



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

TÍTULO:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL, DE LA ESCUELA “FISCAL MIXTA LAURO DAMERVAL AYORA” N°2, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2012- 2013.

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

AUTOR:

DIEGO FERNANDO MALDONADO SÁNCHEZ

DIRECTOR:

Dr. Oswaldo Enrique Minga D. Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR
2014

CERTIFICACIÓN

DR. OSWALDO ENRIQUE MINGA DÍAZ 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 del desarrollo del informe de la tesis titulada **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL, DE LA ESCUELA “FISCAL MIXTA LAURO DAMERVAL AYORA” N°2, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2012- 2013.** De la autoría del señor Diego Fernando Maldonado Sánchez, en el cual se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos; el marco teórico sustenta adecuadamente las variables y los objetivos. La aplicación de los instrumentos en la investigación de campo, así como de los resultados y el proceso seguido, están de acuerdo con la metodología descrita en el proyecto de investigación y en concordancia con el cronograma de actividades. Consecuentemente, el análisis cuanti-cualitativo y la discusión de resultados, posibilitan arribar deductivamente a las conclusiones y recomendaciones señaladas. El informe ha sido estructurado de acuerdo con las normativas legales institucionales y a los lineamientos de la redacción científica, conformando un texto con adecuado discurso y secuencia lógica pertinente.

Por lo puntualizado, autorizo la presentación del informe de tesis ante los organismos institucionales correspondientes y proseguir con los trámites legales para su graduación.

Loja, Julio 31 del 2013.



Dr. Oswaldo E. Minga Díaz, Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Diego Fernando Maldonado Sánchez, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Firma:  _____

Cédula: 1104809346

Fecha: 14 de julio del 2014.

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

Yo, **Diego Fernando Maldonado Sánchez**, declaro ser la autora de la tesis titulada: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL, DE LA ESCUELA “FISCAL MIXTA LAURO DAMERVAL AYORA” N°2, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2012- 2013**, 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 el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

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

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Loja a los 14 días del mes de julio del 2014, firma el autor.

Firma:  _____

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Cédula: 1104809346

Dirección: El Pedestal

Correo Electrónico: digui88@hotmail.com

Celular: 0989259884

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director de Tesis: Dr. Mg. Sc. Oswaldo E. Minga Díaz

Tribunal de Grado:

Presidente: Dr. Agustín Edilberto Muñoz.

Vocal: Dr. Edgar Fabián Maldonado.

Vocal: Mg. Sc. Segundo Abel Lozano.

AGRADECIMIENTO

Como estudiante de la Universidad Nacional de Loja, es justo extender mi sincero reconocimiento a las autoridades de tan noble institución de Educación Superior, así como a todos los distinguidos maestros y maestras que me han orientado, compartiendo y guiando en mi vida estudiantil y sobre todo han abierto las puertas a una autentica profesionalización al servicio de la colectividad ecuatoriana.

Especialmente, expreso mi agradecimiento al distinguido docente Dr. Mgs Oswaldo Minga Díaz, quién con su paciencia y conocimiento me orientó hasta la feliz culminación de este trabajo, de la misma manera a los directivos de la Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora” N°2.

Y de manera muy especial a todas mis amigas, compañeros, docentes y autoridades quienes supieron forjarme intelectual y espiritualmente.

Diego Fernando Maldonado Sánchez

El autor

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios por darme la sabiduría necesaria para llegar a cumplir mis objetivos.

A mi querido padre (+), querida madre hermanos, quienes con su gran amor y paciencia han sabido guiarme y apoyarme en la consecución de mis metas, apoyándome para así poder cumplir con mis proyectos personales y ser cada día un mejor ser humano.

Diego Fernando Maldonado Sánchez

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

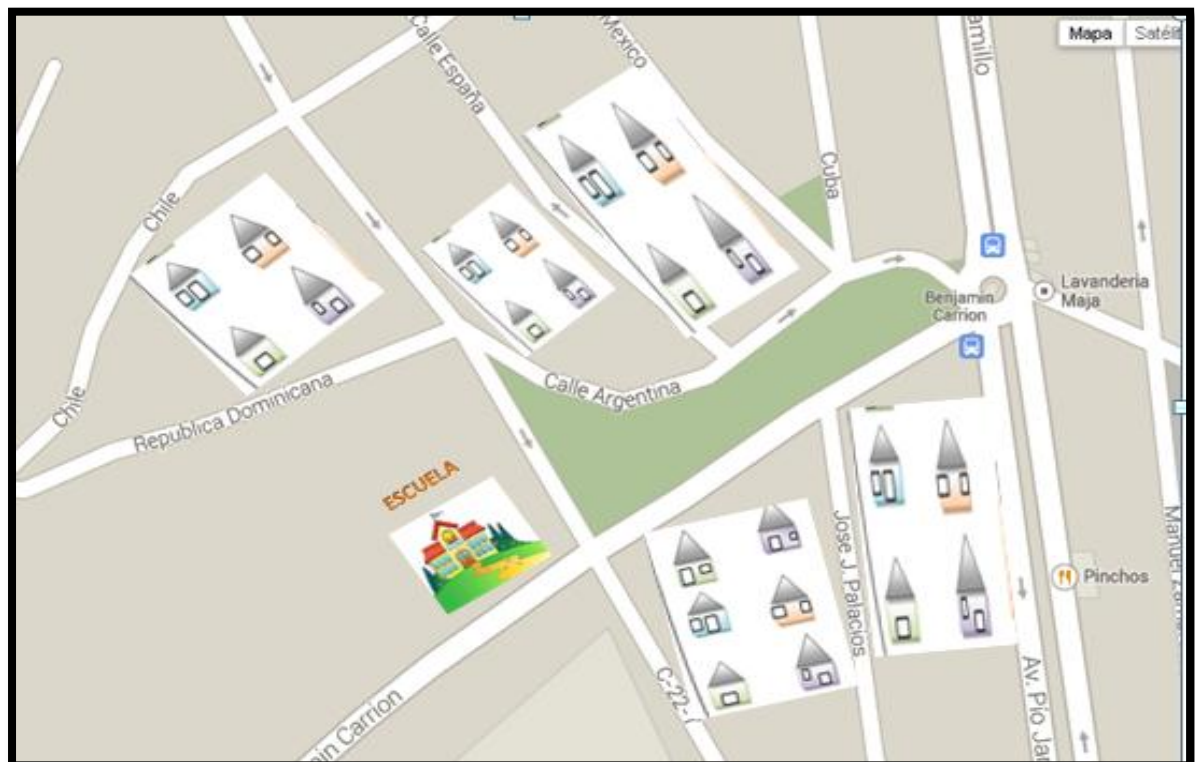
BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/ NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN							NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD	OTRAS DESAGREGACIONES	
TESIS	DIEGO FERNANDO MALDONADO SÁNCHEZ LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL, DE LA ESCUELA "FISCAL MIXTA LAURO DAMERVAL AYORA" N°2, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2012-2013.	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIÁN	LA TEBAIDA	CD	Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica

MAPA DE LA PROVINCIA DE LOJA



MODELO DEL TERRITORIO DESEADO CROQUIS DE LA INSTITUCIÓN



ESQUEMA DE TESIS

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

UBICACIÓN GEOGRÁFICA

ESQUEMA DE TESIS

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

a. TÍTULO

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL, DE LA ESCUELA “FISCAL MIXTA LAURO DAMERVAL AYORA” N°2, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2012- 2013.

b. RESUMEN

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo principal el contribuir con las actividades lúdicas, que deben ser implementadas por los docentes para el desarrollo del razonamiento lógico-matemático en los niños y niñas de 2^{do} y 3^{er} grados, de la Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, propósito investigativo que se llevó a cabo a través de la ejecución de tres objetivos específicos y el planteamiento, explicación, confrontación y verificación de las respectivas hipótesis. El proceso que se realizó, luego de haber establecido el problema de investigación fue el de seleccionar, organizar y precisar la información relevante sobre la aplicación de actividades lúdicas, para lo cual las referencias teóricas encontradas, orientaron en el diseño de un modelo de una guía de observación dirigida a los docentes como también para los alumnos.

El trabajo realizado es de mucha importancia porque a través de la aplicación de estas técnicas de investigación, se encontró como principal indicador de la problemática de los docentes, sobre la escasa utilización de actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje de la matemática de los educandos, por lo que considero que será un valioso aporte para los docentes, ya que servirá de guía para la utilización y aplicación y en forma adecuada y oportuna, el proceso de enseñanza aprendizaje con la utilización de las actividades lúdicas en el área de matemática orientada al desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y actividades, donde el profesor se constituye en una verdadera guía orientador que propicie conocimientos básicos a través de los juegos lúdicos en el área de matemática. A través de los juegos, los alumnos descubren así como también reflexionan de los conflictos y de las relaciones que existen con los adultos, Por tal razón se requiere una permanente capacitación docente, donde permita la iniciativa y la creatividad, desechando esquemas tradicionales y proponiendo una verdadera construcción cognitiva a través de una adecuada aplicación de actividades lúdicas.

SUMMARY

This research work has as main objective to contribute to the recreational activities that must be implemented by teachers for the development of logical-mathematical reasoning in children of 2nd and 3rd degrees, the "Joint Fiscal Lauro Damerval Ayora" School No. 2, investigative purpose to be carried out through the implementation of three specific aims and approach, explanation, comparison and verification of the respective hypothesis. The process was carried out, after having established the research problem was to select, organize and clarify the relevant information on the implementation of activities, for which the theoretical references found, were oriented in designing a model of a guide observation aimed at teachers as for the students.

