al juego educativo.

Por último, cabe destacar que el derecho del juego, del descanso, del entretenimiento, etc., está reconocido en el artículo 31 de la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959 y se considera para el niño tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o educación. Finalmente, el derecho a jugar equivale al derecho a la infancia, si jugar es típico del niño, si la infancia es una edad de juego, si la actividad más extensa, más intensa, más característica de la infancia es todo lo relacionado con lo lúdico, no se puede concebir la infancia sin juego. Impedirle jugar es robarle la infancia al niño, anticipar la vida adulta.

### **El Juego Para la Acción Didáctica**

Es necesario privilegiar las actividades lúdicas como un recurso metodológico apropiado para la consecución de los objetivos, conocimientos y destrezas.

El juego- trabajo es el periodo didáctico en el cual los niños y niñas, realizan en forma individual o grupal distintas actividades que les permite el desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses, y experiencias previas. Durante el desarrollo de esta actividad el niño o niña tiene posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar e interactuar. Las actividades que se desarrollan en este periodo pueden surgir a partir de los intereses espontáneos del niño, la niña o del grupo.

Nancy Rudolph resalta el valor educativo del juego al afirmar que no se necesitan grandes dotes psicológicas para reconocer que todos los niños y niñas requieren de una oportunidad para jugar sin restricciones de reflexionar modelar y remodelar el mundo. Debe contar con sitios donde pueda construir y echar abajo con libertad y el espacio necesario para probarse a sí mismo, a los materiales y herramientas que les rodean. (Guía para Docentes Matemática 3, 2010, p. 24)

De lo expuesto en el texto se puede resaltar que el juego para la acción didáctica permite alcanzar los objetivos, conocimientos y destrezas de una manera lúdica es decir dinámica, divertida y activa. Teniendo los niños a través del juego la posibilidad de poner en manifiesto de forma espontánea sus capacidades y desarrollar las destrezas.

### **Didáctica de la Enseñanza de los Juegos**

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

- Tenga tacto al tratar a los niños.
- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
- Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
- Recuerde todos los detalles del juego.
- No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar
- En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
- No saque del juego a los niños que pierden.
- También hay que considerar la ocasión y el sitio.
- No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.

- Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- Mantenga el interés en el juego.
- Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
- Haga demostraciones según va explicando el juego.
- Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas.
- Tenga tacto. No ridiculice a los niños.
- Tenga el equipo o material que va usar preparado

Antes de escoger un juego considere si:

- El juego se adapta a las características de los niños.
- Si es juego para patio o salón.
- Número de participantes.
- La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
- Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos.
- El juego debe dar participación a todos.

El juego está adecuado a la edad, año de estudios. ( Cueti, C), (Recuperado de Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml#ixzz2sf79fueN>).

### **3. ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

#### **Educación**

Según Piaget (1969) la educación es: “Forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad”.

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión (Ausubel, 1990).

Es decir que la educación es quien ayuda al ser humano a desarrollarse a crecer como persona para una vida adulta llena de éxito. Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad.

En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial. Para adentrarnos en el conocimiento, comprensión y utilización de la Educación, proponemos la siguiente definición: Para Cortés Guillermo (2001) enunciado por Muñoz de la Fuente René: “La educación debemos entenderla como la herramienta social y de naturaleza pedagógica para generar mujeres y hombres libres, para una sociedad libre”

La educación y el sistema educativo, con su espacio privilegiado, la escuela, nos permiten desarrollar aprendizajes en un contexto pertinente donde el estudiante recibe de forma sistemática, coherente y secuencial con su desarrollo psico-biológico, herramientas cognitivas y axiológicas, para intervenir en su yo y modificar su conducta, con miras a transformarlo en un ser reflexivo, crítico y participativo. Debemos si indicar que la educación es un proceso permanente y sistemático y que esta se da a lo largo de toda la vida, es decir somos seres definidos por el constante aprendizaje”. Pp. 185. Se podría afirmar que la educación, es el vehículo más importante en la transmisión de la cultura y del conocimiento humano, y desde una óptica teórica, va a ser la Cultura, la que nos defina como raza humana, mujeres y hombres, que transitan por el Universo.

El historiador Osvaldo Silva, ha planteado que la Educación y el Lenguaje, han permitido perfeccionar la cultura, y con ello se ha logrado el avance de la Humanidad. De allí que podamos establecer entonces que la educación es un elemento central en nuestra vida y de la vida del tejido social. La educación sistemática, la encontramos desde las primeras civilizaciones, fue el arte griego, el educativo latino, pero quizá si el concepto más apropiado, es del latín medieval, que nos habla del E- Ducare, sacar de adentro, transformar un material en otra cosa.

Es decir la misión de la educación es lograr que cada persona saque todo lo que lleva adentro, trasformando, cambiando su conducta en procura de mejorar su vida creando personas que confían en sí mismas y en su capacidad para alcanzar lo que quieren y lograr solucionar problemas siendo pensante, critico, reflexivo, participativo, propositivo, y solidario pero por sobre todo, una persona llena de valores y amor a la Humanidad. Muchos se dedican a profundizar en las teorías del aprendizaje, y caen en viejos paradigmas sobre educación, aprendizaje y del ser humano mismo. La psicología del aprendizaje empieza a realizar estudios profundos y serios que nos explican el proceso interno del aprendizaje y la manera más eficiente de lograrlo. Es así como la pedagogía rezagada o poco considerada hasta entonces cobra carácter de ciencia tomando enfoques teóricos de la psicología.

Surge un nuevo paradigma pedagógico que revoluciona el sistema educativo, la educación es vista como un proceso pedagógico de enseñanza aprendizaje que considera al hombre como ser integral, inmerso en un conjunto de relaciones.

### **La enseñanza.**

Piaget, (1969) manifiesta que:

La enseñanza, debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto. (p, 17)

Ortiz (2008) afirma que:

La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y habilidades, basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales.

Es el proceso o conjunto de normas que permiten la transmisión de la información mediante la comunicación directa con el instructor. Dentro del proceso educativo: Desde un carácter científico la enseñanza de una actividad no sólo debe estar regido por las leyes de carácter didáctico, sino también psicológico y sociológico. (p. 9, 41).

Klauer (1985) define a la enseñanza como “una actividad interpersonal dirigida hacia el aprendizaje de una o más personas” (p. 90).

Tomando en consideración las definiciones que le dan estos autores a la enseñanza se puede destacar que es el proceso de instruir para generar y modificar conocimientos, en el cual el docente provee de oportunidades, es decir brinda los materiales y orientaciones metodológicas adecuadas para que el niño adquiera los conocimientos y desarrolle las destrezas. Se puede decir, que la enseñanza no es la transmisión de saberes sino la orientación hacia la obtención del conocimiento mediante la aplicación de una metodología que despierte en los niños el interés por aprender por sí solos. Entonces la enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

## **El Aprendizaje**

Piaget, (1969) dice que:

El aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.

Para, (Brunner, 1972)

Aprender es un proceso dinámico: es el cambio que se produce en los conocimientos y estructuras mentales mediante la experiencia interactiva de los mismos y de lo que llega de afuera del individuo. El aprendizaje se acumula de modo que pueda servir como guía en el futuro y base de otros aprendizajes. Por lo tanto, aprender es un

proceso cognoscitivo; es el proceso de desarrollo de la estructura cognoscitiva o de los conocimientos. Es por lo tanto un acrecentamiento de la inteligencia, dado que al implicar un cambio en la situación experimental de una persona le da a ésta una base para una mayor capacidad de predicción y de control con relación a su conducta. Se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

Zarzar (2009), además el aprendizaje en el estudiante; es la habilidad mental por medio de la cual conoce, adquiere y desarrolla actividades, para tener conocimiento de varias fuentes de lectura, observación etc. (p. 4).

Además el aprendizaje es el grado de capacidad que tiene la persona en cuanto a su aprendizaje adquirido por medio de una enseñanza, lo cual se debe decir que siempre el aprendizaje va de la mano con la enseñanza. (p, 3).

De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Analizando las concepciones de estos autores se puede manifestar que el aprendizaje es el cambio de las estructuras mentales, es decir asimilar nuevos conocimientos pero para ello el niño necesita experiencias, materiales para la manipulación y la interacción con las demás personas, en esta interacción juega un papel preponderante tanto el docente como los padres de familia.

### **Proceso enseñanza aprendizaje**

Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del

proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento.

### **Ciclo de Aprendizaje**

El Ciclo de Aprendizaje planifica una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria, la que conlleva la manipulación de material concreto, y a continuación prosigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los alumnos durante la exploración. Luego, se desarrollan actividades para aplicar y evaluar la comprensión de esos conceptos. Estas ideas están fundamentadas en el modelo “Aprendiendo de la Experiencia”, que se aplica tanto para niños, jóvenes y adultos (Kolb 1984), el cual describe cuatro fases básicas:

1. Experiencia Concreta
2. Observación y Procesamiento
3. Conceptualización y Generalización
4. Aplicación Exploración

## **4. LAS MATEMÁTICAS**

### **Pensamiento Matemático**

Este campo está compuesto de competencias lógico-matemáticas que se refieren a aquellas capacidades de tipo intelectual que le permiten a los sujetos afrontar situaciones que impliquen relaciones de elementos, en este caso a través de un lenguaje y pensamiento matemático.

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de la intervención educativa en este campo formativo.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes en los niños desde edades muy tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las

experiencias que viven al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas.

### **Número**

Durante la educación preescolar, las actividades mediante el juego y la resolución de problemas contribuyen al uso de los principios del conteo (abstracción numérica) y de las técnicas para contar (inicio del razonamiento numérico), de modo que los niños logren construir, de manera gradual, el concepto y el significado de número. Las competencias que el niño debe adquirir en este sub-campo son:” SEP (2004). Programa de Educación Preescolar. (pp. 11-12, 71-81). Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública. México.

### **Forma, espacio y medida**

“La construcción de nociones de espacio, forma y medida en la educación preescolar está íntimamente ligada a las experiencias que propicien la manipulación y comparación de materiales de diversos tipos, formas y dimensiones, la representación y reproducción de cuerpos, objetos y figuras, y el reconocimiento de sus propiedades. Para estas experiencias el dibujo, las construcciones plásticas tridimensionales y el uso de unidades de medida no convencionales (como un vaso para capacidad, un listón para longitud) constituyen un recurso fundamental.” SEP (2001). Programa Nacional de Educación 2001-2006. Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública. México.

## **5. APLICACIÓN DEL TALLER DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO.**

### **Definiciones de taller.**

Vilchez, G. (2000), señala que el taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica. El taller es concebido como un equipo de trabajo.

Ander-EGG (2005, p 10), determina que: “Taller describe un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado, por lo tanto el taller educativo se trata de una forma de enseñar y sobre todo de aprender mediante la realización de una actividad, además el taller es un aprender haciendo en grupo por la cooperación de cada alumno”.

Según las definiciones el taller es un lapso de estudio corto en el cual se desarrolla determinada temática previamente planificada por el responsable, el taller tiene la característica de ser un espacio muy práctico en el cuál se puede llevar la teoría a la práctica con la participación de todos los integrantes del grupo.

**TALLER. JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA PARA NIÑOS DE TERCER GRADO.**

#### **Datos informativos.**

- ✓ Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N°2.
- ✓ **Grado:** Tercer grado de educación Básica.
- ✓ **Facilitador.** Millam René Tamayo Cordero.
- ✓ **Docente de grado.** Lcda. Luz Aurora Solano.
- ✓ **Fecha.** Del 2 de junio al 4 de julio de 2014.
- ✓ **Número de participantes.** 12
- ✓ **Tiempo de duración.** 7h

#### **Objetivos**

Ofrecer una propuesta de juegos educativos que permitan desarrollar las destrezas con criterios de desempeño del área de matemática en el módulo 5, bloques numérico y de medida para niños de tercer grado.

#### **Metodología del trabajo.**

Para el desarrollo del taller se realizó en base a las siguientes actividades que se explican a continuación:

- Primeramente se aplicó una evaluación diagnóstica.
- Luego se realizó una introducción de las actividades a realizarse en el transcurso del taller.
- Se desarrolló un juego diario para cada temática con una duración de treinta minutos.
- Finalmente se aplicó una evaluación final para comprobar el grado de comprensión y aprendizaje del alumno y obtener resultados.

### **Recursos**

- Juegos Educativos.
- Flash memory
- Una computadora portátil.
- Cámara fotográfica.
- Texto del alumno.
- Tarjetas de cartulina.
- Video.
- Pizarra.
- Recursos para cada juego

### **Programación.**

#### **ACTIVIDAD N°1**

**Tema:** Números naturales hasta 999.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer, representar, escribir y leer números hasta el 999.

**Juego educativo:** Ensalada de números.

## **Materiales:**

Para cada participante, una tarjeta (tamaño media carta) con un número escrito con plumones gruesos, para que el número de cada uno sea visible para los demás; también pueden usarse cartón o cartulina.

## **Proceso:**

- Entregar a cada participante una tarjeta.
- Pregúntales si saben el nombre del número e invítalos a que lo digan. Si alguno no lo sabe, pide a los otros participantes que le ayuden.
- Ahora pregúntales: “¿Cuántas unidades, decenas y centenas tienen?” Cada uno dará su respuesta.
- Forma un círculo de sillas (el número de sillas debe ser una menos que la cantidad de participantes).
- Invítalos a tomar asiento; uno quedará de pie.
- Da las instrucciones a los participantes: “El compañero que quedó sin asiento dirá la frase ‘Ensalada de...’ y mencionará alguna característica de los números. Todos los participantes que tengan un número que cumpla con lo que se dijo deberán cambiarse de lugar. En esos momentos, quien está de pie aprovechará para sentarse. El compañero que quede sin asiento será quien ahora diga: ‘Ensalada de...’. Si alguien dice: ‘¡Ensalada loca!’, todos deberán cambiar de lugar.”
- Hagan un ensayo; di: “Ensalada de... ¡números mayores que 500!”. Pide que todos los que tengan números mayores que 500 se cambien de lugar.
- Acláralos que entre todos deben observar que se cambien de lugar los que deben hacerlo. En caso de que alguien que tenía que cambiarse no lo haga (o, por el contrario, si no tenía que cambiarse y lo hizo), se quedará de pie.
- Inicia el juego. Cuando notes que alguien que se quedó de pie no puede mencionar la “Ensalada de...”, apóyalo con alguna idea.
- Después de jugar, organiza una puesta en común. Invita a los participantes a que compartan con todos qué aprendieron, si sabían todas las características de sus números, si se equivocaron alguna vez, en qué se equivocaron.

### **Consideraciones didácticas:**

El profesoro previamente al juego debe hacer una explicación para que el niño conozca que el primer lugar de la derecha corresponde a las unidades; el segundo, a las decenas, y el tercero, a las centenas.

### **Tiempo**

Se recomienda jugar durante 20 minutos y, después, 10 minutos para realizar una puesta en común sobre lo que aprendieron.

### **ACTIVIDAD N°2**

**Tema:** Composición de cantidades.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer el valor posicional de los números del 0 al 999 en base a la composición en centenas, decenas y unidades.

**Juego educativo:** Guerra de números.

### **Materiales:**

Tarjetas con los números de del 1 al 9 con la inicial de unidad decena y centena (1U, 2D, 3C, 4U.....)

Premios

### **Proceso:**

- Este juego consiste en que cada niño/a lleva prendida en su pecho una tarjeta con un número dígito y a una orden dada debe encontrar a dos compañeros con las iniciales diferentes de modo que formen una cantidad de tres cifras.
- Gana el grupo que más rápido haya obtenido y leído la cantidad.

### **Consideraciones didácticas:**

Con la actividad inicial es posible detectar, por la simple observación del desarrollo del juego, los conocimientos previos de los niños y las niñas, sus dudas y dificultades, qué conocimiento tienen del valor posicional de unidades y decenas, y la composición de cantidades.

### **Tiempo**

Se recomienda jugar unos 20 minutos, sin embargo el tiempo depende de las consideraciones que el docente haga.

### **ACTIVIDAD N°3**

**Tema:** Descomposición de cantidades.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer el valor posicional de los números del 0 al 999 en base a la descomposición en centenas decenas y unidades.

**Juego educativo:** Descomponiendo mis numeritos.

### **Materiales:**

200 objetos para cada niño (pueden ser semillas, piedritas, bolitas, etc.)Un premio.

### **Proceso:**

- El profesor pedirá que los niños formen una cantidad con sus fichas por ejemplo 145, luego el profesor pedirá que cada niño descomponga la cantidad en unidades decenas y centenas. Quedará entonces la cantidad descompuesta así: 110 fichas en un lado, cuarenta en otro lado y 5 en otro lado.
- El ganador será el niño que más rápido logre descomponer el número dictado por el profesor.

- Se repite el procedimiento las veces que el profesor considere conveniente.

### **Consideraciones didácticas:**

Con la aplicación de esta actividad los niños aprenderán a contar con exactitud cantidades de tres cifras, así mismo a descomponerlas en unidades, decenas y centenas.

### **Tiempo**

Queda a consideración del profesor.

### **ACTIVIDAD N°4**

**Tema:** Relaciones de orden.

**Destreza con criterio de desempeño:** Establecer relaciones de orden entre los números hasta 999.

**Juego educativo:** Juego del yacaré I.

### **Materiales:**

Un tablero cada cuatro alumnos (el tablero debe arrancar con la serie a partir de 100).

Fichas de color.

Un dado.

### **Proceso:**

- Organizar la clase en grupos de cuatro alumnos.
- Cada alumno deberá tener un poroto o un animalito que hará las veces de ficha. Como en el Juego de la Oca, cada uno a su turno tira el dado y con su ficha avanza tantas casillas como indica el dado. Una variante del juego puede ser que se comience desde el casillero 32 y se retrocedan tantas casillas como indica el dado.

En este caso, el grupo deberá acordar qué significado se le dará a las prendas que indican avanzar o retroceder.

### **Consideraciones didácticas:**

En este primer juego se promueve que los alumnos pongan en correspondencia el número obtenido al tirar el dado con la cantidad de casilleros que debe mover su ficha. Algunos alumnos realizarán con ella un salto por cada punto del dado en una correspondencia término; otros podrán contar los puntos obtenidos en su dado y luego mover su ficha al tiempo que cuentan oralmente en voz alta o en silencio, hasta el número obtenido en el dado. Otros reconocerán la configuración del dado asociándolo a un número sin necesidad de contar los puntos. El docente evaluará cuándo reemplazar el dado de puntos por los que presentan números en sus caras. Además si saltan correctamente las posiciones que indica el dado.

### **Tiempo**

Se recomienda jugar 20 minutos.

### **ACTIVIDAD N° 5**

**Tema:** Relaciones de orden.

**Destreza con criterio de desempeño:** Establecer relaciones de orden entre los números hasta 999.

**Juego educativo:** Saltando en la semirrecta numérica.

### **Materiales:**

Tiza o sementina, cinta.

**Proceso:**

- En el patio de la escuela se procederá a dibujar una semirrecta numérica con los números de 100 en adelante con cuadros de 30 cm cuadrados.
- Luego se pedirá a los niños que salten dejando 2 números, también que salten dejando 3 números.
- Luego se preguntará que cuál ha sido la el patrón numérico de la secuencia que saltaron. En caso de comprender el profesor explicará.
- Se preguntará que; ¿cuál es el número que le antecede al que se encuentra el parado, cual es el número que esta intermedio entre los que saltó, y cuál es el número sucesor del que se encuentra?

**Consideraciones didácticas:**

Con éste juego los niños a más de divertirse reconocerán las relaciones de orden en una secuencia numérica.

**Tiempo**

Se recomienda jugar 20 minutos.

**ACTIVIDAD N° 6**

**Tema:** Adición sin reagrupación.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver adiciones con números hasta 999.

**Juego educativo:** Sumas con dados.

**Materiales:**

Dos dados con cantidades en sus lados menores de 444.

Premios.

**Proceso:**

- Organizar la clase en grupos de cuatro a seis alumnos.
- Cada grupo recibe dos dados.
- Por turno, cada jugador tira los dados, registra lo que sale, suma los valores y dice la suma.
- Gana el grupo que el lapso de 5 minutos haya realizado la mayor cantidad de sumas.

**Consideraciones didácticas:**

El juego puede ser presentado con distintos propósitos vinculados con el desarrollo de estrategias de suma. Además de fomentar el trabajo en equipo.

**Tiempo**

El tiempo queda a consideración del profesor.

**ACTIVIDAD N° 7**

**Tema:** Adición con reagrupación.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver adiciones con reagrupación con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Loterías numéricas.

**Materiales:**

Una bandeja.

Fichas con cantidades mayores a 555.

Cartones de lotería con cantidades que coincidan a las sumas de las cantidades de las fichas.

Premios.

**Proceso:**

- Se entregan los cartones de lotería a los niños.
- Un niño procede a sacar dos fichas la cual los niños tendrán que realizar la suma para saber quién es el ganador.

**Consideraciones didácticas:**

La lotería es uno de los juegos tradicionales que puede adaptarse muy fácilmente para ser utilizado en la escuela con fines didácticos. Las reglas son fáciles de comprender aun por niños muy pequeños y es posible jugar con grupos bastante numerosos.

Se busca proponer situaciones en las que los alumnos tengan que realizar cálculos de suma con reagrupación.

**Tiempo**

Se recomienda realizar la actividad por un lapso de 30 minutos.

**ACTIVIDAD N° 8**

**Tema:** Operadores de adición y sustracción.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver operadores de adiciones y sustracciones con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Buscando su pareja.

**Materiales:**

Tarjetas.

2 niños participantes.

2 grupos de niños (GRUPO A Y GRUPO B).

**Proceso:**

- El grupo A tendrá pegadas tarjetas en su pecho con los números 10, 20, 30, 40; el grupo B tendrá en su pecho pegadas tarjetas con los números 5, 15, 25, 35.
- El estudiante participante recibirá una tarjeta con el número -5 y tendrá que formar las parejas con los estudiantes del grupo A y B de acuerdo al operador que será - 5.
- Luego se cambiará las tarjetas de los grupos y se elegirá otro participante.
- Las tarjetas del grupo A tendrán los números 5, 15, 25, 35; y las tarjetas del grupo tendrán los números 105, 115, 125, 135.
- El estudiante participante recibirá una tarjeta y formará parejas con los estudiantes del grupo A Y B tomando en cuenta el operador de +100.

**Consideraciones didácticas:**

Este juego permite comprender la relación de correspondencia que existe entre dos números tomando en cuenta un operador establecido.

En este juego el profesor puede considerar otras cantidades tomado en cuenta tengan relación de correspondencia.

La cantidad de tarjetas depende de la cantidad de estudiantes.

**Tiempo**

El tiempo depende de las circunstancias en las que desarrolle el juego.

**ACTIVIDAD N° 9**

**Tema:** Problemas de razonamiento.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver y formular problemas de adicción y sustracción con reagrupación a partir de situaciones cotidianas con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Cajas de sorpresas.

**Materiales:**

Cajas con de cartón con regalos.

Cajas de cartón con problemas de suma.

**Proceso:**

- Por sorteo se designara el niño que participará.
- El niño participante elegirá una caja y en caso de no salirle el premio procederá a realizar el problema para seguir participando hasta encontrar un premio, si el niño no puede resolver el problema perderá el turno.

**Consideraciones didácticas:**

Mediante este juego se pretende que los niños desarrollen la destreza de resolver problemas de adicción mediante el interés que tendrán los niños por alcanzar un objetivo.

**Tiempo**

El juego debe durar unos 20 minutos.

