



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO “A” EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING: JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO” DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014-2015.

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

AUTOR Walter Patricio González Mendoza

DIRECTORA Dra. Esthela Marina Padilla Buele Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Dra. Esthela Marina Padilla Buele, Mg. Sc. 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 brindado la tutoría respectiva y el asesoramiento en cada una de las fases secuenciales de desarrollo de la tesis titulado ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO “A” EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING: JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO” DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014-2015, de autoría del estudiante Walter Patricio González Mendoza.

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.

Por lo que se autoriza su presentación, defensa y demás trámites correspondientes a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Loja, 7 de Agosto del 2015



.....
~~Dra. Esthela Marina Padilla Buele, Mg. Sc.~~
DIRECTORA

AUTORÍA

Yo, Walter Patricio González Mendoza, 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 Walter Patricio González Mendoza

Cédula: 1103815435

Firma 

Fecha: Loja, 04-08-2016

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

Yo, Walter Patricio González Mendoza, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis titulado ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO “A” EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING: JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO” DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014-2015, 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 cuatro días del mes de Agosto del dos mil dieciséis.

Firma.....

Autor Walter Patricio González Mendoza

Cédula: 1103815435

Dirección Loja, Barrio San Pedro, calles Paraguay y Aucas

Correo electrónico: walterpg213@hotmail.com

Teléfono:(07) 2 565626 **Celular:** 0986217569

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Dra. Esthela Marina Padilla Buele, Mg. Sc.

Presidente Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán, Mgs.

Primera Vocal: Lic. Sabina Marlene Gordillo Mera, Mgs.

Segunda Vocal: Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

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

A la Directora de Tesis, Dra. Esthela Marina Padilla Buele Mg. Sc; quien me guió y asesoró a través de sus conocimientos, brindando las 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 “Ing: José Alejandrino Velasco” de la Parroquia sucre, de la Provincia de Loja, por haberme brindado su valiosa colaboración para realizar el presente trabajo investigativo.

Autor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo que es muestra de esfuerzo y dedicación primeramente a Dios; a mis padres Héctor González y Leovina Mendoza quienes supieron brindarme motivación permanente, para no desistir mi propósito de culminar mi carrera profesional.

A mi esposa Mayra Valarezo e hijos Byron, Jonathan y Sofía, gracias por confiar en mí pese a las múltiples adversidades que vivimos, acortando el tiempo que debía estar con ustedes y sin embargo hemos sabido salir adelante.

A mis hermanos: José, Dolores, Teresa, Darío, Ramiro, Gilberth, Ángel y Marco porque ellos han sido quienes con bondad, amor y cariño me brindaron todo el apoyo moral, necesario para llevar a cabo mi propósito.

Finalmente a mis compañeros de clase, ya que fueron un apoyo importante en el desarrollo de este trabajo investigativo, mediante sus críticas constructivas supieron enfocarme en un correcto desarrollo de mi investigación.

Autor

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

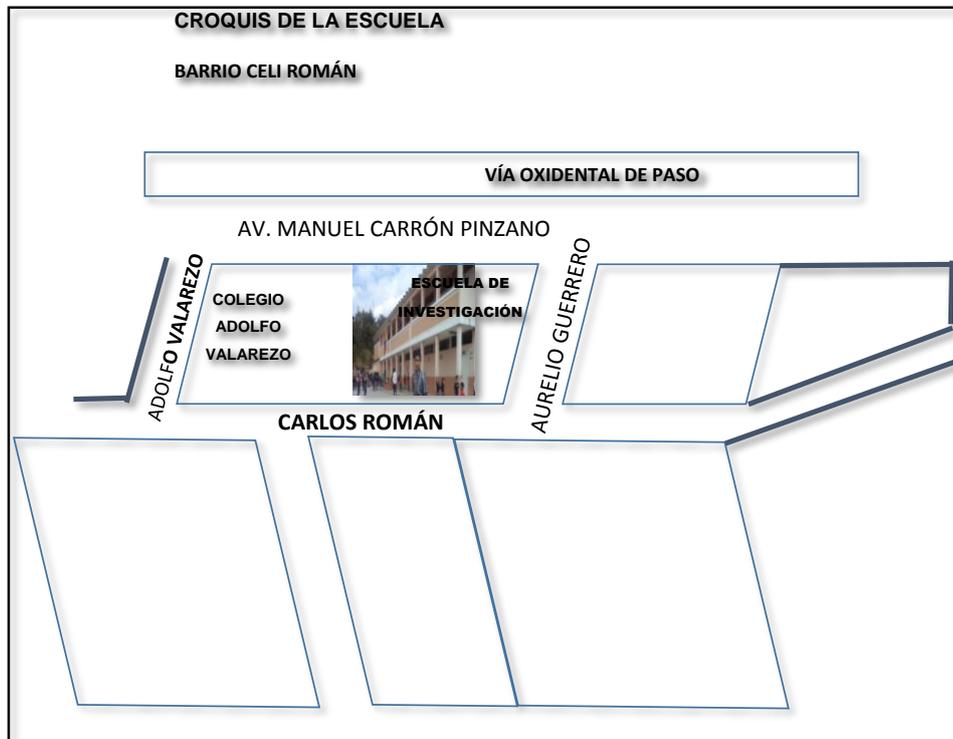
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Walter Patricio González Mendoza ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO “A” EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ING. JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014-2015.	UNL	2016	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	CELI ROMAN	CD	Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA ING. JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO



Fuente: Dirección de la Escuela ING. JOSÉ ALEJANDRO VELASCO

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO “A” EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING: JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO” DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014-2015.

b. RESUMEN

La presente investigación titulada **Actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado paralelo “A” en el Área de matemáticas de la Escuela de Educación Básica “Ing: José Alejandrino Velasco” de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja en el Periodo Académico 2014-2015**; tiene como objetivo general, aplicar actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas en los estudiantes del sexto grado paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja en el periodo académico 2014-2015; la investigación respondió a un diseño descriptivo (diagnóstico) y pre-experimental; los métodos que se utilizaron en su orden fueron: científico, analítico, comprensivo y descriptivo; las técnicas que me permitió obtener la información oportuna para desarrollar la presente investigación se basaron en la observación directa y la aplicación de una encuesta; los instrumentos empleados fueron guía de observación y el cuestionario; en cuanto al procedimiento utilizado se teorizó sobre actividades lúdicas y rendimiento académico, se estableció realizar actividades en base a talleres y para el análisis e interpretación de datos se utilizó cuadros estadísticos y la representación gráfica; los talentos humanos que contribuyeron en esta investigación fueron: 1 docente y veinticinco estudiantes; entre los resultados más destacados se puede mencionar que un gran porcentaje de estudiantes desconoce que se puede aprender matemáticas de una forma divertida y que la maestra enseña de forma tradicional la asignatura de matemáticas; de todo el trabajo investigativo se concluye, que la docente no aplica actividades lúdicas que potencien el aprendizaje de las matemáticas y por ende fortalezcan el rendimiento académico, realidad que se ve plasmada en los resultados del diagnóstico. Por tal razón se recomienda a la docente investigar, conocer y aplicar las diversas actividades lúdicas que se puede emplear en el estudio de las matemáticas para que de esta forma se fortalezca el rendimiento académico.

SUMMARY

This research titled Fun activities to strengthen the academic performance of students in the sixth parallel grade "A" in the area of mathematics at the School of Basic Education "Ing: Jose Alejandrino Velasco" of the Sucre Parish of the City of Loja in the Academic period 2014-2015; general aim, implement recreational activities to strengthen academic performance in the area of mathematics in sixth- parallel grade "A" of the School of Basic Education Ing. Jose Alejandrino Velasco of the Sucre Parish of the City of Loja in the 2014-2015 academic year; research responded to a pre-experimental descriptive design (diagnosis) and; the methods used in their order were: scientific, analytical, comprehensive and descriptive; the techniques that allowed me to get timely information to develop this research were based on direct observation and the application of a survey; the instruments used were observation guide and questionnaire; regarding the procedure used theorized about recreational activities and academic performance, was established based activities and workshops for data analysis and interpretation of statistical tables and graphic representation was used; human talents who contributed to this research jurisdiction: 1 teacher and twenty-five students; among the most prominent results you can mention that a large percentage of students know that you can learn math in a fun way and the teacher teaches traditionally the mathematics; all the research work is concluded, that teacher does not apply fun activities that enhance the learning of mathematics and thus strengthen academic performance, a reality that is reflected in the diagnostic results. For this reason it is recommended to teaching investigate, learn and apply the various recreational activities that can be used in the study of mathematics for thus academic performance is strengthened.

c. INTRODUCCIÓN

En todo proceso educativo existen dificultades latentes que no permiten el desempeño óptimo de los estudiantes en su formación personal y profesional; es por ello que, la educación siempre se ha encontrado con barreras difíciles de vencer donde se necesita la intervención de organismos de cooperación nacional para superar a fenómenos políticos, sociales y económicos que intervienen directamente en el desarrollo escolar de los estudiantes. En la actualidad, se considera importante estimular el rendimiento académico, utilizando actividades lúdicas que se apeguen a las disciplinas que sirven de guía a las diversas propuestas o teorías desarrolladas para tal fin.

Las actividades lúdicas en los estudiantes cumplen un papel primordial dentro del salón de clases. Estas actividades se encargan en desarrollar su imaginación, razonamiento y por ende fomentar un aprendizaje significativo.

Mediante un diagnóstico realizado a los niños y docente de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco se pudo detectar que la docente poco utiliza actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico; por lo que me motivó a desarrollar la presente investigación titulada **Actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado paralelo “a” en el Área de matemáticas de la Escuela de Educación Básica “Ing: José Alejandrino Velasco” de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja en el Periodo Académico 2014-2015.**

Una vez detectado el problema y planteado el objetivo general aplicar actividades lúdicas en los estudiantes de sexto grado como alternativa para fortalecer el rendimiento académico, se permite dar a conocer los objetivos específicos que estuvieron inmersos en el proceso de investigación los mismo que se describen a continuación: comprender la fundamentación teórica de las actividades lúdicas para el fortalecer el rendimiento académico; diagnosticar las dificultades y obstáculos que impiden el rendimiento académico; crear un modelo de actividades lúdicas como herramienta didáctica para fortalecer el rendimiento académico; y, aplicar el modelo mediante la realización de talleres educativos que me ayudaron a suplir ciertas falencias en los estudiantes y valorar la efectividad de la alternativa que fortalezca el rendimiento académico en los estudiantes.

Los métodos que se aplicaron en la investigación en su orden fueron: científico que permitió la comprensión y clasificación del problema a investigar; analítico contribuyó al análisis e interpretación de la información obtenida de los estudiantes y docente; comprensivo sirvió para entender la estructura de las fuentes científicas inmersas en este trabajo investigativo; y, descriptivo el mismo que ayudó a describir desde múltiples puntos de vista el problema de investigación. Para garantizar este trabajo investigativo se utilizó la técnica de la encuesta aplicada al docente y alumnos del sexto grado de Educación Básica.

La presente investigación está en concordancia con el Art. 151 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en las siguientes referencias: definición, características, factores, tipos, y condiciones del rendimiento académico; en lo que respecta a las actividades lúdicas examinamos el concepto, importancia, características, clasificación, tipos de modelos y la aplicación de técnicas que están inmersas en las actividades lúdicas.

Los resultados obtenidos permitieron lograr los objetivos planteados y llegar a conclusiones y recomendaciones acordes al problema analizado, los mismos que permitieron concluir de acuerdo a las encuestas, pre-test y pos-test, que la mayoría de los discentes desconocían sobre las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico, es decir, asimismo se puede concluir que a través de los talleres se benefició directamente a los estudiantes y docente, ayudando a disminuir las dificultades que presentan los estudiantes al fortalecer el rendimiento académico, comprobado mediante la r de Pearson.

Se concluye que las actividades lúdicas contribuyen de forma directa en el fortalecimiento del rendimiento académico, por tal razón la maestra debe estar presta a utilizar en todo momento las actividades lúdicas en el estudio de las matemáticas considerando las diversas necesidades de los estudiantes.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Rendimiento académico

Definición

Según Herán y Villarroel (citado por Marquez, 1987) mencionan al rendimiento académico como “Forma operativa y tácita afirmando que se puede comprender el rendimiento previo como el número de veces que el estudiante ha repetido uno o más cursos” (p.27).

En tanto Nováez (citado por Reyes, 2003), sostiene que el rendimiento académico es el “Resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica” (p. 147).

Chadwick (1979), define el rendimiento académico como:

La expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. (p. 24)

Rendimiento académico producto que rinde o da el alumno en el ámbito de los centros oficiales de enseñanza. Siguiendo esa misma corriente y tomando como punto de partida las definiciones anteriormente citadas, para la presente investigación, se definirá rendimiento académico como los resultados reflejados por los alumnos en función de los objetivos alcanzados y los objetivos previstos.

El rendimiento académico, se define como el progreso alcanzado por los alumnos en función de los objetivos programáticos previstos, es decir, según los objetivos que se han planificado, que tanto y que tan rápido avanza el alumnado dando los resultados más satisfactorios posibles.

Características del rendimiento académico

Almaguer (1998) en su obra señala las características del rendimiento académico del siguiente modo:

- Es dinámico ya que el rendimiento académico está determinado por diversas variables como la personalidad, actitudes y contextos, que se conjugan entre sí.
- Es estático porque alcanza al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento, evidenciado en notas. (p. 65)

Es importante tener en cuenta las características del rendimiento académico como lo señala Almaguer, debido que el escolar se ve muy influenciado por variables psicológicas que son propias del individuo, de tal manera el aprendizaje puede convertirse en un factor estresante para los estudiantes, en especial para aquellos cuyos rasgos de personalidad, no les permiten superar adecuadamente las frustraciones o fracasos en las situaciones de evaluación enfrentadas.

Factores del rendimiento académico

De acuerdo a lo que menciona la Revista Educación sobre los factores asociados al rendimiento académico están tres determinantes como son: personales, sociales (interactúan con la vida académica del estudiante) e institucionales (metodologías docentes, horarios de las distintas materias, cantidad de alumnos por profesor, dificultad de las distintas materias entre otros que seguidamente se abordarán en forma individual).

Al igual que las categorías denominadas personales y sociales, los factores de índole institucional que inciden en el rendimiento académico del estudiante, puede presentar interrelaciones que se producen entre sí, y entre variables personales y sociales.

A sí mismo es importante mencionar que, la investigación sobre el rendimiento académico muestra una gran riqueza en cuanto a líneas de estudio se refiere, lo cual nos permite aproximarnos a su complejidad en vías de comprender su significado, dentro y fuera del acto educativo. (Revista Educación, 2007)

Tipos de Rendimiento Académico

Los centros educativos no han de entenderse únicamente como ocasión de relaciones individuales entre docente y discente, sino que ellos mismos son una comunidad que vive en el seno de una sociedad de la cual recibe influjo, pero en la cual también ejerce influencias. Tales influencias han de considerarse igualmente fruto del trabajo escolar.

Con relación al enunciado que, el rendimiento Académico se clasifica en dos tipos, estos son: individual y social. De los tipos de rendimiento académico señalados, el más inmediato es el individual debido a que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, en el social se hace mención a la institución educativa porque influye en el individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad (Figuerola, 2004).

Condiciones del Rendimiento Académico

Según varios autores tres factores que se vinculan directamente con el rendimiento académico, como se explican a continuación:

La motivación.- Se menciona que, es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta. “Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto comprende elementos como la autovaloración, auto concepto, etc” (Alcalay, L.y Antonijevic, 2007).

El autocontrol.- Al referirnos que, las teorías de atribución del aprendizaje relacionan el locus de control, es decir, “El lugar de control donde la persona ubica el origen de los resultados obtenidos, con el éxito escolar” (Goleman, 1996).

Las habilidades sociales.- Al hacer mención a la educación, necesariamente hay que referirse a la entidad educativa y a los diferentes elementos que están involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje como los estudiantes, la familia y el ambiente social que lo rodea Levinger (citado por De Giraldo, 2011).

Diagnosticar las dificultades y factores que impiden el rendimiento académico.

¿Qué es diagnóstico

Scarón (1985) señala que:

El diagnóstico es un juicio comparativo de una situación dada con otra situación dada ya que lo que se busca es llegar a la definición de una situación actual que se quiere transformar la que se compara, valorativamente con otra situación que sirve de norma o pauta. (p.26)

Por lo anterior el diagnóstico implica en sí mismo una comparación entre una situación presente, conocida mediante la investigación y otra situación ya definida o conocida previamente que sirve de referencia.

Esto conlleva a que el diagnóstico es, en esencia, un elemento básico que relaciona dos modelos a saber: el modelo real y el modelo ideal, y entre los cuales se establece un juicio de valor que marca la diferencia del modelo real con el modelo ideal, es decir: hay una proposición categórica que señala "como es" la situación y una proposición valorativa que implica el que como "debe ser" esa situación, misma hacia la que se proyectaran las acciones a realizar.

¿Para qué nos sirve el diagnóstico?

- Nos permite conocer mejor la realidad, la existencia de debilidades y fortalezas, entender las relaciones entre los distintos actores sociales que se desenvuelven en un determinado medio y prever posibles reacciones dentro del sistema frente a acciones de intervención o bien cambios suscitados en algún aspecto de la estructura de la población bajo estudio.
- Nos permite definir problemas y potencialidades. Profundizar en los mismos y establecer ordenes de importancia o prioridades, como así también que problemas son causa de otros y cuales consecuencia.
- Nos permite diseñar estrategias, identificar alternativas y decidir acerca de acciones a realizar (Rodríguez, 2012).

Rendimiento académico

El rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.

Es pertinente dejar establecido que el alumno es responsable de su rendimiento. El rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una “Tabla imaginaria de medida” para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación.

¿Cómo se diagnostica las dificultades en el Rendimiento Académico?

La causa de los alumnos con bajo rendimiento escolar es extrínseca, es decir, que originariamente no obedece a razones de índole personal (retraso, alteración o déficit estructural), sino a factores del entorno familiar, social y/o escolar. De ahí, que pueda ser una o múltiple, según qué interactúen o no los distintos factores.