The work is very important because through the application of these research techniques, it was found as the main indicator of the problems that teachers on the limited use of recreational activities in the learning of mathematics learners so I think that will be an asset for teachers, as it will serve as a guide for the use and application and appropriate and timely manner, the process of learning with the use of recreational activities in the area of math-oriented capacity building, abilities, skills and activities where the teacher is a real counselor guide conducive basic skills through playful games in the area of mathematics. Through the game, students discover as well reflect conflict and the relationships with adults, For this reason a permanent teacher training, which allows the initiative and creativity, discarding traditional schemes and proposing will require a true cognitive construction through proper application of recreational activities.

c. INTRODUCCIÓN

En esta época donde los avances de la ciencia y la tecnología son muy notorios, la aplicación de las actividades lúdicas no pueden ser la excepción, tomando en cuenta que el área de matemáticas es importante dentro del sistema educativo como a nivel social por lo que se considera que es la base para el desarrollo de la sociedad de tal forma que la enseñanza- aprendizaje influye para directamente para lograr aprendizaje significativos en los niños y niñas. Los procesos científicos se innovan frecuentemente y los docentes no deben quedar fuera de ellos, se lo puede hacer a través de capacitaciones, entre otras opciones. Se recomienda que ante estos cambios, no solo se deben cumplir con el trabajo o alcanzar el objetivo trazado de acuerdo a los contenidos programados establecidos para el año escolar, sino también extenderse hasta donde la comunidad educativa y su campo de acción lo permita.

La educación de nuestro país se ve la necesidad urgente de buscar alternativa de cambio y transformación educativa, por ende los docentes en el área de Matemáticas deben trabajar buscando y aplicando nuevas estrategias metodológicas que beneficien a los estudiantes, buscando nuevas maneras de actuar acorde a la edad del niño, para lograr este cambio se debe desarrollar en los infantes las actividades útiles en el proceso de enseñanza- aprendizaje y de esta manera sean capaces de desenvolverse ante la sociedad, sean autónomos y puedan solucionar sus propias dificultades y tengan siempre presente la necesidad de investigar.

Par realizar esta investigación se acudió al 2^{do} y 3^{er} grados de la escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, con la colaboración del director, docente, y los niños y niñas, se aplicó como instrumento la guía observación. Se realizó con la finalidad de recopilación de datos, información que me accedió diagnosticar, sobre las actividades lúdicas que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas en la matemática.

A través de la guía de observación que se utilizó, me permitió receptor información, datos acerca de los docentes de, como trabajan en la matemática con la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar en los niños el razonamiento lógico-matemático

el proceso de enseñanza-aprendizaje para el área de matemática, datos que demuestran que los docentes aun trabajan de forma tradicional, es decir, que el docente utiliza mecanismos ambiguos lo que permite a sus alumnos ser pasivo y no activos durante las clases que su docente está conduciendo, y lo más importante que se pudo constatar sobre la aplicación es de las actividades lúdicas es que son generalmente escasas, es decir , que no aplica este método para trabajar en las clases de matemática. Pudiendo considerarse que la eficaz aplicación de actividades lúdicas facilita al docente un mejor desempeño en la clase, así como también potencian la adquisición de conocimientos y destrezas en los niños y niñas, dichas afirmaciones apoyan y validan el presente trabajo que se orientó a ofrecer a los docentes un enfoque actualizado de la enseñanza y aprendizaje de la matemática, con el fin de apoyar su trabajo de aula en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático de sus educandos.

Desde luego que estudios de esta naturaleza servirán de mucho para alcanzar en el aula objetivos enriquecedores como en el desarrollo de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se aspira que los análisis e interpretaciones de este trabajo de investigación educativo sirva de ejemplo y punto de partida para posteriores investigaciones educativas y propicien prácticas de los conocimientos, valores humanos a los niños y niñas ya que son factores primordiales que integra en los infantes, y de esta manera se aporta al desarrollo de la educación y de nuestro país.

Y, en busca de cambiar la realidad de la problemática encontrada en el campo investigado se presenta como opción de solución, levantar una propuesta alternativa orientada al mejoramiento de la aplicación de actividades lúdicas , en el proceso de investigación se orienta a elaborar actividades lúdicas adecuadas para el área de matemáticas para los estudiantes del segundo y tercer grados del subnivel básico elemental, de la escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, del barrio la Tebaida, Parroquia San Sebastián Cantón y Provincia de Loja, Año lectivo 2012-2013. y de esta manera explica con facilidad como apoyo a la docente a mejorar la calidad de aprendizaje.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

LA ACTIVIDAD DE LÚDICA

CONCEPTO

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Aprendizaje de valores sociales a través del juego, nos menciona “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deforma el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños”, Gutiérrez Melchor (2002).

Según este autor, el juego o también conocida como actividad lúdica, es universal, se da en todos los niños y niñas del mundo y es necesaria para un desarrollo armónico. Contiene elementos facilitadores del desarrollo como la percepción, el movimiento, el pensamiento, el lenguaje o la interacción con otros, aporta información sobre el mundo circundante y ayuda al niño a conceptualizar y comprender la realidad en la que vive, en la primera infancia, el juego es un elemento decisivo para el desarrollo evolutivo. El juego favorece la actividad perceptiva, proporciona sensaciones que son captadas por los receptores sensoriales: vista, oído, tacto, gusto, olfato, y con ello se potencia la actividad de las vías y de los centros del sistema nervioso la activación de las redes neuronales y del cerebro mediante el juego en los primeros años de vida es insustituible.

Se considera que el estudiante a través del desarrollo de la actividad lúdica debe basarse a apreciaciones reales de tal forma los aproxime con la realidad, y consecuentemente, se desempeñe dentro de un papel activo en el proceso de su aprendizaje a fin de que desarrolle habilidades y destrezas, y con su capacidad intelectual que le permitan orientarse dentro del entorno. El niño necesita aprender a resolverse problemas analizar críticamente la realidad y descubre el conocimiento de una manera interesante, para lograr esto aspectos antes mencionados, la actividad lúdica de ninguna manera debe estar confusa sino asemejada a la temática de tal forma que el juego cobre un real sentido.

El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no sólo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas, por otra parte, en relación con la enseñanza, el maestro, al ampliar el contexto de conocimiento con la inclusión de objetos y de propuestas específicas, permite al niño operar en un nivel cognitivo superior al que podría construir espontáneamente. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. En la infancia, el juego es un factor esencial para el desarrollo, para la conceptualización de la realidad y la simbolización, la adquisición de destrezas, habilidades y competencias, la enculturación y la socialización, por medio del juego se desarrollan competencias artísticas y creativas; y también la motricidad, el lenguaje, la cognición, la regulación afectiva y emocional, las actitudes y valores.

A través del juego el niño aprende que las cosas son y no son al mismo tiempo, de tal manera que la realidad y la ficción se entrecruzan configurando un mundo simbólico propio, la voluntad del niño y su imaginación hace que la realidad perceptiva pueda transformarse de manera que, una caja de cartón puede ser una cuna o una escoba puede llegar a ser un caballo, en la actividad lúdica confluyen la inteligencia y la emoción, el realismo y la fantasía, el saber y la intuición, la actividad mental cuando los niños juegan se sitúa por encima de la percepción de los sentidos y se guía por los intereses y motivaciones que éstos tienen, por aquello que les gusta e impulsa la actividad lúdica. Por ello, jugar es una excelente experiencia, una oportunidad que los padres han de aprovechar para favorecer el desarrollo y vivir experiencias de aprendizaje con sus hijos.

En el aula el docente es quien dirige, orienta hacia el conocimiento y a la vez facilitador para direccionar el aprendizaje de los alumnos, todo ello implica en que el docente debe seleccionar los mecanismos más idóneos y propicios para aplicar en su clase, mecanismo que estén orientados a la exploración, razonamiento, análisis, y a la reflexión de los alumnos, y uno de los mecanismos que se puede utilizar par direccionar aquellos conocimientos es a través del juego o actividades lúdicas, pero siempre y cuando estén direccionadas al desarrollo del pensamiento crítico.

“Nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas”, Caba (2004).

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, ponerse de pie, andar, aspectos que los lleva a relacionarse con la sociedad. Los niños juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón, el juego profundamente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Según algunos autores el juego es considerado como una etapa evolutiva para el niño, para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre, al principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero, a medida que el tiempo avanza, comienza a conectarse con la realidad externa con lo social con lo cotidiano de ahí la necesidad involucrarse con la sociedad, de tal manera podemos expresar, que la actividad lúdica o el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos , con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de

juego, va a posibilitar construir en los niños conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar sus capacidades, entre otras.

Considera que el juego “Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad”, Irene López Chamorro, (1989).

Para los niños y niñas, el juego es parte fundamental para su aprendizaje y desarrollo, les atrae todo lo que hace ruido, colores y diversas formas aprenden a clasificar objetos por su forma y color; sus juegos van cambiando y algunos pasan a ser juegos de competencia y reglas.

El juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar turno y saber perder, también les permite desarrollar la imaginación y la creatividad al inventar cuentos y juegos.

Cuando los niños y niñas son pequeños, el juego les ayuda a aprender cosas nuevas, como las normas de conducta y los valores sociales, conocer el lugar donde viven, a desarrollar su cuerpo y convivir con otros niños, cuando juegan al papá y a la mamá, imitan actitudes que observan en sus padres y familiares a través de lo que miran y oyen, aprenden cómo se comportan los adultos, es decir en este último caso se evidencia el valor muy importante que es el del amor.

Autores como Garvey, Huizinga, Wallon, entre otros, coinciden en considerar que el juego reúne unas características que lo diferencian de otras actividades.

- ✓ Es una actividad natural del niño.
- ✓ Es una actividad libre.
- ✓ Es una actividad deseada.
- ✓ Es placentero.

- ✓ Tiene finalidad en sí mismo.
- ✓ Es espontáneo.
- ✓ Es desinteresado.
- ✓ Es ficticio.
- ✓ Con límites de espacio y tiempo.
- ✓ Puede ser reglamentado.
- ✓ Es fuente de relación con los demás.
- ✓ Implica acción y participación.
- ✓ Actividad seria.

El niño hace un aprendizaje para la vida a través del juego.

Manifiesta “de ello depende el desarrollo intelectual, afectivo y social, no siendo únicamente una actividad natural y necesaria en los primeros años de vida, sino que, lo es en toda la infancia y para siempre”, Borja M. (1985).