**ACTIVIDAD N° 10**

**Tema:** Sustracción sin reagrupación.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver sustracciones sin reagrupación con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Lotería “vale cien”.

**Materiales:**

Papel y lápiz

Dos dados

Un cartón de lotería con los números del 100 al 444 para cada alumno.

**Proceso:**

- Organizar la clase en grupos de cuatro a seis alumnos.
- Cada grupo recibe los materiales.
- Por turno, cada jugador tira los dados, registra lo que sale, resta los valores y dice la resta, teniendo en cuenta que cada punto del dado “vale cien”.
- Gana un premio el niño que en su cartón coincida con la resta efectuada. (Agrazar M; Chara Silvia, 2004).

**Consideraciones didácticas:**

Este juego permite que los niños se motiven al realizar restas ya que esta de antemano el interés de saber si son favorecidos con un premio respectivo.

Según ciertos pedagogos ante un estímulo hay una respuesta del niño.

**Tiempo**

El tiempo depende de las circunstancias en las que se desarrolle el juego.

**ACTIVIDAD N° 11**

**Tema:** Sustracción desagrupando.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver sustracciones con reagrupación con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Equipos matemáticos.

**Materiales:**

Cartel con restas.

Premios.

Marcadores.

**Proceso:**

- Realizar de manera previa en papeles ejercicios de resta sin resolver considerando que las cantidades permitan llevar.
- Formar dos grupos.
- El docente divide la pizarra en dos partes y entrega un marcador a cada grupo.
- Pasa a la pizarra un integrante de cada grupo.
- Gana el equipo que realice más operaciones en un tiempo determinado.

**Consideraciones didácticas:**

Mediante la utilización de este juego se lograra resolver operaciones matemáticas de resta con reagrupación mediante el trabajo en equipo para afianzar el conocimiento en relación a los elementos de la resta.

**Tiempo**

El juego debe durar de 20 a 30 minutos.

**ACTIVIDAD N° 12**

**Tema:** Problemas de razonamiento.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver y formular problemas de adicción y sustracción con reagrupación a partir de situaciones cotidianas hasta de tres cifras.

## **Juego educativo:** El rompecabezas

### **Materiales:**

Tiras de cartulina

Marcadores

Sobres manila

### **Proceso:**

- Plantear problemas matemáticos de resta y escribirlos en tarjetas o tiras de cartulina.
- Resolver los problemas y sus respuestas escribiéndolas en otras tarjetas o tiras de cartulina.
- Recortar las tarjetas tanto de preguntas como de respuestas y guardarlas en sobres separados es decir en el sobre N1 *PREGUNAS* y en el sobre N 2 *RESPUESTAS*.
- Dividir al estudiantado en dos grupos.
- Mezclar todos los sobres y entregar a cada grupo para que armen considerando los problemas y respuestas.
- Los problemas que no tengan respuesta serán planteados al final, para determinar el grupo que no tenía la respuesta.

### **Consideraciones didácticas:**

Aplicar las destrezas de armar desarmar, resolver, contestar, opinar, según el tema específico para codificar y decodificar elementos de dominio del conocimiento por medio del análisis de sus partes. Refuerza la participación en equipo.

### **Tiempo**

El tiempo queda a consideración del profesor pues depende de las condiciones en las que se desarrolle el juego.

## **ACTIVIDAD N° 13**

**Tema:** El dólar.

**Destreza con criterio de desempeño:** Realizar conversiones de la unidad monetaria entre monedas y de monedas a billetes hasta un dólar y viceversa.

**Juego educativo:** El Mercado de Frutas.

### **Materiales:**

Frutas.

Billetes didácticos.

Monedas didácticas.

### **Proceso:**

- 1 vendedor.
- Los compradores.
- Explicación general del juego y exploración de conocimientos que tengan los alumnos en relación al tema. De ser necesario se hace una breve explicación del tema para que los niños tengan mejor conocimiento de la moneda y el juego pueda ser más eficaz.
- Arreglar el lugar con las frutas disponibles.
- De ser posible se coloca un disfraz al vendedor.
- Se entrega los billetes y monedas tanto al vendedor como a los compradores.
- El profesor pedirá cada niño haga su respectiva compra. Si el niño no lo puede realizar el profesor lo ayudará al mismo tiempo que le va explicando.
- Al final de clase se repartirán las frutas entre los participantes.

### **Consideraciones didácticas:**

Este juego es muy eficaz para trabajar en la utilización y reconocimiento del dólar.

Hay que tener en cuenta que si algún niño no puede realizar correctamente la compra el profesor tendrá que ayudarlo pueda desarrollar las destrezas.

### **Tiempo**

Se recomienda jugar hasta que todos hayan participado

Este apoyo teórico fue presentado en una carpeta y entregado a la docente de clase.

### **Resultados De Aprendizaje (Y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término de la aplicación del taller.

### **Conclusiones**

- Los juegos cumplen una importante función motivadora, estimulan la creatividad, desarrollan el razonamiento lógico, favorecen los fundamentos matemáticos y preparan al alumno para la construcción y estudio de modelos matemáticos, de aplicación, en situaciones de la vida real.
- La relación que existe entre matemática y juegos generará un cambio de actitud positivo, no, solo mental sino también hacia la asignatura, cuestión que poco a poco se va produciendo en el alumnado al trabajar.

### **Recomendaciones**

- Se recomienda a la docente que utilice gran variedad de juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño del área de matemática en el módulo 5 bloques numérico y de medida.

- Permitir la participación de todos los niños en los juegos educativos y propender a que los juegos estén acordes a la temática y permitan desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de una forma dinámica y motivadora. .

### **Bibliografía del Taller**

Agrazar, M & Chara, S. (2004). *El juego como recurso para aprender*. Buenos Aires: Editorial del ministerio de educación de la república de Argentina.

Cortijo, R. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica 2010 matemática tercer grado*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.

Lasso, E. (2010) *Matemática 3 texto para estudiantes*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.

Lasso, E. (2010) *Matemática 3 guía para docentes*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.

Matemática juegos y destrezas para el lenguaje y el pensamiento lógico matemático. Recuperado de <http://mundoprimaria.com/juegos/matematicas/resolucion-problemas/1-primaria/68-juego-problemas-sumas/index.php>.

## **6. VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA MÓDULO 5, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO.**

### **Evaluación de los talleres.**

La evaluación de los talleres se llevó acabo de acuerdo a las actividades planteadas en el taller que fue propuesto y desarrollado en la Escuela de Educación Básica “ Lauro Damerval Ayora N°2” de la ciudad y provincia de Loja. Período lectivo 2013 – 2014.

## **El pre test.**

Según Gold Standard, manifiesta que, un test diagnóstico es un proceso de aplicación que permite diferenciar dos o más condiciones.

Según Pujals, pere Soler. Pág.189), dan a conocer que el pre test es: “Un conjunto de procedimientos que permiten de antemano poner a prueba cada uno de los elementos a emplearse en el desarrollo de una actividad”

Además un pre test se caracteriza por ser una encuesta valorativa, que se aplica antes del desarrollo de una actividad para comprobar su efectividad.

Por lo manifestado de los autores en referencia a lo que es un pre test, se concluye que la utilización del pre test en el ámbito educativo, es muy importante porque permite al docente conocer las debilidades y fortalezas que existen y mediante ello poder modificar esquemas y planes establecidos.

## **El post test.**

Según (Pujals, Pere Soler. Pág.189), dan a conocer que el post test es: “Un conjunto de procedimientos que permiten comprobar y evaluar cada uno de los elementos utilizados y empleados en el desarrollo de una actividad”

Además el post test se caracteriza por ser una encuesta valorativa, que se aplica después del desarrollo de una actividad para comprobar su grado de efectividad positiva o negativa.

Para (Morales, 2013, p.45), El Post test, o segunda medida u observación, es la evaluación posterior al pre test.

Ante lo anunciado concluyo que el post test si es importante aplicarlo en el ámbito educativo, porque permite valorar y conocer el grado de efectividad después de su ejecución.

## **Comparación del pre-test y el pos-test.**

El investigador decide que poner en marcha un nuevo procedimiento de entrenamiento del razonamiento para determinada actividad en un grupo de alumnos (grupo experimental) y evaluar las habilidades al respecto al empezar realiza una medición por medio del pre test y al terminar el curso o taller realiza otra medición a través del post test.

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

El modelo estadístico que permitió relacionar los valores obtenidos y así determinar la eficiencia de los test es la  $r$  de Pearson. El coeficiente de correlación de Pearson es una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medidas en un nivel por intervalos o de razón. Se simboliza con  **$r$** .

Las variables son dos. La prueba en sí no considera a una como independiente y a otra como dependiente, ya que no evalúa la causalidad. La noción de causa-efecto (independiente dependiente) es posible establecerla teóricamente, pero la prueba no asume dicha causalidad. El coeficiente de correlación de Pearson se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionan las puntuaciones recolectadas de una variable con las puntuaciones obtenidas de la otra, con los mismos participantes o casos.

El nivel de medición de las variables es por intervalos o razón. La interpretación del coeficiente de correlación de Pearson ( $r$ ) puede variar de  $-1.00$  a  $+1.00$ . Presenta las siguientes posibilidades:

- Cuando  $r$  adquiere valores menores a  $\pm 0,20$  tendremos correlación nula.
- Cuando  $r$  adquiere valores  $\pm 0,20 \leq r < \pm 0,40$  tendremos correlación baja.
- Cuando  $r$  adquiere valores  $\pm 0,40 \leq r < \pm 0,60$  tendremos correlación media.
- Cuando  $r$  adquiere valores  $r \geq \pm 0,60$  tendremos correlación alta.

El signo indica la dirección de la correlación (positiva o negativa); y el valor numérico, la magnitud de la correlación.

<b>VALOR DEL COEFICIENTE DE PEARSON</b>	<b>GRADO DE CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES</b>
$r=0$	Ninguna correlación
$r=1$	Correlación positiva perfecta
$0<r<1$	Correlación positiva
$r=-1$	Correlación negativa perfecta
$-1<r<0$	Correlación negativa

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS.**

### **Materiales**

En la investigación de campo se utilizaron como materiales los siguientes materiales.

- ✓ Carpetas.
- ✓ Engrapadora
- ✓ Perforadora.
- ✓ Esferos.
- ✓ Tijeras.
- ✓ Lápices.
- ✓ Marcadores.
- ✓ Registros.
- ✓ Cámara digital.
- ✓ Impresora
- ✓ Papel.
- ✓ Computadora,
- ✓ Infocus,
- ✓ Parlantes,
- ✓ Internet.
- ✓ CD
- ✓ Memoria electrónica
- ✓ Libros en físico.
- ✓ Libros digitales.
- ✓ Copias.

### **Metodología Utilizada.**

Para el desarrollo de la investigación se utilizó la siguiente metodología, la cual se explica.

**Diseño de la investigación.-** La investigación respondió al tipo de diseño transversal y cuasi-experimental por las siguientes razones que se explican a continuación.

- **Diseño cuasi-experimental:** Por lo que se realizó en la Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” con los niños de tercer grado de educación básica.

Durante este tiempo, se desarrolló el taller denominado: (Juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida para niños de tercer grado), para ayudar a desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de las temáticas que contienen estos bloques.

Dentro de este diseño no se consideraron grupos de control, por cuanto la aplicación de los talleres de clase fue íntegra y aplicada a todos.

- **Y es transversal:** Los modelos de juegos educativos aplicados en el taller en un determinado tiempo y espacio se dieron para analizar e interpretar la incidencia de los juegos educativos en proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño.

### **Métodos utilizados**

En el desarrollo de la investigación se utilizaron los siguientes métodos:

- **Método comprensivo:** El presente método se lo empleó para el conocimiento del logro de las destrezas con criterios de desempeño, en el área de matemática módulo 5, bloques numérico de medida, además con el método se verificó la finalidad, estructura y clasificación de los juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de cada tema.

Con la ayuda del método se pudo comprender la importancia que tiene la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño.

Además con el presente método se permitió potenciar, fortalecer y ampliar el conocimiento en el alumno para el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática de cada uno de los temas.

- **Método analítico:** Este método se lo aplicó y ayudó a conocer los beneficios que presenta la utilización y aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida con niños de tercer grado.

Por ende este método permitió codificar y analizar la información obtenida, lo cual aportó para la selección de la información adecuada y pertinente que sirvió para el desarrollo de la investigación.

- **Método deductivo.** Aplicando este método se pudo realizar el análisis de forma general a particular de los principios, definiciones, importancia, funciones sobre la aplicación del juego educativo en el procesos de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5 “mi casa grande” bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2, de la ciudad y provincia de Loja.
- **Método científico.** El presente método me permitió hacer la recolección, organización y procesamiento de la información obtenida de diferentes fuentes bibliográficas, durante todo el proceso investigativo en relación a la aplicación del juego educativo en el procesos de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5 “mi casa grande” bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2, de la ciudad y provincia de Loja.
- **Método bibliográfico.** Se lo utilizó para la búsqueda y obtención de información en diferentes fuentes bibliográficas y así mismo para el desarrollo de la investigación y su fundamentación teórica.
- **Método diagnóstico participativo:** Con la ayuda de este método se procedió a detectar las deficiencias que existen alcanzar desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en área de matemática en los niños y niñas de tercer de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2.

- **Método de modelos o proactivo.** Este método fue utilizado para desarrollar y crear cada uno de los juegos educativos que permitan desarrollar cada una de las destrezas con criterios de desempeño de las diferentes temáticas.
- **Método de taller:** Este es un método que ayudó para establecer el taller de clase relacionados con juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida para niños de tercer grado, con su respectiva fundamentación, explicación y aplicación, mismos que permitieron fortalecer y potenciar las destrezas con criterios de desempeño respectivas.
- **Método de evaluación comprensiva:** Gracias a este método se pudo evaluar los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de los talleres, estableciéndose un espacio de diálogo, análisis y comprensión de los logros alcanzados en los alumnos.

### **Explicación de la metodología.**

Se teoriza el objeto de estudio de aplicación de juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado, a través del siguiente proceso:

- Elaboración de una encuesta aplicada a los niños y profesor.
- Elaboración de una evaluación diagnóstica.
- Elaboración del plan de contenidos teóricos del módulo N° 5 (Mi casa grande Ecuador), bloques numérico y de medida.
- Fundamentación teórica de cada variable relacionado con las destrezas con criterios de desempeño de los bloques numérico y de medida y los juegos educativos.
- El uso de las fuentes de información se abordó en forma histórica y utilizando las normas APA.

Para el diagnóstico de las dificultades del aprendizaje del módulo N° 5 (Mi casa grande Ecuador), bloques numérico y de medida, se desarrolló de la siguiente manera:

- Planteamiento de criterios e indicadores.
- Definición de lo que se diagnostica el criterio con tales indicadores.

Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para fortalecer la comprensión de cuentos breves se procedió de la siguiente manera:

- Definición de juego educativo y destrezas con criterios de desempeño, con su respectiva importancia, introducción, características.
- Concreción de un modelo teórico y de juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de cada temática de los bloques.
- Análisis procedimental y secuencial de cómo deben aplicarse los juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño.

Por consiguiente determinado el modelo en que deben aplicarse los juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño, se procedió a su aplicación mediante un taller.

**Taller.** Juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5, en los bloques numérico y de medida.

Para valorar la efectividad de la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5 “mi casa grande: ecuador”, bloques numérico y de medida se procedió de la siguiente manera:

- Se tomó una evaluación diagnóstica a los alumnos sobre el alcance de las destrezas con criterios de desempeño.
- Aplicación de los diferentes Juegos Educativos.
- Aplicación de evaluación anterior después del taller.
- Comparación de resultados con las evaluaciones aplicadas utilizando lo siguiente:
  - Puntajes de la evaluación antes del taller (x)
  - Puntajes de la evaluación después del taller (y)

- La comparación se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Pearson ( $r$ ), que representa los siguientes aspectos.
- Cuando  $r$  adquiere valores menores a  $\pm 0,20$  tendremos correlación nula.
- Cuando  $r$  adquiere valores  $\pm 0,20 \leq r < \pm 0,40$  tendremos correlación baja.
- Cuando  $r$  adquiere valores  $\pm 0,40 \leq r < \pm 0,60$  tendremos correlación media.
- Cuando  $r$  adquiere valores  $r \geq \pm 0,60$  tendremos correlación alta.

Para el cálculo de la  $r$  de Pearson se utilizó la siguiente fórmula:

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

## SIMBOLOGÍA

**N**= número de integrantes de la población

$\sum X$  = suma de puntuaciones de  $x$

$\sum Y$  = suma de puntuaciones de  $y$

$\sum X^2$  = suma de  $X^2$

$\sum Y^2$  = suma de  $Y^2$

$\sum XY$  = suma de productos de  $XY$

## **Resultados de la investigación**

Para construir los resultados de la investigación se tomó en cuenta la evaluación de diagnóstico inicial y la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado, mismas que fueron de dos clases.

- a) Resultados de diagnóstico del aprendizaje y del desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño del Módulo N°5, bloques numérico y de medida (Mi casa grande: Ecuador).
- b) Resultados de la aplicación y utilización de juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5, en los bloques numérico y de medida.

## f. RESULTADOS

### En relación al objetivo de diagnóstico

Los resultados obtenidos son producto de la aplicación de una encuesta aplicada a la docente del tercer grado de educación básica paralelo.

### Encuesta para docente.

#### Pregunta N° 1.

¿Cuál de estas definiciones le daría usted al juego educativo?

CUADRO N° 1

ALTERNATIVA	f	%
El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.	1	100
El juego educativo es un distractor de alumnos y se considera como una pérdida tiempo.	---	---
El juego es una actividad que realizan los infantes para divertirse.	---	---
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Para O. Decroly (2002), los juegos educativos tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la

disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Para la docente de tercer grado el juego educativo es una actividad amena que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. En tal virtud se puede decir que la docente tiene una visión conceptual acertada que si la materializa podría tener mucho éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que podrá desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje con un estilo diferente, más motivador e interesante para los niños.

En relación a lo que manifiesta la docente se puede deducir que la docente tiene conocimiento de lo que son los juegos educativos, lo que hace falta es llevarlo a la práctica y poder alcanzar los objetivos propuestos y desarrollar a cabalidad las destrezas de cada temática.

**Pregunta N° 2.**

**¿Cree usted que el juego educativo es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

**CUADRO N° 2**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SI	1	100
NO	-- --	-- --
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.**

Bruner, (1984). El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

Al aplicarse la encuesta a la docente de tercer grado de Educación General Básica, se pudo determinar que si cree que los juegos educativos son importantes en el proceso educativo.

Según lo manifestado por la docente de grado, me satisface de muy buena manera saber que la docente es consciente de la importancia que tienen los juegos educativos lo cual permitirá que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida.

### **Pregunta N° 3.**

**¿Los juegos educativos permiten desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática?**

**CUADRO N° 3**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SI	1	100
NO	---	---
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

Según el Ministerio De Educación (2010). La destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes. Caracteriza el dominio de la acción; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros.

Ante la pregunta formulada a la docente manifiesta que los juegos educativos si permiten desarrollar las destrezas con criterios de desempeño del área de matemática.

En relación a lo expuesto por la docente, puedo manifestar que está de acuerdo en que mediante la aplicación de juegos educativos si podremos lograr desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de los estudiantes, por lo que se hace imprescindible su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Pregunta N° 4.**

**¿Conoce usted algunos juegos educativos que se puedan utilizar para trabajar el módulo 5 en los temas de bloques, numérico y de medida?**

**CUADRO N° 4**

TEMAS	SI	NO	CUALES
Números naturales hasta 999	x		Ábacos
Composición de cantidades	x		Multibase 10
Descomposición de cantidades			
Relaciones de orden	x		
Adición sin reagrupación	x		
Adición con reagrupación	x		
Operadores de adición y sustracción	x		
Problemas de razonamiento	x		
Sustracción sin reagrupación	x		
Sustracción desagrupando	x		
Problemas de razonamiento	x		
El dólar			

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

Tomado del portal (Mundo Primaria). Las matemáticas son fundamentales para la vida porque su comprensión permitirá a los pequeños estudiar en el futuro algunas de las

carreras con mayor número de salidas. No es fácil aprender a resolver ejercicios, pero es mucho más divertido cuando las matemáticas se aprenden jugando.

Existe una amplia variedad de juegos matemáticos de acuerdo con los temas a tratarse, pero también existen gran cantidad de juegos que pueden ser adaptados de acuerdo a la temática. Así mismo, el docente puede usar su creatividad para inventar juegos que puedan ser aplicados sin embargo estos no pueden ser improvisados.

Ante la pregunta planteada a la docente de clase se pudo constatar que la docente manifiesta utilizar juegos educativos para todos los temas sin embargo no los puede especificar de acuerdo a los temas.

Por lo apreciado se puede decir entonces que aunque la docente manifiesta aplicar juegos educativos esto no parece ser muy constante o no están muy acordes con la temática, lo cual no favorece el aprendizaje y por ende el desarrollo de las destrezas. Es por ello que se hace muy necesario brindar a la docente una propuesta de juegos educativos para que pueda aplicarlos con sus alumnos y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **Pregunta N° 5.**

**¿Cuál metodología de enseñanza cree que más les gusta a los niños para aprender matemáticas?**

**CUADRO N° 5**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
A través de actividades lúdicas (juegos)	1	100
Mediante lecturas dirigidas	---	---
Mediante la escritura de textos	---	---
Desarrollando ejercicios en su cuaderno	---	---
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los niños, del éxito que tenga ese juego para los niños. El juego libre está dedicado a la voluntad del niño. Ambos, juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño.

La pedagogía tradicional siempre rechazó el juego porque creía que carecía de carácter formativo. Las nuevas pedagogías creen en las posibilidades que el juego ofrece en la educación.

A la interrogante planteada a la docente de tercer grado manifiesta que la mejor metodología son las actividades lúdicas, es decir los juegos educativos.

Analizando la respuesta otorgada por la docente se puede aseverar existe conocimiento de que la actividad lúdica es una buena metodología para enseñar principalmente matemáticas, esto permitirá que con una buena aplicación se pueda logra aprendizajes significativos de una manera dinámica y efectiva.

### **Pregunta N° 6.**

**¿Con qué frecuencia utiliza los juegos para enseñar matemáticas?**

**CUADRO N° 6**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	1	100
Ocasionalmente	---	---
Nunca	---	---
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica>. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

En relación la pregunta planteada a la docente, ella manifiesta que siempre utiliza juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo en la observación se pudo constatar que esto no es muy frecuente y que hay tener muy claro lo que es una actividad de motivación o dinámica y lo que es un juego educativo.

De acuerdo al análisis de los resultados se puede indicar que aunque la docente es muy dinámica y motivadora ya que siempre aplica ciertas dinámicas de motivación que permiten motivar a los estudiantes pero estas actividades no tienen un objetivo de aprendizaje específico y por ende no se pueden considerar como juegos educativos. Es por ello que se puede decir que existe falta de aplicación de juegos educativos específicos de acuerdo al tema.

**Pregunta N° 7.**

**¿Qué elementos se debe tomar en cuenta para poder aplicar adecuadamente los juegos educativos?**

**CUADRO N° 7**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>
Desarrollo del niño	✓
Espacio disponible	-- --
Recursos o materiales	✓
Tema de la clase	✓
Tiempo	✓

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

Para aplicar un juego es importante tener en cuenta un sinnúmero de elementos entre los más importantes: edad del niño, espacio, materiales, temática, tiempo, características de grupo, número de participantes, organización, entre otras.