- Tarda más que la mayoría de los niños en hablar,
 - Presenta problemas de pronunciación,
 - Tiene vocabulario pobre,
 - Muestra dificultad para aprender colores, formas, números,
 - Presenta dificultades en la coordinación visomotora (dibujos pobres, mal realizados de acuerdo con su edad),
 - Presenta dificultades de concentración y atención (por ejemplo, no termina las tareas),
 - Su atención es variable,
 - No recuerda instrucciones,
 - Le cuesta organizar su actividad,
 - Actúa como si tuviese un "motor" interno que no para (caso de hiperactividad)
- (Revista EcuRed, 2015).

Tipos de factores que impiden el Rendimiento Académico.

Al impartir una enseñanza se debe conocer los factores que impiden el desarrollo del Rendimiento Académico clasificados en cuatro categorías generales: fisiológicos (deficiencias físicas), pedagógicos (enseñanza), psicológicos (desordenes en sus funciones psicológicas) y sociológicos (medio ambiente que rodea al alumno).

Los alumnos con Bajo Rendimiento Escolar son fácilmente detectables, tanto por sus dificultades en el aprendizaje, como por sus problemas de adaptación escolar. La vida escolar de estos alumnos transcurre bajo la opinión generalizada de que son malos estudiantes, y de que la estructura escolar difícilmente va a lograr que sus problemas remitan.

El Bajo Rendimiento Escolar no es consecuencia de otros trastornos, como deficiencia sensorial, retraso mental, trastornos emocionales graves, trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad, dificultades específicas de aprendizaje; o de influencias extrínsecas, como, por ejemplo, privación social y cultural. Aunque puedan darse conjuntamente con ellos, ya que entre las diferentes consecuencias que acarrear dichos trastornos pueden encontrarse dificultades similares a las descritas como bajo rendimiento escolar (López, 2012).

Crear un modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas.

Actividades Lúdicas

¿Qué es una actividad lúdica?

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente (Diccionario de la Real Academia. 2014).

De acuerdo a la Revista Tipos (2015) da a conocer:

Los juegos son aquellas actividades recreativas en las que participan una o varias personas, y que tienen como objetivos principales diversión y el entretenimiento de sus participantes y, hasta en algunos casos educar, lo que los vuelve una herramienta muy útil sobre todo en los primeros años de enseñanza de los niños. (p. 1)

Lo que podemos concluir sobre el concepto de actividades lúdicas es: actividad lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Importancia de las actividades lúdicas

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño: cognitivo, motriz, social y afectivo.

Como se sabe, al juego se lo considera como una vía para incitar y promover la creatividad y por ende a mejorar el rendimiento escolar, pero esto incluye determinar los elementos técnico-constructivos (pautas, normas y reglas) para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad creadora de los estudiantes en cualquier área de estudio (Pecci, 2010).

Características de las actividades lúdicas

Al realizar las actividades lúdicas se debe tomar en cuenta las características entre ellas tenemos:

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- Relaja el estrés, etc.

Se debe tomar en cuenta todas estas características al momento de desarrollar una actividad, porque la misma actividad no puede ser aplicada a todos los niños. Debido a que cada actividad debe corresponder a la edad, ambiente, habilidades y discapacidad que posee el escolar para llevar con éxito los juegos que se desarrollan con los escolares.

Clasificación de las actividades lúdicas

Según Garcia, A. & Llull, J. (2009) mencionan la clasificación de las actividades lúdicas de manera básica, se clasifica en dos tipos de actividades:

- Actividades lúdicas libres.- Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.
- Actividades lúdicas dirigidas.- Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. (p. 143)

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extradocente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos (Revista Digital, 2014).

Características de las actividades lúdicas en las matemáticas

Solórzano, J & Tariguano, (2010) en su trabajo de investigación mencionan las características de los juegos en los contenidos matemáticos:

- Favorecer el desarrollo de contenidos matemáticos en general y del pensamiento lógico y numérico en particular.
- Desarrollar estrategias para resolver problemas.
- Introducir, reforzar o consolidar algún contenido concreto del currículo.
- Diversificar las propuestas didácticas.
- Estimular el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas.
- Motivar, despertando en los alumnos el interés por lo matemático.
- Conectar lo matemático con una posible realidad extraescolar. (p. 40)

Tipos de actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en matemáticas.

Ontario, Gómez & Molina (citados por García. 2013) en su trabajo de investigación menciona la clasificación de juegos utilizados en matemática:

- Juegos Pre instrucción, co - instrucción y post instrucción

- Juegos de conocimiento y de estrategia
- Juegos con lápiz y papel, calculadoras, fichas (ajedrez), y juegos por hacer entre otros.
- Juegos de numeración, cálculo, cuentas, operaciones, criptogramas, series, adivinanza de números, con el sistema métrico y la divisibilidad.
- Juegos aritméticos, algebraicos, geométricos, topológicos, manipulativos y lógicos.

(p. 32)

Beneficios de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas.

La relación entre juego y una asignatura, aporta beneficios ya sean niños o adultos, porque les permite aprender y relacionarse de una forma divertida y respetuosa, con educación y, por qué no, con la posibilidad de llegar a mejorar su rendimiento.

- La motivación, como consecuencia directa de la variedad y las posibilidades de aplicación que tiene el juego. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él y dejarse llevar por su magia, que no es otra que la diversión. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman "tensión del juego", que suele ser mayor, cuanto más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios.
- La facilidad de adquirir mediante el juego capacidades, habilidades y actitudes que influyen directamente en el rendimiento, tales como llegar al conocimiento más completo de uno mismo para hacer posible el espíritu de superación, descubrir las posibles relaciones con los demás (amistad, confianza, respeto), adaptarse al entorno, fomentarla imaginación y la creatividad, mejorar la concentración, establecer y mejorar la relación social, el trabajo en equipo y la cooperación, y otros muchos beneficios que se encuentran presentes en los auténticos juegos (Palacios, 2010).

La vigente propuesta busca de alguna manera incentivar a los docentes y niños del establecimiento educativo a la utilización de las actividades lúdicas para fortalecer el Rendimiento Académico en el Área de Matemáticas y de paso sea un vínculo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y una mejor práctica profesional en los docentes.

A continuación, se detalla los nombres de los cuatro talleres de las actividades lúdicas que fueron aplicadas para fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco con respecto a la asignatura de matemáticas en el bloque 3 titulado Fracciones equivalentes:

- La serpiente Súmica.
- Juego Dominó.
- La Baraja
- Bingo

Aplicar un modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico.

Taller educativo

Definiciones de taller

Vigy, L. (1986) hace referencia a la definición de taller:

“Es una organización de diversiones o de actividades educativas que utiliza la inteligencia concreta, auxiliada por la motricidad manual, para la producción de objetos” (p. 36).

Los talleres se constituyen en pequeños laboratorios de actividades que permiten utilizar un conjunto de estrategias para generar y actividad conocimientos previos que a su vez apoyaran el aprendizaje, la asimilación y la interpretación de información nueva.

Características del taller

Al desarrollar un taller debe constar de las siguientes características:

- Los padres pueden ser partícipes de los talleres.
- No debe limitarse en ofrecer exclusivamente actividades manuales.
- Se debe realizar actividades en las que participan todos los sentidos.
- Fomenta la participación activa y responsable.
- Favorece el trabajo colaborativo y aprendizaje de los niños.
- Propicia el intercambio, la comunicación, el trabajo entre pares, la autonomía y los retos constantes
- Capacidad creadora en los niños
- Desarrollo íntegro, cognitivo, afectivo, físico y social de la personalidad, la inteligencia y la imaginación.
- Se fomenta el desarrollo de un gran número de lenguajes expresivos (Caffrey, 2013).

DESCRIPCIÓN DE LOS TALLERES

A continuación detallo los cuatro talleres que realicé en la escuela de Educación Básica Ing. “José Alejandrino Velasco” con los estudiantes del sexto grado.

TALLER 1

Tema Números Enteros

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Ejercicios (La Serpiente Súmica)

Aplicación del juego “La serpiente Súmica” se sitúa para el inicio del estudio de las fracciones del bloque tres geométrico contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos

Facilitador Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 12 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 2 horas

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizó mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivo

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización del juego “La serpiente Súmica”, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

Actividades

En el presente taller se utilizó la actividad lúdica de la Serpiente Súmica, es fácil de emplear permite desarrollar en los niños el razonamiento y la concentración necesario para un mejor desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Recursos

- Hojas pre elaboradas
- Marcadores
- Cartulinas
- Pinturas
- Juego geométrico
- Cámara fotográfica
- Cinta masqui

Programación

- Aplicación del pre-test a los estudiantes (10 min)
- Dinámica denominada “ El Capitán ordena” (5 min)
- Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (10 min)
- Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (5 min)
- Indicaciones de cada una de las actividades que se realizó durante el desarrollo del presente taller (La serpiente súmica) (10min)
- Entrega del material necesario para empezar a realizar el trabajo explicado, el cual se realizó en cuatro grupos. (50 min)
- Presentación de los trabajos realizados por cada grupo con su respectiva explicación acerca de lo realizado. (15 minutos)
- Aplicación del pos - test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (10 min)
- Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (5 min)

Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la ejecutó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

- Fomentaron e intercambiaron ideas para el desarrollo de su imaginación y rendimiento académico de los discentes y ser aplicadas en todas las áreas de estudio.
- Realizaron equipos para la actividad de la Serpiente Súmica y utilizando los materiales dotados por el facilitador se logró potenciar el conocimiento e imaginación de los estudiantes en el ámbito educativo.

Recomendaciones

- Se debe ser claro y veraz al momento de dar a conocer las instrucciones para el desarrollo adecuado del taller educativo y se pueda llevar con normalidad.
- Utilizar cada uno de materiales de manera precisa y adecuada.

Bibliografía

- Letosa, J., Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España: Ávila.
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de <http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html>Ortiz

TALLER 2

Tema Fracciones

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Equipos (Domino)

Aplicación del juego Dominó para el estudio de las fracciones del bloque tres geométrico contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos.

Facilitador Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 14 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 120 minutos

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se efectuó mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivo

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización de la Técnica Grupal, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

Actividades

Se inició con la aplicación de un pre-test, el cual fue de mucha ayuda para determinar el grado de conocimientos en el que se encuentran los estudiantes.

Recursos

- Hojas pre elaboradas
- Marcadores
- Cartulinas
- Juego geométrico
- Cinta masqui
- Cámara fotográfica
- Una caja de fósforo

Programación

- Aplicación de un cuestionario que contuvo tres preguntas.(10min)
- Dinámica denominada “Tingo, tingo, tango” (5 min)
- Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (10 min)
- Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (5 min)
- Indicaciones de cada una de las actividades a realizar durante el desarrollo del presente taller (juego dominó) (10min)
- Entrega del material necesario para empezar a realizar el trabajo explicado, el cual se realizó en cuatro grupos. (50 min)
- Presentación de los trabajos realizados por cada grupo con su respectiva explicación acerca de lo realizado.(15 minutos)
- Aplicación del pos-test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (10 min)
- Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (5 min)

Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

- Fomentaron e intercambiaron ideas para el desarrollo de su imaginación y rendimiento académico de los discentes y ser aplicadas en todas las áreas de estudio.
- Realizaron equipos para la actividad de la Serpiente Súmica y utilizando los materiales dotados por el facilitador se logró potenciar el conocimiento e imaginación de los estudiantes en el ámbito educativo.

Recomendaciones

- Debe ser claro y veraz al momento de dar a conocer las instrucciones para el desarrollo adecuado del taller educativo y se pueda llevar con normalidad.
- Utilizar cada uno de materiales de manera precisa y adecuada.

Bibliografía

- Letosa, J., Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España: Ávila
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de <http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html>Ortiz

TALLER 3

Tema Fracciones equivalentes

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Equipo (La Baraja)

Aplicación del juego La Baraja para el estudio de las fracciones equivalentes del bloque tres geométrico, contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos.

Facilitador Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 18 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 120 minutos

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la plasmó mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivo

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización de la Técnica La baraja, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

Actividades

Se inició con la aplicación de un pre-test, el cual fue de mucha ayuda para determinar el grado de conocimientos en el que se encuentran los estudiantes.

Recursos

- Hojas pre elaboradas
- Juegos de barajas
- Lapiceros
- Ovillo de lana
- Cámara fotográfica

Programación

- Aplicación de un cuestionario que constó de tres preguntas.(10 min)
- Dinámica denominada “La telaraña” (5 min)
- Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (5 min)
- Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (15 min)
- Indicaciones de cada una de las actividades a realizar durante el desarrollo del presente taller (La baraja) (15min)
- Entrega del material necesario para realizar el trabajo explicado, el cual se realizó en cuatro grupos. (40 min)
- Presentación de los trabajos realizados por cada grupo con su respectiva explicación acerca de lo realizado. (15 min)
- Aplicación del pos - test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (10 min)
- Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (5 min)

Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la precisó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

- Fomentaron e intercambiaron ideas para el desarrollo de su imaginación y rendimiento académico de los discentes y ser aplicadas en todas las áreas de estudio.

- Realizaron equipos para la actividad de la Serpiente Súmica y utilizando los materiales dotados por el facilitador se logró potenciar el conocimiento e imaginación de los estudiantes en el ámbito educativo.

Recomendaciones

- Debe ser claro y veraz al momento de dar a conocer las instrucciones para el desarrollo adecuado del taller educativo y se pueda llevar con normalidad.
- Utilizar cada uno de materiales de manera precisa y adecuada.

Bibliografía

- Letosa, J. Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España:
Ávila
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de
<http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html>Ortiz

TALLER 4

Tema Fracción de una cantidad

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Divertida (Bingo)

Aplicación del Domino para el estudio de las fracciones de una cantidad del bloque tres geométrico contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos.

Facilitador Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 20 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

Se la realizó mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivo

Fomentar el rendimiento escolar en los estudiantes mediante la utilización de la Técnica Divertida, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

Actividades

Se inició con la aplicación de un pre-test, el cual ayudó a determinar el grado de conocimientos en el que se encuentran los estudiantes.

Recursos

- Hojas pre-elaboradas
- Granos de maíz
- Cámara fotográfica

Programación

- Aplicación de un cuestionario que constó de tres preguntas.(10min)
- Dinámica denominada “Zapatos de venta” (10 min)
- Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (5 min)
- Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (5 min)
- Indicaciones de cada una de las actividades a realizar durante el desarrollo del presente taller (El bingo) (10min)
- Entrega del material necesario para empezar a realizar la actividad dinámica (60 min)
- Aplicación del pos-test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (10min)
- Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (10 min)

Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la efectuó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

- Fomentaron e intercambiaron ideas para el desarrollo de su imaginación y rendimiento académico de los discentes y ser aplicadas en todas las áreas de estudio.
- Realizaron equipos para la actividad de la Serpiente Súmica y utilizando los materiales dotados por el facilitador se logró potenciar el conocimiento e imaginación de los estudiantes en el ámbito educativo.

Recomendaciones

- Debe ser claro y veraz al momento de dar a conocer las instrucciones para el desarrollo adecuado del taller educativo y se pueda llevar con normalidad.
- Utilizar cada uno de materiales de manera precisa y adecuada.

Bibliografía

- Letosa, J. Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España: Ávila
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de <http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html>Ortiz

Valorar la efectividad de los talleres aplicados

Evaluación de los talleres

La evaluación de los talleres se llevó a cabo de acuerdo a las diferentes actividades planteadas en cada uno de los talleres que fueron propuestas y desarrolladas, en los estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja, periodo académico 2014 – 2015.

El pre-test

El pre-test o primera observación, es una prueba preliminar que sirve para obtener un diagnóstico de individuos que serán objeto de estudio; o conocer: actividades, dificultades y problemas que requieran ser examinados y solucionados.

El pos-test

El pos-test contiene las mismas preguntas del pre-test aunque se pueden realizar algunas transformaciones para detectar si la alternativa fue eficiente y así obtener conclusiones más específicas, puesto que, en algunas ocasiones los sujetos investigados proyectan respuestas ligeras y embarazosas que no puede ser tomada como confiables.

Comparación del pre-test y el pos-test

Una de las ventajas del diseño (pre-test y pos-test) es que, es posible evaluar la evolución comparativa de los grupos, de esta manera se llegó a soluciones que partieron de conclusiones específicas y dirigidas a grupos particulares, se verificó la realidad del surgimiento del problema de estudio y por consiguiente se realizó la mediación de avance de asimilación teórico-práctico.

Al aplicar el pre-test se pudo comprobar que no aplicaban ninguna actividad lúdica para fortalecer el rendimiento académico, demostrando un bajo nivel de poca imaginación,

escasez de conocimientos, mediante el pos-test se pudo apreciar que el modelo de actividades aplicada desarrolló el nivel de conocimiento del escolar, como también la participación de cada uno de ellos a través de métodos y técnicas de estudio planteados.

Modelo estadístico entre el pre-test y pos-test

El modelo estadístico 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 de intervalos o de razón. Se simboliza por r .

El coeficiente de correlación de Pearson se calculó a partir de las puntuaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionaron 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 $+1.00$. Presentan las siguientes posibilidades:

Cuando r adquiere valores menores a $\pm 0,20$ tendremos correlación nula.

Cuando r adquiere valores menores a $\pm 0,20 \leq r < \pm 0,40$ tendremos correlación baja.

Cuando r adquiere valores menores a $\pm 0,40 \leq r < \pm 0,60$ tendremos correlación media.

Cuando r adquiere valores menores a $r \geq \pm 0,60$ tendremos correlación alta.

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

VALOR DEL COEFICIENTE DE PEARSON	GRADO DE CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES
$r=0$	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 los siguientes materiales:

- Computadora
- Fotocopias
- Cámara
- Flash memory
- Libros
- Impresora
- Internet
- Cartulina
- Marcadores

Diseño de investigación.- La investigación respondió al tipo de diseño transversal y pre-experimental por las siguientes razones:

Transversal.- Porque analiza el nivel o estado de una o varias variables en un momento dado como también lo que relaciona a un conjunto de variables en un punto de tiempo. Ya que las actividades se aplicaron en un determinado tiempo y se concluyó analizando las respuestas sobre el desarrollo del rendimiento académico.

Pre-experimental.- Se efectuó en la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja, con los estudiantes del sexto grado, que asisten normalmente a clases, donde se puso en práctica los talleres para ayudar a fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes a través de las actividades lúdicas como estrategia metodológica.