Para este autor considera que el juego es elemental durante la etapa creciente del niño, ya que el juego o la actividad lúdica es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar y potencializar esencialmente las diferentes capacidades que ira adquiriendo durante su esta evolutiva escolar.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el aula de clase y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en la escuela, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, entre otros aspectos.

Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños, a través del juego los niños aprenden a interactuar con sus padres a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece, el **juego**, con el paso del tiempo, se convierte en un compañero inseparable que no solamente sirve como un elemento distractor, sino también como un gran aliado para su **aprendizaje**.

“La matemática así concebida es un verdadero juego que presenta el mismo tipo de estímulos y de actividad que se da en el resto de los juegos intelectuales. Uno aprende las reglas, estudia las jugadas fundamentales, experimentando en partidas sencillas, observa a fondo las partidas de los grandes jugadores, sus mejores teoremas, tratando de asimilar sus procedimientos para usarlos en condiciones parecidas, trata finalmente de participar más activamente enfrentándose a los problemas nuevos que surgen constantemente debido a la riqueza del juego, o a los problemas viejos aún abiertos esperando que alguna idea feliz le lleve a ensamblar de modo original herramientas ya existentes o a crear alguna herramienta nueva que conduzca a la solución del problema” según este autor, Miguel guzmán (1984).

Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, una determinada cantidad de objetos o piezas, cuya función en el juego está definida por esas reglas, de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática por definición implícita.

Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo, el novato en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Estos son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática.

En este caso los niños avanzaran en el domino del juego y van adquiriendo unas pocas técnicas simples, que circunstancias positivas conducirían al éxito. Estos son los hechos y "lemas" básicos de la teoría que se hacen fácilmente accesibles en una primera familiarización con los problemas sencillos del campo, el gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Concepto de enseñanza

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el

conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien. La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

Históricamente, la enseñanza ha sido considerada en el sentido estrecho de realizar las actividades que lleven al estudiante a aprender, en particular, instruirlo y hacer que ejercite la aplicación de las habilidades. Los nuevos estudios se enfocaron en la enseñanza para la comprensión, la cual implica que los estudiantes aprenden no sólo los elementos individuales en una red de contenidos relacionados sino también de las conexiones entre ellos, de modo que pueden explicar el contenido de sus propias palabras y pueden tener acceso a él y usarlo en situaciones de aplicación apropiadas dentro y fuera de la escuela.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna o la sociedad moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo práctico escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, originándose así un aprendizaje agradable y profundo. Se debe utilizar métodos como: métodos que estimulan la actividad reproductiva, métodos que promueven la actividad productiva (Enseñanza a través de problemas).

“Los fines generales de la educación preescolar se consideran a la luz de un principio, el cual sitúa a ésta como un proceso que, además de ser orientado por el maestro implica una interacción profunda entre el niño, la familia y la comunidad”, Miguel guzmán, (1984).

Discutir si la enseñanza es un arte o una ciencia ha sido uno de los deportes favoritos de los educadores durante años, Si es un arte, entonces en la enseñanza debe aplicarse métodos propicios para logra aprendizajes significativos lo que exige inspiración, intuición, talento y creatividad, sin embargo, si es una ciencia, la enseñanza exige conocimiento y destrezas que pos supuesto pueden ser aprendidas, sin embargo la mayoría está de acuerdo en que la enseñanza tiene tanto elementos artísticos como científicos, Por tanto, la tarea educativa consistirá no en transmitir toda la información disponible, sino en enseñar al estudiante estrategias que le permitan adquirirla e interpretarla por sí mismo, esto es, que le permitan "aprender a aprender".

El docente es también “evaluador” y proporciona de manera continua retroalimentación sobre el desarrollo del trabajo práctico por lo que respecta un constante intercambio de roles de los alumnos y docentes, es importante que éstos sean diversos y rotativos parte importante del aprendizaje descansa precisamente en que cada alumno practique cada uno de esos papeles.

La enseñanza no solo se la practica en la escuela, se dice que la primera escuela de los hijos está en la casa, y la que históricamente se ha hecho cargo de la labor de la educación de los hijos es la familia en el hogar, pero fundamentalmente en la madre porque se transforma en el pilar fundamental para apoyar a sus hijos en las labores escolares, entregando un ambiente agradable y ordenado para que los niños puedan desarrollar sus tareas. Y no sólo en el aspecto académico, si no en transmitir a los hijos valores, creencias y estilos de vida que los marcarán en su desarrollo como adulto.

Por lo tanto la enseñanza se concibe como el proceso en el que se proporcionan al estudiante escenarios adecuados y útiles para el desarrollo de sus capacidades de construcción de significados a partir de las experiencias de aprendizajes, por otra parte el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren diferentes habilidades,

destrezas, conocimientos como un resultado del estudio es decir de la enseñanza mediada por el docente. Es importante destacar que para aprender es necesario relacionar las ideas previas del alumno con los nuevos conocimientos, logrando así el escolar aprendizaje significativo, sin duda alguna que la sesión de clase debe estar orientada adecuadamente en explotar habilidades pero la clase tendrá resultado cuando el individuo está motivado.

(AUSUBEL, NOVAK y HANESIAN, 1978), David Ausubel, Joseph Novak y Helen Hanesian, especialistas en psicología educativa de la Universidad de Cornell, que tienen como precedente a Vigotski, han diseñado la teoría del aprendizaje significativo, aprendizaje a largo plazo, o teoría constructivista, según la cual para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumnado. Desde esta perspectiva el aprendizaje es un proceso de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio, de conflicto y de nuevo equilibrio otra vez. Según Ausubel, Novak y Hanesian "el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual aquella está vinculada".

Podemos mencionar, por tanto, que el aprendizaje se lo va construyendo del mismo conocimiento, por tanto para que se produzca un real aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente "construyendo" el aprendizaje, para que se pueda denominar así, el conocimiento ha de ser significativo, es decir, cuando la propiedad denominada aprendizaje alcanzara para un largo plazo. En la práctica docente es de vital importancia contemplar los conocimientos previos del alumnado, poder enlazarlo con las ideas nuevas y conseguir un aprendizaje real y, por tanto, aprendizaje significativo.

“Toda práctica didáctica que intente centrarse en el niño, que contemple los intereses de los alumnos, que quiera ser activa y participativa, creativa y gozosa, tendrá que considerar el juego como elemento pedagógico de primordial importancia”, Viciano G, Virginia y Conde C, José L, (2002).

Esta perspectiva asume que los maestros deben comprender la realidad del alumno, apoyar sus necesidades básicas de aprendizaje así como las capacidades existentes. Se requiere entonces conocer a cada alumno y comprender el proceso de aprendizaje. Para que exista un aprendizaje significativo es fundamental construir conocimientos a partir de las experiencias y conceptos que cada individuo posee, de esta manera se lograra obtener aprendizajes que ayudarán al desarrollo de diferentes destrezas y habilidades en el niño.

El aprendizaje significativo tiene una importancia fundamental para el niño, ya que, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después se convierte en un componente voluntario que adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, entre otras). A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida.

“El aprendizaje significativo es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende”, Arancibia y Herrera (1999), estos autores nos señalan según en la teoría de Ausubel

Es importante relacionar y organizar ideas de tal manera que exista una comprensión de lo que se quiere dar a conocer, partiendo de premisas que el individuo conoce, para así poder presentar la información de manera coherente y no arbitraria, construyendo, de manera sólida, los conceptos, interconectando los unos con los otros en forma de red del conocimiento, así lograra el desarrollo y desenvolvimiento del niño, generando en él habilidades y destrezas que ayuden a una mejor comprensión de los contenidos.

IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La civilización está basada en transmitir el conocimiento de persona a persona y de una generación a otra, sin la preservación del conocimiento, cada persona y cada generación tendrían que comenzar desde cero. El hombre avanza porque cada nueva generación

obtiene los conocimientos de sus antecesores que son como un punto de partida para seguir generando y acumulando más conocimientos aún más avanzados. He aquí la importancia de la enseñanza- aprendizaje y más que esto, de “saber educar y querer aprender”.

“Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición”, Ausubel -Novak-Hanesian, (1983)

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender, este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo de tal manera que puedan existir una comprensión clara de la enseñanza.

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los conocimientos pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

Estos autores no mencionan que es importante partir desde lo que los alumnos ya saben, de los conocimientos previos, de su nivel de desarrollo cognitivo, posteriormente, la actividad se centra en programar experiencias que promuevan el aprendizaje significativo, es en la capacidad cognitiva del alumno donde está el origen y

finalidad de la enseñanza al desempeñarse éste, en forma activa ante el conocimiento y habilidades que el docente desee enseñarle.

La tarea del profesor supone, tener plena conciencia de las características del aprendizaje, debe entender que sus intervenciones mediadoras proporcionan las herramientas que necesitan los niños cuando están aprendiendo y de las que podrán prescindir cuando los hayan logrado; es decir, cuando sientan el aprendizaje como propio. Los significados que el niño logre construir, generalmente son incompletos pero perfectibles, ya que irán evolucionando a través de sucesivas situaciones didácticas. El profesor, como investigador de los procesos que ocurren en la sala de clases, debe tomar conciencia de los efectos de sus intervenciones y propuestas, para así optimizar día a día, su rol docente.

Muchas de las veces, los alumnos no logran aprender en forma satisfactoria y menos aún con significado, muchos niños no establecen relaciones entre los temas de aprendizaje y sus experiencias de vida no saben para qué, ni por qué deben aprender lo que se les pide.