De acuerdo a la interrogante formulada la docente ella manifiesta que lo que hay que tener en cuenta es el desarrollo del niño.

Según lo expuesto por la docente se puede decir que considera que lo que hay que tener en cuenta es la edad del niño, sin embargo a pesar de que la edad del niño es un factor muy importante no hay que descuidar los demás aspectos que también son primordiales ya que en su conjunto permiten llevar adecuadamente esta estrategia de enseñanza aprendizaje.

### **Pregunta N° 8.**

**¿Cree usted que sería necesaria una propuesta de juegos educativos para trabajar el módulo 5, en los bloques, numérico y de medida con los niños de tercer grado?**

**CUADRO N° 8**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SI	1	100
NO	---	---
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

Según el Ministerio De Educación (2010). En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

En respuesta la interrogante, la docente manifiesta que si es muy necesario que se dote de una propuesta de juegos educativos que puedan ser utilizados en el aula con los niños de tercer grado para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño y de esta manera contribuir con el mejoramiento de la educación de los niños.

Analizando lo que manifiesta la docente se podría concluir que es de suma importancia que las autoridades educativas se preocupen por brindar capacitaciones a los docentes en metodologías de enseñanza activas y motivadoras que permiten la participación activa de todos los estudiantes. Así mismo la universidad debe vincularse con la comunidad educativa y poder contribuir de alguna manera con algunas actividades que quizá a los docentes les sirven mucho.

**Los Resultados Obtenidos Son Producto De La Aplicación De Una Encuesta Con Su Respectivo Cuestionario De Cuatro Interrogantes Aplicada A Los Alumnos Del Tercer Grado De Educación Básica Paralelo.**

**Encuesta aplicada a los alumnos**

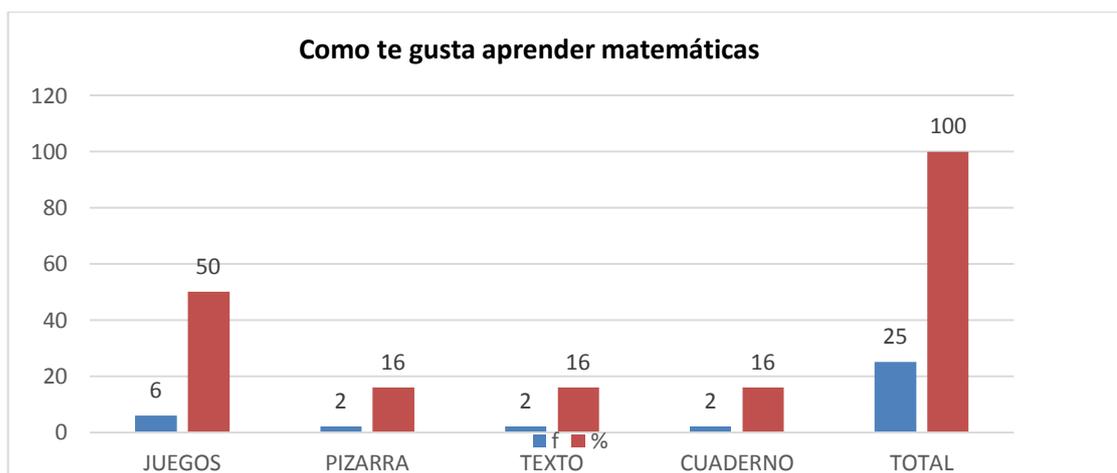
**Pregunta N° 1.**

**¿Cuál es la mejor forma que te gusta aprender matemáticas?**

**CUADRO N° 9.**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Mediante juegos	6	50
Mediante ejercicios en la pizarra	2	16
Trabajando en el texto	2	16
Escribiendo en tu cuaderno	2	16
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

**GRÁFICO N° 10**



**FUENTE:** Alumnos de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica "Lauro Damerval Ayora N°2".

**RESPONSABLE:** Millam René Tamayo Cordero.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos.

Al aplicarse la encuesta a los alumnos de tercer grado, se pudo determinar que 6 alumnos que corresponden al 50% manifiestan que le gusta aprender jugando, 2 alumnos que representan el 16% manifiestan que les gusta aprender con ejercicio de pizarra, así mismo 2 alumnos que representan el 16% manifiestan que les gusta aprender con el texto y el 2% que representa también un 16% dicen que les gusta aprender trabajando en su cuaderno.

Analizando lo expresado por los niños se puede deducir que es eminente el interés y el gusto que tienen los niños por aprender las matemáticas mediante juegos educativos, es por ello que se hace necesaria su aplicación para lograr que los niños participen y se motiven en su aprendizaje. Debemos saber que cuando existe el interés y el gusto por algo es más fácil el aprendizaje ya que en ningún momento se va tornar cansina cierta actividad.

### **Pregunta N° 2.**

**¿Con qué frecuencia tu profesor te enseña a través de juegos?**

**CUADRO N° 11.**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	2	17
Pocas veces	10	83
Nunca	-- --	-- --
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

**GRÁFICO N° 2**



**FUENTE:** Alumnos de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica "Lauro Damerval Ayora N°2".

**RESPONSABLE:** Millam René Tamayo Cordero.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.**

Para el Ministerio De Educación (2010). En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

La pregunta planteada a los niños nos arroja los siguientes resultados: 2 alumnos que representan un 17% manifiestan que su profesora siempre utiliza juegos educativos, mientras que 10 alumnos que representan el 83% manifiestan que su profesora pocas veces usa juegos educativos.

Ante lo manifestado se puede apreciar que existe un problema pues se puede evidenciar que existe escasa aplicación de juegos educativos por parte de la docente, lo cual conlleva a que los alumnos no hayan podido desarrollar a cabalidad las destrezas con criterios de desempeño del módulo 5, en los bloques numérico y de medida.

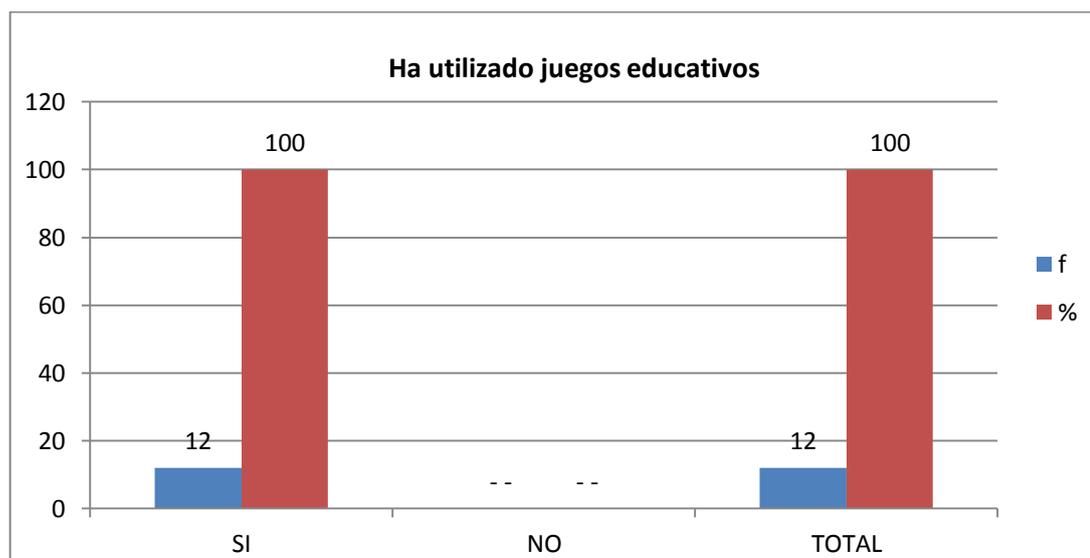
### PREGUNTA N° 3.

¿Tu profesor ha utilizado juegos para enseñarte el módulo 5 del área de matemáticas?

CUADRO N° 12

ALTERNATIVA	f	%
SI	12	100
NO	---	-- --
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

GRÁFICO N° 3



**FUENTE:** Alumnos de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica "Lauro Damerval Ayora N°2".

**RESPONSABLE:** Millam René Tamayo Cordero.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Para Calero (2006). La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso

a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

Según la encuesta que se aplicó a los alumnos de tercer grado se pudo obtener los siguientes resultados: 12 alumnos que representan el 100% manifiestan que su profesora si ha utilizado juegos educativos para enseñarles el módulo 5 del área de matemática.

En relación a la interrogante y el resultado obtenido se puede dilucidar que la docente si ha utilizado juegos educativos para enseñarles matemáticas sin embargo es evidente que no han dado los resultados esperados, ya que no han sido los adecuados ni debidamente utilizados: así mismo hay que tener en cuenta que los niños confunden lo que es un juego educativo con una dinámica por lo que los resultados de esta pregunta no reflejan la verdadera realidad, misma que se pudo constatar en la observación de campo.

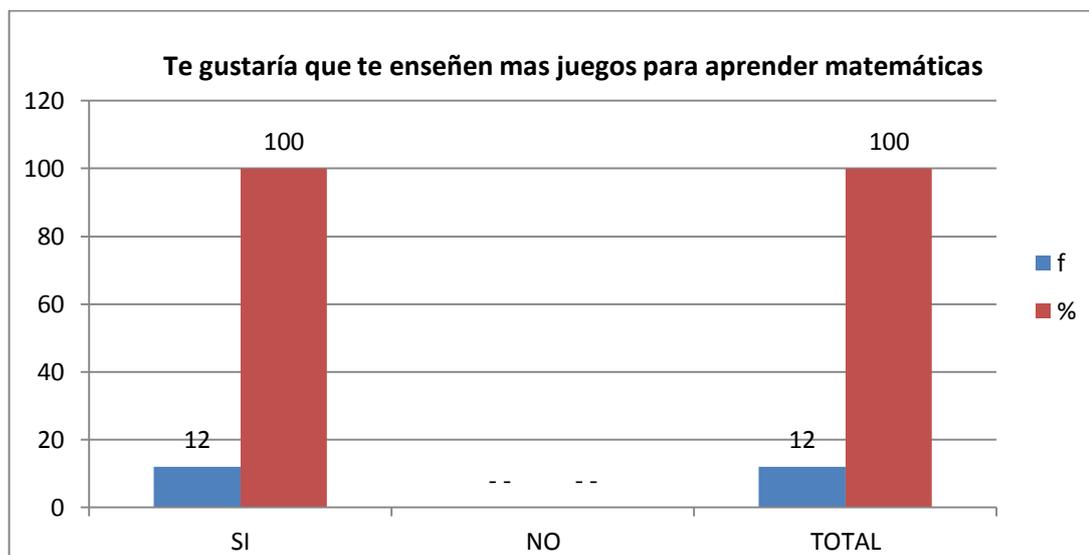
**PREGUNTA N° 4.**

**¿Te gustaría que tu profesor te enseñe más juegos para aprender matemáticas?**

**CUADRO N° 13**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
SI	12	100
NO	-- --	-- --
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

## GRÁFICO N° 4



**FUENTE:** Alumnos de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica "Lauro Damerval Ayora N°2".

**RESPONSABLE:** Millam René Tamayo Cordero.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Según Elia M. (2012) Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

La interrogante planteada en la encuesta arroja los siguientes resultados: 12 niños que representan el 100% manifiestan que si les gustaría aprender más juegos educativos.

En relación a los resultados obtenidos se puede manifestar entonces que existe un gran interés por parte de los niños en aprender más juegos educativos para trabajar las matemáticas, es por ello que tanto docente, directivos, padres de familia y todos quienes estén involucrados en el ámbito educativo se esmeren por dotar de nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje a los niños una de estas es través de la actividad lúdica como son juegos educativos.

## **Resultados De La Aplicación De Los Talleres**

Juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida para niños de tercer grado.

### **TALLER.**

**Tema:** Aprendiendo el módulo 5, bloques numérico y de medida mediante juegos educativos.

### **Datos informativos.**

- ✓ Alumnos del tercer grado de Educación General Básica.
- ✓ **Facilitador.** Millam René Tamayo Cordero.
- ✓ **Fecha.** 2 junio - 4 julio del 2014
- ✓ **Número de participantes.** 12
- ✓ **Tiempo de duración.** 6:50 h.

### **Recursos.**

- Juegos educativos.
- Un proyector.
- Flash memore.
- Una computadora portátil.
- Cámara fotográfica.
- Tarjetas de cartulina.
- Pizarra.
- Marcadores.
- Recursos necesarios para la aplicación de cada juego.

### **Objetivos**

Desarrollar las destrezas con criterio de desempeño del área de matemática, módulo 5 bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado.

Ofrecer una propuesta de juegos educativos que pueden ser aplicados en el área de matemática con los niños de tercer grado en módulo 5, bloques numérico y de medida.

### VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA PRÁCTICA DEL TALLER

ALUMNOS	X	Y	X.Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
Aguilar Yamilek	7	10	70	49	100
Álvarez Joel	8	10	80	64	100
Ambuludi Luis	6	10	60	36	100
Cueva Jhandry	9	10	90	81	100
Capa Ángel	5	6	30	25	36
Chacón Doménica	8	9	72	64	81
González Jennifer	3	7	21	9	49
Jiménez Irene	8	9	72	64	81
Pérez Bruce	6	8	48	36	64
Sarango Nelson	8	9	72	64	81
Sierra Emilce	7	7	49	49	49
Vélez Jenny	7	10	70	49	100
	ΣX = 82	ΣY = 105	ΣXY = 734	ΣX <sup>2</sup> = 590	ΣY <sup>2</sup> = 941

$$r = \frac{\sum XY/N - (X)(Y)}{\sim X \cdot \sim Y}$$

$$r = \frac{\frac{734}{12} - (6,83)(8,75)}{1,57 \cdot 1,36}$$

$$r = \frac{61,16 - 59,76}{2,13}$$

$$r = \frac{1,4}{2,13}$$

$$r = 0,6$$

### Decisión

Al aplicarse una evaluación diagnóstica y una evaluación final pre test y post test a los alumnos del tercer grado, de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”, la variación entre las dos pruebas calculadas con el coeficiente de correlación de Pearson dio como resultado 0,6 equivalente a una correlación alta. Esto demuestra que existe una gran diferencia entre el antes y el después de la aplicación del taller de juegos educativos; así mismo, permite evidenciar que su aplicación fue muy eficaz pues los juegos educativos si permiten desarrollar significativamente las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática.

## g. DISCUSIÓN

### EN RELACIÓN AL OBJETIVO DE DIAGNÓSTICO

- Diagnosticar la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática con los niños de tercer grado de educación básica de la escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N°2”

INFORMANTES	CRITERIO	INDICADORES EN SITUACIONES NEGATIVAS			INDICADORES EN SITUACIONES POSITIVAS		
		DEFICIENCIA	OBSOLENCIAS	NECESIDAD	TENERES	INNOVACIÓN	SATISFACTORES
ESTUDIANTES	¿Mejor forma para aprender matemáticas?				El 50% de los estudiantes manifiestan que les gusta aprender a través de juegos educativos, lo cual hace pensar que con una buena aplicación se obtendrán resultados satisfactorios de aprendizaje.		
	¿Frecuencia de aplicación de juegos?	El 83%, de los alumnos encuestados manifiestan que pocas veces utilizan juegos educativos, lo que les impide desarrollar las destrezas con criterios de desempeño.					
	¿Utilización de juegos en el módulo 5?						El 100%, manifiestan que se aplicado algún tipo de juegos educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida.
	¿Necesidad de utilizar más juegos?			<b>100%</b> Desean más juegos			

<b>DOCENTE</b>	¿Definición de juego educativo?						<b>X</b> Conoce la definición de juego educativo
	¿Importancia de los juegos educativos?						<b>X</b> Considera que si es importante
	¿El juego educativo y el desarrollo de las destrezas?						<b>X</b> Los juegos si permiten desarrollar la destrezas
	¿Conocimiento de juegos?	<b>X</b> Falta de conocimiento de más juegos educativos, lo cual impide que los niños desarrollen de mejor manera las destrezas con criterios de desempeño					
	¿Metodología de enseñanza que mejor considera?				<b>X</b> La docente considera que una de las mejores metodologías para enseñar las matemáticas es mediante juegos educativos, los cual nos indica que es importante darle relevancia a su aplicación.		
	¿Frecuencia de utilización de juegos educativos?						<b>X</b> Siempre
	¿Elementos a tomar en cuenta para aplicar juegos educativos?						<b>X</b> La docente conoce que los tres principales elementos a tomar en cuenta.
	¿Necesidad de una propuesta de juegos educativos?						<b>X</b> Es muy necesario

**Objetivo.** Diagnosticar la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática con los niños de tercer grado de educación básica de la escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” de la ciudad de Loja.

Luego del objetivo de diagnóstico sobre la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática con los niños de tercer grado se pudo detectar que: El 50 % de los alumnos manifiestan que la mejor forma que les gusta para aprender matemáticas es mediante juegos educativos; sin embargo al realizar una observación se pudo evidenciar que la docente no los aplica con mucha frecuencia; así mismo el 83% de los alumnos manifiestan que pocas veces la docente aplica los juegos educativos para enseñar matemáticas, lo cual nos pone en manifiesto la frecuencia de aplicación de estos juegos es escasa. Con respecto a la utilización de más juegos educativos es inminente la necesidad de aplicarlos para logra un mejor desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de los alumnos. En cuanto a los problemas relacionados con la docente de grado se pudo establecer los siguientes resultados: La docente conoce lo que es un juego educativo sin embargo la aplicación no es la esperada por los alumnos; así mismo el problema fundamental es la falta de conocimiento de una amplia gama de juegos educativos para poner en práctica acorde a la temática de trabajo, cabe recalcar que los juegos educativos no solo pueden ser obtenidos de una fuente bibliográfica, sino que también son producto de la imaginación del docente, es por ello que la docente debe ser más creativa en cuanto a la implementación de estas actividades que se tornan motivadoras para los alumnos.

La información expuesta tiene como fuente la aplicación de una encuesta establecida con cuatro interrogantes dirigidas a los alumnos de tercer grado y una encuesta desarrollada con ocho interrogantes aplicada a la docente de grado, corroborada con una observación de campo realizada.

## APLICACIÓN Y VALORACIÓN DEL TALLER ALTERNATIVO

ALTERNATIVA	ESTRATEGIAS DE APLICACIÓN	VALORACIÓN
JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA PARA NIÑOS DE TERCER GRADO.	<b>Taller.</b> Juegos educativos para cada tema de los bloques	$r(x,y) = 0.66$ Tenemos una correlación alta.

## **h. CONCLUSIONES**

En función de los objetivos se plantean las siguientes conclusiones:

- En relación a la fundamentación teórica se pudo conocer que los juegos educativos cumplen una importante función motivadora, estimulan la creatividad, desarrollan el razonamiento lógico, favorecen los fundamentos matemáticos y permiten al niño aplicarlos en la vida real; así mismo, se pudo determinar que existe una amplia bibliografía de juegos educativos que pueden ser aplicados para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática con los niños de tercer grado.
- En cuanto al diagnóstico de la aplicación de los juegos educativos se constató que existe escasa aplicación de juegos educativos y por ende los niños no desarrollan a cabalidad las destrezas con criterios de desempeño de los respectivos temas de clase.
- Existen gran variedad de juegos educativos que pueden ser aplicados en el área de matemáticas entre los más relevantes: (juegos con cartas, juegos con dados, juegos con monedas, juegos de equipos, juegos de números, juegos provenientes de la creatividad del profesor y del alumno), dichos juegos con su respectiva fundamentación teórica – metodológica y una adecuada aplicación pueden permitir desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática módulo 5, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de educación básica.
- La adecuada aplicación de juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitan el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño del área de matemática módulo 5, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de educación básica; esto se pudo constatar en el proceso de aplicación del taller.
- La correlación entre la evaluación diagnóstica antes de la aplicación del taller (X), y la evaluación final luego de la aplicación del taller (Y) da como resultado 0.66 que

equivale a una correlación alta, evidenciando así existe una gran diferencia entre el antes y el después del taller de juegos educativos, y que la aplicación de juegos educativos tiene una gran influencia en el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño.

## **i. RECOMENDACIONES**

En función a las conclusiones se plantean las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda a la docente de tercer grado, mayor fundamentación teórica cuanto a la conceptualización, importancia, elección y procedimiento sobre los juegos educativos para mejorar su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje y así desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática módulo 5, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de educación básica.
- Utilizar variados juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática en el módulo 5, bloques numérico y de medida, para potenciar las destrezas con criterios de desempeño de los niños y que el aprendizaje se convierta en una experiencia feliz y sea significativo.
- Se recomienda a la docente y directivos la implementación en la planificación de clase de al menos un juego educativo, para que la clases sean dinámicas y motivadoras para los niños, esto favorecerá significativamente el aprendizaje.
- Recomendar a la docente que se apliquen juegos educativos que surjan de la creatividad del docente y de los niños y en los cuales se utilicen materiales del medio y permitan la participación de todos los niños.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

Berruezo, P y Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Sevilla: Eduforma:

Bandet. J y Abbadie, W. (1975). *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.

Blázquez, D y Ortega, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid: Cincel.

Cascón, P y Martín, C. (2005). *La alternativa del juego. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: Catarata.

Cortijo, R. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica 2010 matemática tercer grado*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación. p19, 21, 11.

Calero, M. (2005) *Educación jugando*. Lima: Editorial San Marcos, pág. 25, 26, 28, 29, 32

Castillo, S y Sánchez, M. (2007). *Animación y dinámica de grupo*. Barcelona: Altamar.

Comellas, M.J y Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en Educación Infantil*. Recursos Pedagógicos. Barcelona: Ceac.

Decroly, O y Monchamp, E. (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

Domínguez, C, & Domínguez, A. (2012). *Destrezas con criterio de desempeño en el área de estudios sociales para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes de octavo año de educación básica del colegio fiscal compensatorio Dr. Félix Sarmiento Núñez del catón Santa Elena, provincia de Santa Elena en el periodo lectivo 2012-2013*. Trabajo de titulación previa a la obtención del

título de licenciado en educación básica. Universidad Estatal Península de Santa Elena. La Libertad. p 22, 23

Errázuriz, P y Martín, L. (1980). *Aprender Jugando*. Madrid: Cincel.

Fernández, E; QUER, L y Securun, R. M<sup>a</sup>. (1997). *Rincón a rincón*. Actividades para trabajar con niño/as de 3 a 8 años. Madrid: MEC.

Freire, P. “*Sobre la Acción Cultural*”. Lima – Perú: Fondo de Cultura Magisterial. p. 19.

García López, A; Gutiérrez, F; Marqués, J; Román, R; Ruiz, F y Samper, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. 2<sup>o</sup> edición. Zaragoza: Inde.

Garvey, C. (1920). *El juego infantil*. Madrid: Morata.

Genovard, C; Gotzens.C y Montané, J. (1981). *Psicología de la Educación. Una nueva perspectiva interdisciplinaria*. Barcelona: Ceac.

Lasso, E. (2010) *Matemática 3 guía para docentes*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.

Lasso, E. (2010) *Matemática 3 texto para estudiantes*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.

Piaget, J. (1987). *Psicología y pedagogía*. Barcelona. Ariel.

Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño*. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid, España: Visor-Mec.