Métodos

Para el desarrollo de la presente investigación se utilizó:

- **Científico.-** es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que explicaron los fenómenos físicos del mundo y permitieron obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles para el estudiante.
- **Analítico.-** se lo aplicó para conocer los beneficios que generan las estrategias metodológicas para potenciar el fortalecimiento académico en los alumnos, ya que a través de la misma analizamos su contenido, lo cual conllevó a tomar como una actividad adecuada para que los educandos potencien su aprendizaje de manera práctica y progresiva.
- **Sintético.-** ayudó a sintetizar la parte teórica y el modelo de estrategia metodológica correcta a optimizar el rendimiento académico en los estudiantes de sexto grado.
- **Inductivo.-** empleamos el método inductivo porque establece un principio general una vez realizado el estudio y análisis de hechos y fenómenos en particular
- **Deductivo.-** sirvió como parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

Técnicas e Instrumentos

Estas técnicas sirvieron para obtener la información de los datos requeridos para el desarrollo y la culminación del presente trabajo investigativo lo cual se aplicó la observación directa, la encuestas y la encuesta estructurada.

Observación directa.- Se empleó para indagar sobre algunos aspectos como el uso de actividades lúdicas como medio para fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes de Sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco, cuyo instrumento fue guía de observación.

Encuesta.- Se utilizó para obtener información de los niños, sobre las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico y para que la docente tenga conocimiento del

beneficio que conlleva aplicarlas para un mejor aprendizaje y el instrumento usado fue la encuesta.

Quiénes	Población
Informantes	
Docente	1
Estudiantes	25
Total	26

Fuente: Docente del Sexto grado paralelo A de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Elaborado por.: Walter Patricio González Mendoza.

Determinación del diseño de investigación

La investigación respondió a un diseño de tipo descriptivo, porque, se realizó un diagnóstico para determinar, dificultades, obstáculos y obsolescencias que impiden el rendimiento académico en los discentes.

Adicionalmente con esta información se planteó un diseño experimental por cuanto intencionadamente se potencie el rendimiento académico en base a las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico a través de las modalidades de talleres, perfectamente bien determinados para sexto año de Educación Básica en un tiempo establecido de dos semanas y espacio determinado.

Proceso metodológico

La población que intervino en el presente trabajo de investigación estuvo constituida por los estudiantes y docente del establecimiento educativo.

Se teorizó el objeto de estudio en las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes de Sexto grado de Educación Básica y sus cambios mediante el siguiente proceso:

Seleccionado el grupo y conociendo su limitación en el área de matemáticas se estableció realizar actividades en base a talleres, para ello se fundamentó teóricamente en

contenidos y en estrategias metodológicas. Toda esta información está redactada de acuerdo a las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).

Para el diagnóstico de fortalecer el rendimiento académico a través de los talleres de actividades lúdicas con los estudiantes de Sexto Grado de Educación General Básica se procedió desarrollando el siguiente proceso:

- Elaboración de talleres sobre actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en el área de matemáticas
- Planteamiento de criterios e indicadores.
- Definición de lo que diagnostica el criterio con tales indicadores

Por otra parte, para descubrir el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes de Sexto Grado de Educación General Básica se ejecutó de la siguiente manera:

- Definición de estrategias para fortalecer el rendimiento académico.
- Concreción de un paradigma teórico o modelo de estrategias para fortalecer el rendimiento académico.
- Análisis procedimental de cómo funcionan las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico.

Luego de haber definido las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico se procedió a su aplicación de las mismas mediante talleres. Los talleres que se plantearon son los siguientes:

Taller 1.- Tema Números Enteros, técnica equipos y juego de la Serpiente Súmica.

Taller 2.- Tema Fracciones, técnica equipos y juego del Domino.

Taller 3.- Tema Fracciones Equivalentes, técnica equipos y juego La baraja.

Taller 4.- Tema Fracción de una cantidad, técnica divertida y juego El bingo.

Para valorar la efectividad de la aplicación de la estrategia metodológica para potenciar el rendimiento académico en los estudiantes con el siguiente proceso:

- Antes de aplicar los talleres se aplicó el Test de conocimientos, actitudes y valores sobre el desarrollo del rendimiento académico (Pre Test).
- Aplicación de los talleres.
- Aplicación del Test luego del taller. (Post Test)
- Se comparó los resultados con las pruebas aplicadas y se utilizó como artificio lo siguiente:

- Puntajes de los Pre - Test del taller (x)
- Puntajes de los Post -Test del taller (y)

- La comparación se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que 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.

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

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

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)	X²	Y²	XY
$\sum x =$	$\sum Y =$	$\sum X^2 =$	$\sum Y^2 =$	$\sum XY =$

f. RESULTADOS

Análisis e interpretación del diagnóstico aplicado a los niños y niñas del sexto grado del Subnivel Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

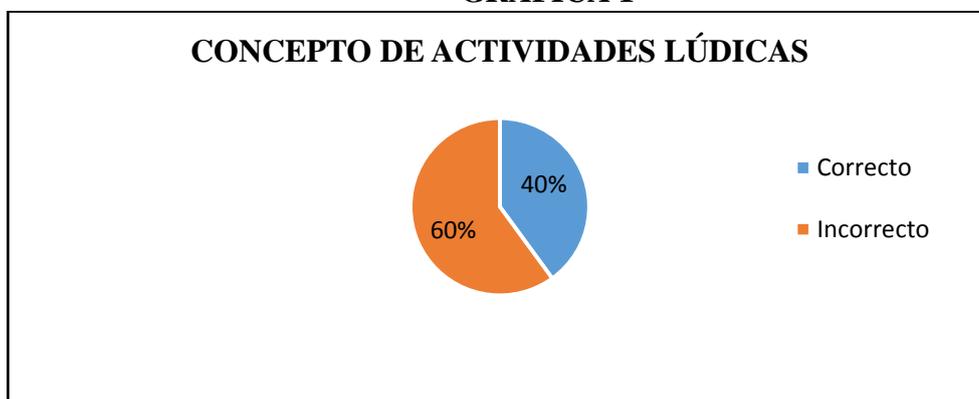
1. Señale con una (x) la respuesta que considere correcta. **¿Qué son actividades lúdicas?**

CUADRO 1

Indicadores	f	%
Correcta	10	40
Incorrecta	15	60
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

GRÁFICA 1



Tomando como referencia que el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente (Diccionario de la Real Academia. 2014).

Se obtuvo los siguientes resultados, el 60% dio una respuesta incorrecta; mientras que el 40%, contestaron correctamente.

En este contexto puedo manifestar que es de vital importancia la adaptación de estímulos que vayan relacionados con las actividades lúdicas, por tal razón, se recomienda a la maestra que dé más importancia de lo que significa las actividades lúdicas al momento de enseñar la asignatura de matemáticas contribuyendo de esta forma a aprendizajes significativo en cada estudiante que tiene a su cargo.

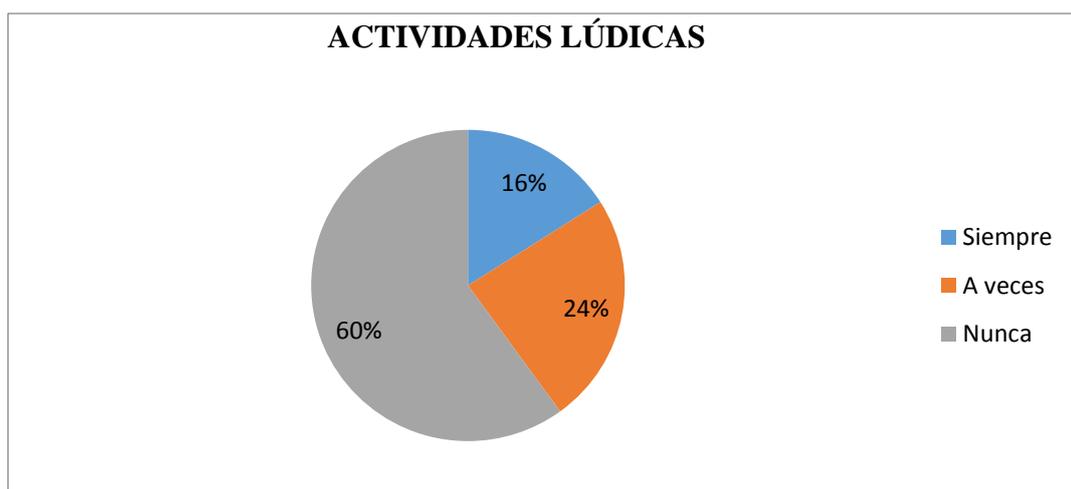
2. El docente de tu grado ¿aplica actividades lúdicas para abordar la asignatura de matemáticas?

CUADRO 2

Indicadores	f	%
Siempre	4	16
A veces	6	24
Nunca	15	60
Total	25	100%

Fuente. Encuesta aplicada a los estudiantes del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por. Walter Patricio González Mendoza.

GRÁFICA 2



Solórzano, & Tariguano, (2010) en su trabajo de investigación mencionan que con la aplicación de actividades lúdicas “favorecen el desarrollo de contenidos matemáticos en general y del pensamiento lógico y numérico en particular” (p.40).

De los resultados obtenidos en la investigación el 60% indican que nunca se emplea actividades lúdicas en el estudio de matemáticas; el 24%, señalan que a veces; y, el 16% manifiestan que siempre.

Respecto a este enunciado es preciso enseñar al estudiante desde un punto de vista dinámico, creando un ambiente armónico en el cual, el salón de clase no se convierta en algo hostil, si no que la maestra debe propiciar un espacio motivador mediante la ejecución de actividades recreativas vinculadas a los temas de clase de matemáticas propiciando de esta forma verdaderos aprendizajes en todos y cada uno de los estudiantes.

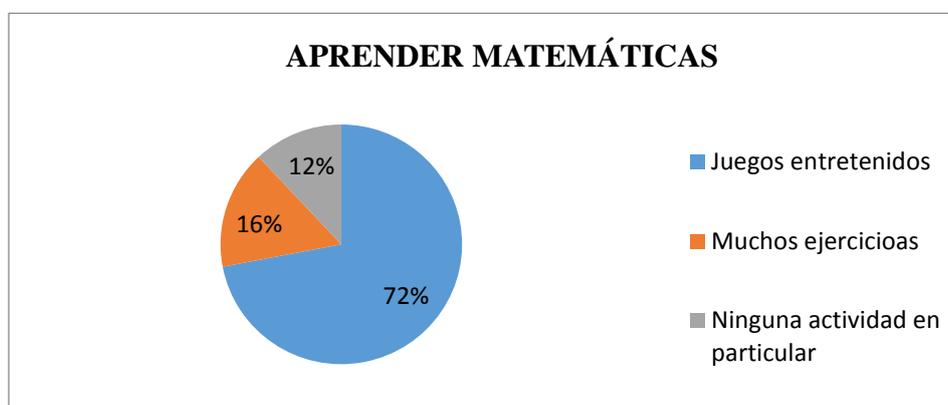
3. Aprendes matemáticas a través de: Juegos entretenidos, Muchos ejercicios, Ninguna actividad en particular.

CUADRO 3

Indicadores	f	%
Juegos entretenidos	18	72
Muchos ejercicios	4	16
Ninguna actividad en particular	3	12
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

GRÁFICA 3



En relación al enunciado que el juego es muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño: cognitivo, motriz, social y afectivo permitiendo una gran interacción entre los estudiantes (Pecci, 2010).

Con relación a esta pregunta la mayoría de los estudiantes el 72%, manifiestan que les interesa estudiar matemáticas con juegos entretenidos; mientras que el 16%, con muchos ejercicios; y, el 12%, restante con ninguna actividad en particular.

El aprendizaje es parte de la estructura de la educación y tiene una importancia fundamental para el ser humano, por lo tanto, puedo atribuir lo importante que significa la vinculación de la enseñanza de las matemáticas con actividades en donde se realice juegos entretenidos para que los niños y niñas aprendan de una forma lúdica es decir jugando, por tal razón, está en los y las docentes el preocuparse por innovar técnicas y estrategias en beneficio del desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

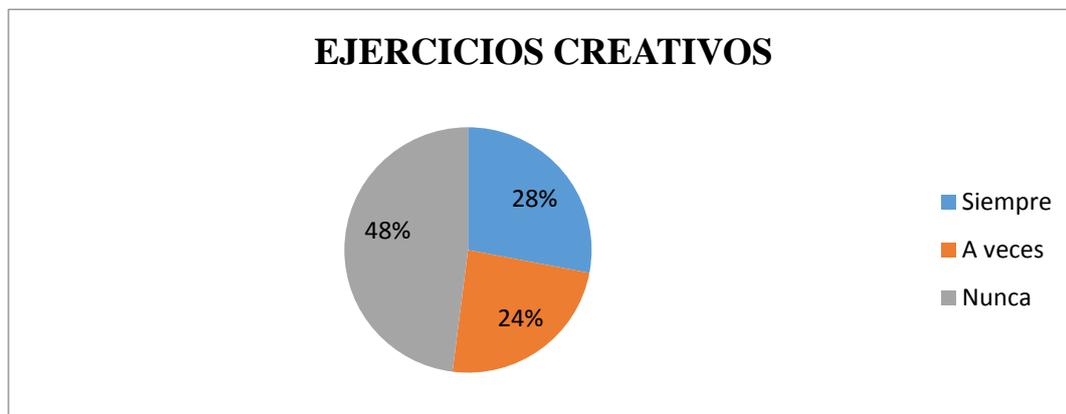
4. Tu profesor dicta su clase de matemáticas simultáneamente ¿utiliza ejercicios creativos para explicar el contenido?

CUADRO 4

Indicadores	f	%
Siempre	7	28
A veces	6	24
Nunca	12	48
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

GRÁFICA 4



Al referirnos que, las actividades lúdicas favorecen la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia. (Revista Digital 2014)

De los datos obtenidos respecto a la utilización de ejercicios creativos para abordar la asignatura de matemáticas, el 48% de los encuestados sostienen que nunca ; el 28% siempre; y, el 24% consideran que a veces.

Desde este punto de vista se debe utilizar actividades recreadoras dentro del proceso educativo para poder llegar de forma directa a los estudiantes con aprendizajes significativos, por tal razón la maestra deberá innovar en actividades y recursos que vayan asociados a procesos de estudios recreativos.

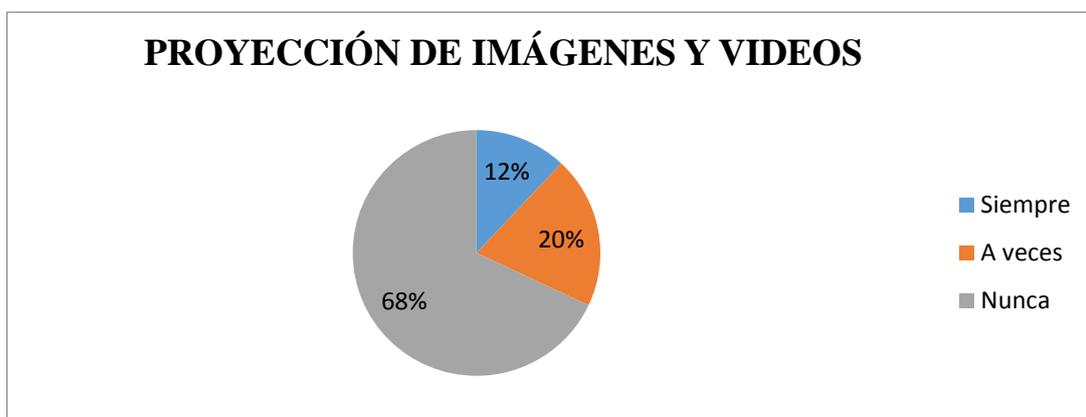
5. Tu profesor ¿ha proyectado imágenes y videos en los cuales se mencionen actividades lúdicas para tratar la asignatura de matemáticas?

CUADRO 5

Indicadores	f	%
Siempre	3	12
A veces	5	20
Nunca	17	68
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicado a los estudiantes del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

GRÁFICA 5



Solórzano, & Tariguano, (2010) “Diversificar las propuestas didácticas para conectar lo matemático con una posible realidad extraescolar” (p. 40).

Respecto a la proyección de imágenes o videos que demuestren diversas actividades que se pueden emplear en el estudio de las matemáticas de forma dinámica y lúdica, el 68% manifestaron que nunca; mientras que el 20% sostubieron que a veces; y, un 12% dijeron que siempre.

En este ámbito ay que motivarlo al estudiante en cada momento de estudio como lo afirma este autor utilizando elementos idóneos que involucren al estudiante a ser partícipe del tema de clase y para ello la maestra deberá estar actualizada permanentemente en materia de las TIC, para que pueda hacer un buen uso de este recurso didáctico a la hora de enfocarse en actividades lúdicas para el estudio de las matemáticas.

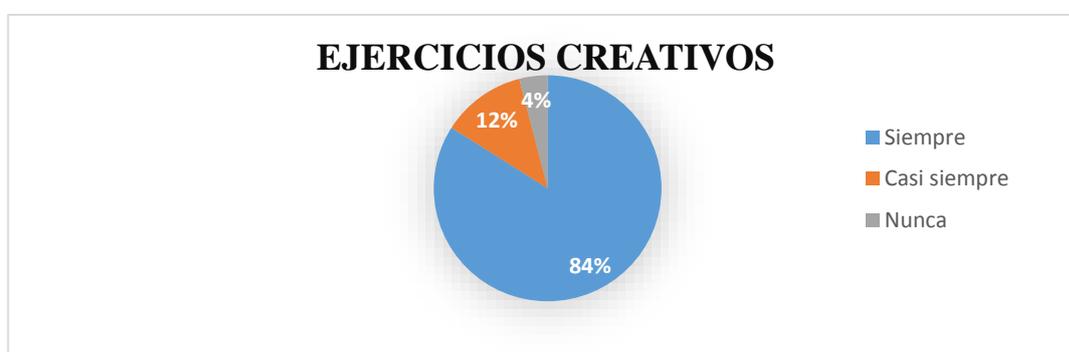
6. ¿Crees que la aplicación de ejercicios creativos por parte de tu maestra despierte tu interés por aprender matemáticas?

CUADRO 6

Indicadores	f	%
Siempre	21	84
Casi siempre	3	12
Nunca	1	4
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicado a los estudiantes del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

GRÁFICA 6



Si consideramos que, la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño (Revista Ecured, 2015).