Es fundamental, entonces, que el profesor tenga claridad acerca de las metas de aprendizaje a las que quiere lleguen sus alumnos, preocupándose de que éstas tengan relación con la necesidades e intereses de los niños. De esta manera se logra un aprendizaje significativo aun cuando los alumnos sean pequeños, conviene que expliciten con sus propias palabras los propósitos que quieren alcanzar. Tener claridad acerca del para qué y por qué están realizando algunas actividades, los ayuda a iniciarse en la toma de conciencia de su propio proceso de aprender, en este aspecto, el rol del profesor es activar la reflexión del alumno

Aprender requiere trabajo y mucho esfuerzo individual, pero también es indispensable que el profesor proporcione espacios para que los niños trabajen en equipo, el aprendizaje requiere del intercambio con otros para compartir ideas, procedimientos y habilidades y así aumentar las posibilidades de éxito.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

En el presente trabajo investigativo determina la influencia de las actividades lúdicas que utilizan los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo y tercer grado del subnivel básico elemental, de la escuela “fiscal mixta Lauro Damerval Ayora” N°2. Esta investigación se llegó a concretar con el uso de los siguientes materiales, métodos, técnicas y procedimientos:

MATERIALES

Los materiales que se utilizaron para el desarrollo del presente trabajo investigativo fueron los siguientes:

- ✓ Material bibliográfico (Libros, Tesis, Folletos)
- ✓ Equipos y materiales de oficina (Computadora, impresora)

MÉTODOS

Método científico.

Por medio de la aplicación de este método se realizó la transcripción de la base y sustento teórico-conceptual basado en la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas como medio para el aprendizaje, además de que este método permitió la comprensión del problema y su fundamentación en forma lógica, objetiva y analítica.

Método inductivo.

Este método permitió concretar el problema de investigación previo a una guía de observación realizada a las docentes de la escuela “fiscal mixta Lauro Damerval Ayora” N°2

Método deductivo.

Con la ayuda de este método permitió ir de lo general a lo particular, las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo investigativo.

Método analítico-sintético

Con la ayuda de dicho método valido la verificación de las hipótesis sugeridas.

INSTRUMENTOS

Guía de observación

A través de la aplicación de la guía de observación dirigida a los docentes se logró determinar si utilizan las actividades lúdicas, y la vez estas actividades que utilizan los docentes son o no adecuadas para el desarrollo del razonamiento lógico-matemático. Y en la guía de observación aplicada a los alumnos se logró determinar que las actividades lúdicas aplicadas por las docentes, no generan ni despiertan el interés de los alumnos en el área de matemática.

Estadística descriptiva

Permitió establecer los valores porcentuales de los datos empíricos, para su respectivo análisis e interpretación.

MUESTRA

La muestra que se detalla en el siguiente cuadro, está constituida por los docentes y niños y niñas de 2^{do} y 3^{er} grados de la escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, del barrio la Tebaida, Parroquia San Sebastián Cantón y Provincia de Loja, Año lectivo 2012- 2013.

MUESTRA	N ^{ro.} GRADOS	N ^{RO.} ALUMNOS	DOCENTES
Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora” N°2,	2 ^{do}	22	1
	3 ^{er}	18	1
TOTAL	2	40	2

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Investigador: Diego Fernando Maldonado Sánchez

f. RESULTADOS

Guía de observación aplicada a los docentes para conocer las actividades lúdicas que utilizan los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Guía de observación N° 1

Institución educativa: Escuela “Fiscal Mixta lauro Damerval Ayora “N°2					
Área : Matemática					
Año de Educación General Básica: Segundo año				Docente de grado: Lcda. Solano Gutiérrez Luz Aurora	
N°	Contenido	Destreza	Actividad lúdica (juego)	Descripción del juego	Materiales utilizados
1				No aplicó	Ningún material
2	El reloj	Diferenciar medios de tiempo, horas y minutos	Canción señor reloj	//Señor reloj que hora es// ya son la una ya son las dos ya son las tres cantemos otra vez, //Señor reloj que hora es// ya son las cuatro ya son las cinco ya son las seis si ves que fácil es, //Señor reloj que hora es// ya son las siete ya son las ocho ya son las nueve ya son las diez cantemos otra vez	grabadora de sonido

3	El calendario	Reconocer y ordenar los días de las semana y los meses del año con eventos significativos	Canción de los meses del año	//Enero , febrero, marzo, abril, mayo junio, , los primeros meses del año//, // julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre // los meses del año están compuesto por 365 del año	grabadora de sonido
4	La moneda	Reconocer u utilizar la unidad monetaria en actividades lúdicas y en transacciones cotidianas simples	Recogiendo las monedas	La docente procedió ubicar en distintos sitios del aula monedas de distinto valor, luego la docente anotaba un numero en la pizarra y los estudiantes debería encontrar la moneda con ese número	Monedas de diferente valor
5				No aplicó	Ningún material

Guía de observación N° 2

Institución educativa: Escuela “Fiscal Mixta lauro Damerval Ayora “N°2					
Área : Matemática					
Año de Educación General Básica: Tercer año				Docente de grado: Lcda. Gálvez Rodríguez Mercy Ruby	
N o	Conteni do	Destreza	Actividad lúdica (juego)	Descripción del juego	Materiales utilizados
1	Los meses	Realizar conversaciones usuales entre los meses en situaciones significativas	Contando los meses	// enero primer mes, febrero que frio los pies, marzo funde la nieve, abril llueve que llueve, mayo florece tanto, junio fin de curso, julio mucho sol y agosto que calor , septiembre la cosecha, octubre hojas secas, noviembre las castañas, diciembre el pesebre//	Cartulinas de colores escrito en cada una con su respectivo mes
2				No aplicó	Ningún material
3	Los días	Realizar conversaciones usuales entre los días de la semana en situaciones significativas.	Cantando los días de mi semana	//Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo// 7 días de la semana 5 mañanas en la escuela y 2 mañanas en la casa y hoy los aprendo cantando así // Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo//.	Grabadora de sonido

4	Las horas	Realizar conversaciones usuales entre las horas del reloj en situaciones significativas.	El horero	Son 24 las horas del día, //12 de día y 12 de noche, el día en la escuelita y de noche en la camita//, me levanto por la mañanita a mi escuelita, y en la noche me cepillo los dientecitos para ir a dormir en mi camita, //12 de día y 12 de noche, el día en la escuelita y de noche en la camita//.	1 Reloj grande de Fomix
5				No aplicó	Ningún material

ANÁLISIS CUALITATIVO DE RESULTADOS.

La observación realizada a los docentes, durante las distintas jornadas de trabajo que se asistió, demostraron el siguiente resultado, las clases que desempeñan los docentes en esta área específicamente en los grados seleccionados, son clases dirigidas de forma tradicional y sobre todo lo más relevante es que la dirección de las mismas se realiza con poca creatividad, las actividades lúdicas utilizadas no son las más adecuadas por que no ayudan o invitan al interés de los educandos para trabajar de aquellas actividades que aplica su docente como son las actividades lúdicas, de igual forma el material seleccionado para llevar a cabo con la actividad escogida tampoco ayudan a despertar la iniciativa de los educandos por lo que se considera no apropiada con la temática que se está llevando a cabo por lo que no permite adentrarse a la manipulación, el contacto, el descubrimiento, la reflexión y mucho menos a la correlación con la práctica diaria.

El principal aspecto a trabajar es adentrarlos al razonamiento lógico y sobre todo a la reflexión de los alumnos por lo que tendrían los docentes, en desarrollar más tareas que estén relacionadas a la actividad lúdica (juego), para que mejore la enseñanza, y utilizarlos adecuadamente para el desarrollo de destrezas y habilidades para ayudar a la construcción de sus conocimientos y así obtener aprendizaje verdaderamente valioso en sus educandos, en especial en el área de matemáticas por su debida complejidad.

Guía de observación aplicada a los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta” Lauro Damerval Ayora” N°2



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
 ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNNICACIÓN
 CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

COMO ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD DE LOJA, DEL AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN, DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, SOLICITO RESPETUOSAMENTE SU COLABORACIÓN PARA APLICAR UNA GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE LA PRESTIGIOSAS INSTITUCIÓN, LA CUAL ME AYUDARA A RELIZAR LA INVESTIGACIÓN DE GRADO.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	1	2	3	4
1	Los niños y niñas les gusta realizar actividades lúdicas en el aula.	12	5	3	2
2	Los niños y niñas demuestran interés por trabajar con de actividades lúdicas que presenta el docente.	3	2	12	1
3	Los niños y niñas disfrutan y se sienten motivados a través de las actividades lúdicas.	3	5	10	4
4	Mantienen normas de comportamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas.	2	3	12	5
5	Repiten la actividad para comprender mejor el juego.	9	6	4	3
6	Los niños y niñas interpretan correctamente la explicación del docente.	2	12	4	4

7	Demuestran nociones de exploración y descubrimiento en el juego.	2	4	10	6
8	A través del juego desarrollan la imaginación y la creatividad para un mejor aprendizaje.	2	5	10	5
9	Los niños y niñas comprenden la temática a través del juego.	4	5	9	4
10	Los niños y niñas demuestran nociones de aprendizaje a través del juego.	2	5	7	8

CÓDIGO: 1= SIEMPRE; 2= A VECES; 3 = MUY POCAS VECES; 4 = NUNCA.

FECHA: 18-06-2013

EL INVESTIGADOR: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Guía de observación aplicada a los estudiantes del tercer grado de la escuela fiscal mixta” Lauro Damerval Ayora” N°2



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

COMO ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD DE LOJA, DEL AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN, DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, SOLICITO RESPETUOSAMENTE SU COLABORACIÓN PARA APLICAR UNA GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE LA PRESTIGIOSAS INSTITUCIÓN, LA CUAL ME AYUDARA A RELIZAR LA INVESTIGACIÓN DE GRADO.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	1	2	3	4
1	Los niños y niñas les gusta realizar actividades lúdicas en el aula.	10	3	3	2
2	Los niños y niñas demuestran interés por trabajar con de actividades lúdicas que presenta el docente.	3	2	12	1
3	Los niños y niñas disfrutan y se sienten motivados a través de las actividades lúdicas.	1	5	8	4
4	Mantienen normas de comportamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas.		3	10	5
5	Repiten la actividad para comprender mejor el juego.	11	4	2	1
6	Los niños y niñas interpretan correctamente la explicación del docente.	2	12	2	4
7	Demuestran nociones de exploración y descubrimiento en el juego.	2	2	10	4
8	A través del juego desarrollan la imaginación y la creatividad para un mejor aprendizaje.	2	3	8	5
9	Los niños y niñas comprenden la temática a través del juego.	2	3	7	6
10	Los niños y niñas demuestran nociones de aprendizaje a través del juego.	2	3	5	8

CÓDIGO: 1= SIEMPRE; 2= A VECES; 3 = MUY POCAS VECES; 4 = NUNCA.