## **PÁGINAS WEB**

<http://www.taringa.net/posts/apuntes-ymonografias/13315164/Juegos-infantiles-origenes-e-historia.html> (Consulta: 28 de mayo de 2013)

Alvarado, A. La teoría del juego según Jean Piaget. <http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget> (Consulta 29 de mayo 2013) CADENA, M. La importancia del juego. <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml> (Consulta: 31 de mayo 2013)

Caviedes, A. Los Juegos Infantiles. <http://revistaelarado.blogspot.com.es/2009/10/los-juegos-infantiles.html> (Consulta: 28 de mayo 2013)

García, A. La Importancia del Juego y Desarrollo en Educación Infantil. <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm> (Consulta: 30 de mayo de 2013).  
75 JIMÉNEZ, E. La Importancia del Juego.

k. ANEXOS

ANEXO 1: Proyecto de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO LECTIVO 2013-2014

*Proyecto de Tesis previo a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica.*

**AUTOR:** Millam René Tamayo Cordero.

**ASESOR:** Dr. Oswaldo Enrique Minga Díaz. Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

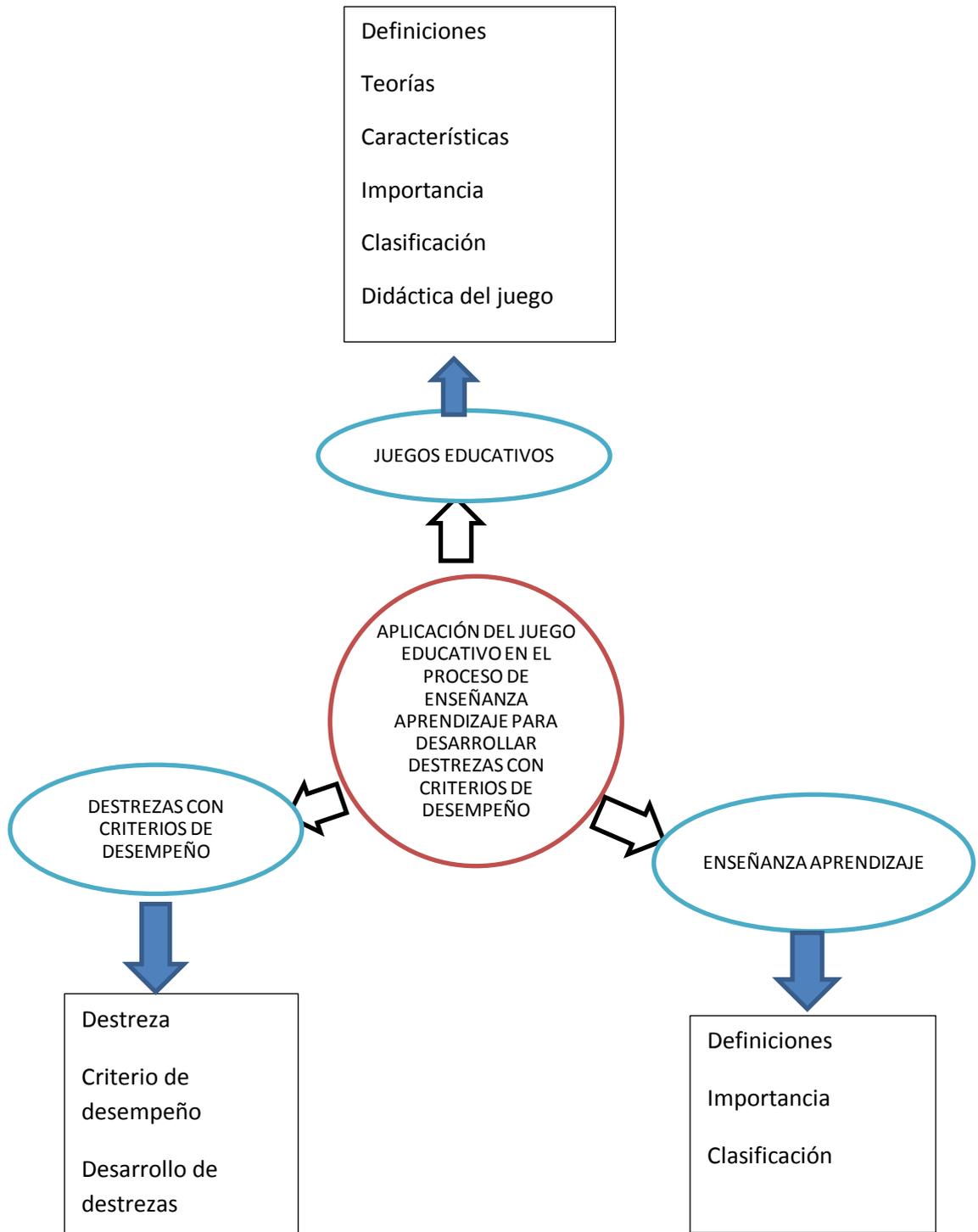
2014

**a. TEMA**

APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 “MI CASA GRANDE: ECUADOR”, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”, DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.

## b. PROBLEMÁTICA

- MAPA DE LA REALIDAD TEMÁTICA



- **DELIMITACIÓN DE LA REALIDAD TEMÁTICA**

- **DELIMITACIÓN TEMPORAL**

La presente investigación se desarrollará en el periodo académico 2013 – 2014.

- **DELIMITACIÓN INSTITUCIONAL**

La investigación se la realizará en la Escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2, institución que está ubicada en el barrio la Tebaida parroquia El Sagrario del cantón y provincia de Loja, esta institución cuenta con una gran historia, que trasciende desde hace muchos años, formando en sus prestigiosas aulas a la niñez de este sector del cantón al cual pertenece, la historia de la escuela es la siguiente.

La escuela “Lauro Damerval Ayora N°1” tiene origen en octubre de 1940 con el carácter de unidocente, durante la alcaldía del Sr. Alfredo Rodríguez, previo informe presentado por el concejal comisionado de educación, se resuelve que, la escuela de Rimicorral, pase a funcionar en un local del Barrio San Pedro de Bellavista, designado como profesora a la señorita Mercedes Abigail Ojeda, quien laboró hasta culminar el periodo lectivo.

La labor fue fructífera y poco a poca la población estudiantil se fue incrementando, asiéndose luego pluri-docente; desde sus inicios hasta 1967, funcionó en tres locales arrendados en el mismo barrio.

Es la señora profesora Gloria Ochoa de Torres, Quién inicia una verdadera campaña para adquirir un lote de terreno donde se construya la escuela esto por el año 1964. En este mismo año en la alcaldía del Sr. Vicente Burneo, se hace la donación de una hectárea de terreno en la Urbanización Daniel Alvares Burneo cuya escritura pública se inscribe en el registro de la propiedad, ante el notario cantonal: Dr. Luis Emilio Rodríguez.

El 26 de Enero de 1996, en la sesión de la juta de recuperación económica de Loja Zamora Chinchipe, bajo la presencia del señor Dr. Ernesto Rodríguez Witt y de otros

miembros, el señor Luis Emilio Rodríguez, representante del Banco Nacional de Fomento, da a conocer que el señor Dr. Lauro Damerval Ayora, ha enviado CIEN MIL SUCRES para la construcción de la escuela, cumpliendo así un ofrecimiento anterior de palabras “quiero hacer una escuela en honor a mis hijos”

Con el terreno y los cien mil sucres donados, se realizan las gestiones ante el Ministerio de Educación, y, con el apoyo de este y la colaboración decidida de la comunidad y los padres de familia, se construye el local, inaugurándose el mismo en solemne acto el 26 de septiembre de siendo la directora la Lic. Gloria Ochoa de Torres.

En Junio de 1967 por acuerdo No 140, EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN resuelve designar con el nombre de LAURO DAMERVAL AYORA, a la escuela a la Escuela fiscal Mixta del barrio la Tebaida y como director al Sr. Lic. Franco Eladio Loaiza.

En vista del incremento del número de alumnos y sin contar con la aulas suficiente para dar albergue a todos los estudiantes ya que el local tenía solamente 6 aulas, la Dirección Provincial de Educación, mediante resolución No 004- DPEL del 24 de septiembre de 1976 divide a la escuela en dos secciones Matutina y vespertina, designándose como directores al señor Juan Jiménez Dávila y al señor Lic.: Vicente Carrión Sarmiento.

El 17 de Noviembre de 1980, el edificio funcional actual de la escuela, es entregado al Gobierno Nacional a través de la DINACE.

El 17 de Enero de 1984, tiene lugar la creación del JARDIN DE INFANTES anexo plantel, siendo profesora, la señorita Lic. Beatriz González.

El 11 de Julio de 1985, toma el nombre de UNIDAD EDUCATIVA, por cumplir con el acuerdo ministerial que dice: todo establecimiento que tenga 2 o más niveles llevará dicho nombre.

En 1996, se oficializa el himno a la escuela, y en 1997, el escudo de la escuela y la bandera institucional.

Entre los profesores más importantes tenemos el Dr. Lauro Damerval Ayora, Sr. Luis Emilio Eguiguren, Sra. Lic. Gloria Ochoa de Torres, Sr. Lic. Juan Jiménez y al Sr. Lic. Vicente Carrión Sarmiento.

La Unidad Educativa “Lauro Damerval Ayora” fue creada con la finalidad de educar a la niñez Loja especialmente del barrio la Tebaida y sus sectores aledaños.

Actualmente su director es el Dr. Lenin Tehos Enrique Ochoa y está conformada por 100 estudiantes ubicados en los diferentes grados respectivamente; desde primer grado hasta séptimo grado de Educación Básica, el personal docente con el que cuenta esta institución es de 9 profesores, uno de ellos realiza también la función de director, 1 profesor contratado que se encarga de la materia de cultura física y una persona encargada del aseo de la escuela; la escuela carece de ciertos servicios entre ellos profesores para las asignaturas especiales, sin embargo los maestros hacen el esfuerzo para conformar la nueva asignatura de los clubes; la escuela carece también de un buen laboratorio de computación por lo que tiene que trasladarse a otro lugar.

#### ➤ **BENEFICIARIOS**

Los estudiantes que se beneficiarán de esta investigación son 12 estudiantes que cursan el tercer grado de Educación General Básica.

#### ● **SITUACIÓN DE LA REALIDAD TEMÁTICA**

Para determinar la situación de la realidad temática se aplicó una encuesta (anexo), dirigida a 12 estudiantes y la docente del tercer grado de Educación General Básica y una observación de aula por el transcurso de 2 horas estableciéndose las siguientes dificultades y carencias.

Un 50% de los estudiantes manifiestan que la mejor forma para aprender matemáticas es mediante actividades lúdicas, entre ellas tenemos los juegos educativos y en la observación de campo se pudo evidenciar que no se aplican debidamente y son muy escasas las veces que se lo hace. El 50% se reparten entre trabajos de pizarra, del texto, del cuaderno.

Así mismo, el 83 % de los estudiantes manifiesta que su docente utiliza muy pocas veces los juegos educativos.

Los estudiantes no han logrado desarrollar a plenitud las destrezas con criterios de desempeño del de los temas estudiados, esto se pudo evidenciar al momento de aplicar una evaluación en la cual los resultados fueron muy bajos obteniendo un promedio general de 6.83 considerado muy bajo.

La encuesta también permite determinar que la docente muy pocas veces utiliza juegos educativos relacionados directamente con el tema de clase.

Los estudiantes en un 100% afirman que les gustaría que su docente les enseñe más y variados juegos para aprender matemáticas y por ende estas sean dinámicas y divertidas.

Por último se pudo evidenciar que los niños no tienen los recursos tecnológicos para acceder a la infinidad de juegos educativos que se ofrecen en internet.

- **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

De esta situación temática se deriva la siguiente pregunta de investigación.

¿De qué manera la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática permite desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de los niños y niñas de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” periodo lectivo 2013-2014?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se desarrollará con la finalidad de demostrar la importancia que tiene la aplicación de juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

La aplicación de juegos educativos, es una estrategia de enseñanza aprendizaje muy motivadora para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de los niños ya que se constituye en una herramienta muy eficaz pues despierta el interés de los niños teniendo en cuenta que el juego en los niños equivale al trabajo en los adultos; en el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo. En el momento en que la educación da un paso más allá dejando de lado el tradicionalismo, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el estudiante pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza - aprendizaje, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en los programas. Los juegos educativos que se realizarán en esta investigación, tienen la finalidad de motivar a los alumnos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño.

El artículo 350 de la Constitución de la República del Ecuador textualmente señala: “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las cultura; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”. Así mismo, el reglamento de régimen académico de la Universidad Nacional de Loja en el artículo 133 manifiesta textualmente que “Los

aspirantes al grado y título de pregrado, elaborarán y sustentarán un proyecto de tesis individual, de conformidad a lo establecido en el plan de estudios de cada Carrera”; es por ello que es indudable que el desarrollo de nuestra sociedad se logra en gran medida debido al aporte que Las universidades entregan a través de su preocupación por la investigación, en lo cual la Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Educación Básica no está exenta de este compromiso social y permite la vinculación de sus estudiantes con la sociedad a través de trabajos de investigación de sus estudiantes, encaminados a dar solución a las principales problemáticas que aquejan a nuestro campo profesional, como es la educación.

Frente a esta situación y como una persona comprometida con el servicio a la sociedad y particularmente con la solución de los problemas que afectan a nuestro sistema educativo, he visto necesario proyectar una investigación que pueda aportar de alguna manera con el tratamiento de un problema muy importante como es la escasa aplicación de juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas.

Por todo lo expuesto anteriormente el problema planteado goza de factibilidad por lo cual se justifica su indagación.

## **d. OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

- Determinar la importancia que tiene aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5 “mi casa grande: ecuador”, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”, de la ciudad y provincia de Loja, periodo lectivo 2013-2014, para contribuir con el mejoramiento de la educación en nuestra localidad, provincia y país.

### **Específicos**

- Fundamentar teóricamente las categorías y subcategorías de la investigación acerca de: el juego educativo, destrezas con criterios de desempeño, enseñanza aprendizaje de las matemáticas.
- Diagnosticar la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática con los niños de tercer grado de educación básica de la escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” de la ciudad de Loja.
- Elaborar una propuesta de juegos educativos que permita desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemáticas en el módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado de educación básica.
- Ejecutar una propuesta de juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemáticas en el módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado de educación básica.

- Evaluar la propuesta para determinar el nivel de efectividad de la aplicación de juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemáticas en el módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado de educación básica.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

#### 1. EL JUEGO EDUCATIVO

##### 1.1. Educación

##### 1.2. Los juegos educativos

###### 1.2.1. Definiciones

##### 1.3. Teorías de juego

###### 1.3.1. Teorías biológicas del juego

###### 1.3.2. Teorías fisiológicas del juego

###### 1.3.3. Teorías psicológicas del juego

###### 1.3.4. Teorías sociológicas del juego

##### 1.4. Concepción pedagógica del juego

##### 1.5. Características del juego

##### 1.6. Principios de la liga internacional para la educación nueva que debe tenerse en cuenta para educar jugando.

##### 1.7. Supervisión de juegos

##### 1.8. Rumbo o la calidad educativa

##### 1.9. Clasificación de los juegos

##### 1.10. Juego y Educación

##### 1.11. Importancia del Juego Educativo

##### 1.12. Requisitos del Profesor Para la Enseñanza del Juego

##### 1.13. Didáctica de la Enseñanza de los Juegos

##### 1.14. La importancia de los Juegos Matemáticos en el Desarrollo Intelectual

##### 1.15. Los Juegos Motivan y Disminuyen el Fracaso en el Aprendizaje de la Matemática

#### 2. ENSEÑANZA - APERNDIZAJE

##### 2.1. Enseñanza

###### 2.1.1. Definiciones

###### 2.1.2. Importancia.

###### 2.1.3. Clasificación.

##### 2.2. Aprendizaje

###### 2.2.1. Definiciones

###### 2.2.2. Importancia.

- 2.2.3. Leyes.
- 2.3. Enseñar y Aprender: Conceptos y Contextos
- 2.4. Relaciones Didácticas Entre la Enseñanza y el Aprendizaje.
- 3. DESTREZAS
  - 3.1. Definiciones
  - 3.2. Destreza Aplicada a la Educación
  - 3.3. Criterio de Desempeño
  - 3.4. Destrezas con Criterio de Desempeño
  - 3.5. El Desarrollo de Destrezas con Criterios de Desempeño
  - 3.6. Cuadro de Contenidos y Destrezas con Criterio de Desempeño del Área de Matemáticas de Tercer Grado del Módulo 5 bloques numérico y de medida.
  - 3.7. Edad cronológica de 7 - 8 años.
- 4. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA.
  - 4.1. Taller Educativo
    - 4.1.1. Definiciones de taller
    - 4.1.2. Taller
    - 4.1.3. Tema
    - 4.1.4. Datos informativos.
    - 4.1.5. Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)
    - 4.1.6. Objetivo
    - 4.1.7. Metodología
    - 4.1.8. Actividades
    - 4.1.9. Recursos
    - 4.1.10. Programación
    - 4.1.11. Resultados de aprendizaje (y)
    - 4.1.12. Conclusiones
    - 4.1.13. Recomendaciones
    - 4.1.14. Bibliografía del Taller
- 5. EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5

## BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO.

### 5.1. Evaluación del Taller:

## CONTENIDO

### 1. EL JUEGO EDUCATIVO

#### 1.1. Educación

La educación es un arma vital para la liberación del pueblo y la transformación de la sociedad y por ello adquiere una connotación ideológica y política claramente definida. Debe ser una empresa para la liberación o caer irremediabilmente en su contrario, la domesticación y la dominación. (Freire, 1971)

Para Platón la educación es el proceso que permite al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamada, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto "La educación es la desalineación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento".

Es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad." (Piaget, 1969)

#### 1.2. Los juegos educativos

##### 1.2.1. Definiciones

Acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (Pugmire-stoy, 1996)

"Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma". (Wallon, 1984)

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar; prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

Ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, la misma clase de necesidad que hace que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón. El garito no es un gato, y la pelota no es un ratón; pero en todas estas carreras juguetonas vemos un ejercicio preliminar de actividades heredadas de generaciones anteriores. Es una mezcla deleitosa del pasado, presente y futuro.

El juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. Prepara para la madurez. Es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar. Incluso un bebé de pocas semanas sabe hacerlo. ¿Qué hace un bebé de tres meses con un tiempo libre? Practica todas sus capacidades en germen en los campos de la conducta motriz, de adaptación, lenguaje y personal-social. Sacude los brazos y flexiona las piernas (motriz); fija la mirada, con atención, en su mano cerrada (de adaptación); arrulla y balbucea (lenguaje); vocaliza al percibir el acercamiento de su madre (personal-social). Durante sus horas de vigilia, está incesantemente activo, jugando de una u otra forma. El juego es su ocupación.

A menudo, en los momentos de juego pone de manifiesto sus más agotadoras energías. Se concentra con todo su ser y adquiere satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad. El juego profundamente absorbente-es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso tienen mayor probabilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando hayan crecido.

El juego responde no sólo a la tendencia del niño, sino también a la imitación. En ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. El niño que juega al carpintero, al herrero, al labrador, al bombero, al soldado, a la enfermera, al maestro, etc., se inicia en las actividades del adulto a modo de ensayo, tantea sus capacidades, investiga su vocación, empujado inconscientemente por una fuerza que desconoce, pero que no es menos existente por eso.

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

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Asimismo, del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Por eso, no es prudente, en cualquier edad del niño, desalentar las tentativas que pretende realizar formulándole advertencias de "no hagas eso, te vas a lastimar", "no, eso es peligroso"... Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras, etc.

El juego, también, debe verse como medio de socialización. Jugando, el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

El juego, como elemento educativo, influye en:

- El desarrollo físico.
- El desenvolvimiento psicológico.
- La socialización,
- El desarrollo espiritual.

El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza; es decir, los más altos valores humanos, el niño los capta y vive por medio del juego.

Merced a lo hasta aquí expuesto han surgido muchas definiciones. Las más difundidas son de J. Huizinga, quien sostiene que "el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición".

Hansen considera "el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser". Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Mientras tanto, Carlos Bühler lo define como "toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y. gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad".

El último concepto del juego es el más aceptado, pero es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. Por ambas consideraciones, el juego es fuente de placer, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

Para el ministerio de educación del Ecuador, el juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos

transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos.

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje.

En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

El Juego par Piaget es un caso típico de conducta desperdiciado por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional.

En Educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget dice que "el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas".

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

En Educación Inicial y los primeros grados de educación primaria, en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuando más sentidos ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encaje, bloques, latas, maderas, semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, dominó, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

### **1.3. Teorías de juego**

#### **1.3.1. Teorías biológicas del juego**

##### **I. Teoría del crecimiento.**

Fue formulada por Casuí, quien considera al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casuí juzga que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular, es la causa biológica de la actividad que se expresa a través del juego. La materia orgánica en su constante transformación química, provoca en el sujeto la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego.

Finalmente, asevera que el hombre es de una estructura compleja, por tanto juega más. Asimismo la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niñas y niños.

Crítica. La teoría del crecimiento concilia dos tendencias o corrientes explicativas del juego, las que reconocen sólo una base o sustento orgánico y la que acepta el fundamento mental del mismo. Casuí, sobre la base biológica admite la expresión espiritual de la personalidad infantil. Por otro lado, sobre la base de instintos y tendencias orgánicas explica la diferencia entre el juego según el sexo, pero toda la formulación tiene una dirección en el crecimiento presente del sujeto. Tiene la virtud de adoptar una actitud integradora sobre el juego.

##### **II. Teoría del ejercicio preparatorio**

Fue defendida por Groos. En términos biológicos ha definido al juego cómo "el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso

instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje. El juego resulta así" una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen. El juego para y por el desarrollo de los instintos, explica por qué los garitos juegan a cazar, los corderitos a toparse; es decir, se entrenan desde pequeños en las ocupaciones que realizarán cuando mayores.

Crítica: Interpretar la teoría de Groos al pie de la letra, sería caer en el absurdo. Significaría aceptar que el mundo estaría, dentro de muy poco, lleno de todas las ocupaciones u oficios que representan los niños en sus juegos: soldados, pilotos, jinetes, etc.

### **III. Teoría catártica**

Planteada por Carr, define al juego como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el individuo llega al mundo y que dado el estado actual de la civilización, resultan altamente perniciosas. El juego sirve como acto purificador de los instintos nocivos; por ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

Crítica: Admitir esta teoría implicaría que en todo juego, yace como algo que lo circunda o motiva, una fuerza nociva que tiende a liberarse. El niño juega a las palabras, a los sonidos, y otros, más para utilizar los órganos que para purificarlos.

### **IV. Teoría del atavismo**

Fue expuesta por Stanley Hall. Según ella, los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética de Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad.

Crítica. No es correcto ver en el juego la reproducción breve de la especie, podría afirmar que la civilización mantiene todavía etapas insuperadas en el desarrollo mismo de la especie Muchos juegos tradicionales, a los cuales alude esta teoría, deberían haber desaparecido por ser sólo recapitulación breve; sin embargo, bolitas, pelotas, carreras,

luchas, etc., que juegan los niños europeos, africanos o americanos, son los mismos que antaño regocijaban a los niños de China, Egipto, Grecia y Roma.

### **1.3.2. Teorías fisiológicas del juego**

#### **I. Teoría de la energía superflua.**

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. Su hipótesis fundamental es que "el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos". (Chateau 1988).

Si se considera que el juego es una actividad, ésta tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente es una energía excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que su descarga está canalizada dentro de los marcos imitativos (el niño juega imitando a los mayores).