Con respecto al interés que generan los ejercicios creativos en el aprendizaje de las matemáticas, un 84% respondieron que siempre; el 12% manifestaron casi siempre; y, el 4% indicaron que nunca.

El aprendizaje de las matemáticas a través de técnicas; divertidas, competitivas, de equipo es parte de la estructura de la educación y tiene una importancia fundamental para el ser humano. En este contexto se considera la aplicación de ejercicios creativos en el estudio de las matemáticas logrando en cierta forma que los estudiantes aprendan jugando.

Análisis e interpretación de los resultados aplicado a la docente de la Escuela de Educación Básica “Ing. José Alejandrino Velasco” de la ciudad de Loja

1. Actividades Lúdicas son: Actividades de trabajo, actividades científicas, actividades de juego.

CUADRO 7

Indicadores	f	%
Actividades de trabajo	--	--
Actividades científicas	--	--
Actividades de juego	1	100
Total	1	100%

Fuente. Encuesta aplicada a la docente del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por. Walter Patricio González Mendoza.

En las actividades recreativas participan una o varias personas, y que tienen como objetivos principales diversión y el entretenimiento de sus participantes y, hasta en algunos casos educar, lo que los vuelve una herramienta muy útil sobre todo en los primeros años de enseñanza de los niños (Revista Tipos, 2015).

De la encuesta realizada a la docente del aula se pudo constatar que identifica plenamente lo que representa las actividades lúdicas, ya que a través de ella se puede generar una serie de aprendizajes, que vinculados con una buena metodología contribuirá en aprendizajes significativos.

Por lo que está por demás mencionar la gran utilidad que representa el vincular las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, el docente de aula se queda únicamente en conocer lo que son actividades lúdicas y no las pone en práctica para abordar temáticas donde generalmente se crea un ambiente de tensión y cansancio como por ejemplo las clases de matemáticas.

2. Las actividades lúdicas se emplean como: Actividades de inicio, actividades de complemento, actividades de cierre.

CUADRO 8

	Indicadores	f	%
	Actividades de inicio	--	--
G	Actividades de complemento	1	100
	Actividades de cierre	--	--
F u	Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

Las actividades lúdicas se emplean como regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral (Revista Digital, 2014).

Con respecto a, en qué momento emplear las actividades lúdicas dentro del salón de clase la maestra supo manifestar que es conveniente su uso como complemento de un tema de estudio por lo que, demuestra un gran desconocimiento en relación a los nuevos modelos pedagógicos en materia educativa.

Es de vital importancia la ejecución de actividades lúdicas en todo momento del proceso educativo, puesto que de esta forma se lo invita al estudiante a estar siempre predispuesto a estudiar y por ende a apropiarse de los conocimientos impartidos por el docente. Por lo tanto la maestra debe recurrir a la utilización de las actividades lúdicas en todo momento de la clase para crear un escenario armónico y dinámico propicio para el estudio de las matemáticas particularmente.

**3. Considera usted que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de:
Destrezas cognitivas, razonamiento lógico y motricidad.**

CUADRO 9

Indicadores	f	%
Siempre	1	100
A veces	--	--
Nunca	--	--
Total	1	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.
Elaborado por.: Walter Patricio González Mendoza.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño: cognitivo, motriz, social y afectivo (Pecci, 2010).

Con respecto a determinar que destreza se desarrolla con la aplicación de actividades lúdicas, la docente indicó que se logra el desarrollo de destrezas cognitivas, por cuanto se afianza el tema tratado con ejercicios o actividades recreativas como menciona el Ministerio de Educación.

Se puede apreciar la poca visión por parte de la maestra de clases ya que al emplear distintas actividades lúdicas se mejora considerablemente una serie de habilidades como: cognitivas, razonamiento lógico como motricidad, indispensables recursos necesarios para dar solución a los problemas cotidianos.

4. Considera usted que el rendimiento académico, mejora con la aplicación de: deberes extra clase, adecuada interacción, actividades recreativas.

CUADRO 10

Indicadores	f	%
Deberes extra clase	1	100
Adecuada interacción	--	--
Actividades recreativas	--	--
Total	1	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Elaborado por.: Walter Patricio González Mendoza.

En tanto Nováez (citado por Reyes (2003) sostiene que el rendimiento académico “Es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica” (p. 147).

De acuerdo a los resultados obtenidos con la aplicación de la encuesta se pudo conocer la equivocada concepción que tiene la maestra de clase en relación a factores que contribuyen al fortalecimiento del rendimiento académico, puesto que determina que es fructífero el envío de tareas extra clase para robustecer lo tratado en clase.

Tomando en consideración este enunciado, se puede decir que, al contrario él envió de trabajo extra clase va a generar un ambiente cansado en donde el estudiante va a tratar de evadir sus responsabilidades y se generara una ligera despreocupación por un buen desempeño académico. Por el contrario la maestra deberá optimizar al máximo el tiempo y el salón de clase para generar aprendizajes significativos.

5. ¿Con que frecuencia utiliza actividades lúdicas en la asignatura de matemáticas?

CUADRO 11

Indicadores	f	%
Siempre	--	--
Periódicamente	1	100
A veces	--	--
Total	1	100%

Fuente: Encuesta aplicado al docente del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

Si consideramos que mediante el uso de actividades lúdicas se favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia (Revista Tipos, 2015).

Con respecto a la frecuencia con la que la maestra aplica actividades lúdicas en el área matemáticas supo mencionar que lo realiza periódicamente, lo que da a entender o cuando el tema de clases se preste para dicho propósito, lo que da a entender la poca predisposición de sobrellevar la enseñanza con actividades de carácter recreativo con lo que se contribuirá directamente al eficaz desenvolvimiento de los educandos.

Con este escrito se deja claro la idea de no presionarlo al estudiante, sino más bien, generarle un ambiente dinámico en el cual el alumno se sienta motivado a estudiar y para ello está en el docente la responsabilidad de crear espacios acordes a las necesidades de los educandos.

6. Al aplicar actividades lúdicas en clase, el rendimiento académico del estudiante se manifiesta mediante:

CUADRO 12

Indicadores	f	%
Mayor interés	1	100
Mayor tranquilidad	--	--
Cansancio	--	--
Total	1	100%

Fuente: Encuesta aplicado al docente del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Elaborado por: Walter Patricio González Mendoza.

Novaez (citado por Reyes, 2003) menciona el concepto de “Rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación” (p. 146).

Con respecto a cómo se manifiesta el rendimiento académico al aplicar actividades lúdicas, la maestra de clases enfatizó que se da en gran medida mediante un mayor interés por parte de los educados, lo que da a entender lo efectivo que resulta el uso de estas actividades en el desarrollo de un tema de clase debido a que el rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica.

En este sentido se debe afianzar la utilización de estas actividades lúdicas no solo en el salón de clase, sino también, en todo el contexto de una institución educativa para poder crear actitudes y aptitudes generadoras de confianza y puedan los estudiantes sentirse triunfadores en distintos escenarios que conlleve a formar excelentes estudiantes y sean partícipes de sus propios conocimientos.

RESULTADOS DE LOS TALLERES DEL PRE-TEST Y POS-TEST

TALLER 1 NÚMEROS NATURALES

Estrategia Serpiente Símica

Objetivo

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización de la Técnicas recreativas para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

RESULTADOS DEL TALLER 1 (PRE-TEST Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X ²	Y ²
1	4	8	32	16	64
2	5	8	40	25	64
3	6	8	48	36	64
4	5	9	45	25	81
5	4	7	28	16	49
6	3	7	21	9	49
7	5	8	40	25	64
8	6	8	48	36	64
9	3	9	27	9	81
10	5	9	45	25	81
11	6	10	60	36	100
12	4	8	32	16	64
13	3	7	21	9	49
14	2	8	16	4	64
15	5	9	45	25	81
16	2	7	14	4	49
17	4	8	32	16	64
18	5	9	45	25	81
19	3	8	24	9	64
20	4	9	36	16	81
21	5	9	45	25	81
22	5	10	50	25	100
23	3	7	21	9	49
24	5	9	40	25	81
25	4	9	36	16	81
	$\Sigma X=106$	$\Sigma Y=208$	$\Sigma XY=918$	$\Sigma X^2=609$	$\Sigma Y^2=1750$

Aplicación de la fórmula directa

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

$$r = \frac{25(918) - (106)(208)}{\sqrt{[25(609) - 106^2][25(1750) - 208^2]}}$$

$$r = \frac{22950 - 22048}{\sqrt{(15225) - 11236} (43750 - 43264)}$$

$$r = \frac{902}{\sqrt{(3989)(486)}}$$

$$r = \frac{902}{\sqrt{1938654}}$$

$$r = \frac{902}{1392}$$

$$r = 0,65$$

r=0,65 La aplicación de los talleres por más tiempo, ayudará a los estudiantes del sexto grado a desarrollar destrezas adicionales respecto al razonamiento lógico para que puedan aplicarlo en su diario vivir. Por lo tanto se mostró un mejoramiento en la solución de ejercicios con la aplicación de este taller

TALLER 2 FRACCIONES

Estrategia Dominó

Objetivo

Despertar mayor interés en los estudiantes mediante el uso de técnicas divertidas que propicien aprendizajes significativos y por ende mejoren el razonamiento lógico para que lo apliquen en su diario vivir.

RESULTADOS DEL TALLER 2 (PRE-TEST Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X ²	Y ²
1	4	8	32	16	64
2	3	7	21	9	49
3	6	9	54	36	81
4	3	8	24	9	64
5	3	7	21	9	49
6	5	8	40	25	64
7	4	6	24	16	36
8	6	9	54	36	81
9	3	8	24	9	64
10	4	7	28	16	49
11	4	10	40	16	100
12	5	9	45	25	81
13	3	8	24	9	64
14	4	7	28	16	49
15	4	9	36	16	81
16	6	8	48	36	64
17	4	9	36	16	81
18	3	7	21	9	49
19	4	8	32	16	64
20	4	7	28	16	49
21	6	9	54	36	81
22	4	8	32	16	64
23	4	8	32	16	64
24	3	8	24	9	64
25	6	9	54	36	81
	$\Sigma X=105$	$\Sigma Y=201$	$\Sigma XY=856$	$\Sigma X^2=469$	$\Sigma Y^2=1637$

Aplicación de la fórmula directa

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

$$r = \frac{25(856) - (105)(201)}{\sqrt{[25(469) - 105^2][25(1637) - 201^2]}}$$

$$r = \frac{21400 - 21105}{\sqrt{(11725) - 11025} (40925 - 40401)}$$

$$r = \frac{295}{\sqrt{(700)(524)}}$$

$$r = \frac{295}{\sqrt{366800}}$$

$$r = \frac{594}{605.6}$$

$$r = 0.98$$

r=0,98 La aplicación de este taller puso de manifiesto la mejoría presentada en los estudiantes, puesto que se logró despertar mayor interés por el estudio de las matemáticas, como un mejor desempeño en la resolución de ejercicios matemáticos.

TALLER 3 FRACCIONES EQUIVALENTES

Estrategia Barajas

Objetivo

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización de técnicas entretenidas que contribuyan a fortalecer el rendimiento académico y de esta manera pueda dar solución a los múltiples problemas cotidianos.

RESULTADOS DEL TALLER 3 (PRE-TEST Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X ²	Y ²
1	4	9	36	16	81
2	3	8	24	9	64
3	4	7	28	16	49
4	3	8	24	9	64
5	4	9	36	16	81
6	3	8	24	9	64
7	4	9	36	16	81
8	5	9	45	25	81
9	4	8	32	16	64
10	4	9	36	16	81
11	5	8	40	25	64
12	4	9	36	16	81
13	4	8	32	16	64
14	5	9	45	25	81
15	3	9	27	9	81
16	4	8	32	16	64
17	4	9	36	16	81
18	5	10	50	25	100
19	3	8	24	9	64
20	5	9	45	25	81
21	4	9	36	16	81
22	6	10	60	36	100
23	3	8	24	9	64
24	5	8	40	25	64
25	4	9	36	16	81
	$\Sigma X=102$	$\Sigma Y=215$	$\Sigma XY=884$	$\Sigma X^2=432$	$\Sigma Y^2=1861$

Aplicación de la fórmula directa

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

$$r = \frac{25(884) - (102)(215)}{\sqrt{[25(432) - 102^2][25(1861) - 215^2]}}$$

$$r = \frac{22100 - 21930}{\sqrt{(10800) - 10404)(46525 - 46225)}}$$

$$r = \frac{170}{\sqrt{(396)(300)}}$$

$$r = \frac{170}{\sqrt{101700}}$$

$$r = \frac{170}{319}$$

$$r = 0,53$$

r=0,53 La ejecución del taller contribuyó a despejar múltiples inquietudes que presentaban los estudiantes respecto a tercer bloque geométrico del área de matemáticas para que tengan nociones claras de los temas abordados en el presente taller.

TALLER 4 FRACCIÓN DE UNA CANTIDAD

Estrategia Bingo

Objetivo

Desarrollar el razonamiento lógico que contribuya al fortalecimiento del rendimiento académico los estudiantes mediante la utilización de la Técnicas creativas, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que solucionar problemas diarios.

RESULTADOS DEL TALLER 4 (PRE-TEST Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X ²	Y ²
1	6	9	54	36	81
2	5	9	45	25	81
3	4	8	32	16	64
4	3	8	24	9	64
5	4	9	36	16	81
6	5	9	45	25	81
7	5	10	50	25	100
8	5	9	45	25	81
9	4	10	40	16	100
10	5	10	50	25	100
11	3	8	24	9	64
12	4	9	36	16	81
13	5	8	40	25	64
14	4	10	40	16	100
15	3	9	27	9	81
16	4	7	28	16	49
17	4	9	36	16	81
18	3	10	30	9	100
19	4	8	32	16	64
20	4	9	36	16	81
21	6	9	54	36	81
22	6	10	60	36	100
23	4	10	40	16	100
24	5	10	50	25	100
25	4	9	36	16	81
	$\Sigma X=109$	$\Sigma Y=227$	$\Sigma XY=990$	$\Sigma X^2=495$	$\Sigma Y^2=2060$

Aplicación de la fórmula directa

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

$$r = \frac{25(990) - (109)(227)}{\sqrt{[25(495) - 109^2][25(2060) - 227^2]}}$$

$$r = \frac{24750 - 24742}{\sqrt{(12375) - 11881} (51500 - 51529)}$$

$$r = \frac{8}{\sqrt{(494) - 29}}$$

$$r = \frac{8}{\sqrt{465}}$$

$$r = \frac{8}{21,5}$$

$$r = 0,47$$

r=0,47 La aplicación de este taller puso de manifiesto la mejoría presentada en los estudiantes, puesto que se logró despertar mayor interés por el estudio de las matemáticas, como un mejor desempeño en la resolución de ejercicios matemáticos.

g. DISCUSIÓN

Objetivo específico 2. Diagnosticar las dificultades y factores que impiden el rendimiento académico en los estudiantes de sexto grado.

Informantes	Indicadores negativos				Indicadores positivos		
	Criterio	Deficiencia	Obsolescencia	Necesidades	Teneres	Innovaciones	Satisfactores
ESTUDIANTES	1. ¿Qué son actividades lúdicas?	88% desconoce el concepto de actividades lúdicas.	Aplicación de un modelo tradicional de estudio.	Actividades que les permitan estudiar de forma activa y dinámica.	12% conoce el significado de actividades lúdicas y no demuestran confusión.	Utilizando actividades lúdicas acorde a, la edad, año, ambiente y necesidad del escolar se genera aprendizajes significativos.	Con la aplicación de actividades lúdicas se motiva al escolar a interesarse más pro el estudio.
	2.El docente de tu grado ¿aplica actividades lúdicas para abordar la asignatura de matemáticas?	60% dan a conocer que no se aplica actividades lúdicas en el estudio de las matemáticas.	Inadecuada metodología en el estudio de las matemáticas.	Desconocimiento acerca de actividades creativas que faciliten un mejor aprendizaje.	16% de los estudiantes relaciona el estudio de las matemáticas con juegos cotidianos.	El docente debe usar juegos recreativos para fortalecer el conocimiento de sus educandos.	Mediante los juegos recreativos se fortalece el razonamiento lógico de los educandos.
	3.Aprendes matemáticas a través de: a.juegos entretenidos b.muchos ejercicios c.ninguna actividad en particular	72% mencionan que aprenden matemáticas de forma tradicional es decir sin ninguna actividad entretenida	La enseñanza de matemáticas se da de forma tradicional y no llama la atención del niño.	Se debe mejorar el uso de las actividades lúdicas dentro del área de matemáticas para no causar aburrimiento en el estudiante.	16% mencionan que aprenden matemáticas a través de ejercicios de razonamiento.	Adaptar juegos entretenidos en cada actividad realizada dentro del salón de clase será el éxito de mejorar el conocimiento del escolar.	Con juegos entretenidos en cada actividad dentro del salón de clase se contribuye en un mejor rendimiento académico.