FECHA: 19-06-2013

EL INVESTIGADOR: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Sumatoria de los resultados de las tablas sobre las sobre las guía de observación aplicada a los a los estudiantes del segundo y tercer grado de la escuela fiscal mixta” Lauro Damerval Ayora” N°2.

Asignación de valores

Segundo grado= 2G

Tercer grado= 3G

Siempre= 1

A veces= 2

Muy pocas veces= 3

Nunca= 4

$$\Sigma (2Gx+3Gx)=$$

	(1) Siempre	(2) A veces	(3) Muy pocas veces	(4) Nunca	
N°	$\Sigma(2G1+3G1)=$	$\Sigma(2G2+3G2)=$	$\Sigma(2G3+3G3)=$	$\Sigma(2G4+3G4)=$	Total
1	12+10=22	5+3=8	3+3=6	2+2=4	40
2	4+3=7	2+2=4	15+12=27	1+1=2	40
3	3+1=4	5+5=10	10+8=18	4+4=8	40
4	2+0=2	3+3=6	12+10=22	5+5=10	40
5	9+11=20	6+4=10	4+2=6	3+1=4	40
6	2+2=4	12+10=22	4+2=6	4+4=10	40
7	2+2=4	4+2=6	10+10=20	6+4=10	40
8	2+2=4	5+3=8	10+8=18	5+5=10	40
9	4+2=6	5+3=8	9+7=16	4+6=10	40
10	2+2=4	5+3=8	7+5=12	8+8=16	40

Análisis e interpretación de los resultados de la guía de observación aplicada a los estudiantes

1. ¿Los niños y las niñas les gusta realizar actividades lúdicas en el aula?

Tabla N° 1

Variable	f	%
Siempre	22	55%
A veces	8	20%
Muy pocas veces	6	15%
Nunca	4	10%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N° 1



Análisis e interpretación:

Se evidencia que un gran porcentaje de estudiantes siempre les gusta realizar actividades lúdicas en el aula. al momento de iniciar la clase los alumnos siempre esperan iniciar con actividades (juegos) apero lo que repercute es que el docente utiliza muy poco actividades lúdicas durante la clase de matemática, lo cual influye en que el docente debería preparar y aplicar siempre en su clase actividades lúdicas para que los estudiantes siempre tengan las ganas de trabajar, de tal forma que la clase se en

cuenta en un espacio ameno y agradable, y a la vez se les facilite y logren una mejor comprensión del tema que se pretende impartir, ya que relacionando el juego en la matemática servirá a que los niños se sienta estimulado, animado y también para que el alumno desarrolle sus habilidades creativas e imaginativas y su juicio crítico.

En la primera pregunta de la guía de observación aplicada a los estudiantes se puede evidenciar que un 55% equivalente a 22 estudiantes manifestaron que siempre les gusta realizar actividades lúdicas en el aula, el 20% que representan 8 estudiantes indicaron a veces, el 15% equivalente a 6 estudiantes manifestaron muy pocas veces, y el 10% que equivale a 4 estudiantes afirmaron que nunca les gusta realizar actividades lúdicas en el aula.

2. ¿Los niños y las niñas demuestran interés por trabajar a con de actividades lúdicas que presenta el docente?

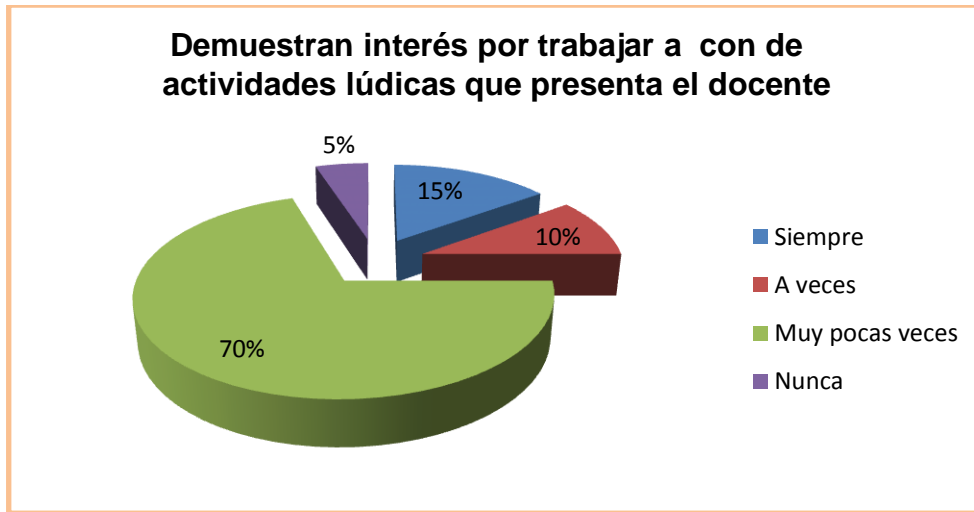
Tabla N° 2

INDICADORES	f	%
Siempre	6	15%
A veces	4	10%
Muy pocas veces	28	70%
Nunca	2	5%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N° 2



Análisis e interpretación:

Con seguridad pude verificar que un gran porcentaje de los alumnos que muy pocas veces, demuestran interés por trabajar a través de actividades lúdicas, implicando un alto grado no disponibilidad por trabajar con las mismas, esto se debe a que los alumnos no se sienten cómodos con las actividades que el docente aplica ya que no les genera satisfacción ni curiosidad por la actividad.

Ya que sin duda alguna en los niños y niñas atrae la curiosidad por el juego y además de ello que cosas nuevas se puede aprender a través de la actividad lúdica, ya que en esta edad los niños pequeños juegan para ensayar y probar nuevas formas de movimiento, de acción, de conocimiento, ellos cantan, bailan, desarman los juguetes, entre otros, para ver cómo son por dentro las cosas, porque para ellos, desarmar e indagar es conocer.

Con relación a la segunda pregunta de la guía de observación aplicada a los estudiantes, el 70% que representan 28 estudiantes demostraron que muy pocas veces tienen interés por trabajar a través de actividades lúdicas que presenta el docente un 15% que equivale a 6 estudiantes manifestaron siempre, y el 10% que constituye 4 estudiantes

indicaron a veces y el 5% que corresponde a 2 estudiantes nunca interés por trabajar a través de actividades lúdicas que presenta el docente.

3. ¿Los niños y niñas disfrutan y se sienten motivados a través de las actividades lúdicas?

Tabla N° 3

INDICADORES	f	%
Siempre	4	10%
A veces	10	25%
Muy pocas veces	18	45%
Nunca	8	20%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N°3



Análisis e interpretación:

La mayoría de estudiantes manifiestan que muy pocas veces disfrutan y se sienten motivados a través de las actividades lúdicas, el disfrute es la mayor expresión sobre el juego y al no existir disfrute no se cumple la motivación, la motivación para estudiar es la actitud social psicológica que permite al alumno de forma voluntaria en cumplir acciones positivas, el docente al no cumplir con este aspecto de ser una persona creativa

activa hace que las clases sean monótonas y no tengan el entusiasmo para cumplir con las actividades que se va a desarrollar en el aula, y al no encontrar el disfrute no se cumple el objetivo ni sentido práctico, y los alumnos rechazan las iniciativas de los profesores.

Con relación a la tercera pregunta de la guía de observación aplicada a los estudiantes indicaron que un el 45% que representan 18 estudiantes expresaron que muy pocas veces disfrutaban y se sienten motivados a través de las actividades lúdicas, el 25% equivalente a 10 estudiantes indicaron que a veces, el 20% que constituye a 8 estudiantes demostraron que nunca, y el 10% que representan 4 estudiantes manifestaron siempre.

4. ¿Mantienen normas de comportamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas?

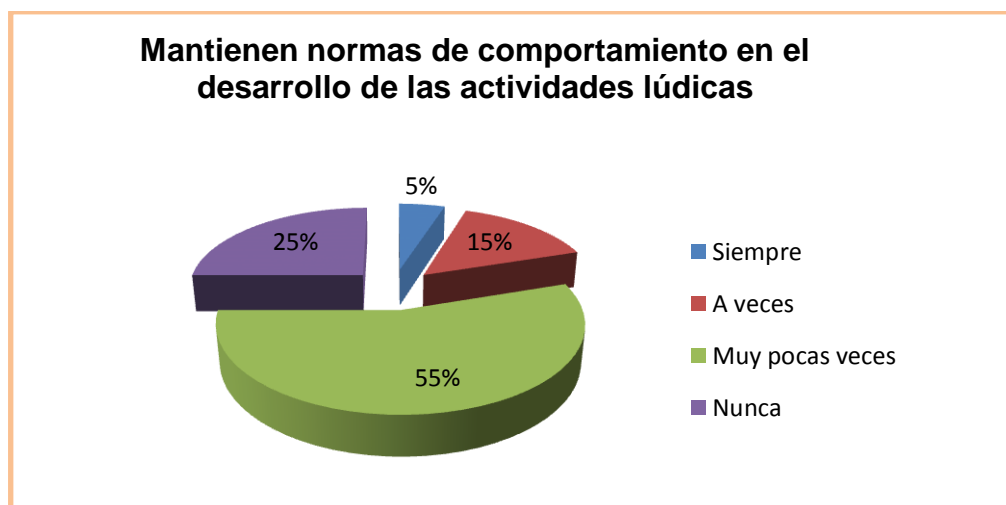
Tabla N°4

INDICADORES	f	%
Siempre	2	5%
A veces	6	15%
Muy pocas veces	22	55%
Nunca	10	25%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N°4



Análisis e interpretación:

Se verifica de manera notable que la mayoría de los estudiantes muy pocas veces mantienen normas de comportamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas, debido a que en el aula de clase el docente no trabaja con la suficiente, creatividad, energía para que alumno se sienta interesado y con las suficientes ganas de trabajar y desarrollar con total normalidad las clases, al cumplirse estos aspectos y sabiendo que la matemática es compleja hace que los estudiantes hacen comienzan a tener un comportamiento desordenado llevándola a la clase en un ambiente perturbado, arrojando como resultado una clase poco productiva en el ámbito de la enseñanza y un bajo rendimiento por los estudiantes produciendo a largo plazo estudiantes no controlables.