Las críticas a esta concepción sostienen:

a. Si el juego supone una energía superflua que se va agotando en el juego, ¿cómo se explicaría que el juego a menudo continúa mucho tiempo después de que se ha consumido la energía inicial? ¿Cómo se explicaría entonces el juego de los niños desnutridos, enfermos o fatigados?

b. El juego en muchas ocasiones no sirve para gastar energías, sino para restablecer la fatiga y aun para reponerse

c. No siempre los niños repiten o imitan en sus juegos la conducta de los adultos. En algunos casos existe verdaderamente una actividad creadora.

## **II .Teoría del descanso o recreo**

Su principal representante, Stheinthal, sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

La crítica a este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar. Aunque en el plano psicológico aceptamos que el cambio de actividad equilibra un poco las energías gastadas. Si el juego fuera reposo, ¿jugaría el niño en las primeras horas de la mañana, instantes de reparación de las energías gastadas en los trajines del día anterior? Karl Buhler dice que los niños juegan durante todo el día sin que hayan llevado a cabo trabajos de los cuales necesiten descansar.

En general, las teorías fisiológicas se basan en la falsa premisa que el juego es una actividad carente de utilidad, superflua y sobrante.

### **1.3.3. Teorías psicológicas del juego**

#### **I. Teoría del placer funcional**

Representan esta teoría F. Schiller y K. Lange. Para ellos el juego tiene como rasgo peculiar "el placer". Lange entendía que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

Karl Bühler define que "el placer es una actividad que proporciona placer funcional", a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos (una vez satisfecha una necesidad puede terminar el placer). Luego, advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu, y la libertad cumple su papel creador.

## **II. Teoría del ejercicio previo**

Por su origen se emparenta con las teorías biológicas, al considerar el juego como una actividad de naturaleza instintiva. El principal representante de esta posición es Groos, quien plantea que el juego es "un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". Juzga que el juego anticipa actividades futuras, sirve como preparación para la vida. Esta interpretación, en tanto, pone énfasis en la naturaleza instintiva orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica.

## **III. Teoría de la sublimación**

Formulada por Sigmund Freud, define al juego como: "una corrección de la realidad insatisfactoria". Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencias al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo, o placer, es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de papeles de la parte pasiva (que sufre) por la parte activa (que produce sufrimiento) el niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En esta teoría la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital, en la que el niño encuentra recursos propios para dominar las fuerzas más poderosas a cuya acción se halla expuesto y cuyo impacto le sería tal vez perjudicial si careciera de subterfugio del mundo del juego. El juego, así entendido, se convierte en una "válvula de escape".

## **IV. Teoría de la Ficción**

Defendida por Claparede, sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad como él quisiera, se fuga de ella para crearse un

mundo de ficción. De la misma manera en que el niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea, el hombre adulto se sume en la delectación de las aventuras del Quijote o se estremece con las escenas de Hamlet, y nadie osaría en el momento de la representación poner en tela de juicio su existencia real, porque si tal cosa ocurriera, la expectación psicológica quedaría trunca.

El niño distingue lo real de lo irreal, de confundir ambos planos, denunciaría un estado patológico. El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir, existe para él y es eso lo único que cuenta. Sin embargo, Lorenzo Luzuriaga hace notar que la teoría de la ficción, presenta el inconveniente de que no ve el aspecto de realidad que tiene el juego para el niño. Por su parte Koffka, refuerza la tesis que considera que "el juego del niño constituye una realidad autónoma, respecto a la cual ha de tenerse en cuenta que una cosa es 'ser verdadera' para el niño y otra para nosotros".

### **1.3.4. Teorías sociológicas del juego**

#### **I. el aprendizaje social**

El aprendizaje social, según Cousinet, pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y la del importunar.

a) En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece "el otro". A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto "que un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal" (S. Isaac).

Este comportamiento belicoso es la primera toma de contacto; así' dos niños que se han empujado, momentos después toman una actitud conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad de apariencia antisocial, es en realidad una actividad de presociabilidad. El

juego ideal para lograr una actitud más evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues su alternativa permite ser él mismo y el otro.

b) La agresión oral es manifiesta en jactancia de este tipo: "Yo soy más fuerte que tú". "Mi padre es más bueno que el tuyo". "Mi auto es más lindo que el tuyo". Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscara' satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

c) El exhibicionismo. En esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.

d) El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento presocial. El niño no puede, admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

#### **1.4. Concepción pedagógica del juego**

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

Ralph Winn, define el juego como "el tipo fundamental de ocupación del niño normal". Sobre esto no cabe la menor duda, ya que todo lo hasta aquí dicho, corrobora la afirmación. Si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él. Para lograrlo es recomendable:

1. Utilizar la oportunidad que le dan los llamados "juego libres" que pueden intercalarse con los "juegos dirigidos".

2. Observar en aquellas sesiones de "juegos libres" las inclinaciones del niño y considerar éstas como base de la planificación de nuevos juegos. Si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a las características del infante.

Una cosa distinta es observar al niño que juega, para ver el tipo de juego que éste crea, o, por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee. Podemos decir, entonces, que el juego sale del niño porque es un integrante biológico de este y no una adherencia que le impone el educador. Este concepto es válido para el educador, aunque no lo sea para el técnico que enseña la manera de jugar.

El educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revertido sobre sí, en beneficio formador. Esa fuerza interior que emerge del niño se encuentra en el camino con esa otra fuerza equilibradora que trae el maestro.

Froebel, uno de los primeros que miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: "Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza. El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego".

Los juegos más simples de los niños están cargados de significación que los padres no saben comprender. Desde Froebel se destacó su importancia, y Herbad, con la teoría del interés, influyó también en ello. Cuando se ha visto que el niño repulsa el trabajo impuesto, se ha tratado de utilizar el juego como instrumento de aprendizaje, como método del "trabajo-juego" o "juego-aprendizaje".

### **1.5. Características del juego**

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño, ilustra cuán profunda es la conciencia de esto en el niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al niño, pero éste le dice: "papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad".
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es una tendencia a la resolución, porque se "ponen en juego" las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. "Es algo para nosotros y no para los demás."
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

#### **1.6. Principios de la liga internacional para la educación nueva que debe tenerse en cuenta para educar jugando.**

1. El fin esencial de toda educación es preparar al niño a querer y realizar en su vida la supremacía del espíritu, por lo cual, sea el que fuere el punto de vista en que se coloque el educador, debe tender a conservar y acrecentar, en el niño, la energía espiritual.

2. Debe también respetar la individualidad del niño, porque la individualidad no puede desenvolverse sino por una disciplina que conduzca a la liberación de los poderes espirituales que en él existen
3. Los estudios, y de una manera general, el aprendizaje de la vida, deben dar libre curso a los intereses innatos del niño, es decir, a los que se despiertan espontáneamente en él y que encuentran su expresión en las actividades de orden manual, estético, intelectual, social y otras.
4. Cada edad tiene su carácter propio, y es preciso, por ende, que la disciplina personal y la disciplina colectiva sean organizadas por los mismos niños en colaboración con los maestros, procurando reforzar el sentimiento de las responsabilidades individuales y sociales.
5. La competencia egoísta debe desaparecer de la educación, y ser reemplazada por la cooperación, que enseña al niño a poner su personalidad al servicio de la colectividad.
6. La coeducación deseada por la Liga excluye el tratamiento idéntico impuesto a los dos sexos; pero implica una colaboración que permita a cada sexo ejercer libremente, sobre el otro, una influencia saludable.
7. La educación nueva prepara en el niño, no solamente al ciudadano capaz de cumplir sus deberes para con su prójimo, su nación y la humanidad entera, sino también al ser humano consciente de su dignidad de hombre.

### **1.7. Supervisión de juegos**

Las actividades educativas valen por su calidad y no por la cantidad de las mismas. Nuestros niños jugando libremente, sin supervisión, ni apoyo, ni ayuda, ni orientación... es posible que no estarán formándose debidamente.

Debemos utilizar los avances biológicos, psicológicos, filosóficos, tecnológicos, científicos y legales, para mejorar nuestro quehacer educativo. Es imprescindible conocer qué es, cómo, cuándo, dónde, qué tiempo, por qué, para qué juegan los niños. No debemos trabajar rutinariamente con ellos.

Algunos profesores y/o padres, equivocadamente, se preocupan sólo por el desenvolvimiento físico del niño que juega, no prestan atención a sus reacciones

psicológicas (emotividad, indiferencia, imaginación...), sociales (poca sociabilidad, rechazo a las opiniones de sus colegas, agresividad...) y espirituales (falta de honestidad, acriticidad, egoísmo...). En esas condiciones aun los mismos niños juzgan que lo único que debe cultivarse son las destrezas de jugador y que todo lo demás es secundario. Admiten que el asunto es ganar a como dé lugar, aun agrediendo. De este modo es como validan todo medio ilícito. Ven el juego como competencia y no como participación. Descuidan su formación integral.

Las circunstancias presentes demandan una educación renovada, de calidad, en ese sentido los paradigmas deben ser superiores a los tradicionales. La supervisión educativa debe ser aplicada y no sólo referida u omitida en la tarea diaria de la escuela. El profesor debe supervisar las labores lúdicas de sus alumnos para poder asesorarlos, orientarlos, ayudarlos, apoyarlos, mejorarlos oportunamente. De modo análogo y con mayor rigor, el director del centro educativo debe cumplir su rol supervisor; él es el supervisor por excelencia, responsable del cumplimiento efectivo del sistema de supervisión educativa.

El director y personal jerárquico de los centros educativos deben cumplir sus funciones, y si no están en capacidad de hacerlo, deben renunciar al cargo. Es tarea de ellos:

- a. Asesorar y orientar la labor del personal docente.
- b. Evaluar conjuntamente con los docentes el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- c. Fomentar la experimentación educativa, las innovaciones y la creación de tecnología educativa, así como el intercambio de experiencias técnico-pedagógicas.
- d. Orientar y asesorar la aplicación de la normatividad correspondiente.

No debe olvidarse que la prioridad de la supervisión educativa es que el maestro y el padre de familia, en su mutua relación de educando-educador, atiendan a! alumno.

El servicio de supervisión educativa está destinado al mejoramiento de la calidad y eficacia de la educación mediante el asesoramiento, la promoción y la evaluación del proceso educativo y de su administración. Hacer una supervisión indiferente o

autoritaria es actuar contrariamente a la finalidad de la supervisión, es dar acceso al libertinaje pedagógico y administrativo del plantel.

Necesitamos una supervisión educativa integral para encauzar la escuela hacia la realización de una educación igualmente integral, para que la falta de una implementación filosófica o el apego a la rutina no restrinja la labor escolar a la simple transmisión de conocimientos y la mantenga en niveles de mediocridad. No demos ocasión a que los padres de familia, decepcionados de la mala calidad del servicio educativo que reciben sus hijos, tengan que buscar otros planteles de mejor condición.

### **1.8. Rumbo o la calidad educativa**

Cuando juguemos nosotros o jueguen nuestros niños, no debemos tener miedo a las competencias, sean éstas deportivas, gimnásticas, marciales, etc., sino a nuestra propia incompetencia, a nuestra falta de ingenio, conocimiento o talento; mismas que con un poco de esfuerzo es posible que estén competentes. Los niños, como los adultos, cuando se deciden, lo logran.

Estamos en tiempos de aprendizaje, exigido por las circunstancias histórico-sociales y culturales que vivimos, y por nuestros niños con mayor razón, por estar en escolaridad. A ellos no se les debe estrechar sus conocimientos ni actividades a lo que prescriben los planes y programas de estudios tradicionales. Hay urgencia de renovar la escuela, y en particular la formación de nuestra niñez. Si antes, a los siete años o más, jugábamos con piedritas, palos o pelotas, ahora los niños ya juegan con sus computadoras, u otras máquinas análogas, al margen de sus niveles económicos.

Educar al niño no implica únicamente que siga aprendiendo todo lo nuevo. En su comportamiento, en sus juegos hay necesidad de desaprender impuntualidad, deshonestidad, inhibición de esfuerzos, personalismo, egoísmo, expresiones y gesticulaciones inadecuadas, agresión, irrespetuosidad a las normas y autoridades, ausencia de consideración al adversario, etc. Debemos olvidar y asumir otras conductas más dignas, más humanas, otros grupos de ideas, acciones, valoraciones, actitudes; hay urgencia de reaprender: eficacia, creatividad, criticidad, cordialidad, flexibilidad, orden, respeto, compromiso, optimismo, justicia, capacitación permanente, moralización, etc.

Realizando de continuo estos aprendizajes, des aprendizajes y reaprendizajes, es posible borrar de nuestro inconsciente colectivo las manifestaciones negativas, a fin de dar paso al inconsciente colectivo de calidad. Eso no es un sueño; en Japón, desde los grados iniciales, en la escuela, con ayuda del hogar, se forman personas de calidad para que luego produzcan bienes y servicios de calidad.

Muchos adultos, y aun jovencitos, creemos que todo lo sabemos y que no es necesario seguir aprendiendo. Preferimos vivir tradicionalmente, encerrados en un mundo estrecho y conservador. No tenemos la humildad japonesa de seguir aprendiendo. Pero sí echamos la culpa a otros de nuestros desaciertos o fracasos personales e institucionales. Criticamos a todos y de todo, pero no tratamos siquiera de imitar, igualar y superar a otros en uno u otro campo. Si el objetivo del niño fuese solamente imitar o igualar a alguien en el juego, en el estudio o en el trabajo ya estañamos avanzando.

En el juego o en cualquier otra actividad, el conocimiento no es de quien lo crea sino de quien lo aplica. No importa de dónde venga, lo importante es usarlo. Los niños, cuando se les brinda un ambiente de confianza, de esfuerzo, de ser hoy mejor que ayer, logran sus avances, los vemos en los campeonatos de fútbol, ajedrez, voleibol, basquetbol y otros rubros más. Sin embargo, muchos sienten dolor del éxito de los demás. No tienen el coraje de reconocer los mayores esfuerzos de los otros, ni admitir que ellos no se esmeran y que sólo esperan milagros. Es necesario modificar esas actitudes, ser más altruistas, más decididos, tener mayor acción. Debe sentirse que el éxito reta, como lo sienten los hombres de vanguardia y reflexionar acerca de que si el otro puede, por qué no asumir el reto. Luego de estas reflexiones, que lo ideal es que fueran colectivas, debe darse paso a las acciones, no quedarse en simples elucubraciones o propuestas, sino llegar a las realizaciones, como una forma de educarse íntegra y permanentemente

Algunos niños, y también algunos adultos, dicen con desparpajo que ya estaban enterados de tal o cual situación y no tienen la hidalguía de reconocer que nada han hecho en ese rubro a pesar de conocerlo. Por tanto, están peor que antes. Jugar, aplicar una estrategia o buscar el éxito, más que una idea, tiene que ser realidad. Hay que

buscar su factibilidad. Tomar una actitud soberbia y negarse a aprender es muy perjudicial. Dejar de aprender es dejar de crecer.

Por los errores antedichos, con el afán de salvar nuestras responsabilidades, muchos buscamos ser víctimas circunstanciales. De la pérdida de un evento echamos la culpa a tal o cual contingencia y nos negamos o resistimos a asumir nuestras responsabilidades. El buen jugador, niño o adulto, debe ser honesto consigo mismo y con los demás, debe reconocer sus omisiones, errores o limitaciones y esforzarse por enmendarlos. Esto es lo educativo. Para posibilitar sus éxitos debe capacitarse permanentemente, como aquella niña que a los ocho años no sabía, no podía, brincar la cuerda tan perfectamente como lo hacían sus amigas; pero se propuso, ensayó a diario y al poco tiempo estaba en posibilidad de gánales a aquellas niñas. Las imitó, igualó y superó, por propia decisión. A pesar de su edad, comprendió que la calidad y la competencia no eran utopías sino vivencias satisfactorias.

En el juego y en todo rubro, estamos hartos de los ordinarios, buscamos a los extraordinarios, agregándoles una preparación y esfuerzo extra para superar los niveles iniciales. Esto es lo más valioso en el quehacer educativo. No debemos educar por educar, de cualquier modo, a través del juego o de la represión, sino educar bien de acuerdo con las exigencias sociales que vivimos

En la medida que eduquemos en esa direccionalidad a un niño, tendremos un adulto menos que corregir. Si los educamos descuidando la calidad, nuestros niños pueden terminar en malhechores y no en hombres de bien. Hay apremio de calidad educativa, el niño mediocre tiene que jugar, debe estudiar de cualquier forma, pero el niño de calidad quiere jugar, quiere estudiar del mejor modo, con mayor esfuerzo, si es necesario, pero con la seguridad de obtener mejores logros. Para el efecto, es imprescindible reconocer esos esfuerzos, premiarlo, alentarlos, elevar su autoestima.

### **1.9. Clasificación de los juegos**

El profesor peruano Emilio Montoya ha estructurado una clasificación de los juegos, atendiendo a la metodología pedagógica.

Comprende:

1. Juegos infantiles.

- a) Por el lugar y la época en que se desenvuelven:
- b) Por los objetivos educativos especiales:
- c) Por los procedimientos pedagógicos:
- d) Por el modo metodológico:
- e) Juegos aritméticos.

**1.10. Juego y Educación**

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la acriticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de los criterios de la Nueva Educación, particularmente en el siglo XIX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias llegaron hasta nosotros.

ROUSSEAU estaba convencido de que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación. Así ofrece a la nueva educación cuatro máximas fundamentales, señaladas por Vial:

- a) Es preciso educar al niño por la libertad y para la libertad.
- b) Dejad madurar la infancia en el niño.
- c) La educación del sentimiento debe anteponerse a la inteligencia.
- d) El saber importa menos que el ejercicio del juicio.

PESTALOZZI es otro de los precursores de la Nueva Educación. Es el genial creador de los Jardines de Infantes, que integró la teoría y la práctica de estos nuevos criterios.

FROEBEL, como pocos, dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño.

Durante la colonia, la escuela era considerada como centro de represión, dada la dureza con que actuaban los docentes; se admitía que "la letra entra con sangre". Concebían el juego como una pérdida de tiempo y de respeto.

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades "físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Para que se dé esa situación se requiere tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo. La calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

Por eso, la educación como uno de los fines del juego, puede granearse del siguiente modo:

El juego, como medio de educación, debe encuadrarse también en lo planteado por Maritain: "El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo, es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades". En esa perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada. Deberá, en el juego, priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales. (Calero, 2006)

### **1.11. Importancia del Juego Educativo**

El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.

- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia. (Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-educacion>)

Los que hemos jugado sabemos que gracias al juego podemos apasionarnos, imaginar y hacer a nuestra manera, pero siempre respetando el juego de los demás e intentando lidiar, consensuar o pautar unas normas cuando no se está de acuerdo. También aprendimos a regular conductas, a alejarnos de quién no nos gustaba, a acercarnos a los que nos hacían bien (Recuperado de <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-importancia-del-juego-en-los-ninos.html>)

### **1.12. Requisitos del Profesor Para la Enseñanza del Juego**

En los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como el profesor procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles como se desenvuelven.

En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará no tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurar:  
Ser paciente, tolerante y alegre.

Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios alumnos

Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.

Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.

Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.

Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.

No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.

Estudiar bien el juego que se va a presentar.

No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.

En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.

### **1.13. Didáctica de la Enseñanza de los Juegos**

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

- Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.

- Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
- Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
- Recuerde todos los detalles del juego.
- No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
- En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
- No saque del juego a los niños que pierden.
- También hay que considerar la ocasión y el sitio.
- No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
- Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- Mantenga el interés en el juego.
- Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
- Haga demostraciones según va explicando el juego.
- Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.
- Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
- Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

Antes de escoger un juego considere si:

- El juego se adapta a las características de los niños.

- Si es juego para patio o salón.
- Número de participantes.
- La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
- Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos. (círculos, relevos).
- El juego debe dar participación a todos.
- El juego está adecuado a la edad, año de estudios. (Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml#ixzz2sf79fueN>)

#### **1.14. La importancia de los Juegos Matemáticos en el Desarrollo Intelectual de los Niños**

Los juegos matemáticos ayudan a desarrollar la capacidad mental de cualquier persona que los practique, pero principalmente en los niños por su condición de desarrollo.

Al igual que las matemáticas, el juego es parte de la vida y tiene un papel determinante en el desarrollo intelectual de la infancia. El juego en los niños es un tema muy importante, en ocasiones acaparador y bastante agotador. Algunos juegos son de imitación, otros tienen que ver con la fantasía, algunos pueden ser ritos muy determinados, puede ser un actividad de grupo o individual, pueden ser fuente de placer y de gran esfuerzo o algunas veces de disgusto y frustración. A través de los juegos matemáticos, y en general de todos los tipos de juegos, los niños aprenden y comprenden la realidad que les rodea, liberan tensiones, desarrollan su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo,

Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de ir adaptándose a la sociedad. Muchos pediatras lo afirman, incluso es la base principal para saber si todo va bien, un niño que no juega es un niño al que le pasa algo!

Los juegos con reglas como los juegos matemáticos, le dan una nueva dimensión al desarrollo del intelecto y le imprimen un sentido social. En estos juegos los niños aceptan voluntariamente las reglas como límites convencionales sometiéndose a las consecuencias y recompensas de su acción. Las reglas en sí, le dan estructura al juego y aumentan el reto.

### **1.15. Los Juegos Motivan y Disminuyen el Fracaso en el Aprendizaje de la Matemática**

Siendo la matemática esencial en el conocimiento científico por su carácter abstracto y forma, su aprendizaje presenta grandes dificultades por una parte no despreciable de los estudiantes. Además es por todo conocido que es la asignatura que presenta los mayores niveles de fracaso escolar y desmotivación por aprender. Para contrarrestar estos indicadores negativos en el aprendizaje de la matemática es que el profesor no debe ser solo un conocedor de la disciplina, debe motivar a los alumnos para que deseen aprender y así pueda cambiar su actitud y lograr realmente un aprendizaje significativo en ellos. El docente debe instaurar en sus estudiantes la importancia de la matemática haciéndoles ver lo positivo y negativo de ella, y su real importancia en la sociedad.

Disminuir el fracaso en matemática es lo que debe generar un replanteamiento en la forma de enseñar, para ello primero debemos motivar despertando la curiosidad matemática en el estudiante, una forma de hacerlo es plantear los contenidos de una forma lúdica y no como un cumplimiento curricular, siendo ésta concreta y cercana a la realidad de los alumnos. De esta manera se podrá generar una reacción positiva hacia la disciplina que es lo que hoy en día se promueve en los Programas de Estudio.

Se debe tomar en cuenta que los juegos y las matemáticas tienen rasgos en común refiriéndose a un fin educativo. Son los juegos que por la actividad mental que generan y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática ya que dan a los escolares las primeras herramientas en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan el razonamiento, inducen a pensar con espíritu crítico. Dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus

estructuras mentales. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien jugando y contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego y de la belleza?

La matemática se puede considerar un verdadero juego que presenta el mismo tipo de estímulos y de actividad que se da en el resto de los juegos intelectuales. Uno aprende las reglas, estudia las jugadas fundamentales, experimentando en partidas sencillas, observa a fondo las partidas de los grandes jugadores, sus mejores teoremas, tratando de asimilar sus procedimientos para usarlos en condiciones parecidas, trata finalmente de participar más activamente enfrentándose a los problemas nuevos que surgen constantemente debido a la riqueza del juego. ¿Dónde termina el juego y donde comienza la matemática? sería una pregunta capciosa que admite múltiples respuestas. Para muchos que la ven desde fuera, la matemática, mortalmente aburrida, nada tiene que ver con el juego. En cambio, para la mayoría de los matemáticos, la matemática nunca deja de ser totalmente un juego aunque, además, pueda ser otras muchas cosas "

A través del juego se facilita el aprendizaje de la matemática, ya que tiene un carácter motivador, se clasifica como uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática. Parte de la matemática se ha desarrollado a partir de juegos. Como el desafío de los puentes de Koninsberg que dio origen a la teoría de los grafos, y de los juegos de azar se originaron las teorías de probabilidad y combinatoria. "Siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos y profanos es acercarse a ellos en son de juego.