<p>4. Tu profesor mientras dicta su clase de matemáticas ¿utiliza ejercicios creativos para explicar el contenido?</p>	<p>48% de los escolares no han recibido clases mediante juegos creativos lo que conlleva a generar aburrimiento en las clases de matemáticas.</p>	<p>Su docente no utiliza actividades diferentes para un mejor el aprendizaje en el escolar.</p>	<p>Se debe renovar las estrategias metodológicas para despertar el interés del escolar en su rendimiento académico.</p>	<p>28% de los escolares reconocen que realizan ejercicios recreativos para una mejor comprensión del contenido que su docente da a conocer.</p>	<p>Empleando buenas estrategias metodológicas los docentes logra obtener la atención del escolar y mejora el rendimiento académico.</p>	<p>El buen uso de estrategias metodológicas contribuye directamente en el buen desempeño escolar y por ende se mejora el rendimiento académico.</p>
<p>5. Tu profesor ¿ha proyectado imágenes y videos en los cuales se mencionen actividades lúdicas para tratar la asignatura de matemáticas?</p>	<p>68% de los discentes señalan que su docente no utiliza videos ni imágenes y el 20% de los niños recuerdan que en ciertas ocasiones su docente ha utilizado este material didáctico.</p>	<p>El poco conocimiento de las TIC limita al docente utilizar recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los niños.</p>	<p>Pese a existir diversos materiales audiovisuales que sirven como guía para mejorar la enseñanza de los educandos, estos no son empleadas por la docente.</p>	<p>12% indica que su docente si ha utilizado recursos tecnológicos como son videos e imágenes que proporcionaron una mejor comprensión en los temas de clases explicados.</p>	<p>El buen uso de material audiovisual proporciona un ambiente ameno y fortalecer el rendimiento académico de un niño.</p>	<p>El buen manejo de recursos audiovisuales proporciona un ambiente idóneo para trabajar temas de clase brindando aprendizajes significativos a los estudiantes.</p>
<p>6. La aplicación de ejercicios creativos por parte de tu maestra ¿despierta tu interés por aprender matemáticas?</p>	<p>12% sostienen que los ejercicios empleados por la maestra no despiertan ningún interés.</p>	<p>Los ejercicios son realizados de forma tradicional muy repetitivos y antes de interesar al niño generan cansancio y aburrimiento.</p>	<p>El docente debe innovar recursos didácticos que utiliza como base para mejorar el rendimiento académico de sus educandos.</p>	<p>84% aluden que su maestro utiliza ejercicios que proporcionan un aprendizaje eficaz y por consiguiente mejora su rendimiento académico en matemáticas.</p>	<p>Renovando el material didáctico utilizado con los estudiantes se propicia un buen desempeño académico</p>	<p>Mejorando el material didáctico para la enseñanza-aprendizaje del alumno se logrará el beneficio que se quiere propiciar a cada escolar.</p>

Informantes	Criterio	Indicadores negativos				Indicadores positivos	
		Deficiencia	Obsolescencia	Necesidades	Teneres	Innovaciones	Satisfactores
DOCENTE	1. Actividades Lúdicas son: a. Actividades de trabajo b. Actividades científicas c. Actividades de juego	No realiza actividades donde el discente puede recrearse y compartir con otro niño.	Las dificultades que presentan en el salón de clases se mutilan las actividades lúdicas.	Falta de motivación y practica en desarrollar actividades que fomenten el rendimiento académico.	100% el docente alega que una actividad lúdica es un juego y no presenta confusión.	A través de las actividades que docente propone le ayuda a mejorar el rendimiento académico del escolar.	Con la aplicación de actividades acordes para el escolar se logra obtener un óptimo aprendizaje en el escolar.
	2. Las actividades lúdicas se emplea como: a. Actividades de inicio b. Actividades de complemento c. Actividades de cierre	El docente crea su plan de clases sin tomar en cuenta las actividades lúdicas que puede desarrollar en clases.	No se desarrolla cronograma de actividades. Como se conoce los juegos sirven de base para que los niños expresen sus sentimientos y el docente no se lo permite.	No existe flexibilidad en cada actividad planteada en el proceso educativo.	100% demuestra el docente que una actividad lúdica sirve de complemento para que el escolar asimile el conocimiento.	Al cambiar las típicas clases mediante actividades lúdicas el docente obtiene un ambiente escolar propicio para el niño.	Con la buena aplicación de una actividad se mejora el desarrollo de aprendizaje del discente.
	3. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de: Destrezas cognitivas Razonamiento lógico Motricidad. a. Siempre b. A veces c. Nunca	100% manifiesta que las actividades lúdicas en ocasiones colaboran en el aprendizaje de los escolares.	Es preocupante conocer que no utilizan actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje.	Se debe emplear juegos en el aprendizaje del discente porque sirve de medio para una excelente comprensión de un tema a tratar.	Conociendo en que se basa las actividades lúdicas podrá ayudarse como medio para desenvolvimiento de su clase.	En el uso debido de una actividad para el desarrollo de la clase debe ser tomado de acuerdo a las necesidades que presente el alumno y en el ambiente que se desarrolle.	Si utiliza el juego como recurso didáctico de forma precisa y lo aplica en el momento oportuno será el éxito para el conocimiento que debe poseer el niño.

<p>4. Considera usted que el rendimiento académico mejora con la aplicación de:</p> <p>a. Deberes extraclase b. Adecuada Interacción c. Actividades lúdicas</p>	<p>100% menciona la docente que las tareas extra clases ayuda a mejorar el rendimiento académico.</p>	<p>Conocer que las actividades extra clases sirve como progreso en el rendimiento académico del niño, es insólito, debido a que si ejecutara juegos en el desarrollo de la clase colabora con la interacción de maestro a discente y viceversa.</p>	<p>Necesita el docente conocer recursos didácticos como colaboradores en el desarrollo de la clase.</p>	<p>Empleando recursos para colaborar con la calidad educativa que quiere brindar a su escolar, se evitaría de tareas extraclases.</p>	<p>Al emplear recursos que fortalecen la clase como las actividades lúdicas mejora el conocimiento del alumno de manera que él será quien propicie su propio conocimiento.</p>	<p>Con la ayuda de juegos para el progreso de la clase se evitaría el de enviar tareas extraclases, debido a que el escolar está inmerso con la actividad, de manera que recrea y evidencia su conocimiento.</p>
<p>5. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas en la asignatura de matemáticas?</p> <p>a. Siempre b. Periódicamente c. A veces</p>	<p>100% da a conocer la maestra que no usa frecuentemente los juegos porque no los cree necesarios.</p>	<p>No utilizar juegos en un tema de clases se está privatizando al escolar de explorar y crear su aprendizaje.</p>	<p>Es necesario que dentro del salón de clases se cree un ambiente propicio en la enseñanza del estudiante.</p>	<p>El docente debe poseer conocimiento el desarrollo de actividades lúdicas para que coadyuven con el desenvolvimiento de su clase.</p>	<p>Toda persona debe cambiar su estilo de aprendizaje y más si es un niño que es propio creador de su conocimiento.</p>	<p>Cambiando los medios didácticos empleados en la enseñanza del escolar se evidenciaría el rendimiento académico del mismo.</p>
<p>6. Al aplicar actividades lúdicas en clase, el rendimiento académico del estudiante se manifiesta mediante:</p> <p>a. Mayor interés b. Mayor tranquilidad c. Cansancio</p>	<p>Los recursos empleados no son acorde a la necesidad y habilidades del escolar.</p>	<p>El material que usa es obsoleto y monótono al momento de desarrollar una actividad.</p>	<p>Se vuelven rutinarias el planteamiento de una estrategia obstruyendo la atención de un discente.</p>	<p>100% Con el buen uso de actividades lúdicas los estudiante demuestran interés por el tema a tratar.</p>	<p>Se debe considera el juego como medio de colaboración para impartir una tema de clase porque se cambia la rutina del escolar y su progreso será fructífero.</p>	<p>Cambiar el ambiente en que estudia o se enseña al escolar se evitara el aburrimiento del discente.</p>

APLICACIÓN Y VALORACIÓN DE LOS TALLERES COMO ALTERNATIVA

Síntesis de la r de Pearson

CUADRO DE DISCUSIÓN		
Alternativa	Estrategia de guía de aplicación	Valoración de coeficiente de Pearson
<p>ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO "A" EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ING. JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015</p>	<p>Taller 1: Números enteros</p> <p>Taller 2: Fracciones</p> <p>Taller 3: Fracciones Equivalentes</p> <p>Taller 4: Fracción de una cantidad.</p>	<p>r(x,y)= correlación positiva alta de 0,65</p> <p>r(x,y)= correlación positiva alta de 0,98</p> <p>r(x,y)= correlación media de 0,53</p> <p>r(x,y)= correlación media de 0,47</p>

h. CONCLUSIONES

- Existe desconocimiento por parte de la docente respecto a la fundamentación teórica sobre actividades lúdicas para trabajar la asignatura de matemáticas y por consiguiente fortalecer el rendimiento académico de los educandos.
- Mediante el diagnóstico realizado se determinó que la mayoría de estudiantes desconocen sobre actividades creativas propicias para el estudio de las matemáticas que ayudan a fortalecer el rendimiento académico.
- Existen diversas actividades lúdicas que fortalecen el rendimiento académico como: serpiente súmerica, dominó, barajas, bingo, que ayudan a superar las deficiencias presentadas en los estudiantes del sexto grado paralelo “A” a la hora de tratar la asignatura de matemáticas.
- La aplicación de las actividades lúdicas mediante los talleres alternativos evidenció una notable mejoría respecto al razonamiento lógico en todos los estudiantes que fueron partícipes de esta actividad.
- La valoración de efectividad de la aplicación de talleres sobre actividades lúdicas mediante la correlación con la r de Pearson tiene una correlación de 0.65 mayor que cero, lo que significa que se logró fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes del sexto grado.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la docente fundamentarse teóricamente sobre actividades lúdicas que contribuyan al fortalecimiento del rendimiento académico de los niños y niñas de sexto grado de Educación Básica.
- A los docentes del establecimiento que realicen diagnósticos permanentes sobre dificultades y falencias que influyan en el bajo rendimiento académico para que pueda intervenir de forma oportuna a un mejor desarrollo cognoscitivo en los estudiantes.
- La docente debe aplicar continuamente actividades lúdicas acordes a las capacidades de sus estudiantes para que de esta manera mejoren el razonamiento lógico y por ende fortalezcan el rendimiento académico en el área de matemáticas.
- La docente debe emplear los talleres utilizados por el investigador para que los estudiantes se motiven y se interesen por el estudio de las matemáticas de manera activa y dinámica y de esta forma se fortalezca el rendimiento académico.
- A la docente del aula que al momento de aplicar un taller, se utilice la correlación de Pearson para conocer la efectividad de la actividad aplicada y se pueda generar aprendizajes significativos.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Almaguer, T. (1998). El desarrollo del alumno: características y estilos de aprendizaje. Lima-Perú.
- Alcalay, L. y Antonijevic. Variables efectivas, México, Revista Educativa, Trillas,
- Caffrey, H. (27-06-2013). Taller. Recuperado de <http://es.slideshare.net/hayleycaffrey/taller-23597484>
- Chadwick, (1979) referido por Reyes, Y. N. (2003). Relación entre el Rendimiento Académico, la Ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad. Tesis previa a la obtención del título de licenciada en Educación Parvularia. Universidad Nacional Mayor de San MARCOS. Lima Perú.
- De Giraldo, L. M. Clima Escolar: percepción del estudiante. Colombia 2011 disponible en Web <http://colombiamedica.univalle.edu.co/Vol31No1/clima.html>
- Diccionario de la Real Academia.
- Figueroa, C. (2004. p. 25) aludido por Nerice, I. (2005). Hacia una Didáctica General y dinámica.
- Goleman, D, Inteligencia emocional. New York, 1996 Batam Books.
- García, A. & Llul, J. (2009). Juego infantil y su metodología. Editorial Editex.
- Hernan & Villaroel citados por Marquez, E. (1987). Curso de hábitos de estudio y autocontrol. México, Editorial Trillas.
- López, E. (2012) “Autopercepción del rendimiento académico en estudiantes mexicanos” Revista mexicana de investigación educativa, Vol. 13 Número 1.
- Nováez, (1986) citado por Reyes, Y. N. (2003). Relación entre el Rendimiento Académico, la Ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad. Tesis previa a la obtención del título de licenciada en Educación Parvularia. Universidad Nacional Mayor de San MARCOS. Lima Perú.
- Ontario, Gómez y Molina citados por García, P. (2013). “JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA”-. Previo a conferirle en el grado académico de: Licenciada El título de: Pedagoga con Orientación en Administración y Evaluación Educativas- Quetzaltenango-Guatemala.

Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango.

- Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.
- Palacios, A. (2010). Tecnicas Lúdicas. Recuperado de: http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word__Tema_.pdf
- Rodriguez, J. (2012). Guía de Elaboración de Diagnostico.
- Revista Digital. Buenos Aires, Año 19, N° 196, Septiembre de 2014. <http://www.efdeportes.com/>
- Revista Educación. (05-06-2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44031103.pdf>
- Revista EcuRed. (29-11-2015). Rendimiento Académico Recuperado de http://www.ecured.cu/Rendimiento_acad%C3%A9mico
- Revista TIPOS. (24-05-2015). Lúdica y juego de la infancia. Recuperado de <http://www.tipos.co/tipos-de-juegos/>
- Solórzano, J. & Tariguano, Y. (2010). Actividades Lúdicas para Mejorar El Aprendizaje de la Matemática. Proyecto de Grado Previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica. UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO. Milagro- Ecuador. p. 40.
- Scarón, G. (1985). EL diagnóstico. Argentina: Editorial Humanitas
- Vigy, J. L. (1986): Organización cooperativa de la clase. Talleres permanentes con niños de 2 a 7 años. Madrid, Cincel.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO "A" EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING: JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO" DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014-2015.

Proyecto de tesis previo a la obtención de Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica

AUTOR Walter Patricio González Mendoza

ASESORA DEL PROYECTO Dra. Mg. Sc. Esthela Marina Padilla Buele

Año lectivo

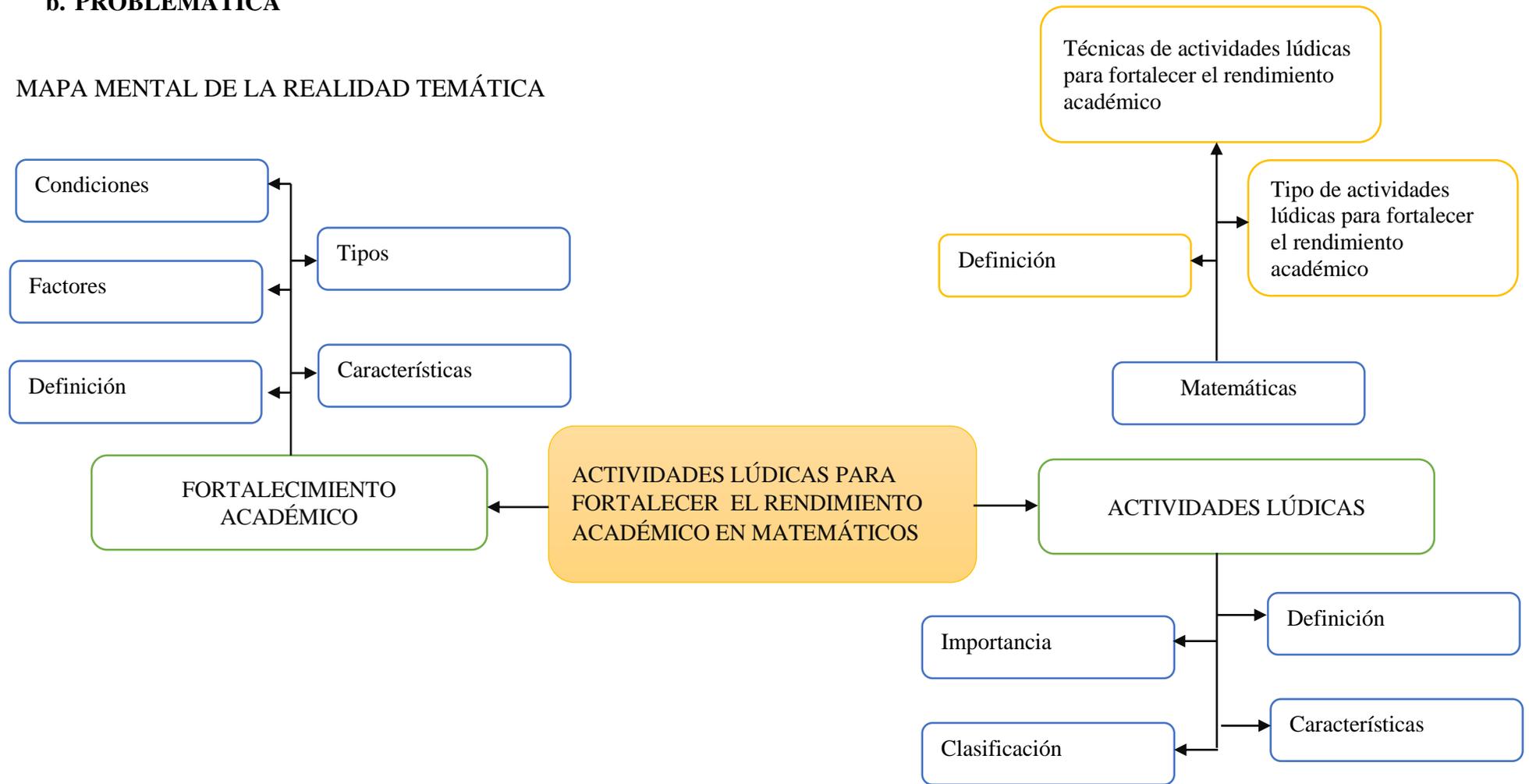
2015

a. TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO PARALELO “A” EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING: JOSÉ ALEJANDRINO VELASCO” DE LA PARROQUIA SUCRE DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO ACADÉMICO 2014-2015.

b. PROBLEMÁTICA

MAPA MENTAL DE LA REALIDAD TEMÁTICA



- **Delimitación de la realidad temática**

Temporal: Periodo 2014 – 2015

Beneficiarios: 25 estudiantes de sexto grado

Institucional: Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco

- **Delimitación institucional**

Para efectuar el presente trabajo investigativo el cual es de carácter formativo. Se ha elegido el sexto grado de Educación General Básica paralelo “A” sección matutina de la Escuela de Educación Básica “Ing. José Alejandrino Velasco” de la ciudad de Loja, en el periodo 2014–2014, la cual se encuentra ubicada en el Barrio Celi Román calle Carlos Román y Aurelio Guerrero, fue creado en el periodo presidencial del Dr. José María Velasco Ibarra en el año de 1968 mediante la siguiente descripción.

En la ciudad de Loja y el país al desarrollarse la infraestructura y administrativa, material y humana en educación, al par con la creación de nuevos establecimientos educativos, entran en su denominación nombres de personajes importantes que han sido dirigentes, representantes de las diversas sociedades, que a través del tiempo se han desarrollado y han conformado las diferentes etapas de nuestra historia nacional.

En este contexto la mayor parte de establecimientos que cumplen labor educativa tienen nombres de patriotas, luchadores promotores, mandatarios, científicos, maestros, escritores, religiosos y un sin número de nombres extranjeros. En estas consideraciones al crearse nuestra escuela y sobre todo al recibir los beneficios de la construcción del edificio, dispuesto por el Dr. José María Velasco Ibarra, presidente de la república. Los maestros, padres de familia y el comité central Velasquista de Loja, solicitan a las autoridades denominar a este plantel con el nombre de José Alejandrino Velasco padre del presidente de la república.