La guía de observación aplicada a los estudiantes el 55% que constituyen 22 estudiantes revelaron que muy pocas veces mantienen normas de comportamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas, el 25% que equivale a 10 estudiantes expresaron que nunca mantienen normas de comportamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas, el 15% que equivale a 6 estudiantes refutaron que a veces, y el 5% que representan 2 estudiantes manifestaron que siempre.

5. ¿Les gusta repetir las actividades lúdicas para poder comprender mejor el juego?

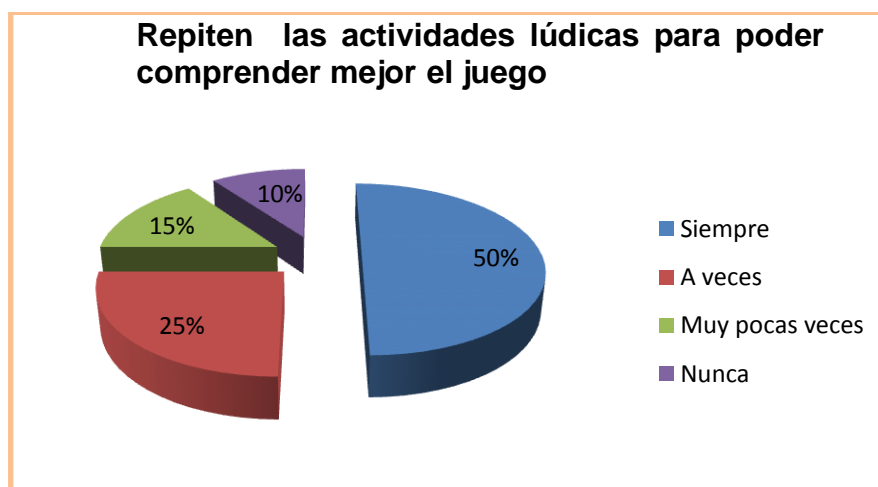
Tabla N° 5

INDICADORES	f	%
Siempre	20	50%
A veces	10	25%
Muy pocas veces	6	15%
Nunca	4	10%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N°5



Análisis e interpretación:

Se puede comprobar que la mayoría de los estudiantes siempre les gustaría repetir las actividades lúdicas para poder comprender mejor el juego, en base estos datos verificamos que un gran número de estudiantes siempre le piden al docente repetir la actividad que se realizó debido que los estudiantes no logran entender correctamente el juego, ya que en la matemática implica entender y comprender correctamente la

temática para poder aplicar el juego, y de esta forma los estudiantes logren captar con facilidad.

Con relación a la quinta pregunta de la guía de observación aplicada a los estudiantes el 50% que representan 20 estudiantes manifestaron que siempre les gusta repetir las actividades lúdicas para poder comprender mejor el juego, el 25% que equivale a 10 estudiantes refutaron que a veces, el 15% que constituyen 6 estudiantes revelaron que muy pocas veces, y el 10% que equivale a 4 estudiantes expresaron que nunca siempre les gusta repetir las actividades lúdicas para poder comprender mejor el juego.

6. ¿Los niños las niñas interpretan correctamente la explicación del docente?

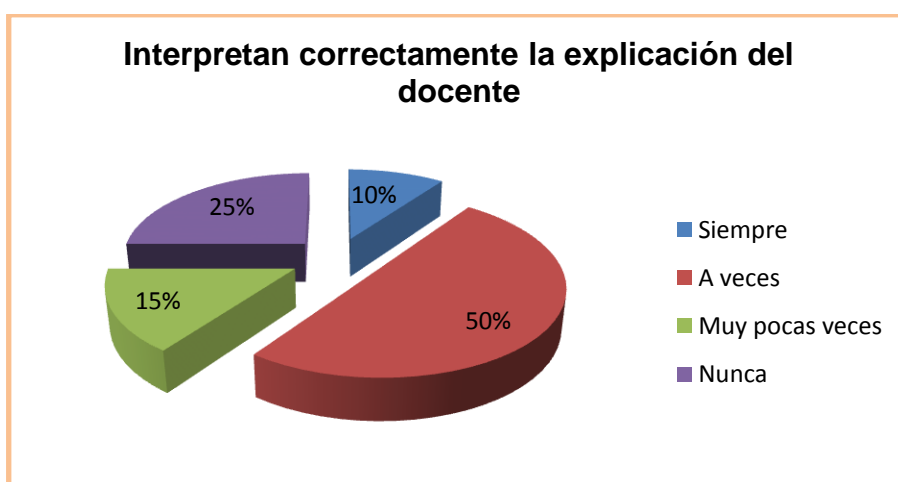
Tabla N° 6

INDICADORES	f	%
Siempre	4	10%
A veces	20	50%
Muy pocas veces	6	15%
Nunca	10	25%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N° 6



Análisis e interpretación:

A través de estos datos puedo comprobar que la mayoría de los estudiantes a veces interpretan correctamente la explicación del docente, esto revela que el docente en el momento de dar explicaciones sobre el desarrollo de algún juego tiene grandes dificultades para hacerse entender, al no utilizar un lenguaje apropiado e idóneo genera que la idea no tome un real sentido al momento explicar, creando en los alumnos total confusión e interpretación equivocada y en los posteriores los estudiantes no asimilan un verdadero conocimiento, por lo que debería el docente buscar la forma más adecuada para poder llegar a sus estudiantes con esa facilidad de palabras y así ellos le tomen el debido interés y el gusto por trabajar en la matemática.

Con relación a la sexta pregunta de la guía de observación aplicada a los estudiantes el 50% que corresponde a 20 estudiantes refutaron que a veces interpretan correctamente la explicación del docente, el 15% que constituyen 6 estudiantes expresaron que muy pocas veces, el 25% que equivale a 10 estudiantes se afirmó que nunca y el 10% que representan a 4 estudiantes revelaron que siempre interpretan correctamente la explicación del docente.

7. ¿Demuestran nociones de exploración y descubrimiento en el juego?

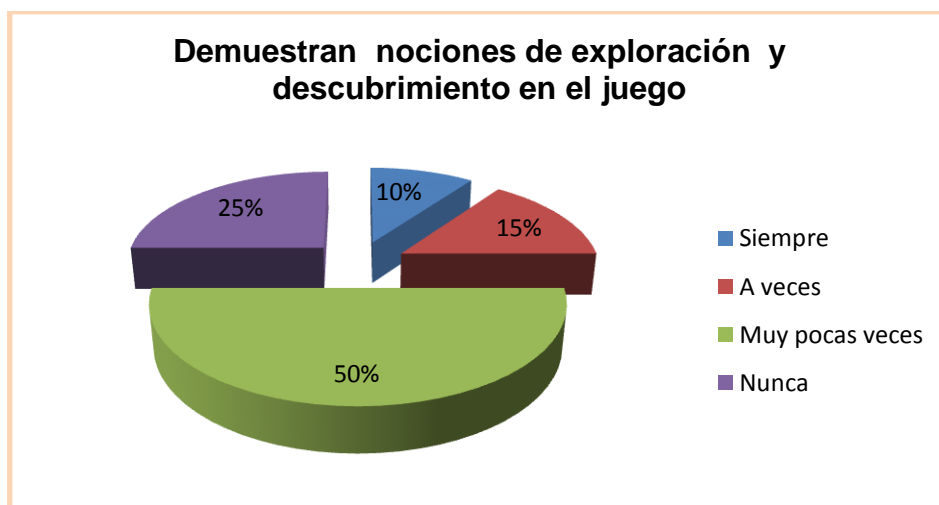
Tabla N° 7

INDICADORES	f	%
Siempre	4	10%
A veces	6	15%
Muy pocas veces	20	50%
Nunca	10	25%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N°7



Análisis e interpretación:

En este aspecto se demuestra que la mayoría de los estudiantes muy pocas veces demuestran nociones de exploración y descubrimiento en el juego, esto revela que el docente no utiliza juegos creativos, juegos dinámicos, por lo que el estudiante tiene pocas posibilidades de poder descubrir analizar y manipular cualesquier objeto, incidiendo en el estudiante un escaso razonamiento lógico en un bajo raciocinio y en lo consiguiente un bajo aprendizaje significativo, por lo que el docente debe utilizar juego adaptados a los estudiantes, juegos que les permita la reflexión, el análisis y sean ellos quienes vayan construyendo o vayan armando el conocimiento.

Con relación a la séptima pregunta de la guía de observación aplicada a los estudiantes, el 50% que componen 20 estudiantes expresaron que muy pocas veces, mientras se contrasta que el 25% que equivale a 10 estudiantes que nunca, mientras que el 15% que corresponde a 6 estudiantes demostraron que a veces, y el 10% que representan a 4 estudiantes indicaron que siempre demuestran nociones de exploración y descubrimiento en el juego.