## **2. ENSEÑANZA – APERNDIZAJE**

### **2.1. Enseñanza**

#### **2.1.1. Definiciones**

La enseñanza, debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del

mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto.(Piaget,1969).

Debe entusiasmar a los estudiantes a descubrir principios por sí mismos. Entre el educador y educando debiera existir un diálogo y un compromiso, donde la función del educador es traducir la información para que sea comprendida por el educando, organizando la nueva información sobre lo aprendido previamente por el estudiante, estructurando y secuenciándola para que el conocimiento sea aprendido más rápidamente. (Bruner, 1972).

(Ortiz, 2008) La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y habilidades, basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales.

Es el proceso o conjunto de normas que permiten la transmisión de la información mediante la comunicación directa con el instructor.

Dentro del proceso educativo: Desde un carácter científico la enseñanza de una actividad no sólo debe estar regido por las leyes de carácter didáctico, sino también psicológico y sociológico. (p. 9, 41).

(Hendricks, 2008), “determina que la enseñanza es un proceso que se establece realmente cuando existe una interrelación dialéctica entre el alumno y el docente, donde el educador enseña al educando cosas nuevas, que el alumno desconoce o tiene duda”.

Para (Vigotski, 2007), da a conocer que para él la enseñanza es el proceso que se adelanta al desarrollo de los hechos, actividades o acciones.

### **2.1.2. Importancia**

Tomado de una investigación (2012). El fin de la enseñanza es con la finalidad de que los educandos adquieran un conocimiento de calidad y fructífero.

Por tanto se debe manifestar que respectivamente la enseñanza es importante dentro o fuera del proceso educativo por distintas razones.

- Permite mejorar al docente su forma y manera de enseñar.
- Coadyuva a la constante preparación y actualización continua del alumno y docente.
- Facilita el estudio de temáticas con la implementación de métodos, técnicas y estrategias aprendidas.
- Permite al alumno poseer conocimientos para un desenvolvimiento significativo durante su proceder cotidiano respectivamente.
- Le permite al alumno adecuarse y estar acorde con la realidad social cotidiana.
- Permite poner en práctica lo aprendido a aprender nuevas versiones de varias entidades.
- Permite hacia el alumno llegar a su conciencia y meditación de sus fortalezas y debilidades en su proceder diario. (p. 19)
- Fortalece y potencia los conocimientos previos ya sean obtenidos de la experiencia o en el convivir diario.

### **2.1.3. Clasificación.**

Tomado de una investigación (2012). Por consiguiente la enseñanza dentro del proceso educativo puede darse de diversas formas.

Enseñanza tradicional. Cuando el docente usa el memorismo y la mecánica para la enseñanza de una temática sin reflexión logrando un aprendizaje memorístico.

Enseñanza moderna. Es a lo contrario de lo tradicional por cuanto se utiliza la reflexión, interacción y preguntón con el alumno, para así enseñar y permitir un buen aprendizaje en el alumno.

Enseñanza programada. Se determina la forma en que se impartirá la enseñanza.

Enseñanza experimental. Enseñanza por medio de experimentos, lo cual lleva el docente al alumno a la práctica de los contenidos explicados, para que aprenda con facilidad (p, 19 – 22)

## **2.2. Aprendizaje**

### **2.2.1. Definiciones**

El aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. (PIAGET, 1969).

Aprender es un proceso dinámico: es el cambio que se produce en los conocimientos y estructuras mentales mediante la experiencia interactiva de los mismos y de lo que llega de afuera del individuo. El aprendizaje se acumula de modo que pueda servir como guía en el futuro y base de otros aprendizajes.

(Larrea & León,2011) determinan que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación

Por consiguiente el aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. Es decir es cuando respectivamente la persona domina y es dueño de los conocimientos aprendidos y que siempre los recuerda y practica de mejor forma.

Por cuanto se debe manifestar respectivamente que para el aprendizaje del alumno de alguna temática no es necesario de que exista una interrelación con el docente, sino que a lo contrario lo puede aprender por investigación o por experiencias vividas.

(Zarzar, 2009), además el aprendizaje en el estudiante; es la habilidad mental por medio de la cual conoce, adquiere y desarrolla actividades, para tener conocimiento de varias fuentes de lectura, observación etc. (p. 4).

Además el aprendizaje es el grado de capacidad que tiene la persona en cuanto a su aprendizaje adquirido por medio de una enseñanza, lo cual se debe decir que siempre el aprendizaje va de la mano con la enseñanza. (p, 3).

Para (Dewey 2008), especifica que el aprendizaje es un proceso y medio en los que los niños no pueden aprender desde una posición pasiva, sino que requiere involucrase directamente en el proceso mediante el hacer.

Entonces el niño aprende haciendo; y se basa en cuestiones concretas y personales para aprender.

### **2.2.2. Importancia.**

Para Ausubel, respectivamente el aprendizaje tanto infra como extra escolar del educando y educador es de primordial y básica importancia ya que la misma le permite a la persona poner en práctica lo aprendido desenvolviéndose de excelente y adecuada forma sin distinción alguna.

(Larrea & León 2011), manifiesta que el aprendizaje es de primordial importancia porque es un medio que le permite a la persona modificar habilidades, aptitudes y destrezas que ha tenido y sobre todo ayuda a solventar problemas relacionados con el conocimiento.

Para (Dewey 2008), en cambio da a conocer que el aprendizaje es una riqueza personal que permite y ayuda a la persona ir formándose poco a poco e ir poniéndolo en práctica en el convivir cotidiano para que las demás personas también aprendan de lo que la otra persona conoce. (p.7)

Entre otros de los factores que beneficia y ayuda el aprendizaje tanto a los alumnos como docentes tenemos.

- Al educador le permite desenvolverse sin improvisación en el proceso educativo.
- Le permite al educador y educando rectificar errores cometidos en su proceder cotidiano para de esta forma evitar inconvenientes en su integración social.
- Ayuda a fortalecer los conocimientos adquiridos por parte de nuestros padres o sociedad.
- Conduce acertadamente a codificar y despejar dudas en relación a un contenido.
- Conduce a poner en relación el aprendizaje con la experiencia y a practicarlo en el medio.
- Tener conocimientos básicos y oportunos para el buen desenvolvimiento diario.
- Ser tomado en cuenta y considerado en actuación y participación de un acontecimiento cuando se lo requiera.

### 2.2.3. Leyes.

(Larrea & León, 2011) Por tal motivo para el logro de un excelente aprendizaje en el educando el docente debe tomar en cuenta las siguientes leyes.

**Ley del efecto.** Aprendizaje que se lo impulsa por medio de una relación de afecto, cariño, amor y respeto.

**Ley de la preparación.** Es donde el docente debe preparar los contenidos de acuerdo a la madurez y edad del alumno, ya que no es lo mismo dar a un alumno de segundo grado un contenido de quinto grado, ya que el éxito del aprendizaje será negativo.

**Ley de formación de hábitos.** Esta es una ley en la que el docente debe crear y luego impulsar un hábito de estudio permanente en los alumnos. Por ej. Hábito de la lectura, promoviendo a leer un libro semanal y así el aprendizaje será de calidad.

**Ley de la disposición y motivación.** Este es un proceso que permite que el docente enseñe aprendizajes necesarios y deseados por los alumnos y no aquel aprendizaje que aún los alumnos no les interesa y tienen deseos de aprender; por cuanto sólo el aprendizaje que es deseado es duradero y el obligado no. (p. 5 - 6).

### **2.3. Enseñar y Aprender: Conceptos y Contextos**

Enseñar hace referencia a las condiciones y acciones docentes externas al sujeto, dirigidas a provocar algún tipo de modificación en su sistema cognoscitivo o afectivo, mientras que aprender hace referencia a las modificaciones internas del individuo (Delval, 1997). De esta manera, una adecuada organización de la enseñanza no garantiza un buen aprendizaje, ya que este depende, en última instancia, de los factores internos del sujeto que aprende, como su nivel cognitivo, motivación, que condicionan el efecto favorable o no de la enseñanza.

Ahora bien, más que cuestionarnos la validez o no de una u otra posición, se considera oportuno indicar que desde nuestro punto de vista, enseñar y aprender aunque no son sinónimos, más bien se trata de dos facetas complementarias de la evolución de los seres humanos. De ahí que el desarrollo socio-cultural se vaya gestando en diferentes contextos humanos dentro de los cuales se enmarcan distintas formas de enseñar y aprender. El desarrollo humano se realiza en la convergencia de las interacciones que se establecen entre él y todos los recursos humanos y materiales que su contexto le ofrece.

En esta línea, se entiende el proceso de enseñanza-aprendizaje como un fenómeno universal requerido para la continuidad cultural, a través del cual una generación prepara a otra que le sucede. Fundamentalmente, su objetivo es producir un cambio que puede ser de la ignorancia al saber, de reconstruir nuevos conocimientos a partir de lo previamente conocido. Se puede resumir diciendo que es un proceso socio-cultural, a través del cual se comparten significados entre individuos.

En particular, en el proceso docente-educativo, la relación entre enseñanza y aprendizaje, entendida como proceso lineal o causal, deja de tener sentido, para concebirse como un proceso que nos “representamos” en espiral, en el que el sujeto va tomando conciencia de la lógica de sus propias acciones y operaciones como aprendiz, en la medida que el enseñante vaya proporcionándole experiencias de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento a partir de las aportaciones de la didáctica, la psicología, etc., y de su propia experiencia docente.

Por otra parte, es obvio también que existen otros factores que interactúan para que la enseñanza y el aprendizaje sean posibles, a saber, el objeto de estudio, el contexto social en que se lleva a cabo, los métodos aplicados, etc.

Como consecuencia de lo se ha expresado hasta aquí, resulta necesario precisar, qué entendemos por enseñar y qué por aprender. Así pues, el significado etimológico de la palabra enseñar nos remite a contextos que rebasan ampliamente los límites de la institución escolar. Enseñar viene de la palabra latina “insignare”, cuyo significado es señalar y como se sabe, la sociedad ha dispuesto de múltiples y variados causas, estrategias y recursos para mostrar o señalar, del complejo entramado de conocimientos sobre objetos, procesos y fenómenos, los que juzga pertinentes para la educación. De esta manera, enseñar en su sentido más amplio significa instruir, educar, preparar para la vida y el trabajo. Desde el punto vista escolar, dominar científicamente el proceso de enseñanza y dirigirlo conscientemente de manera de preparar al individuo para asumir la responsabilidad de su autoformación en el cambiante contexto científico tecnológico, el desarrollo de habilidades y competencias a lo largo de su vida, se trata pues, de una educación constante que tenga en cuenta promover el desarrollo biológico, cognitivo y social del individuo.

Dentro de esta perspectiva, aprender se considera el proceso de construcción y reconstrucción de saberes sobre objetos, procesos y fenómenos por parte del sujeto que aprende al adquirir no sólo conocimientos, sino también formas de comportamiento, aptitudes, valores, etc., todo ello en correspondencia con sus conocimientos previos, experiencias, motivaciones, intereses, contexto sociocultural, etc.

No obstante a que este trabajo se proyecta hacia la enseñanza y el aprendizaje que se produce en escenarios escolarizados, se aclara que es necesario distinguir entre los recursos que han sido creados para enseñar y los que no se relacionan directamente con la enseñanza intencional u organizada dentro o fuera de/por la escuela ya que, no es conveniente obviar que el individuo “aprende” de cuanto le rodea. Todo el contexto físico o social en que se desarrolla el individuo es objeto y estímulo de aprendizaje, independientemente que la sociedad no le atribuya de forma implícita o explícita la función de enseñar. Evidentemente, estos factores han influido en que la escuela contemporánea se manifieste un notable interés por “la visualización social de las

situaciones educativas” o por “proyectar la escuela a la vida real” y viceversa, todo ello en un contexto efectivo y enriquecedor de intercambio social.

En cualquier actividad humana, se da la “confrontación” entre los factores procedentes del medio y los procedentes del sujeto. Como consecuencia de esta confrontación, se produce el aprendizaje que se realiza tanto fuera como dentro del contexto escolar y que es modelado, estimulado o inhibido por las enseñanzas que en la institución escolar se le ofrecen, por las enseñanzas que recibe de otras fuentes del saber y por la elaboración que él aplica a un cúmulo de realidades y experiencias que, consciente o inconscientemente, incorpora en su desempeño mental, afectivo y social.

Por otra parte, se señala que los seres humanos aprenden de las relaciones dialécticas que mantienen con lo que o quienes les enseñan y con lo que aparentemente no enseña, y en este constante aprendizaje, su nivel de desarrollo tiene, en relación al sujeto u objeto que enseña, un papel muy importante. Desde esta óptica, se reconoce que el “nivel” de aprendizaje o de asimilación alcanzado por un sujeto en el transcurso de una actividad determinada, depende de múltiples variables, entre otras, la motivación y estructura cognoscitiva del aprendiz, adecuación del contexto en que se desarrolla dicha actividad y tipo de enseñanza que se imparte. Por muy polémico que pueda resultar, se sostiene que no todo lo que se enseña es aprendido, ni todo lo que se aprende es enseñado, aunque no se desconoce el papel predominante del elemento social en el “enseñar y aprender”. Se trata esencialmente de un proceso cíclico y constructivo donde el sujeto en interacción con su contexto socio-cultural va elaborando nuevos conocimientos que surgen de los anteriores y más simples a partir de su actividad, lo que constituye una prueba evidente de que desarrollo, enseñanza y aprendizaje, son factores que aunque diferentes, interactúan entre sí. Sin entrar en detalles, ya que no se trata de una dirección de este trabajo, se puede afirmar que la delimitación entre enseñanza, desarrollo y el aprendizaje es extremadamente difícil debido a que cada uno estos conceptos encierran un conjunto indeterminado de facetas y posibilidades.

Dentro de esta perspectiva epistemológica, las instituciones escolares, los proyectos educativos, la enseñanza y el aprendizaje escolar y extraescolar, las costumbres, los hábitos sociales, las normas de conducta, etc., son objetos de conocimiento que la sociedad ofrece al individuo. La internalización de los objetos de conocimiento de una

sociedad, desde su forma material hasta la mental del individuo, se hace de manera gradual, por etapas. (Galperin, 1986).

#### **2.4. Relaciones Didácticas Entre la Enseñanza y el Aprendizaje.**

Se revisarán ahora, desde la perspectiva psicopedagógica, algunos aspectos que caracterizan los nexos entre la enseñanza y aprendizaje:

La enseñanza y el aprendizaje son procesos didácticos fundamentales para la consecución de los objetivos en la escuela contemporánea.

Enseñar se caracteriza como la parte del proceso que se refiere a la actividad del docente no sólo como fuente de información, sino también como guía, orientador y director que facilita y promueve el aprendizaje de los estudiantes.

Aprender se caracteriza como la parte del proceso que se refiere a la actividad del alumno para apropiarse del conocimiento. El aprendizaje implica la construcción y reconstrucción de un conjunto de herramientas intelectuales para dar sentido a diversas situaciones de la vida cotidiana, las ciencias y la tecnología.

En el acto de enseñar a aprender, tanto el maestro como el alumno, se involucran activamente en el proceso, el uno como su agente orientador y el otro a través de su autoactividad y los binomios profesor-estudiantes y estudiantes-estudiantes en la coactividad.

Enseñar y aprender se condicionan respectivamente, la enseñanza promueve y produce el aprendizaje, ya su vez, el aprendizaje se desarrolla bajo las condiciones específicas que se organizan a través de la enseñanza, es decir, ésta influye decisivamente sobre el aprendizaje de los estudiantes. (Triana, 2012).

### **3. DESTREZAS**

#### **3.1. Definiciones**

La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.

Se puede determinar que destreza es la capacidad que tiene el ser humano para realizar una determinada actividad o varias como es el “Saber Hacer”; y por lo tanto es el docente el que debe observar y desarrollar estas habilidades en sus estudiantes para convertirlas en destrezas que le sirvan para la vida.

### **3.2. Destreza Aplicada a la Educación**

Estas destrezas aplicadas dentro del proceso de la educación, contribuirán a que el docente mejore la calidad del aprendizaje empleando las destrezas acorde a los bloques curriculares establecidos dentro del fortalecimiento curricular. Lo que permitirá conocer al final del proceso si los conocimientos han sido adquiridos de manera significativa y de acuerdo a la realidad del entorno.

### **3.3. Criterio de Desempeño**

Responden a la pregunta: ¿cuáles son las manifestaciones o evidencias de esta destreza o actitud? (Actualización y fortalecimiento curricular para la educación general básica, 2010)

Los criterios de desempeño se refirieren a los aspectos esenciales de la competencia, expresan las características de los resultados significativamente relacionados con el logro descrito en el elemento de competencia. Son la base para que los Facilitadores - evaluadores juzguen si el participante en la certificación es, o aún no, competente; de este modo sustentan la elaboración de la estructura de la evaluación. Permiten precisar acerca de lo que se hizo y la calidad con que fue realizado.

Los docentes son el eje principal partiendo de sus objetivos planteados para que los estudiantes lleguen a obtener los resultados a fin de desarrollar sus criterios con mayor desempeño y a expresar las características de los mismos en su entorno, propiamente relacionados con el logro de tal lado en el elemento de competencia, calidad y calidez educativa.(Dominguez, 2012).

### **3.4. Destrezas con Criterio de Desempeño**

La destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes. Caracteriza el dominio de la acción; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros. Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

Expresan el “saber hacer”, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, asociados a un determinado conocimiento teórico y dimensionado por niveles de complejidad que caracterizan los criterios de desempeño. Las destrezas con criterios de desempeño se expresan respondiendo a las siguientes interrogantes:

¿Qué tiene que saber hacer? Destreza

¿Qué debe saber? Conocimiento

¿Con qué grado de complejidad? Precisiones de profundización (Actualización y fortalecimiento curricular para la educación general básica, 2010)

### **3.5. El Desarrollo de Destrezas con Criterios de Desempeño**

La destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes. Caracteriza el dominio de la acción; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros. Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

**3.6. Cuadro de Contenidos y Destrezas con Criterio de Desempeño del Área de Matemáticas de Tercer Grado del Módulo 5 bloques numérico y de medida.**

<b>Temas</b>	<b>Destrezas</b>
Números naturales hasta 999	Reconocer, representar, escribir y leer números hasta el 999.
Composición de cantidades	Reconocer el valor posicional de los números del 0 al 999 en base a la composición en centenas, decenas y unidades
Descomposición de cantidades	Reconocer el valor posicional de los números del 0 al 999 en base a la descomposición en centenas, decenas y unidades.
Relaciones de orden	Establecer relaciones de orden entre los números hasta el 999.
Adición sin reagrupación	Resolver adiciones con números hasta el 999.
Adición con reagrupación	Resolver adiciones con reagrupación con números de hasta tres cifras.
Operadores de adición y sustracción	Resolver operadores de adiciones y sustracciones con números de hasta tres cifras.
Problemas de razonamiento	Resolver y formular problemas de adicción y sustracción con reagrupación a partir de situaciones cotidianas con números de hasta tres cifras.
Sustracción sin reagrupación	Resolver sustracciones sin reagrupación con números de hasta tres cifras.
Sustracción desagrupando	Resolver sustracciones con reagrupación con números de hasta tres cifras.
Problemas de razonamiento	Resolver y formular problemas de adición y sustracción con reagrupación a partir de situaciones cotidianas hasta números de tres cifras.
El dólar	Realizar conversiones de la unidad monetaria entre monedas y de monedas a billetes hasta un dólar y viceversa.

### **3.7. Edad cronológica de 7 - 8 años.**

Torre Drew (2007), manifiesta que la conducta de los niños nunca es igual, ya sea en lo físico, psicológico y social por cuanto se debe a factores como ambientales, sociales, familiares y personales que hacen que una persona sea diferente de otra.

Siendo así manifiesto que: Debo indispensablemente conocer cómo son sus actitudes y aptitudes del mismo a tomar a consideración, lo cual se lo detalla a continuación.

Entre los 6 y los 8 años, el desarrollo físico del niño sigue su crecimiento sin grandes cambios aparentes. Sin embargo el gran cambio en esta etapa tiene lugar a nivel intelectual, el niño está consciente de sus aprendizajes y de lo bueno y malo.

Entre los 6 y los 8 años se da el desarrollo y control de habilidades como: La pronunciación de todos los sonidos, conocen todas las letras y los números, capacidad para hacer una lectura fluida, interés por realizar una misma tarea hasta terminarla. etc.

Entre los 6 y los 8 años el niño es más autónomo a nivel motor e inicia una primera independencia a nivel emocional, lo cual es independiente en sus tareas y no le gusta que otra persona le indique o ayude.

Siendo así se puede decir que conoceremos, sabremos y estaremos conscientes con qué clase de alumnos nos encontramos y estamos tratando, para luego si decidir cómo actuar ante ellos.

## **4. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5, BLÓQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA.**

### **4.1. Taller Educativo**

#### **4.1.1. Definiciones de taller**

ANDER-EGG, 2005, p 10) determina que “taller describe un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado, por lo tanto el taller educativo se trata de una forma de enseñar y sobre todo de aprender, mediante la realización de algo, que se lleva a cabo conjuntamente, es un aprender haciendo en grupo”.

VILCHEZ, G. (2000) señala que el taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica. El taller es concebido como un equipo de trabajo.

En base a las definiciones expuestas se puede establecer que los talleres educativos son actividades que permiten utilizar un conjunto de estrategias para generar y activar conocimientos previos, que a su vez apoyarán el aprendizaje, la asimilación y la interpretación de información nueva.

#### **4.1.2. Taller**

#### **4.1.3. Tema**

Juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida para niños de tercer grado.

#### **4.1.4. Datos informativos.**

Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N°2.

**Grado:** Tercer grado de educación Básica.

**Facilitador.** Millam René Tamayo Cordero.

**Docente de grado.** Lcda. Luz Aurora Solano.

**Fecha.** Del 2 de junio al 4 de julio de 2014.

**Número de participantes.** 12

**Tiempo de duración.** 7h

#### **4.1.5. Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)**

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizará mediante la aplicación de una encuesta, la misma que estará establecida por un cuestionario con preguntas relacionadas al nivel de aplicación de los juegos educativos y el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño del módulo 5, bloques numérico y de medidas con los niños de tercer grado.

#### **4.1.6. Objetivo**

Ofrecer una propuesta de juegos educativos que permitan desarrollar las destrezas con criterios de desempeño del área de matemática en el módulo 5, bloques numérico y de medida para niños de tercer grado.

#### **4.1.7. Metodología**

Para el desarrollo del taller se realizó en base a las siguientes actividades que se explican a continuación.

- Primeramente se aplicó una evaluación diagnóstica.
- Luego se realizó una introducción de las actividades a realizarse en el transcurso del taller.
- Se desarrolló un juego diario para cada temática con una duración de treinta minutos.
- Finalmente se aplicó una evaluación final para comprobar el grado de comprensión y aprendizaje del alumno y obtener resultados.

#### **4.1.8. Actividades**

El taller educativo se llevará a cabo utilizando los juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño del área de matemática en el módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado, tiene como finalidad potenciar las destrezas de los niños y dotar a la docente de una herramienta que le permita que las clases sean dinámicas y motivadoras para los niños.