En honor a la noble personalidad del Ing. José Alejandrino Velasco Sarda cuyo nombre enaltece a nuestra escuela que sin distinción de ninguna naturaleza ofrece servicios educativos de calidad y útil a la niñez de la ciudadela Manuel Pinzano y todos sus barrios aledaños pertenecientes a la parroquia sucre de la ciudad de Loja. Ofrece una

educación liberadora, laica, cargada de virtudes morales, éticas, cívicas y humanas que robustecen la nacionalidad, el pensamiento y la actitud positiva para una integración al trabajo como al convivir ciudadano y al servicio común que tanto necesita esta sociedad en vías de desarrollo.

Nuestra escuela se creó en el año de 1968 cuyo director de educación fue el Dr. Vicente Vélez Ledesma. Funciono en la casa de la Sra. Mercedes Astudillo viuda de Ortega, ubicado en las calles Bernardo Valdivieso entre Quito e Imbabura cuyo director del establecimiento fue el Sr. Luis Cuenca, En un principio fue de sexo masculino con seis grados y la presencia de los profesores: Berta Paladines, Beatriz Costa, Humberto Fernández, Lidia Martínez y Galo Rojas.

Los años subsiguientes transcurren sin mayor novedad, con el objetivo de mejorar día a día en beneficio de los estudiantes que forman parte de la institución. Es así que en el año de 1975 se inauguró su planta física propia con un acto especial el mismo que está ubicado en el barrio Celi Román.

En el año de 1982 la escuela se divide en dos secciones: matutino y vespertino con dos directores y dos plantas docentes. Para el año de 1983 se crea el jardín de infantes anexo a la escuela por gestiones del Dr. Lizardo Ojeda Soto el mismo que conto con 40 alumnos.

Durante algunos años se fueron incorporando varios maestros y maestras que aportaban con la enseñanza de los estudiantes de la escuela, sin embargo poco a poco fueron disminuyendo el número de alumnos por lo que en el año 2004 el Dr. Lizardo Ojeda Soto director de la escuela solicita a los organismos competentes que este establecimiento se transforme en unidad mixta habiéndose matriculado 58 mujeres y 206 varones.

Actualmente después de una extensa labor educativa en beneficio de los estudiantes alejandrinos la escuela no cuenta con un director titular sino que esta dignidad recae temporalmente en el Dr. Galo Vinicio Cueva Figueroa. La misma que cuenta con niveles de educación inicial uno e inicial dos, educación pre básica, educación general básica con un total de 403 estudiantes en toda la Unidad Educativa, con un promedio de

28 alumnos por aula cuenta con un docente por cada año de estudio. Los mismos que tienen una buena relación en el ámbito laboral y social.

- **Situación de la realidad temática**

Después de conocer los datos del establecimiento con el que se va a realizar el proyecto de investigación, se aplicó una encuesta a docente y alumnos para saber si en este establecimiento existen alguna deficiencia, falencia o carencia de conocimientos; y pude reconocer las siguientes falencias.

La encuesta permitió determinar que los estudiantes en un 50% desconocen acerca de la utilidad que se le dan a las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje y cómo estos contribuyen al fortalecimiento del rendimiento académico. Por lo que es conveniente dar a conocer diversas actividades lúdicas que vayan encaminadas a establecer un espacio adecuado y dinámico para abordar los temas relacionados con las matemáticas.

El 55% de los estudiantes encuetados manifiestan que el docente a veces utiliza actividades recreativas para adentrarse en las clases de matemáticas. Por lo que es necesario que siempre se utilice actividades recreativas que estimulen la incorporación de los estudiantes a las clases de matemáticas ya que, de esta forma el ambiente de trabajo se convertirá en un escenario apropiado y apto para que se mantenga un ritmo de trabajo claro y preciso.

Un 90% de los estudiantes manifiestan que les gustaría abordar os temas de matemáticas utilizando actividades lúdicas, puesto de esta manera se convertiría el aula en un espacio propicio e idóneo para que las clases de matemáticas no sean aburridas y por el contrario sean un lugar de incentivo al desarrollo del razonamiento lógico indispensable en el proceso académico.

Así mismo respecto a la aplicación de ejercicios creativos en la clase de matemáticas el 60 de los estudiantes manifiestan que se los aplica a veces por lo que resulta indispensable que se emplee con más frecuencia dichos ejercicios, puesto que, de esta manera se fomentara el razonamiento lógico sin caer en un ambiente de cansancio, sino

que, al contrario se estimulara la permanencia del estudiante en el salón de clase, lo que conllevará de forma concreta al aprendizaje significativo.

De la misma forma refiriéndonos a la proyección de imágenes y videos de carácter lúdico para abordar las clases de matemáticas el 90% de los estudiantes encuestados sostienen que no se emplea este tipo de recurso por parte de la docente del aula, lo que determina que es indispensable recurrir a la aplicación de este recurso didáctico, puesto que el empleo de las TIC resulta muy conveniente para abordar cualquier tema de clase, y en relación con las matemáticas resultaría muy conveniente aplicarlo en el desarrollo de problemas prácticos en el diario vivir.

Po otra parte el 98% de los estudiantes requieren de la utilización de ejercicios creativos para despertar el interés por las matemáticas ya que de esta forma se lograría un desenvolvimiento adecuado y fructífero en los educandos a la hora de desarrollar ejercicios matemáticos que contribuirán al logro de aprendizajes significativos y estos a la vez serán aplicados en el accionar diario en beneficio de los y las estudiantes.

- **Pregunta de investigación**

De esta situación problemática se deriva la siguiente pregunta de investigación: **¿Las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento del rendimiento académico, en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la escuela Ing: José Alejandrino Velasco de la parroquia sucre de la ciudad de Loja en el periodo académico 2014-2015?**

c. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo está centrado dentro de la temática *actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes del sexto grado paralelo “a” en el área de matemáticas*, se plantea conocer las deficiencias que tienen los niños y niñas a la hora de tratar la asignatura de matemáticas en el sexto año de Educación Básica ing. “José Alejandrino Velasco”

Este proyecto se justifica por que mediante los resultados que se obtengan me permitirá acercarme a la problemática de forma real y directa, para construir una propuesta alternativa con fundamentación teórica y metodología en relación a los objetivos planteados.

La falta de utilización de actividades lúdicas para abordar la asignatura de matemáticas incide de manera negativa en los estudiantes, les ocasiona cansancio y no les permite incentivar el interés por las matemáticas.

Es importante porque me permitirá conocer y desarrollar nuevas formas, estrategias y técnicas durante el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, para aportar con el aprendizaje significativo que mejore la calidad de la educación en nuestra provincia Loja y por consiguiente de nuestro país.

Es de actualidad, porque contribuye a despertar y desarrollar el razonamiento lógico para actuar de forma independiente en la solución de problemas cotidianos, que cada estudiante enfrenta en el diario vivir.

Debido al permanente interés que tiene la Universidad Nacional de Loja. Como Centro de Educación Superior por motivar a los futuros profesionales que se forman en las aulas, con conocimientos académicos y científicos, espíritu socio-humanista e investigativo y para que tomen conciencia de los diversos problemas que aquejan la Educación General Básica, como a los estudiantes de la carrera de Educación Básica me siento comprometido con el desarrollo íntegro de los estudiantes.

Este trabajo es posible de efectuarse porque cuento con la colaboración de las autoridades, profesora y estudiantes de la escuela “José Alejandrino Velasco”, con el asesoramiento académico de los docentes de la Universidad Nacional de Loja y con los recursos financieros necesarios para la realización del proyecto de acuerdo a lo establecido en el cronograma propuesto.

d. OBJETIVOS

General

- Aplicar actividades lúdicas en los estudiantes de sexto grado como alternativa para fortalecer el rendimiento académico.

Específicos

- Fundamentar teóricamente con contenidos científicos lo relacionados al rendimiento académico y las actividades lúdicas.
- Diagnosticar las dificultades y factores que impiden el rendimiento académico en los estudiantes de sexto grado.
- Crear un modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas.
- Aplicar un modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico.
- Valorar la efectividad de aplicación del modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de matemática.

e. MARCO TEÓRICO

CONTENIDOS

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Definición

Características

Factores de Rendimiento Académico

Tipos de Rendimiento Académico

Condiciones del rendimiento de rendimiento académico

Diagnosticar las dificultades, obstáculos y obsolescencia que impiden el rendimiento académico en los estudiantes de sexto grado.

¿Qué es el diagnóstico?

¿Qué es rendimiento académico?

¿Cómo se diagnostica las dificultades en el Rendimiento Académico?

Tipos de factores que impiden el Rendimiento Académico.

Plantear estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas.

Actividades Lúdicas

¿Qué es una actividad?

Definición de actividad Lúdica

Importancia de las actividades lúdicas

Características de las actividades lúdicas

Clasificación de las actividades lúdicas

Matemáticas

Definición

Características de las actividades lúdicas en las matemáticas

Tipos de actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en matemáticas.

Técnicas de actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en matemáticas.

Aplicar un modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas.

Taller educativo

Definición del taller

Descripción de los cuatros talleres con actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico.

Taller 1

Taller 2

Taller 3

Taller 4

Valorar la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en la asignatura de matemática.

CONTENIDO

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Definición

Según Herán y Villarroel (citados por Marquez,1987), menciona al rendimiento académico como “forma operativa y tácita afirmando que se puede comprender el rendimiento previo como el número de veces que el estudiante ha repetido uno o más cursos”. (p.27)

En tanto Nováez (1986) citado por Reyes (2003), sostiene que el rendimiento académico “es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica”. (p. 24)

Chadwick (1979) referido por Reyes (2003) define el rendimiento académico como:

La expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. (p. 24)

Características del rendimiento académico

Almaguer (1998) en su obra señala las características del rendimiento del siguiente modo:

- a) Es dinámico ya que el rendimiento académico está determinado por diversas variables como la personalidad, actitudes y contextos, que se conjugan entre sí.
- b) Es estático porque alcanza al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento, evidenciado en notas. (p. 65)

Factores del rendimiento académico

Sobre los factores asociados al rendimiento académico están:

- **Determinantes personales** En los determinantes personales se incluyen aquellos factores de índole personal, cuyas interrelaciones se pueden producir en función de variables subjetivas, sociales e institucionales.
- **Determinantes sociales.** Son aquellos factores asociados al rendimiento académico de índole social que interactúan con la vida académica del estudiante, cuyas interrelaciones se pueden producir entre sí y entre variables personales e institucionales.
- **Determinantes institucionales:** como componentes no personales que intervienen en el proceso educativo, donde al interactuar con los componentes personales influye en el rendimiento académico alcanzado, dentro de estos se encuentran: metodologías docentes, horarios de las distintas materias, cantidad de alumnos por profesor, dificultad de las distintas materias entre otros que seguidamente se abordarán en forma individual. Los elementos que actúan en esta categoría son de orden institucional, es decir condiciones, normas, requisitos de ingreso, requisitos entre materias, entre otros factores que rigen en la institución educativa (Revista Educación, 2007).

Tipos de Rendimiento Académico

Figuroa (2004) clasifica al Rendimiento Académico en dos tipos, estos son:

- **Rendimiento Individual**
Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc.
- **Rendimiento Social**
La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa. (p.25)

Condiciones del Rendimiento Académico

Según varios autores tres factores que se vinculan directamente con el rendimiento académico, como se explican a continuación:

- **La motivación.-** es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta. “Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto comprende elementos como la autovaloración, auto concepto, etc” (Alcalay, L.y Antonijevic, 2007: 144).
- **El autocontrol.-** Las teorías de atribución del aprendizaje relacionan el locus de control, es decir, el lugar de control donde la persona ubica el origen de los resultados obtenidos, con el éxito escolar (Goleman, 1996: 72).
- **Las habilidades sociales.-** Al hacer mención a la educación, necesariamente hay que referirse a la entidad educativa y a los diferentes elementos que están involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje como los estudiantes, la familia y el ambiente social que lo rodea. Levinger (citado por De Giraldo (2011)

Diagnosticar las dificultades y factores que impiden el rendimiento académico en los estudiantes de sexto grado.

¿Qué es diagnóstico?

El diagnóstico es un juicio comparativo de una situación dada con otra situación dada ya que lo que se busca es llegar a la definición de una situación actual que se quiere transformar la que se compara, valorativamente con otra situación que sirve de norma o pauta (Scarón, 1985: p. 26).

¿Qué es rendimiento académico?

El rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo (Revista EcuRed, 2015).

¿Cómo se diagnostica las dificultades en el Rendimiento Académico?

La revista Colombia aprende (2015) menciona las dificultades que presentan los escolares en el Rendimiento Académico:

- Tarda más que la mayoría de los niños en hablar,
- Presenta problemas de pronunciación,
- Tiene vocabulario pobre,
- Muestra dificultad para aprender colores, formas, números,
- Presenta dificultades en la coordinación visomotora (dibujos pobres, mal realizados de acuerdo con su edad),
- Presenta dificultades de concentración y atención (por ejemplo, no termina las tareas),
- Su atención es variable,
- No recuerda instrucciones,
- Le cuesta organizar su actividad,
- Actúa como si tuviese un "motor" interno que no para (caso de hiperactividad)

Tipos de factores que impiden el Rendimiento Académico.

De acuerdo a López (2012) da a conocer los factores que impiden el desarrollo del Rendimiento Académico clasificados en cuatro categorías generales:

- **Factores fisiológicos:** Hay deficiencias físicas en los órganos de los sentidos, principalmente en la vista y en la audición.
- **Factores pedagógicos:** Son aquellos que tienen que ver directamente con la enseñanza, donde se incluyen a los maestros y a las instituciones.

- **Factores psicológicos:** Algunos estudiantes presentan desordenes en sus funciones psicológicas, por ejemplo, en la percepción, memoria y conceptualización.
- **Factores sociológicos:** Se refieren a los aspectos como el tipo de medio ambiente que rodea al alumno, la importancia que se da a la educación en el hogar, el nivel socioeconómico de los estudiantes. (p. 33-47)

Crear un modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas.

Actividades Lúdicas

¿Qué es una actividad?

“Conjunto de tareas o acciones realizadas por un ser vivo, que las desarrolla impulsado por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad, hacia un objetivo” (Diccionario de la Real Academia. 2014).

Definición de actividad Lúdica

Diccionario de la Real Academia. (2014) da a conocer:

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Revista Tipos (2015) manifiesta:

Los juegos son aquellas actividades recreativas en las que participan una o varias personas, y que tienen como objetivos principales diversión y el entretenimiento de sus participantes y, hasta en algunos casos educar, lo que los vuelve una herramienta muy útil sobre todo en los primeros años de enseñanza de los niños.

Importancia de las actividades lúdicas

Pecci (2010), señala que el juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Características de las actividades lúdicas

Múltiples son los autores que han resumido las principales características de las actividades recreativas, entre ellos F. Ureñas (1992), M. Hernández y L. Gallardo (1994), J. Torres (1997), C. Lezama (2000) y M. Vigo citado A. Pérez (2003).

A continuación se muestran las características de la actividad recreativa según M. Vigo citado por A. Pérez (2003) asumidas por la Revista Digital (2014).

- Es voluntaria, no es compulsada.
- Es de participación gozosa, de felicidad.
- No es utilitaria en el sentido de esperar una retribución o ventaja material.
- Es regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral.
- Es compensadora de las limitaciones y exigencias de la vida contemporánea al posibilitar la expresión creadora del ser humano a través de las artes, las ciencias, los deportes y la naturaleza.
- Es saludable porque procura el perfeccionamiento y desarrollo del hombre.
- Es un sistema de vida porque se constituye en la manera grata y positiva de utilizar el tiempo libre.
- Es un derecho humano que debe ser válido para todos los periodos de la vida y para todos los niveles sociales.

- Es parte del proceso educativo permanente por el que procura dar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.
- Es algo que puede ser espontáneo u organizado, individual o colectivo.

Clasificación de las actividades lúdicas

Según García, A & Llull, J. (2009. p. 143) mencionan a las actividades lúdicas de manera básica, se clasifica en dos tipos que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar su inconveniente:

- **Actividades lúdicas libres.**- Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.
- **Actividades lúdicas dirigidas.**- Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

Matemáticas

Definición

Estudio de las relaciones entre cantidades, magnitudes y propiedades, y de las operaciones lógicas utilizadas para deducir cantidades, magnitudes y propiedades desconocidas. Diccionario de Filosofía (2001) p. 117.

Características de las actividades lúdicas en las matemáticas

Solórzano, J & Tariguano, (2010) en su trabajo de investigación mencionan las características de los juegos en los contenidos matemáticos:

- Favorecer el desarrollo de contenidos matemáticos en general y del pensamiento lógico y numérico en particular.
- Desarrollar estrategias para resolver problemas.

- Introducir, reforzar o consolidar algún contenido concreto del currículo.
- Diversificar las propuestas didácticas.
- Estimular el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas.
- Motivar, despertando en los alumnos el interés por lo matemático.
- Conectar lo matemático con una posible realidad extraescolar.

Tipos de actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en matemáticas.

Ontario, Gómez y Molina, (2000) citados por García P. (2013, p. 32) en su trabajo de investigación menciona la clasificación de juegos utilizados en matemática:

- Juegos Pre instrucción, co - instrucción y post instrucción
- Juegos de conocimiento y de estrategia
- Juegos con lápiz y papel, calculadoras, fichas (ajedrez), y juegos por hacer entre otros.
- Juegos de numeración, cálculo, cuentas, operaciones, criptogramas, series, adivinanza de números, con el sistema métrico y la divisibilidad.
- Juegos aritméticos, algebraicos, geométricos, topológicos, manipulativos y lógicos.

Beneficios de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas.

La relación entre juego y una asignatura, aporta beneficios ya sean niños o adultos, porque les permite aprender y relacionarse de una forma divertida y respetuosa, con educación y, por qué no, con la posibilidad de llegar a mejor su rendimiento.

- La motivación, como consecuencia directa de la variedad y las posibilidades de aplicación que tiene el juego. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él y dejarse llevar por su magia, que no es otra que la diversión. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman "tensión del juego", que suele ser mayor, cuanto más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios.