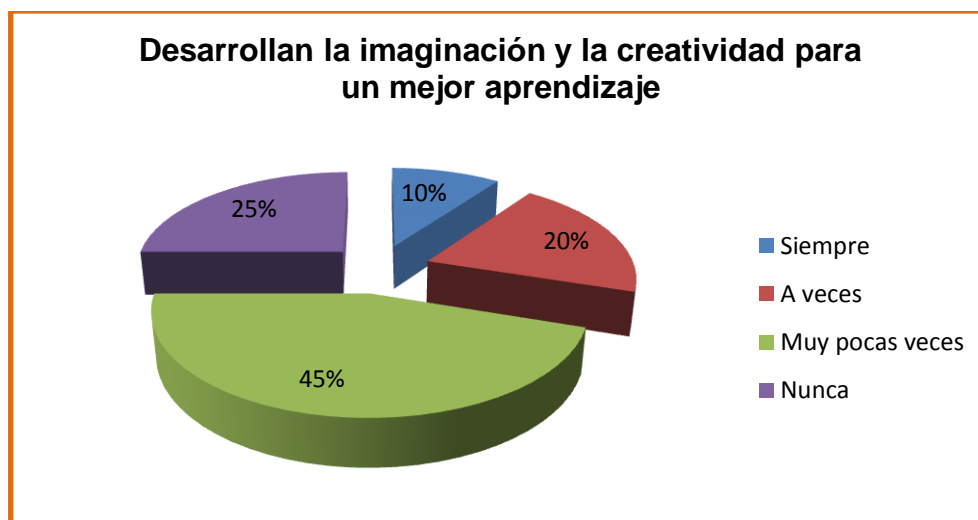
8. ¿A través del juego desarrollan la imaginación y la creatividad para un mejor aprendizaje?

Tabla N° 8

INDICADORES	f	%
Siempre	4	10%
A veces	8	20%
Muy pocas veces	18	45%
Nunca	10	25%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”
Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N° 8



Análisis e interpretación:

Se pudo confirmar que la mayoría de los estudiantes muy pocas veces desarrollan la imaginación y la creatividad para un mejor aprendizaje, este resultado es obtenido debido a que las actividades lúdicas no se están debidamente orientadas a la indagación, y la visualización mental, deduciendo en los estudiantes la no iniciativa de crear o divisar aquel conocimiento, pero lo más relevante es que la actividad lúdica no cuenta con las características necesarias en lo referente a la estructura del mismo, lo que involucra al docente emplee juegos donde los estudiantes desarrollen el ingenio,

intuición, la iniciativa la construcción y sean ellos quienes vayan construyendo el auto aprendizaje.

De la guía de observación aplicada a los estudiantes, el 45% que componen 18 estudiantes demostraron que muy pocas veces desarrollan la imaginación y la creatividad para un mejor aprendizaje, el 25% que equivale a 10 estudiantes indicaron que nunca, el 20% que concierne a 8 estudiantes refutaron que a veces el 10% que representan a 4 estudiantes demostraron que siempre.

9. ¿Los niños y las niñas comprenden la temática a través del juego?

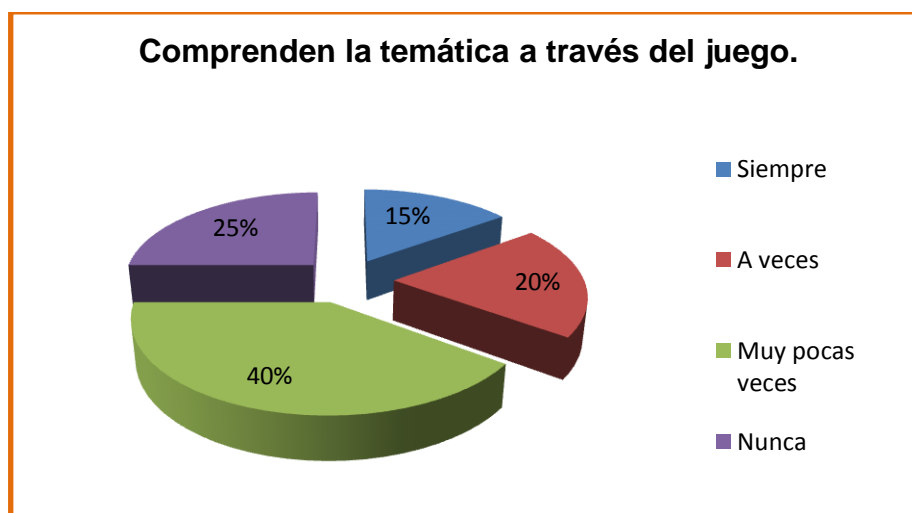
Tabla N° 9

INDICADORES	f	%
Siempre	6	15%
A veces	8	20%
Muy pocas veces	16	40%
Nunca	10	25%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N° 9



Análisis e interpretación:

Se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes muy pocas veces comprenden la temática a través del juego, este indicador es debido a que el docente no cuenta con el suficiente ingenio para poder construir y organizar un juego didáctico, lo que conlleva a que el juego no esté correctamente estructurado y elaborado para que el estudiante se le facilite en su interpretación, al no contar con estos aspectos permite que el juego no esté relacionado con el tema de clase variando totalmente el aprendizaje que los alumnos deberían lograr.

Con respecto a la novena pregunta de la guía de observación aplicada a los estudiantes se puede evidenciar que un 40% equivalente a 16 estudiantes demostraron muy pocas veces comprenden la temática a través del juego, el 25% que equivale a 10 estudiantes afirmaron que nunca, el 20% que representan 8 estudiantes indicaron a veces, y el 15% equivalente a 6 estudiantes manifestaron que siempre comprenden la temática a través del juego.

10. ¿Los niños y las niñas demuestran nociones de aprendizajes a través del juego?

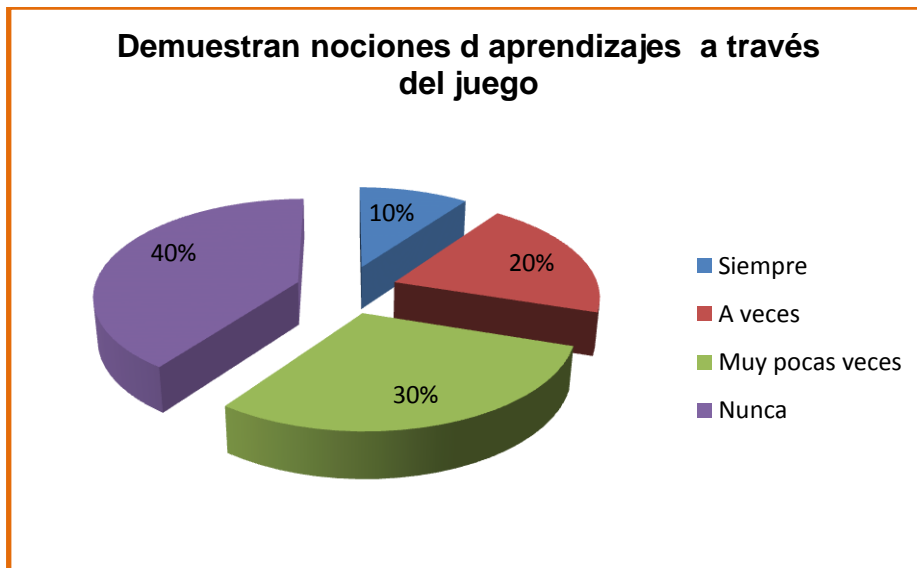
Tabla N° 10

INDICADORES	f	%
Siempre	4	10%
A veces	8	20%
Muy pocas veces	12	30%
Nunca	16	40%
Total	40	100%

Fuente: Escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2”

Autor: Diego Fernando Maldonado Sánchez

Gráfica N° 10



Análisis e interpretación:

Se pudo comprobar que la mayoría de los estudiantes nunca demuestran nociones de aprendizajes a través del juego, siendo un factor que repercute dentro del aprendizaje de los alumnos, las estrategias utilizadas por los docentes en este método son severamente no apropiadas al momento para aplicar las actividades lúdicas, las estrategias seleccionadas no están ayudando a en desarrollar y potencializar las capacidades de los alumnos, de tal forma impidiendo la manipulación y el razonamiento con los juegos presentados por tal motivo que afecta en el aprendizaje de los escolares.

Por medio de la guía de observación aplicada a los estudiantes se puede contrastar que, el 40% que significa a 16 estudiantes expresaron que nunca demuestran nociones d aprendizajes a través del juego, el 30% equivalente a 12 estudiantes expresaron muy pocas veces, el 20% que representan 8 estudiantes indicaron a veces, un 10% equivalente a 4 estudiantes revelaron que siempre demuestran nociones de aprendizajes a través del juego.

g. DISCUSIÓN

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS 1

Enunciado

El limitado desarrollo de destrezas en los estudiantes de Segundo y Tercer grados del subnivel básico elemental, de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, no permite el logro de los aprendizajes significativos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la matemática.

Verificación

En lo referente a esta hipótesis puedo mencionar, que no se está logrando aprendizajes significativos en los alumnos, ya que en las actividades lúdicas de la que están participando, no cuentan con aspectos en lo referente a la función de la manipulación y al análisis, y no están relacionadas las temáticas con experiencias o actividades que desarrolla normalmente en el diario vivir, debido a esto los alumnos no logran tener la perspectiva de lo que habitualmente ocurre en la sociedad, debido a que los docentes aplican actividades lúdicas con procedimientos no pertinentes, con respecto a la utilización de las mismas generan en los alumnos total desmotivación y la no disposición para trabajar, y consecuentemente de ello se obtiene aprendizajes con un nivel poco aceptable, considerando que los procedimientos aplicados en las actividades lúdicas nos son las más acertadas.

Decisión

En lo referente a esta hipótesis los datos obtenidos se evidencian que los docentes a veces utilizan las actividades lúdicas como un medio de enseñanza, sino que dan la clase de forma tradicional, es decir solo explican lo que se va realizar, permitiendo a que los estudiantes no razones a su propio juicio, lo cual valida la hipótesis planteada.

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS 2

Enunciado

La aplicación de las actividades lúdicas por parte del docentes de matemáticas de segundo y tercer grados del subnivel básico elemental no contribuyen en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2

Verificación

De acuerdo a los datos obtenidos de la guía de observación que se aplicó a los alumnos pudo confirmar que las actividades lúdicas utilizadas por los docentes no son factibles dentro del proceso enseñanza aprendizaje, ya que los juegos no cuentan con la estructura ni la creatividad necesaria para aplicar en la clase ya que son generalmente sencillos, y que no están orientadas en función de que los alumnos tomen al juego como una actividad de aprendizaje, retrasando así en los educando en desarrollo evolutivo y cognitivo.