#### **4.1.9. Recursos**

- Juegos Educativos.
- Flash memory.
- Una computadora portátil.
- Cámara fotográfica.
- Texto del alumno.
- Tarjetas de cartulina.
- Video.
- Pizarra.
- Recursos para cada juego

#### **4.1.10. Programación**

##### **ACTIVIDAD N°1**

**Tema:** Números naturales hasta 999.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer, representar, escribir y leer números hasta el 999.

**Juego educativo:** Ensalada de números.

##### **Materiales:**

Para cada participante, una tarjeta (tamaño media carta) con un número escrito con plumones gruesos, para que el número de cada uno sea visible para los demás; también pueden usarse cartón o cartulina.

### **Proceso:**

- Entregar a cada participante una tarjeta.
- Pregúntales si saben el nombre del número e invítalos a que lo digan. Si alguno no lo sabe, pide a los otros participantes que le ayuden.
- Ahora pregúntales: “¿Cuántas unidades, decenas y centenas tienen?” Cada uno dará su respuesta.
- Forma un círculo de sillas (el número de sillas debe ser una menos que la cantidad de participantes).
- Invítalos a tomar asiento; uno quedará de pie.
- Da las instrucciones a los participantes: “El compañero que quedó sin asiento dirá la frase ‘Ensalada de...’ y mencionará alguna característica de los números. Todos los participantes que tengan un número que cumpla con lo que se dijo deberán cambiarse de lugar. En esos momentos, quien está de pie aprovechará para sentarse. El compañero que quede sin asiento será quien ahora diga: ‘Ensalada de...’. Si alguien dice: ‘¡Ensalada local!’, todos deberán cambiar de lugar.”
- Hagan un ensayo; di: “Ensalada de... ¡números mayores que 500!”. Pide que todos los que tengan números mayores que 500 se cambien de lugar.
- Aclárales que entre todos deben observar que se cambien de lugar los que deben hacerlo. En caso de que alguien que tenía que cambiarse no lo haga (o, por el contrario, si no tenía que cambiarse y lo hizo), se quedará de pie.
- Inicia el juego. Cuando notes que alguien que se quedó de pie no puede mencionar la “Ensalada de...”, apóyalo con alguna idea.
- Después de jugar, organiza una puesta en común. Invita a los participantes a que compartan con todos qué aprendieron, si sabían todas las características de sus números, si se equivocaron alguna vez, en qué se equivocaron.

### **Consideraciones didácticas:**

El profesor previamente al juego debe hacer una explicación para que el niño conozca que el primer lugar de la derecha corresponde a las unidades; el segundo, a las decenas, y el tercero, a las centenas.

## **Tiempo**

Se recomienda jugar durante 20 minutos y, después, 10 minutos para realizar una puesta en común sobre lo que aprendieron.

## **ACTIVIDAD N°2**

**Tema:** Composición de cantidades.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer el valor posicional de los números del 0 al 999 en base a la composición en centenas, decenas y unidades.

**Juego educativo:** Guerra de números.

### **Materiales:**

Tarjetas con los números de del 1 al 9 con la inicial de unidad decena y centena (1U, 2D, 3C, 4U.....)

Premios

### **Proceso:**

- Este juego consiste en que cada niño/a lleva prendida en su pecho una tarjeta con un número dígito y a una orden dada debe encontrar a dos compañeros con las iniciales diferentes de modo que formen una cantidad de tres cifras.
- Gana el grupo que más rápido haya obtenido y leído la cantidad.

### **Consideraciones didácticas:**

Con la actividad inicial es posible detectar, por la simple observación del desarrollo del juego, los conocimientos previos de los niños y las niñas, sus dudas y dificultades, qué conocimiento tienen del valor posicional de unidades y decenas, y la composición de cantidades.

## **Tiempo**

Se recomienda jugar unos 20 minutos, sin embargo el tiempo depende de las consideraciones que el docente haga.

## **ACTIVIDAD N°3**

**Tema:** Descomposición de cantidades.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer el valor posicional de los números del 0 al 999 en base a la descomposición en centenas decenas y unidades.

**Juego educativo:** Descomponiendo mis numeritos.

### **Materiales:**

200 objetos para cada niño (pueden ser semillas, piedritas, bolitas, etc.)Un premio.

### **Proceso:**

- El profesor pedirá que los niños formen una cantidad con sus fichas por ejemplo 145, luego el profesor pedirá que cada niño descomponga la cantidad en unidades decenas y centenas. Quedará entonces la cantidad descompuesta así: 110 fichas en un lado, cuarenta en otro lado y 5 en otro lado.
- El ganador será el niño que más rápido logre descomponer el número dictado por el profesor.
- Se repite el procedimiento las veces que el profesor considere conveniente.

### **Consideraciones didácticas:**

Con la aplicación de esta actividad los niños aprenderán a contar con exactitud cantidades de tres cifras, así mismo a descomponerlas en unidades, decenas y centenas.

## **Tiempo**

Queda a consideración del profesor.

## **ACTIVIDAD N°4**

**Tema:** Relaciones de orden.

**Destreza con criterio de desempeño:** Establecer relaciones de orden entre los números hasta 999.

**Juego educativo:** Juego del yacaré I.

### **Materiales:**

Un tablero cada cuatro alumnos (el tablero debe arrancar con la serie a partir de 100).

Fichas de color.

Un dado.

### **Proceso:**

- Organizar la clase en grupos de cuatro alumnos.
- Cada alumno deberá tener un poroto o un animalito que hará las veces de ficha. Como en el Juego de la Oca, cada uno a su turno tira el dado y con su ficha avanza tantas casillas como indica el dado. Una variante del juego puede ser que se comience desde el casillero 32 y se retrocedan tantas casillas como indica el dado. En este caso, el grupo deberá acordar qué significado se le dará a las prendas que indican avanzar o retroceder.

### **Consideraciones didácticas:**

En este primer juego se promueve que los alumnos pongan en correspondencia el número obtenido al tirar el dado con la cantidad de casilleros que debe mover su ficha.

Algunos alumnos realizarán con ella un salto por cada punto del dado en una correspondencia término; otros podrán contar los puntos obtenidos en su dado y luego mover su ficha al tiempo que cuentan oralmente en voz alta o en silencio, hasta el número obtenido en el dado. Otros reconocerán la configuración del dado asociándolo a un número sin necesidad de contar los puntos. El docente evaluará cuándo reemplazar el dado de puntos por los que presentan números en sus caras. Además si saltan correctamente las posiciones que indica el dado.

### **Tiempo**

Se recomienda jugar 20 minutos.

### **ACTIVIDAD N° 5**

**Tema:** Relaciones de orden.

**Destreza con criterio de desempeño:** Establecer relaciones de orden entre los números hasta 999.

**Juego educativo:** Saltando en la semirrecta numérica.

### **Materiales:**

Tiza o sementina, cinta.

### **Proceso:**

- En el patio de la escuela se procederá a dibujar una semirrecta numérica con los números de 100 en adelante con cuadros de 30 cm cuadrados.
- Luego se pedirá a los niños que salten dejando 2 números, también que salten dejando 3 números.
- Luego se preguntará que cuál ha sido la el patrón numérico de la secuencia que saltaron. En caso de comprender el profesor explicará.

- Se preguntará que; ¿cuál es el número que le antecede al que se encuentra el parado, cual es el número que esta intermedio entre los que saltó, y cuál es el número sucesor del que se encuentra?

**Consideraciones didácticas:**

Con éste juego los niños a más de divertirse reconocerán las relaciones de orden en una secuencia numérica.

**Tiempo**

Se recomienda jugar 20 minutos.

**ACTIVIDAD N° 6**

**Tema:** Adición sin reagrupación.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver adiciones con números hasta 999.

**Juego educativo:** Sumas con dados.

**Materiales:**

Dos dados con cantidades en sus lados menores de 444.

Premios.

**Proceso:**

- Organizar la clase en grupos de cuatro a seis alumnos.
- Cada grupo recibe dos dados.
- Por turno, cada jugador tira los dados, registra lo que sale, suma los valores y dice la suma.
- Gana el grupo que el lapso de 5 minutos haya realizado la mayor cantidad de sumas.

**Consideraciones didácticas:**

El juego puede ser presentado con distintos propósitos vinculados con el desarrollo de estrategias de suma. Además de fomentar el trabajo en equipo.

**Tiempo**

El tiempo queda a consideración del profesor.

**ACTIVIDAD N° 7**

**Tema:** Adición con reagrupación.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver adiciones con reagrupación con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Loterías numéricas.

**Materiales:**

Una bandeja.

Fichas con cantidades mayores a 555.

Cartones de lotería con cantidades que coincidan a las sumas de las cantidades de las fichas.

Premios.

**Proceso:**

- Se entregan los cartones de lotería a los niños.
- Un niño procede a sacar dos fichas la cual los niños tendrán que realizar la suma para saber quién es el ganador.

### **Consideraciones didácticas:**

La lotería es uno de los juegos tradicionales que puede adaptarse muy fácilmente para ser utilizado en la escuela con fines didácticos. Las reglas son fáciles de comprender aun por niños muy pequeños y es posible jugar con grupos bastante numerosos.

Se busca proponer situaciones en las que los alumnos tengan que realizar cálculos de suma con reagrupación.

### **Tiempo**

Se recomienda realizar la actividad por un lapso de 30 minutos.

### **ACTIVIDAD N° 8**

**Tema:** Operadores de adición y sustracción.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver operadores de adiciones y sustracciones con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Buscando su pareja.

### **Materiales:**

Tarjetas.

2 niños participantes.

2 grupos de niños (GRUPO A Y GRUPO B).

### **Proceso:**

- El grupo A tendrá pegadas tarjetas en su pecho con los números 10, 20, 30, 40; el grupo B tendrá en su pecho pegadas tarjetas con los números 5, 15, 25, 35.
- El estudiante participante recibirá una tarjeta con el número -5 y tendrá que formar las parejas con los estudiantes del grupo A y B de acuerdo al operador que será - 5.

- Luego se cambiará las tarjetas de los grupos y se elegirá otro participante.
- Las tarjetas del grupo A tendrán los números 5, 15, 25, 35; y las tarjetas del grupo tendrán los números 105, 115, 125, 135.
- El estudiante participante recibirá una tarjeta y formará parejas con los estudiantes del grupo A Y B tomando en cuenta el operador de +100.

**Consideraciones didácticas:**

Este juego permite comprender la relación de correspondencia que existe entre dos números tomando en cuenta un operador establecido.

En este juego el profesor puede considerar otras cantidades tomado en cuenta tengan relación de correspondencia.

La cantidad de tarjetas depende de la cantidad de estudiantes.

**Tiempo**

El tiempo depende de las circunstancias en las que desarrolle el juego.

**ACTIVIDAD N° 9**

**Tema:** Problemas de razonamiento.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver y formular problemas de adicción y sustracción con reagrupación a partir de situaciones cotidianas con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Cajas de sorpresas.

**Materiales:**

Cajas con de cartón con regalos.

Cajas de cartón con problemas de suma.

**Proceso:**

- Por sorteo se designara el niño que participará.
- El niño participante elegirá una caja y en caso de no salirle el premio procederá a realizar el problema para seguir participando hasta encontrar un premio, si el niño no puede resolver el problema perderá el turno.

**Consideraciones didácticas:**

Mediante este juego se pretende que los niños desarrollen la destreza de resolver problemas de adicción mediante el interés que tendrán los niños por alcanzar un objetivo.

Página web sugerida.

<http://mundoprimary.com/juegos/matematicas/resolucion-problemas/1-primaria/68-juego-problemas-sumas/index.php>

**Tiempo**

El juego debe durar unos 20 minutos.

**ACTIVIDAD N° 10**

**Tema:** Sustracción sin reagrupación.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver sustracciones sin reagrupación con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Lotería “vale cien”.

**Materiales:**

Papel y lápiz

Dos dados

Un cartón de lotería con los números del 100 al 444 para cada alumno.

**Proceso:**

- Organizar la clase en grupos de cuatro a seis alumnos.
- Cada grupo recibe los materiales.
- Por turno, cada jugador tira los dados, registra lo que sale, resta los valores y dice la resta, teniendo en cuenta que cada punto del dado “vale cien”.
- Gana un premio el niño que en su cartón coincida con la resta efectuada. (Agrasar Mónica & Chara Silvia, 2004).

**Consideraciones didácticas:**

Este juego permite que los niños se motiven al realizar restas ya que esta de antemano el interés de saber si son favorecidos con un premio respectivo.

Según ciertos pedagogos ante un estímulo hay una respuesta del niño.

**Tiempo**

El tiempo depende de las circunstancias en las que se desarrolle el juego.

**ACTIVIDAD N° 11**

**Tema:** Sustracción desagrupando.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver sustracciones con reagrupación con números de hasta tres cifras.

**Juego educativo:** Equipos matemáticos.

**Materiales:**

Cartel con restas.

Premios.

Marcadores.

**Proceso:**

- Realizar de manera previa en papeles ejercicios de resta sin resolver considerando que las cantidades permitan llevar.
- Formar dos grupos.
- El docente divide la pizarra en dos partes y entrega un marcador a cada grupo.
- Pasa a la pizarra un integrante de cada grupo.
- Gana el equipo que realice más operaciones en un tiempo determinado.

**Consideraciones didácticas:**

Mediante la utilización de este juego se lograra resolver operaciones matemáticas de resta con reagrupación mediante el trabajo en equipo para afianzar el conocimiento en relación a los elementos de la resta.

**Tiempo**

El juego debe durar de 20 a 30 minutos.

**ACTIVIDAD N° 12**

**Tema:** Problemas de razonamiento.

**Destreza con criterio de desempeño:** Resolver y formular problemas de adicción y sustracción con reagrupación a partir de situaciones cotidianas hasta de tres cifras.

**Juego educativo:** El rompecabezas

**Materiales:**

Tiras de cartulina

Marcadores

Sobres manila

**Proceso:**

- Plantear problemas matemáticos de resta y escribirlos en tarjetas o tiras de cartulina.
- Resolver los problemas y sus respuestas escribiéndolas en otras tarjetas o tiras de cartulina.
- Recortar las tarjetas tanto de preguntas como de respuestas y guardarlas en sobres separados es decir en el sobre N1 *PREGUNAS* y en el sobre N 2 *RESPUESTAS*.
- Dividir al estudiantado en dos grupos.
- Mezclar todos los sobres y entregar a cada grupo para que armen considerando los problemas y respuestas.
- Los problemas que no tengan respuesta serán planteados al final, para determinar el grupo que no tenía la respuesta.

**Consideraciones didácticas:**

Aplicar las destrezas de armar desarmar, resolver, contestar, opinar, según el tema específico para codificar y decodificar elementos de dominio del conocimiento por medio del análisis de sus partes. Refuerza la participación en equipo.

**Tiempo**

El tiempo queda a consideración del profesor pues depende de las condiciones en las que se desarrolle el juego.

**ACTIVIDAD N° 13**

**Tema:** El dólar.

**Destreza con criterio de desempeño:** Realizar conversiones de la unidad monetaria entre monedas y de monedas a billetes hasta un dólar y viceversa.

**Juego educativo:** El Mercado de Frutas.

**Materiales:**

Frutas.

Billetes didácticos.

Monedas didácticas.

**Proceso:**

- 1 vendedor.
- Los compradores.
- Explicación general del juego y exploración de conocimientos que tengan los alumnos en relación al tema. De ser necesario se hace una breve explicación del tema para que los niños tengan mejor conocimiento de la moneda y el juego pueda ser más eficaz.
- Arreglar el lugar con las frutas disponibles.
- De ser posible se coloca un disfraz al vendedor.
- Se entrega los billetes y monedas tanto al vendedor como a los compradores.
- El profesor pedirá cada niño haga su respectiva compra. Si el niño no lo puede realizar el profesor lo ayudará al mismo tiempo que le va explicando.
- Al final de clase se repartirán las frutas entre los participantes.

**Consideraciones didácticas:**

Este juego es muy eficaz para trabajar en la utilización y reconocimiento del dólar.

Hay que tener en cuenta que si algún niño no puede realizar correctamente la compra el profesor tendrá que ayudarlo pueda desarrollar las destrezas.

**Tiempo**

Se recomienda jugar hasta que todos hayan participado.

**4.1.11. Resultados de aprendizaje (y)**

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término de la aplicación del taller.

#### **4.1.12. Conclusiones**

- Los juegos cumplen una importante función motivadora, estimulan la creatividad, desarrollan el razonamiento lógico, favorecen los fundamentos matemáticos y preparan al alumno para la construcción y estudio de modelos matemáticos, de aplicación, en situaciones de la vida real.
- La relación que existe entre matemática y juegos generará un cambio de actitud positivo, no, solo mental sino también hacia la asignatura, cuestión que poco a poco se va produciendo en el alumnado al trabajar.

#### **4.1.13. Recomendaciones**

- Se recomienda a la docente que utilice gran variedad de juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño del área de matemática en el módulo 5 bloques numérico y de medida.
- Permitir la participación de todos los niños en los juegos educativos y propender a que los juegos estén acordes a la temática y permitan desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de una forma dinámica y motivadora.

#### **4.1.14. Bibliografía del Taller**

- Agrazar, M & Chara, S. (2004). *El juego como recurso para aprender*. Buenos Aires: Editorial del ministerio de educación de la república de Argentina.
- Cortijo, R. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica 2010 matemática tercer grado*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.
- Lasso, E. (2010) *Matemática 3 texto para estudiantes*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.

- Lasso, E. (2010) *Matemática 3 guía para docentes*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.
- Matemática juegos y destrezas para el lenguaje y el pensamiento lógico matemático. Recuperado de <http://mundoprimeria.com/juegos/matematicas/resolucion-problemas/1-primaria/68-juego-problemas-sumas/index.php>

**5. EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO.**

**5.1. Evaluación del Taller:**

Para su respectiva evaluación se aplicará el siguiente cuestionario.



**EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Y FINAL**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”	
FECHA:	NOMBRE:
AÑO DE BÁSICA: 3 grado	FIRMA:

**1. ¿Escribe la siguiente cantidad?**

854.....

Trescientos cuarenta y tres.....

**2. Completa la siguiente tabla de composición de cantidades, sumando centenas más decenas y más unidades, fíjate en los ejemplos.**

$$700 + 10 + 1 = 711$$

$$700 + 20 + 5 = 725$$

$$700 + 30 + 7 = \dots\dots$$

$$700 + 40 + 3 = \dots\dots$$

**3. Descompón las siguientes cantidades fíjate en los ejemplos.**

701	$700 + 1$
702	$700 + 2$
703	$700 + \dots\dots$
704	

**4. Escribe los números que se encuentran como antecesor sucesor o intermedio.**

**Antecesor**

	850
	901

**intermedio**

903		905
902		904

**sucesor**

900	
905	

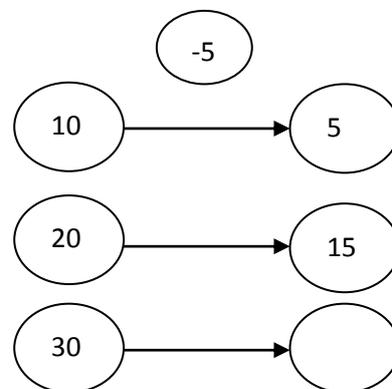
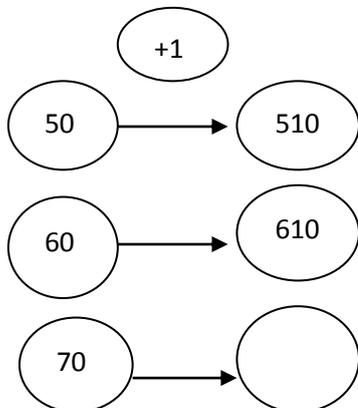
**5. Resuelve la siguiente suma sin reagrupación.**

8	2	4
1	1	5

**6. Resuelve la siguiente suma con reagrupación.**

3	5	9
2	3	5
<hr/>		

**7. Analiza los ejemplos de operadores de adición y sustracción y completa.**



**8. Resuelve el siguiente problema.**

Margarita tiene 325 caramelos y Juan tiene 123. ¿Cuántos caramelos tienen entre los dos?

**9. Resuelve la siguiente sustracción sin reagrupación.**

$$\begin{array}{r} 153 \\ - 132 \\ \hline \end{array}$$

**10. Resuelve la siguiente sustracción desagrupando.**

$$\begin{array}{r} 651 \\ - 189 \\ \hline \end{array}$$

**11. Resuelve el siguiente problema de razonamiento.**

Rosita compró 253 manzanas pero le regaló a su hermana 143. ¿Cuántas manzanas le quedaron a Rosita?

**12. Encierra en círculo cuántas monedas de 25 centavos tienes que utilizar para comprar un helado que cuesta 1 dólar.**



\$ 1.00

**Gracias por su colaboración**

## **f. METODOLOGÍA**

**DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.-** La presente investigación responde al tipo de diseño descriptivo y cuasi-experimental por las siguientes razones:

- **Diseño cuasi-experimental:** Por lo que se realizará en la Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” con los alumnos de Tercer grado. Durante este tiempo, se ejecutará el taller sobre juegos educativos. .

Durante este tiempo, se pondrá en práctica el taller de clase (Juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida para niños de tercer grado), para ayudar a potenciar y fortalecer las destrezas con criterios de desempeño de los alumnos.

Además se llevarán a cabo observaciones, aplicando modelos de metodologías y las reacciones en cada alumno para poder comprobar una mejora en aprendizaje.

Dentro de este diseño no se considera grupos de control, por cuanto la aplicación del taller de clase es íntegra y aplicada para todos.

- **Y es transversal:** Ya que los modelos de juegos serán aplicados en un determinado tiempo y se concluirá analizando la respuesta sobre la incidencia de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática.

Como amerita todo proceso investigativo para su desarrollo se utilizaran necesariamente: métodos, técnicas e instrumentos que se detallan continuación.

### **Métodos a utilizarse:**

En el presente desarrollo de la investigación se utilizarán los siguientes métodos que se detallan a continuación:

- **Método comprensivo:** Este método se lo empleará para el conocimiento de la aplicación de juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje y del desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño, además con éste método, se verá finalidad, estructura, clasificación de los juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño.

Con la ayuda de este método se puede comprender la importancia que tiene la aplicación de las estrategias de Enseñanza – Aprendizaje para la comprensión de cuentos breves.

A más de ello con este método se pretende potenciar, fortalecer y ampliar el conocimiento en el alumno para un buen desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de diferentes temáticas.

- **Método analítico:** Este método implica el análisis (del griego análisis, que significa descomposición), esto es la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos. Se apoya en que, para conocer un fenómeno es necesario descomponerlo en sus partes.

Una vez procesada la información con el método analítico se procederá con la distinción de los elementos del problema para continuar con la revisión ordenada de cada uno de ellos y de esta manera se establecerá su relación atendiendo los objetivos de la investigación

Por ende también este método permite codificar y analizar la información obtenida para seleccionar sólo aquella que es importante y relevante a nuestra investigación.

- **Método deductivo.** La deducción va de lo general a lo particular. El método deductivo es aquél que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

Se lo empleará para el respectivo análisis de forma general a particular de cada uno de los principios, definiciones, importancia, funciones la aplicación de juegos educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño.

Mediante el método deductivo de investigación es posible llegar a conclusiones directas, cuando deducimos lo particular sin intermediarios. Esto es un método deductivo directo. Cuando esto no es posible, requerimos el empleo del método deductivo indirecto en el que necesitamos operar con silogismo lógico. Mediante este método, concluimos lo particular de lo general, pero mediante la comparación con una tercera proposición. Es lo que se denomina silogismo.