- La facilidad de adquirir mediante el juego capacidades, habilidades y actitudes que influyen directamente en el rendimiento, tales como llegar al conocimiento más completo de uno mismo para hacer posible el espíritu de superación, descubrir las posibles relaciones con los demás (amistad, confianza, respeto), adaptarse al entorno, fomentarla imaginación y la creatividad, mejorar la concentración, establecer y mejorar la relación social, el trabajo en equipo y la cooperación, y otros muchos beneficios que se encuentran presentes en los auténticos juegos (Palacios, 2010).

La vigente propuesta busco de alguna manera incentivar a los docentes y niños del establecimiento educativo a la utilización de las actividades lúdicas para fortalecer el Rendimiento Académico en el Área de Matemáticas y de paso sea el vínculo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y una mejor práctica profesional en los docentes.

A continuación, se detalla los nombres de los cuatro talleres de las actividades lúdicas que fueron aplicados para Fortalecer el rendimiento Académico en los estudiantes de Sexto Grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco con respecto a la asignatura de matemáticas en el bloque 3 titulado Fracciones equivalentes:

- La serpiente Súmica.
- Juego Dominó.
- La Baraja
- Bingo

Aplicar un modelo de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico.

Taller educativo

Definiciones de taller

El taller es una organización de diversiones o de actividades educativas que utiliza la inteligencia concreta, auxiliada por la motricidad manual, para la producción de objetos. El taller tiende a dar las bases necesarias para el conocimiento de una profesión o para la formación gestual e intelectual indispensable para ocupar posteriormente un puesto de trabajo. Por extensión, el término taller designa también el lugar en que se desarrolla tal actividad o el grupo que se entrega a ella” (Vigy, L., 1.986:36).

Descripción de los cuatros talleres con actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico.

TALLER 1 NÚMEROS ENTEROS

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Equipo (La Serpiente Súmica)

Aplicación de la técnica “La serpiente Súmica” se sitúo para el inicio del estudio de las fracciones del bloque tres geométrico contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos.

Facilitador Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 12 de Junio del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizó mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivos

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización del juego la Serpiente Súmica, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

Actividades

- Aplicación del pre-test
- Introducción

- Dinámica “El capitán ordena”
- Entrega de los materiales a los estudiantes
- Indicaciones generales de lo que consiste la actividad lúdica
- Aplicación de la actividad lúdica
- Evaluación
- Cierre del taller

Metodología

El taller educativo se aplicó la técnica de La Serpiente Súmica, que contribuye al aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo del rendimiento académico a través de una actividad lúdica, el cual llamó el interés de los alumnos y rescató la cooperación entre los estudiantes.

Recursos

- Hojas pre elaboradas
- Marcadores
- Cartulinas
- Pinturas
- Juegos geométricos
- Compas
- Cinta masqui

Programación

- a. Aplicación de un cuestionario que constará de tres preguntas.(6 min)
- b. Dinámica denominada “ El Capitán ordena” (5 min)
- c. Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (5 min)
- d. Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (5 min)
- e. Indicaciones de cada una de las actividades a realizar durante el desarrollo del presente taller (La serpiente súmica) (5min)
- f. Entrega del material necesario para empezar a realizar el trabajo explicado, el cual se realizara en cuatro grupos. (85 min)

- g. Se utilizará recursos como marcadores, cartulina A4, cinta masqui, pinturas.
- h. Presentación de los trabajos realizados por cada grupo con su respectiva explicación acerca de lo realizado.
- i. Aplicación del pos - test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (6 min)
- j. Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (3 min)

Resultados de aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Bibliografía

- Letosa, J., Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España: Ávila
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de <http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html>Ortiz
- <http://es.scribd.com/doc/86843482/JUEGOS-NUMERICOS#scribd>

TEMA 2 FRACCIONES

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Equipos (Domino)

Aplicación del juego Domino para el estudio de las fracciones del bloque tres geométrico contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos

Facilitadora Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 15 de Junio del 2015

Tiempo de duración: 2 horas

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizará mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivos

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización de la Técnica Grupal, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

Actividades

- Aplicación del pre-test
- Introducción
- Dinámica “Tingo, tingo, tango”
- Entrega de los materiales a los estudiantes
- Indicaciones generales de lo que consiste la actividad lúdica

- Aplicación de la actividad lúdica
- Evaluación
- Cierre del taller

Metodología

El taller educativo se aplicará la técnica grupal a través del juego del Domino para el estudio de las fracciones del bloque tres geométrico que contribuya al aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico a través de una actividad lúdica, el cual llamará el interés de los alumnos y rescatará la cooperación entre los estudiantes.

Recursos

- Hojas pre elaboradas
- Marcadores
- Cartulinas
- Pinturas
- Juegos geométricos
- Compas
- Cinta masqui
- Una caja de fósforo

Programación

- a. Aplicación de un cuestionario que constará de tres preguntas.(6 min)
- b. Dinámica denominada “Tingo, tingo, tango” (5 min)
- c. Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (5 min)
- d. Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (5 min)
- e. Indicaciones de cada una de las actividades a realizar durante el desarrollo del presente taller (Juego de Domino) (5min)
- f. Entrega del material necesario para empezar a realizar el trabajo explicado, el cual se realizara en cuatro grupos. (85 min)
- g. Se utilizará recursos como marcadores, cartulina A4, cinta masqui, pinturas.

- h. Presentación de los trabajos realizados por cada grupo con su respectiva explicación acerca de lo realizado.
- i. Aplicación del pos - test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (6 min)
- j. Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (3 min)

Resultados de aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Bibliografía

- Letosa, J., Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España: Ávila
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de <http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html> Ortiz

TEMA 3 FRACCIONES EQUIVALENTES

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Equipo (La Baraja)

Aplicación del juego La Baraja para el estudio de las fracciones equivalentes del bloque tres geométrico, contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos.

Facilitadora Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 22 de Junio del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizará mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivo

Desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes mediante la utilización de la Técnica La baraja, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos

Actividades

- Aplicación del pre-test
- Introducción
- Dinámica “Telaraña”
- Entrega de los materiales a los estudiantes
- Indicaciones generales de lo que consiste la actividad lúdica

- Aplicación de la actividad lúdica
- Evaluación
- Cierre del taller

Metodología

El taller educativo se aplicará la técnica grupal a través del juego de la Baraja para el estudio de las fracciones del bloque tres geométrico que contribuya al aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico a través de una actividad lúdica, el cual llamará el interés de los alumnos y rescatará la cooperación entre los estudiantes.

Recursos

- Hojas pre elaboradas
- Juegos de Barajas
- Lapiceros
- Ovillo de lana

Programación

- a. Aplicación de un cuestionario que constará de tres preguntas.(6 min)
- b. Dinámica denominada “Telaraña” (5 min)
- c. Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (5 min)
- d. Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (5 min)
- e. Indicaciones de cada una de las actividades a realizar durante el desarrollo del presente taller (La Baraja) (5min)
- f. Entrega del material necesario para empezar a realizar el trabajo explicado, el cual se realizara en cuatro grupos. (85 min)
- g. Se utilizará recursos como marcadores, cartulina A4, cinta masqui, pinturas.
- h. Presentación de los trabajos realizados por cada grupo con su respectiva explicación acerca de lo realizado.
- i. Aplicación del pos - test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (6 min)

j. Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (3 min)

Resultados de aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Bibliografía

- Letosa, J., Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España: Ávila
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de <http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html>Ortiz
- https://www.google.com.ec/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAcQjRw&url=http%3A%2F%2Fgela-proa.blogspot.com%2F2011_12_01_archive.html&ei

TEMA 4 FRACCIONES DE UNA CANTIDAD

Estrategia Actividades Lúdicas

Técnica Divertida (Bingo)

Aplicación del juego el Bingo para el estudio de las fracciones de una cantidad del bloque tres geométrico, contribuyendo con el aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico.

Datos informativos.

Facilitadora Walter Patricio González Mendoza

Número de participantes: 25

Fecha: 26 de Junio del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizará mediante la aplicación de un test para conocer el grado de razonamiento lógico dentro del aula en el área de Matemáticas.

Objetivo

Fomentar el rendimiento escolar en los estudiantes mediante la utilización de la Técnica Divertida, para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula para que puedan dar solución a los problemas cotidianos.

Actividades

- Aplicación del pre-test
- Introducción
- Dinámica “Zapatos de venta”
- Entrega de los materiales a los estudiantes
- Indicaciones generales de lo que consiste la actividad lúdica

- Aplicación de la actividad lúdica
- Evaluación
- Cierre del taller

Metodología

El taller educativo se aplicará la técnica divertida a través del juego del Bingo para el estudio de las fracciones del bloque tres geométrico que contribuya al aprendizaje de las matemáticas por ende en el fortaleciendo el rendimiento académico a través de una actividad lúdica, el cual llamará el interés de los alumnos y rescatará la cooperación entre los estudiantes.

Recursos

- Hojas pre elaboradas
- Pinturas
- Lápices
- Granos de maíz

Programación

- a. Aplicación de un cuestionario que constará de tres preguntas.(6 min)
- b. Dinámica denominada “Zapatos de venta” (5 min)
- c. Dialogo con los estudiantes respecto del tema a tratar. (5 min)
- d. Ilustración de los ejercicios planteados en las hojas pre-elaboradas. (5 min)
- e. Indicaciones de cada una de las actividades a realizar durante el desarrollo del presente taller (El bingo) (5min)
- f. Entrega del material necesario para empezar a realizar el trabajo explicado, el cual se realizara en cuatro grupos. (85 min)
- g. Se utilizará recursos como marcadores, cartulina A4, cinta masqui, pinturas.
- h. Presentación de los trabajos realizados por cada grupo con su respectiva explicación acerca de lo realizado.
- i. Aplicación del pos - test. (para determinar el grado de comprensión de los estudiantes) (6 min)
- j. Finalmente cierre del taller (agradecimiento por parte del facilitador) (3 min)

Resultados de aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

Bibliografía

- Letosa, J., Millán, M., Rech, I., Soler, j. (2005). Crecer Jugando. Zaragoza España: Ávila
- Grupo, Alquerme. Áreas Fracciones IV. Sevilla. Recuperado de <http://www.grupoalquerque.es/recursos/dominos/dominos.html>Ortiz

Valorar la efectividad de aplicación del modelo de actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en la asignatura de matemática.

La evaluación de los talleres se llevara a cabo de acuerdo a actividades planteadas en cada uno de los talleres propuestos en el presente proyecto, dentro de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco en el periodo Académico 2014-2025, con los estudiantes de sexto grado “A”.

f. METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.-La presente investigación responde al tipo de diseño transversal y pre-experimental por las siguientes razones:

Diseño pre-experimental: consiste en la escogencia de los grupos, en los que se prueba una variable, sin ningún tipo de selección aleatoria o proceso de pre-selección. Dentro de este diseño no se establecen grupos de control, porque no se considera pertinente, ya que un grupo quedaría al margen de las bondades de la utilización de los recursos naturales que pueden brindar para mejorar las deficiencias en el aprendizaje. Por lo que se realizará en la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco, con los alumnos de Sexto grado ya que los mismos asisten regularmente a sus clases. Durante este tiempo, se pondrá en práctica los talleres para ayudar a fortalecer el rendimiento académico en los alumnos.

Además se llevarán a cabo observaciones, aplicando juegos para fortalecer el rendimiento académico y las reacciones en cada alumno para poder comprobar una mejora en su aprendizaje.

Y es transversal: son diseños observacionales de base individual que suelen tener un doble componente descriptivo y analítico. Los juegos serán desarrollados en un determinado tiempo y se concluirá analizando la respuesta sobre el rendimiento académico a través de los talleres de actividades lúdicas.

Métodos a utilizarse:

En la presente investigación se utilizarán los siguientes métodos:

Método comprensivo: Este método se lo utilizará en el conocimiento del aprendizaje con éste método, se verá finalidad, estructura, interrelaciones y actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico.

Con la ayuda de este método se puede comprender la importancia que tienen los juegos en los estudiantes, de manera positiva favorece el sentido de la propia identidad

y contribuye a la salud tanto física como psíquica de discentes, y que si por el contrario se ve disminuida, puede acarrear muchos problemas en la vida diaria del alumno así como relacionarse con sus compañeros y que sea burla de los mismos.

Adicionalmente se debe entender que los docentes también son potenciadores de su léxico, y tengan así una buena pronunciación, además de generar buenas relaciones sociales, porque los alumnos son considerados como una esponja, que absorben todo lo que su entorno presenta, sea esto bueno o malo, por lo que la ayuda por parte del docente es importante.

A más de ello con estas actividades se busca reforzar el aprendizaje de los alumnos, pues este es un medio de motivación importante que potencializará el aprendizaje, por lo que se debe escoger responsablemente las actividades lúdicas que ayudarán a mejorar las deficiencias.

Método científico: apreciado como la esencia de la epistemología de la ciencia, y en sus fases secuenciales, nos permitirá la comprensión y clasificación del problema investigativo puesto que inicia con la formulación del problema; planteamiento de hipótesis; la aplicación de instrumentos; el análisis de los resultados y la socialización de los mismos.

Método analítico: este método servirá como medio para estar al tanto de los beneficios que presenta las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en los alumnos, ya que a través de la misma podemos analizar su contenido.

Se sabe que los juegos una herramienta adecuada y porque no decirlo potencia el aprendizaje en los alumnos de manera práctica.

Es por ello que con las actividades se busca fortalecer el rendimiento académico en el área de Matemáticas, esta propuesta ayudará a que los alumnos potencien su aprendizaje a través de talleres específicos.

Método descriptivo: el mismo que será de utilidad en el momento de describir el problema; así como, en la construcción del marco teórico referencial para lo cual nos basamos en las variables del tema.

TÉCNICAS

Estas técnicas servirá para obtener la información de los datos requeridos para el desarrollo y la culminación del presente trabajo investigativo lo cual se aplicará la observación directa, la encuestas.

Observación directa: esta técnica se utilizará para indagar sobre algunos aspectos como el uso de actividades lúdicas como medio para fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes de Sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Encuesta: es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.

Encuesta estructura: el instrumento a utilizarse será la encuesta estructurada en función de los indicadores de cada variable y orientada a las niñas, niños y docentes que luego de ser aplicada permitirá procesar técnicamente la información con precisión y claridad encontrando la respuesta a los problemas señalados en la problemática y principalmente a la comprobación de los objetivos propuestos en este trabajo.

La población que interviene en el presente trabajo de investigación está constituida por los estudiantes y docente del establecimiento educativo.

Se teoriza el objeto de estudio actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes de Sexto grado de Educación General Básica y sus cambios través del siguiente proceso:

- 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 actividades para fortalecer el rendimiento académico a través de los talleres juegos con los estudiantes de Sexto grado de Educación General Básica se procederá desarrollando el siguiente proceso:

- Elaboración de talleres de Actividades Lúdicas para fortalecer el Rendimiento Académico en los niños.
- Planteamiento de criterios e indicadores.
- Definición de lo que diagnostica el criterio con tales indicadores

Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes de Sexto grado de Educación General Básica se procederán de la siguiente manera:

- Definición de actividades para fortalecer el Rendimiento Académico.
- Concreción de un paradigma teórico o modelo de actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico.
- Análisis procedimental de cómo funcionan las actividades lúdicas como herramienta didáctica para fortalecer el Rendimiento Académico mediante talleres de actividades lúdicas.

Delimitados las actividades como herramienta didáctica se procederá a su aplicación mediante talleres. Los talleres que se plantearan recorren temáticas como las siguientes:

Taller 1.- Tema Números Enteros, técnica equipos y juego de la Serpiente Sómica.

Taller 2.- Tema Fracciones, técnica equipos y juego del Domino.

Taller 3.- Tema Fracciones Equivalentes, técnica equipos y juego La baraja.

Taller 4.- Tema Fracción de una cantidad, técnica divertida y juego El bingo.

Para valorar la efectividad de las actividades para fortalecer el rendimiento académico en matemáticas se seguirá el siguiente proceso:

- Antes de aplicar los talleres se tomará el cuestionario de conocimientos, actitudes y valores sobre el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas. (pre Test).
- Aplicación de los talleres.

- Aplicación del Test anterior luego del taller. (pos Test)
- Comparación de resultados con las pruebas aplicadas utilizando como artificio lo siguiente:
 - Puntajes de los Test antes del taller (x)
 - Puntajes de los Test después del taller (y)
- La comparación se hará utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que presenta las siguientes posibilidades:

$r > 0$ se comprueba que las estrategias son efectivas de manera significativa para desarrollo de la creatividad

$r = 0$ se comprueba que las estrategias como herramienta didáctica tiene incidencia.

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 el diagnóstico de las actividades para fortalecer el rendimiento académico en el área de Matemáticas a través de las actividades lúdicas:

- Resultados de diagnóstico las actividades para el desarrollo del rendimiento académico.
- Resultados de la aplicación de los talleres.

Discusión

La discusión se enmarcará dentro de dos aspectos:

- Discusión con respecto del diagnóstico de actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico: existen o no dificultades en los juegos empleados para el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas.
- Discusión en relación a la aplicación de las actividades lúdicas para el fortalecer el rendimiento académico dio o no resultado, cambió o no cambió el rendimiento académico en los escolares.

Conclusiones

Las conclusiones concomitantemente con lo anterior serán de dos clases:

- Conclusiones con respecto al diagnóstico de las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico.
- Conclusiones con respecto de la aplicación de los talleres para fortalecer el rendimiento académico.

Recomendaciones

Al término de la investigación se recomendará el uso de actividades lúdicas para el rendimiento académico en el área de matemáticas, de ser positiva su valoración, en tanto se da se dirá que:

- Las actividades lúdicas para el rendimiento académico son importantes y deben ser utilizadas por los docentes y practicadas por los estudiantes.
- Recomendar las actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico para mejorar el aprendizaje en las cuatro áreas pedagógicas y las materias a fines.
- Dichas recomendaciones serán observadas y elaboradas para que los actores educativos: estudiantes, profesores e inclusive los directivos, tomen las actividades lúdicas para mejor el rendimiento académico.

La población que interviene en el presente trabajo investigativo está constituido por la docente y estudiantes de Sexto grado de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja en el Periodo Académico 2014-2015, lo cual se detalla a continuación:

Quiénes	Población
Informantes	
Docente	1
Estudiantes	25
Total	26

Fuente: Docente del Sexto grado paralelo A de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Elaborado por.: Walter Patricio González Mendoza.