El método deductivo en esta investigación permitirá deducir casos particulares que se presentaran en el transcurso de la creación del presente trabajo

- **Método científico.** El método científico es la lógica general tácita o explícitamente empleada para dar valor a los méritos de una investigación.

Primera etapa. Se caracteriza por la identificación de un problema. Con frecuencia, identificar el problema, es la cuestión más difícil del método científico.

Segunda etapa. Es conveniente definir con nuestras propias palabras el problema, pero las definiciones pueden ser tan variadas en cada persona como los puntos de vista de algún tema en concreto.

Tercera etapa. La elaboración de hipótesis y estrategias para poder comprender un hecho. De igual forma que en la anterior etapa, las hipótesis pueden ser muy variadas, y dependen de la imaginación.

Cuarta etapa. Deducir las llamadas ‘implicaciones contrastadoras’, que son verificaciones o enunciados observacionales creados para solucionar los problema.

Como también cabe mencionar, que según el filósofo inglés Francis Bacon, las distintas etapas del método científico son la observación (que permite analizar un

fenómeno según se aparece ante la realidad); la inducción (para distinguir los principios particulares de cada una de las situaciones observadas); la hipótesis (la planteada a partir de la observación y de acuerdo a ciertos criterios); la prueba de la hipótesis mediante la experimentación; la demostración o refutación de la hipótesis; y el establecimiento de la tesis o teoría científica (las conclusiones).

Este método se lo utilizará para la respectiva recolección, organización y procedimiento de la información obtenida de diferentes fuentes bibliográficas, durante todo el proceso investigativo.

- **Método bibliográfico.** Se lo utiliza eficazmente para la búsqueda y obtención de diferentes fuentes bibliográficas, para el desarrollo de la investigación.
- **Método diagnóstico participativo:** Con la ayuda de este método se podrá detectar las deficiencias en la aplicación de los juegos educativos y el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño por parte de los alumnos respectivamente. Motivo por el cual se busca corregir esta realidad, proponiendo alternativas de solución a través de la aplicación de estrategias acordes a las exigencias que hoy en día nos pone de manifiesto los avances investigativos de la educación.
- **Método del modelo proactivo:** Trata de articular cada juego educativo o estrategia y ver su impacto en la no utilización de las mismas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemáticos con los niños de tercer grado.
- **Método descriptivo:** Este método implica la recopilación y la presentación sistémica de datos, para dar una idea clara de una determinada situación; además se lo utiliza para recoger, organizar, resumir, generalizar los resultados de la observación. Las ventajas que tiene este estudio es que la metodología es fácil, de corto tiempo y económica, el estudio descriptivo conlleva a describir situaciones y eventos. Esto es, decir como es y se manifiesta determinado fenómeno (ZORILLA, 1986). El método descriptivo permitirá describir los hechos y fenómenos actuales que determinan las categorías y conceptos del problema de investigación.

- **Método sintético:** El método sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades.

Con el método sintético se procederá a sintetizar, interpretar y contrastar con las hipótesis de manera tal que se procederá a la formulación de las conclusiones y recomendaciones pertinentes dentro de la investigación; es decir, se podrá conocer el tema tal y como se presenta en la realidad.

- **Método de taller:** Es la metodología para aplicar el taller de los juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática. Finalmente para evaluar el taller propuesto, se utilizará el método de evaluación comprensiva que permitirá verificar el efecto que tiene la no utilización de los juegos educativos y cómo repercute en el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño.
- **Método de evaluación comprensiva:** Tiene la finalidad de evaluar los resultados que se obtuvieron después de la aplicación del taller.

### **Explicación de la metodología**

Se teoriza el objeto de estudio de aplicación de juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, bloques numérico y de medida, con los niños de tercer grado, a través del siguiente proceso:

- a) Elaboración de una encuesta.
- b) Elaboración de una evaluación diagnóstica
- c) Aplicación de la prueba de conocimiento.

- d) Elaboración del plan de contenidos teóricos de temas concernientes a los juegos educativos.
- e) Fundamentación teórica de cada descriptor del plan de contenidos de juego educativo.
- f) El uso de las fuentes de información se abordan en forma histórica y utilizando las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).

Para el diagnóstico de las dificultades del aprendizaje en el área de matemática, se procederá desarrollando el siguiente proceso:

- a) Planteamiento de criterios e indicadores.
- b) Definición de lo que se diagnostica el criterio con tales indicadores.

Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para fortalecer el aprendizaje por medio de los juegos educativos se procederá de la siguiente manera:

- a) Definición del juego educativo (alternativa de solución).
- b) Concreción de un paradigma teórico o modelos de juegos educativos.
- c) Análisis procedimental de cómo aplicar los juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N°2”

Delimitados los juegos para desarrollar destrezas con criterio de desempeño se elaborará un taller. El taller que se planteará recogerá la siguiente temática.

**Taller.** Juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5, en los bloques numérico y de medida.

Para valorar la efectividad de la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el

área de matemática, módulo 5 “mi casa grande: ecuador”, bloques numérico y de medida, se seguirá el siguiente proceso:

- Se tomará una evaluación diagnóstica (pre-prueba) de conocimientos y reconocimiento de los temas abordados en el bloque
- Aplicación de los diferentes juegos educativos.
- Aplicación de la evaluación anterior después del taller (post-prueba).
- Comparación de resultados con las pruebas aplicadas utilizando lo siguiente:
  - Puntajes de la evaluación antes del taller (x)
  - Puntajes de la evaluación después del taller (y)
- La comparación se hará utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que representa los siguientes aspectos.

$r > 0,20 \rightarrow$  Tendremos correlación nula; lo cual significa que la aplicación de la propuesta no ha surtido ningún efecto positivo efecto.

$r \pm 0,20 \leq r < \pm 0,40 \rightarrow$  Tendremos correlación baja; lo cual significa que los juegos educativos han surtido un efecto positivo pero bajo o pobre.

$r \pm 0,40 \leq r < \pm 0,60 \rightarrow$  Tendremos correlación media; lo cual significa que la aplicación de la propuesta de los juegos educativos ha producido un efecto positivo medio moderado.

$r \geq \pm 0,60 \rightarrow$  Tendremos correlación alta; lo cual significa que la aplicación de los juegos educativos han surtido un efecto positivamente alto es decir su aplicación ha sido muy efectiva.

Para el cálculo de la r de Pearson se utilizara la siguiente fórmula:

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

**N**= número de integrantes de la población

$\sum X$  = suma de puntuaciones de x

$\sum Y$  = suma de puntuaciones de y

$\sum X^2$  = suma de  $X^2$

$\sum Y^2$  = suma de  $Y^2$

$\sum XY$  = suma de productos de XY

X (valores de la pre prueba)	Y (valores de la post prueba)	$X^2$	$Y^2$	XY
$\sum X =$	$\sum Y =$	$\sum X^2 =$	$\sum Y^2 =$	$\sum XY =$

### Resultados de la investigación

Para construir los resultados de la investigación se tomará en cuenta la evaluación de diagnóstico inicial y la aplicación de los juegos educativos para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño de los temas abordados, serán de dos clases:

- a. Resultados de diagnóstico acerca del aprendizaje y del desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño que los niños han desarrollados antes de la aplicación de la propuesta de los juegos educativos.
- b. Resultados de la aplicación de los juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática módulo 5 bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado.

## **Discusión**

La discusión se enmarcará dentro de dos aspectos:

- a) Discusión con respecto del diagnóstico de la utilización de los juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios de desempeño que se viene dando en la escuela de educación básica “Lauro Damerval ayora N° 2”
- b) Discusión en relación a la aplicación de los juegos educativos para desarrollar destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5 bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado de la escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”, dio o no resultado, estos juegos educativos en los estudiantes.

## **Conclusiones**

Las conclusiones respectivamente serán de dos clases:

- a) Conclusión con respecto al diagnóstico sobre el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de los juegos educativos.
  - Los alumnos carecen de un buen desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño en relación al módulo 5 (Mi casa grande: Ecuador) bloques numérico y de medida (cuentos breves).
- b) Conclusión con respecto de la aplicación y utilización de los juegos educativos en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, para desarrollar destrezas con criterios de desempeño.
  - La docente de clase no utiliza y aplica juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática, módulo 5, bloques numérico y de medida con los niños de tercer grado.

## **Recomendaciones**

Al término de la investigación se recomendará el uso de la experimentación didáctica, de ser positiva su valoración, en tanto se da se dirá que:

- a) La aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje permiten desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemática por lo tanto se recomienda su implementación y utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- b) Recomendar investigar diferentes juegos educativos que tengan relación con los temas de enseñanza para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.
- c) Dichas recomendaciones serán observadas y elaboradas para que los actores educativos: estudiantes, profesores e inclusive los directivos, tomen en cuenta dichos juegos y los implementes en su plan curricular para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Técnicas e instrumentos.**

Para la respectiva recolección de la información se utilizó la técnica de la encuesta y de instrumento el cuestionario el mismo que se aplicó a los alumnos de Tercer Grado de Educación General básica de la Escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

## **Población.**

El presente proyecto investigativo lo llevará a cabo en la Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”, que cuenta con 60 estudiantes y 7 profesores de la cual se tomara como muestra el tercer grado que cuenta con 12 estudiantes y un profesor.

<b>Quiénes</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Informantes</b>		
Estudiantes	60	12
Profesores	7	1
<b>TOTAL</b>	<b>67</b>	<b>13</b>

En razón que el número de investigados no es grande se amerita un diseño muestra y consecuentemente se recomienda trabajar con toda la población.

**g. CRONOGRAMA.**

TIEMPO ACTIVIDADES	2014												2015							
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Agos
	SEMANAS																			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema	■																			
Aprobación del tema.		■																		
Recolección de bibliografía para el Marco Teórico.			■																	
Elaboración del proyecto.				■																
Aprobación del proyecto.					■															
Procesamiento de la información.						■														
Búsqueda y análisis de información.							■													
Presentación y calificación del borrador de la tesis								■												
Presentación de la tesis para que sea calificada.									■											
Presentación de documentación.										■	■	■	■	■	■	■	■			
Levantamiento del texto y defensa en privado.																		■	■	
Sustentación pública de la tesis. Graduación																				■

## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

El presupuesto y financiamiento para este trabajo investigativo será financiado por el autor.

<b>Cantidad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Valor Total</b>
3	Libro	15.00	45.00
2	Retmas de Papel bond	4.00	8.00
50	Internet	0.60	30.00
200	Transporte	0.25	50.00
1	Memorias Electrónicas	10.00	10.00
100	Fotocopias	0.02	20.00
4	Impresión de proyecto	6.00	24.00
4	Anillado	2.00	8.00
1	Portafolio	4.00	4.00
1	Computadora portátil	800.00	800.00
	Materiales para los juegos.	50.00	50.00
		100	100
	<b>Total de Gastos</b>		<b>1149</b>

### Recursos:

#### Recursos Institucionales

- Universidad Nacional de Loja
- Área de la Educación el Arte y la comunicación
- Carrera de Educación Básica.
- Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

#### Recursos Humanos

- Autoridades y Docentes de la Universidad Nacional de Loja

- Autoridades y Docentes de la Carrera de Educación Básica.
- Autoridades, Docentes y Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la ciudad y provincia de Loja.
- Asesor del Proyecto, estudiante investigador.

**Recursos materiales.**

**Bibliográficos**

- Textos
- Libros
- Internet
- Materiales para la aplicación de los juegos educativos.,

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

ORTIZ, Luis. (2005). *Estudios pedagógicos y didácticos*. Barranquilla: Editorial Cepedid.

Freire, Paulo. (1971). *La Educación como Práctica de la Libertad*. Editorial Terra

Bruner, J. (1972). *El proceso de la educación*. Méjico: Editorial Uteha.

Arias, Ana & Cueva, Fernando. (2011). *Matemática 3. Texto para estudiantes*. Quito. Editorial del ministerio de educación del Ecuador.

Recuperado de <http://reeducacion.com/juego-educativo-concepto.aspx>

Cueto, C. *Los juegos educativos en la educación primaria*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>.

Hector, G. (2009). *Importancia del juego en la educación*. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-educacion>.

Recuperado de <http://es.paperblog.com/novedades-en-juegos-matematicos-2145658/>

<http://matematicasbasicas12.wordpress.com/2012/02/09/la-importancia-de-los-juegos-matematicos-en-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos/>

Decroly, O. (2002). *La actividad intelectual por medio de los juegos educativos*. Madrid: Editorial Morata.

Decroly, O. (2002). *El juego educativo*. Madrid: Editorial Morata.

Diane, E; Papalia, S; Wendkos, R. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Editorial MC GRAW HILL.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Paraninfo.

Agrazar, M. (2004). *El juego como recurso para aprender*. Buenos Aires: Editorial del ministerio de educación de la república de Argentina.

Domínguez, C, & Domínguez, A. (2012). *Destrezas con criterio de desempeño en el área de estudios sociales para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes de octavo año de educación básica del colegio fiscal compensatorio Dr. Félix Sarmiento Núñez del catón Santa Elena, provincia de Santa Elena en el periodo lectivo 2012-2013*. Trabajo de titulación previa a la obtención del título de licenciado en educación básica. Universidad Estatal Península de Santa Elena. La Libertad.

Cueva, Fernando. (2010). *Guía para docentes de matemática de tercer grado*. Quito-Ecuador. Editorial del Ministerio de educación del Ecuador.

Chateu, J. (1988). *Psicología de los juegos infantiles*. Ed Kapelusz. Buenos Aires.

## ANEXO 2: CERTIFICADO DE LA APLICACIÓN DEL TALLER EDUCATIVO



REPÚBLICA DEL ECUADOR  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"LAURO DAMERVAL AYORA Nº 2"  
Loja –Ecuador

---

Dr. Lenin Tehos Erique Ochoa, **DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LAURO DAMERVAL AYORA Nº 2"**.

### CERTIFICA

Que el señor **Millam René Tamayo Cordero**, con cédula de identidad número **1105062416**, estudiante del Octavo Módulo paralelo "B" de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Nacional de Loja, elaboró, ejecuto, evaluó y socializó los resultados de su proyecto de tesis de graduación titulado **APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, MÓDULO 5 "MI CASA GRANDE: ECUADOR"**, BLOQUES NUMÉRICO Y DE MEDIDA, CON LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LAURO DAMERVAL AYORA Nº 2", DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013-2014; en el cuál desarrolló las siguientes actividades: aplicación de encuestas a los profesores y evaluación diagnóstica a los niños de tercer grado, ejecutó el taller de la alternativa de intervención, evaluó los resultados obtenidos aplicando una evaluación final y socializó los resultados; contando con la supervisión pedagógica y orientación de la Lic. Luz Aurora Solano, profesora de tercer grado. El proceso se llevó a cabo del 02 de junio al 4 de julio del 2014.

Esto certifico en honor a la verdad, y faculto al interesado hacer uso del presente en todo cuanto estimare conveniente.

Loja, 04 de julio de 2014

DR. Lenin Tehos Erique Ochoa

DIRECTOR



**ANEXO 3: (Evaluación diagnóstica y final de conocimiento para alumnos)**



**EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Y FINAL**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela de educación básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”	
FECHA:	NOMBRE:
AÑO DE BÁSICA: 3 grado	FIRMA:

**1. ¿Escribe la siguiente cantidad?**

854.....

Trescientos cuarenta y tres.....

**2. Completa la siguiente tabla de composición de cantidades, sumando centenas más decenas y más unidades, fíjate en los ejemplos.**

- $700 + 10 + 1 = 711$   
 $700 + 20 + 5 = 725$   
 $700 + 30 + 7 = \dots\dots$   
 $700 + 40 + 3 = \dots\dots$

**3. Descompón las siguientes cantidades fíjate en los ejemplos.**

701	$700 + 1$
702	$700 + 2$
703	$700 + \dots\dots$
704	

**4. Escribe los números que se encuentran como antecesor sucesor o intermedio.**

**Antecesor**

	850
	901

**intermedio**

903		905
902		904

**sucesor**

900	
905	

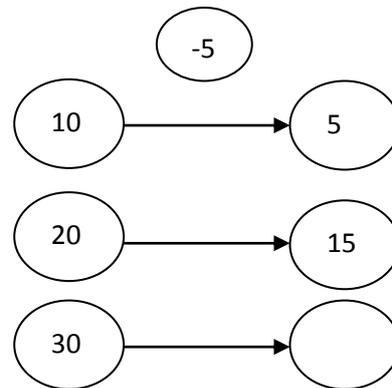
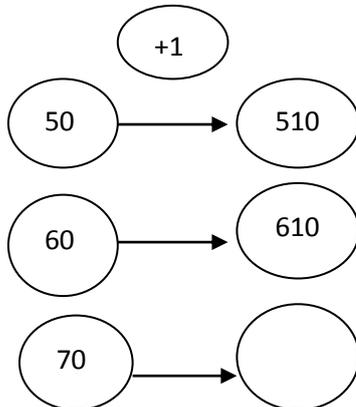
5. Resuelve la siguiente suma sin reagrupación.

8	2	4
1	1	5

6. Resuelve la siguiente suma con reagrupación.

3	5	9
2	3	5
<hr/>		

7. Analiza los ejemplos de operadores de adición y sustracción y completa.



8. Resuelve el siguiente problema.

Margarita tiene 325 caramelos y Juan tiene 123. ¿Cuántos caramelos tienen entre los dos?

9. Resuelve la siguiente sustracción sin reagrupación.

1	5	3
1	3	2
<hr/>		

10. Resuelve la siguiente sustracción desagrupando.

6	5	1
1	8	9
<hr/>		

**11. Resuelve el siguiente problema de razonamiento.**

Rosita compró 253 manzanas pero le regaló a su hermana 143. ¿Cuántas manzanas le quedaron a Rosita?

**12. Encierra en círculo cuántas monedas de 25 centavos tienes que utilizar para comprar un helado que cuesta 1 dólar.**



\$ 1.00



**Gracias por su colaboración**

#### **ANEXO 4: (Encuesta para docente)**



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

Estimado señor profesor/a con la finalidad de obtener información necesaria para la elaboración de mi tesis de graduación en licenciado de educación básica le solicito muy comedidamente se digne responder la siguiente encuesta cuya temática es, la aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas con criterio de desempeño del área de Matemáticas, módulo 5 bloques numérico y de medida.

#### **1. ¿Cuál de estas definiciones le daría usted al juego educativo?**

- ( ) El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.
- ( ) El juego educativo es un distractor de alumnos y se considera como una pérdida tiempo.
- ( ) El juego es una actividad que realizan los infantes para divertirse.

#### **2. ¿Cree usted que el juego educativo es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Si ( )

No ( )

¿Por qué?.....

**3. ¿Los juegos educativos permiten desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en el área de matemáticas?**

Si ( )

No ( )

¿Por qué?.....

**4. ¿Conoce usted algunos juegos educativos que se puedan aplicar para trabajar el módulo 5 en los temas de los bloques, numérico y de medida?**

TEMAS	SI	NO	CUALES
Números naturales hasta 999			
Composición de cantidades			
Descomposición de cantidades			
Relaciones de orden			
Adición sin reagrupación			
Adición con reagrupación			
Operadores de adición y sustracción			
Problemas de razonamiento			
Sustracción sin reagrupación			
Sustracción desagrupando			
Problemas de razonamiento			
El dólar			

**5. ¿Cuál la metodología de enseñanza cree que más les gusta a los niños para aprender?**

A través de actividades lúdicas (juegos) ( )

Mediante lecturas dirigidas ( )

Mediante la escritura de textos ( )

Desarrollando ejercicios en su cuaderno ( )

**6. ¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos para enseñar matemáticas?**

Siempre ( )

Ocasionalmente ( )

Nunca ( )

**7. ¿Qué elementos se debe tomar en cuenta para poder aplicar adecuadamente juegos educativos?**

Desarrollo del niño ( )

Espacio disponible ( )

Recursos o materiales ( )

Tema de la clase ( )

Tiempo ( )

**8. Cree usted que sería necesaria una propuesta de juegos educativos para trabajar el módulo 5 en los bloques, numérico y de mediada con los niños de tercer grado.**

SI ( )

NO ( )

¿POR QUÉ?.....

**Gracias por su colaboración.**

## ANEXOS 5: (Encuesta aplicada a los alumnos)



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

Queridos alumnos solicito muy comedidamente se digne dar contestación a las preguntas que se le formula y así cumplir con mi propósito investigativo.

#### 1. ¿Cuál es la mejor forma que te gusta aprender matemáticas?

Mediante juegos ( )

Mediante ejercicios en la pizarra ( )

Trabajando en el texto ( )

Escribiendo en su cuaderno ( )

#### 2. ¿Con qué frecuencia su profesor te enseña a través de juegos?

Siempre ( )

Pocas veces ( )

Nunca ( )

#### 3. ¿Tu profesor ha utilizado juegos para enseñarte el módulo 5 del área de matemáticas?

SI ( )

NO ( )

CUÁLES:.....

#### 4. ¿Te gustaría que tu profesor te enseñe más juegos para aprender matemáticas?

SI ( )

NO ( )

**Gracias por su colaboración**

**ANEXO 5: (Fotos)**

**EVALUACIÓN**



**JUEGOS CON DADOS**



## MERCADO DE FRUTAS



## SALTANDO EN LA RECTA NUMÉRICA



## ÍNDICE

<b>CONTENIDOS</b>	<b>Pág.</b>
– PORTADA	i
– CERTIFICACIÓN	ii
– AUTORÍA	iii
– CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
– AGRADECIMIENTO	v
– DEDICATORIA	vi
– MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
– MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
– ESQUEMA DE TESIS	xi
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
SUMMARY	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	8
1. DESTREZAS	8
Destreza Aplicada a la Educación	8
Destrezas con Criterios de Desempeño	8
El Desarrollo de Destrezas con Criterios de Desempeño	9
2. JUEGO EDUCATIVO	9
El juego	10
El juego infantil a través de la Historia	12
Características del Juego:	13
Principales Teorías Del Juego	15
Teorías psicogenéticas	15
Teorías compensatorias	15
Teorías funcionales	15
Tipología	16
El Juego Desde Dos Teorías Importantes	18
El Juego y su Importancia	21
La Evolución de los Juegos.	21
El Juego Como Metodología En Las Distintas Leyes Educativas	22

El Juego Para la Acción Didáctica	22
Didáctica de la Enseñanza de los Juegos	23
3. ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	24
Educación	24
La enseñanza.	26
El Aprendizaje	27
Proceso enseñanza aprendizaje	28
Ciclo de Aprendizaje	29
4. LAS MATEMÁTICAS	29
Pensamiento Matemático	29
Número	30
Forma, espacio y medida	30
5. APLICACIÓN DEL TALLER DE JUEGOS EDUCATIVOS	30
6. VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS	48
Evaluación de los talleres.	48
El pre test.	49
El post test.	49
Comparación del pre-test y el pos-test.	50
e. MATERIALES Y MÉTODOS	52
f. RESULTADOS	59
g. DISCUSIÓN	76
h. CONCLUSIONES	80
i. RECOMENDACIONES	82
j. BIBLIOGRAFÍA	83
k. ANEXOS	86
a. TEMA	87
b. PROBLEMÁTICA	88
c. JUSTIFICACIÓN	93
d. OBJETIVOS	95
e. MARCO TEÓRICO	97
f. METODOLOGÍA	161
g. CRONOGRAMA	172

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	173
i. BIBLIOGRAFÍA	175
ÍNDICE	187