En razón que el número de investigados no es grande, no amerita un diseño muestral y consecuentemente se recomienda trabajar con toda la población.

g. CRONOGRAMA

TIEMPO ACTIVIDADES	2014				2015										2016			
	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	En.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.
	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																		
Aplicación de la propuesta alternativa																		
Presentación y calificación del borrador de la tesis																		
Presentación de la tesis para que sea calificada.																		
Levantamiento del texto y defensa en privado.																		
Levantamiento del artículo científico																		
Sustentación pública de la tesis.																		

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS

INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja
- Área de la Educación , el Arte y la Comunicación
- Carrera Educación Básica
- Escuela Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco

HUMANOS

- Director del establecimiento
- Docente del establecimiento
- Estudiantes
- Investigador
- Asesor de proyecto

BIBLIOGRÁFICOS

- Libros
- Internet

Para el desarrollo del presente proyecto de tesis se ha elaborado el siguiente presupuesto.

CONCEPTO DE GASTOS	VALOR/ USD
Bibliografía	100,00
Material de oficina	40,00
Memoria electrónica	15,00
Fotocopias	50,00
Anillado y empastado	100,00
Materiales para el taller	400,00
Transporte	40,00
Internet	100,00
Total	905,00

i. BIBLIOGRAFÍA

- Almaguer, T. (1998). El desarrollo del alumno: características y estilos de aprendizaje. Lima-Perú.
- Alcalay, L.y Antonijevic. Variables efectivas, México, Revista Educativa, Trillas, p.144.
- Caffrey, H. (27-06-2013). Taller. Recuperado de <http://es.slideshare.net/hayleycaffrey/taller-23597484>
- Chadwick, (1979) referido por Reyes, Y. N. (2003). Relación entre el Rendimiento Académico, la Ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad. Tesis previa a la obtención del título de licenciada en Educación Parvularia. Universidad Nacional Mayor de San MARCOS. Lima Perú.
- De Giraldo, L. M. Clima Escolar: percepción del estudiante. Colombia 2011 disponible en Web <http://colombiamedica.univalle.edu.co/Vol31No1/clima.html>
- Diccionario de la Real Academia (2014)
- Figueroa, C. (2004. p. 25) aludido por Nerice, I. (2005). Hacia una Didáctica General y dinámica.
- Goleman, D, Inteligencia emocional. New York, 1996 Batam Books,
- García, A. & Llul, J. (2009). Juego infantil y su metodología. Editorial Editex.
- Hernan & Villaroel citados por Marquez, E. (1987). Curso de hábitos de estudio y autocontrol. México, Editorial Trillas.
- López, E. (2012) “Autopercepción del rendimiento académico en estudiantes mexicanos” Revista mexicana de investigación educativa, Vol. 13 Número 1.
- Nováez, (1986) citado por Reyes, Y. N. (2003). Relación entre el Rendimiento Académico, la Ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad. Tesis previa a la obtención del título de licenciada en Educacion Parvularia. Universidad Nacional Mayor de San MARCOS. Lima Perú.
- Ontario, Gómez y Molina citados por García, P. (2013). “JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA”-. Previo a conferirle en el grado académico de: Licenciada El título de: Pedagoga con Orientación en Administración y Evaluación Educativas- Quetzaltenango-Guatemala.

Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango.

- Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.
- Palacios, A. (2010). Tecnicas Lúdicas. Recuperado de: http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf
- Rodríguez, J. (2012). Guía de Elaboración de Diagnóstico.
- Revista Digital. Buenos Aires, Año 19, N° 196, Septiembre de 2014. <http://www.efdeportes.com/>
- Revista Educación. (05-06-2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44031103.pdf>
- Revista EcuRed. (29-11-2015). Rendimiento Académico Recuperado de http://www.ecured.cu/Rendimiento_acad%C3%A9mico
- Revista TIPOS. (24-05-2015). Lúdica y juego de la infancia. Recuperado de <http://www.tipos.co/tipos-de-juegos/>
- Solórzano, J. & Tariguano, Y. (2010). Actividades Lúdicas para Mejorar El Aprendizaje de la Matemática. Proyecto de Grado Previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica. UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO. Milagro- Ecuador. p. 40.
- Scarón, G. (1985). EL diagnóstico. Argentina: Editorial Humanitas
- Vigy, J. L. (1986): Organización cooperativa de la clase. Talleres permanentes con niños de 2 a 7 años. Madrid, Cincel.

ENCUESTA N°1



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

Estimado docente, como estudiante del séptimo módulo de la Carrera de Educación Básica me encuentro realizando el proyecto de investigación por lo que solicito que me ayude contestando la siguiente encuesta que tiene como objetivo buscar información la misma que conformara parte de mi proyecto de investigación.

PRUEBA DE CONOCIMIENTO

Conteste las siguientes interrogantes.

5. ¿Qué son actividades lúdicas?

.....
.....

2. Usted ¿En qué momento del desarrollo de la clase emplea las actividades lúdicas?

.....
.....

2. Señale con una X. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de:

- Destrezas cognitivas ()
- Razonamiento lógico ()
- Motricidad ()

3. Para mejorar el rendimiento académico del escolar que alternativas utiliza. Descríbalas.

.....
.....

5. Marque con una X. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas en la asignatura de matemáticas?

- a. Siempre ()
- b. Periódicamente ()
- c. A veces ()

6. Al aplicar actividades lúdicas en clase, el rendimiento académico del estudiante como ha mejorado.

.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Estimado alumno, como estudiante del séptimo módulo de la Carrera de Educación Básica me encuentro realizando el proyecto de investigación por lo que solicito que me ayudes contestando la siguiente encuesta que tiene como objetivo buscar información, la misma que conformará parte de mi `proyecto de investigación.

PRUEBA DE CONOCIMIENTO

2. Conteste. ¿Qué son las actividades lúdicas?

.....
.....

3. Te gustaría que te enseñen a través de juegos

Siempre (); A veces (); Nunca ()

4. Señale con una X. ¿Qué materia te gustaría que te enseñen de forma divertida?

Lengua y literatura ()
Estudios sociales ()
Matemáticas ()
Ciencias naturales ()

5. Tu profesor utiliza material nuevo para enseñarte alguna clase.

Siempre () A veces () Nunca ()

6. La aplicación de ejercicios creativos por parte de tu maestra despierta tu interés por aprender o se convierte en aburridas las mismas.

Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



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

Cuestionario estructurado para ser aplicado a la docente de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Distinguido Docente de la manera más comedida, le solicito que me ayude contestando las siguientes interrogantes.

PRUEBA DE CONOCIMIENTO

Señale con una (x) la respuesta que considere la más correcta.

1. Actividades Lúdicas son:

- a. Actividades de trabajo ()
- b. Actividades científicas ()
- c. Actividades de juego ()

2. Las actividades lúdicas se emplea como:

- a. Actividades de inicio ()
- b. Actividades de complemento ()
- c. Actividades de cierre ()

3. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de: destrezas cognitivas, razonamiento lógico y motricidad

- a. Siempre ()
- b. A veces ()
- c. Nunca ()

4. Considera usted que el rendimiento académico mejora con la aplicación de:

- a. Deberes extra clase ()
- b. Adecuada Interacción ()
- c. Actividades lúdicas ()

5. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas en la asignatura de matemáticas?

- d. Siempre ()
- e. Periódicamente ()
- f. A veces ()

6. Al aplicar actividades lúdicas en clase, el rendimiento académico del estudiante se manifiesta mediante:

- a. Mayor interés ()
- b. Mayor tranquilidad ()
- c. Cansancio ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



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

Cuestionario estructurado para ser aplicado a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Ing. José Alejandrino Velasco.

Distinguido Estudiante de la manera más comedida, le solicito que me ayude contestando las siguientes interrogantes.

PRUEBA DE CONOCIMIENTO

Señale con una (x) la respuesta que considere correcta.

1 Actividades Lúdicas son:

- () Son aquellas actividades recreativas en las que participan una o varias personas, y que tienen como objetivos principales diversión y el entretenimiento de sus participantes y, hasta en algunos casos educar, lo que los vuelve una herramienta muy útil sobre todo en los primeros años de enseñanza de los niños.
- () Conjunto de actividades que son realizadas con el objetivo de alcanzar una meta, la solución de un problema o la producción de bienes y servicios para atender las necesidades humanas.

2. El docente de tu grado ¿aplica actividades lúdicas para abordar la asignatura de matemáticas?

Siempre (); A veces (); Nunca ()

3. Aprendes matemáticas a través de:

- a. juegos entretenidos ()
- b. muchos ejercicios ()
- c. ninguna actividad en particular ()

4. Tu profesor dicta su clase de matemáticas simultáneamente ¿utiliza ejercicios creativos para explicar el contenido?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5. Tu profesor ¿ha proyectado imágenes y videos en los cuales se mencionen actividades lúdicas para tratar la asignatura de matemáticas?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

6. La aplicación de ejercicios creativos por parte de tu maestra despierta tu interés por aprender matemáticas?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

TALLERES: Pre-test y Pos-test



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

PRE-TEST

Institución: Escuela de Educación “Ing. José Alejandrino Velasco”

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

Fecha:.....

TALLER 1

Evaluación

Conteste el siguiente test:

Sumas en pirámides

1. Halla el sumando para que se cumpla la igualdad:

10

4 + _____

7 + _____

_____ + 5

_____ + 2

1 + _____

3 + _____

_____ + 6

9

_____ + 4

_____ + 8

0 + _____

_____ + 6

2 + _____

5 + _____

1 + _____

15

7 + _____

9 + _____

5 + _____

_____ + 10

2 + _____

4 + _____

_____ + 12

www.Matematica1.com



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

POST-TEST

Institución: Escuela de Educación “Ing. José Alejandrino Velasco”

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

Fecha:.....

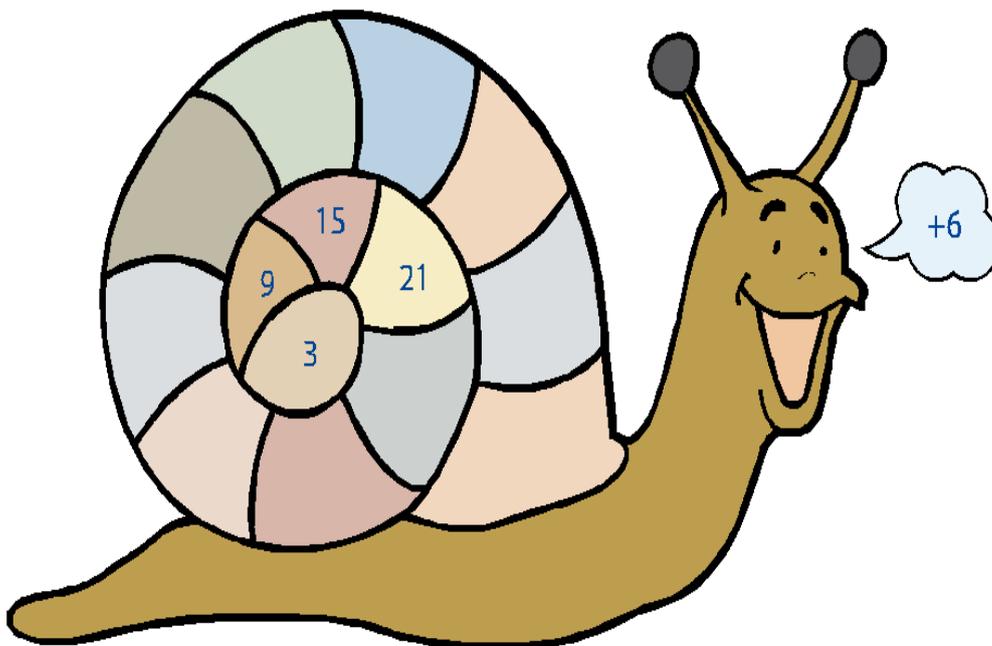
TALLER 1

Evaluación

Conteste el siguiente test:

Contamos y escribimos los números

1. Completa:





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

PRE-TEST

Institución: Escuela de Educación “Ing. José Alejandrino Velasco”

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

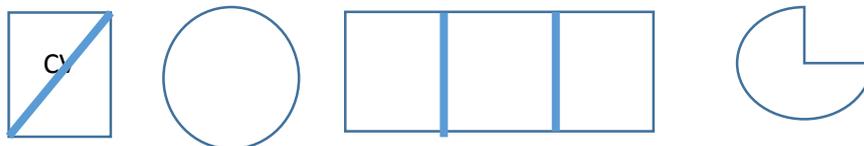
Fecha:.....

TALLER 2

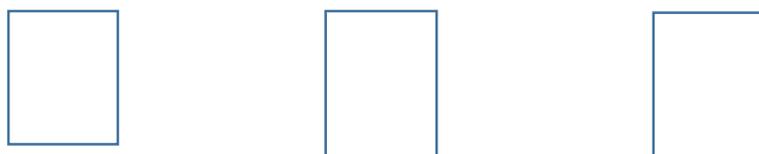
Evaluación

Conteste el siguiente test:

1. Pinta la figura que representa la unidad



2. Representa las siguientes fracciones **$1/3$** ; **$2/4$** ; **$1/2$** ; en los siguientes gráficos

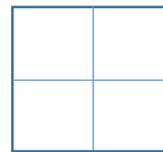
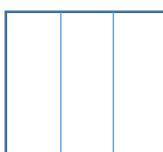
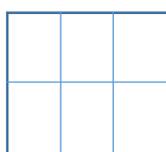


- 3.- Une con una línea según corresponda

$2/3$

$1/4$

$3/5$





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

POST-TEST

Institución: Escuela de Educación “Ing. José Alejandrino Velasco”

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

Fecha:.....

TALLER 2

Evaluación

Conteste el siguiente test:

1. Dibuja una figura y representa la $1/5$

2. Representa las siguientes fracciones $1/4$; $2/4$; $1/6$; en los siguientes gráficos

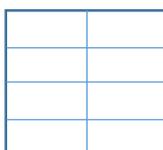


3.- Pinta la fracción según corresponda

$1/4$



$7/8$



$3/5$





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

PRE-TEST

Institución: Escuela de Educación “Ing. José Alejandrino Velasco”

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

Fecha:.....

TALLER 3

Evaluación

Conteste el siguiente test:

Fracciones equivalentes

En cada recuadro, marca las fracciones equivalentes a la indicada.

$\frac{6}{10}$

$\frac{4}{8}$

$\frac{12}{20}$

$\frac{2}{6}$

$\frac{3}{5}$

$\frac{9}{15}$

$\frac{3}{12}$

$\frac{6}{24}$

$\frac{1}{4}$

$\frac{4}{16}$

$\frac{5}{25}$

$\frac{2}{8}$

$\frac{8}{10}$

$\frac{7}{9}$

$\frac{2}{5}$

$\frac{12}{15}$

$\frac{4}{5}$

$\frac{15}{20}$

© Santillana



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

POST-TEST

Institución: Escuela de Educación “Ing. José Alejandrino Velasco”

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

Fecha:.....

TALLER 3

Evaluación

Conteste el siguiente test:

Fracciones equivalentes

i Contesta.

¿Es $\frac{32}{27}$ equivalente a $\frac{12}{9}$?

¿Es $\frac{32}{10}$ equivalente a $\frac{16}{5}$?

¿Es $\frac{3}{4}$ equivalente a $\frac{6}{8}$?

¿Es $\frac{20}{21}$ equivalente a $\frac{5}{6}$?

¿Es $\frac{7}{4}$ equivalente a $\frac{21}{12}$?

© Santillana



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRE-TEST

Institución: Escuela de Educación "Ing. José Alejandrino Velasco"

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

Fecha:.....

TALLER 4

Evaluación

Conteste el siguiente test:

Marca con una cruz el número que te preguntamos

$\frac{1}{2}$ de 36	$\frac{3}{4}$ de 28
28 23 16 18	20 21 15 25
$\frac{3}{5}$ de 60	$\frac{2}{3}$ de 24
36 50 45 38	8 30 16 20
$\frac{5}{8}$ de 72	$\frac{4}{6}$ de 42
50 45 35 60	30 32 27 28



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

POST-TEST

Institución: Escuela de Educación “Ing. José Alejandrino Velasco”

Facilitador: Walter Patricio González Mendoza

Nombre:.....

Fecha:.....

TALLER 4

Evaluación

Conteste el siguiente test:



Calcula las siguientes fracciones de una cantidad

$\frac{5}{4}$ de 448 =	$\frac{7}{3}$ de 375 =
$\frac{3}{2}$ de 306 =	$\frac{2}{7}$ de 1.106 =
$\frac{4}{9}$ de 1.323 =	$\frac{9}{5}$ de 645 =

FOTOS

TALLER UNO







ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORIA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL SITIO DE INVESTIGACIÓN.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY.....	2,3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
RENDIMIENTO ACADÉMICO.....	6
Definición.....	6
Características.....	7
Factores del Rendimiento Académico.....	7
Tipos de Rendimiento Académico.....	8
Condiciones del Rendimiento Académico	8
Tipos de factores que impiden el Rendimiento Académico.....	11
ACTIVIDADES LÚDICAS.....	12
Definición.....	12
Importancia de las Actividades Lúdicas.....	12
Características de las Actividades Lúdicas.....	13
Clasificación de las Actividades Lúdicas.....	13
Características de las Actividades Lúdicas en las matemáticas.....	14
Tipos de Actividades Lúdicas para fortalecer el Rendimiento Académico en las matemáticas.....	14
Beneficios de las Actividades Lúdicas en el Rendimiento Académico en las matemáticas.....	15
TALLER.....	17
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	33

f. RESULTADOS.....	39
g. DISCUSIÓN.....	60
h. CONCLUSIONES.....	65
i. RECOMENDACIONES.....	66
j. BIBLIOGRAFÍA.....	67
k. ANEXOS.....	69
a. TEMA	70
b. PROBLEMÁTICA.....	71
c. JUSTIFICACIÓN.....	76
d. OBJETIVOS	78
e. MARCO TEÓRICO	79
f. METODOLOGÍA.....	104
g. CRONOGRAMA.....	111
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	112
i. BIBLIOGRAFÍA.....	114
ÍNDICE.....	134