Decisión

La hipótesis planteada ha sido verificada en función de los datos relevantes que se obtuvieron. Las actividades lúdicas que aplican los docentes no contribuyen en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, porque a través de las mismas no permite que el docente se haga un facilitador del aprendizaje, sino que se convierta en una clase monótona y los alumnos pierdan las ganas y el deseo por adquirir u crear el conocimiento

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS 3

Enunciado

La inadecuada aplicación del material didáctico y la actividad Lúdica utilizada por los docentes influye en la poca comprensión sobre las temáticas establecidas, en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes segundo y tercer grados del subnivel básico elemental, en el área de matemáticas de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2.

Verificación

A través de la aplicación de una guía de observación hacia los docentes se pudo verificar, que durante el desarrollo de las clases direccionada por los docentes, utilizan poco en lo que se refiere al material didáctico en las actividades lúdicas, permitiendo así en los niños el eficiente desarrollo de las destrezas y habilidades como la manipulación, análisis, la imaginación entre otros, generando un bajo rendimiento académico y un deficiente nivel cognitivo en su aprendizaje. Y las actuales actividades utilizadas consideras como actividad lúdica no son asequibles por lo generan la no espontánea participación de los alumnos, por lo que no se encuentran con la motivación suficiente para trabajar durante las clases.

Decisión

La hipótesis ha sido verificada, los docentes utilizan poco material didáctico en la ejecución de las actividades lúdicas, demostrando por parte de los niños el escaso interés por trabajar en la clases debido a que demuestran confusión en la temática, por lo que el docente debería trabajar con más frecuencia la actividades lúdicas con un juego bien estructurado y con material acorde a la temática y al juego.

h. CONCLUSIONES

Luego de comparar y contrastar la información teórica y empírica, los resultados frente al problema fueron:

- ✓ Los estudiantes del segundo y tercer grados de la escuela “fiscal mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, pocas veces tienen la disponibilidad para trabajar con actividades lúdicas, debido a que la actividad la consideran poco llamativa e interesante al momento de jugarla porque no despierta las ganas ni el entusiasmo, reflejado a ello la clase se convierte en espacios de desorden y afectando directamente en el aprendizaje de los estudiantes.

- ✓ A los estudiantes del segundo y tercer grados de la escuela “fiscal mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, muy pocas veces demuestran que han comprendido la temática, esto se debe a que el juego no está relacionado con el tema de clase, este motivo es causado porque la actividad lúdica no está direccionada a cumplir con los objetivos que el tema de clase necesitaría para que sea interpretada de manera exequible por parte de los estudiantes.

- ✓ La mayoría de los estudiantes demuestran un aprendizaje bajo en niveles de razonamiento lógico-matemático, aspecto reflejado a que las actuales actividades lúdicas con las que están trabajan no está orientadas en explotar sus habilidades y por consiguiente se está deteniendo en los estudiantes el desarrollo cognitivo y evolutivo.

- ✓ Los docentes del 2^{do} y 3^{er} grados de la escuela “fiscal mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, están aplicando actividades lúdicas inapropiadas lo que influye a que no desarrollen el razonamiento lógico-matemático, su desempeño profesional se fundamenta en aplicación de estrategias tradicionales que basan el trabajo de la

matemática en la forma mecánica sin inducir al alumno a que piense ni mucho menos razone.

- ✓ Las actividades lúdicas que muy poco utilizan los docentes, las están aplicando de forma incorrecta, por lo que la actividad no cuenta con las fases que compone un juego, y por no contar con la creatividad necesaria para despertar la iniciativa de los estudiantes por jugar con la actividad planteada por los docentes, permite que el juego sea poco productivo y que todas sus clases se conviertan en espacios de poco aprendizaje.

- ✓ El material utilizado por los docentes es generalmente escaso y el poco utilizado no está orientado en desarrollar el razonamiento lógico-matemático, al no hacer uso de ciertos elementos, perfilan a los niños y niñas a permanecer en acciones limitadas en cuanto a su participación en el área de matemática.

i. RECOMENDACIONES

- ✓ Los docentes deberían tratar de trabajar con actividades atrayentes, juegos que sean muy llamativos para que los alumnos siempre tengan las ganas y el deseo para trabajar en la clase de matemática, de tal manera que los estudiantes sientan estimulados por la actividad y que al momento de jugar ellos sientan que están adquiriendo aprendizajes significativos.
- ✓ Para que el juego sea entendido por los estudiantes, el docente debería primeramente organizar la clase, debería ordenar espacios y tiempos, estructurar y relacionar correctamente la actividad para darle conexión al juego con la temática, principios básicos permitirán alcanzar los objetivos planteados por el docente, y esto hará que los estudiantes se sientan parte e involucrados en el desarrollo del mismo.
- ✓ Se recomendaría a los docentes del 2^{do} y 3^{er} grados de la escuela “fiscal mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, a que utilicen actividades lúdicas con el nivel de complejidad acorde al año escolar, el cual debe depender del logro o dominio que alcance el estudiante, para lo cual es indispensable que los docentes partan de la aplicaciones lúdicas sencillas para luego llegar hasta un nivel de mayor complejidad para que vayan mejorando los niveles de razonamiento lógico-matemático.
- ✓ La preparación y capacitación de los docentes es fundamental, es por eso que las autoridades de la institución deben realizar los esfuerzos necesarios para que mínimo con cada nuevo año lectivo se dicten charlas, cursos o seminarios por parte de personas capacitadas que ayuden al personal docente a desarrollar estrategias metodológicas que mejoren sustancialmente el trabajo dentro del aula potenciando así que los alumnos desarrollen y mejoren sus niveles actuales de razonamiento lógico- matemático.

- ✓ Sería necesario que a todas las actividades lúdicas se las elaborara con los elementos que compone a un juego didáctico, para que el mismo tenga coherencia al momento de que se lo está ejecutando y cobre sentido en su desarrollo, motivo por el cual los docentes tendrían que estructurarlo con la creatividad para que sea más placentero.

- ✓ Se recomendaría a los docentes del 2^{do} y 3^{er} grados de la escuela “fiscal mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, aplicar juegos con ayuda elementos factibles, de manera que los materiales sean manejables por los estudiantes y a la vez ellos puedan tener la facilidad de manipularlos, para que con ciertos elementos les permita desarrollar sus destrezas y habilidades como también en sus niveles de razonamiento lógico.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL PROCESO DE
ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA EL ÁREA DE
MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO
TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL
DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA” LAURO DAMERVAL
AYORA“Nº2.

AUTOR:

**EGRESADO DIEGO FERNANDO MALDONADO
SÁNCHEZ**

DIRECTOR:

Dr. Oswaldo Enrique Minga D. Mg. Sc.

**LOJA-ECUADOR
2014**

1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA” LAURO DAMERVAL AYORA“Nº2.

2. PRESENTACIÓN

El presente tema la propuesta se seleccionó con la finalidad de ayudar a los docentes a direccionar mejor sus clases en el proceso enseñanza aprendizaje de los alumnos ya que a la actividad lúdica constituye el medio para poder despertar el interés de aprender y cera nuevos conocimientos a través de la indagación y sobre todo la exploración

Uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

Pero para lograr estos estos aspectos, es necesario que la actividad este bien estructurada, con los tiempos y los espacios necesarios capaza que los educandos tengan la facilidad para poder realizarlo y a la ves logren alcanzar los niveles aceptables de razonamiento lógico.

3. JUSTIFICACIÓN

A través de esta propuesta se busca concienciar a los docentes en la aplicación de actividades lúdicas, debido que los estudiantes presentan una desmotivación en la asignatura de matemática, lo cual ha repercutido directamente en que no se desarrolle el razonamiento lógico-matemático en los niños y niñas.

La inadecuada utilización de actividades lúdicas ha generado que los maestros no desarrollen un aprendizaje significativo en los estudiantes lo que conlleva que los mismos consideren además, a las clases de matemática como aburridas, monótonas y tediosas. Es por esta razón que la presente propuestas e orientara a la aplicación de actividades lúdicas que permitan dar la respectiva solución, analizando actividades prácticas que permitan que los alumnos desarrollen la creatividad, el entusiasmo por las clases de matemática y sobre todo desarrollen el razonamiento lógico-matemático.

Este trabajo tiene gran valor debido a que en él se señalan actividades novedosas para mejorar la calidad de la enseñanza y a su vez el docente revalorice su tarea y se plantee mejores objetivos educativos para trabajar con sus alumnos.

4. OBJETIVOS

GENERAL:

Desarrollar las actividades lúdicas para el proceso de la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del segundo tercer grados.

ESPECÍFICOS:

- ✓ Fomentar el interés en los niños y niñas del segundo y tercer grados con la aplicación de los juegos didácticos en el área de matemáticas.

- ✓ Desarrollar actividades lúdicas orientadas para un mejor aprendizaje del los estudiantes del segundo tercer grados del subnivel básico elemental de la escuela fiscal mixta” Lauro Damerval Ayora N°2

- ✓ Motivar al docente para que dé prioridad en la aplicación didáctica de las actividades lúdicas en el área de matemáticas.

5. SUSTENTO TEÓRICO

El juego permite aprender el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas (toma de decisiones), la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común y todos estos valores facilitan un mejor desenvolvimiento en la vida cotidiana. Asimismo, a aceptar la derrota y el éxito con respeto, a reconocer de los límites y las reglas, lo cual les permite comprender el funcionamiento de la sociedad y adecuarse sin ninguna dificultad.

Pero, no todos los juegos propician de igual manera el aprendizaje, pues como elemento esencial de la vida, el juego afecta de forma diferente cada etapa. Por eso, para los más pequeños es más libre, espontáneo, mientras que para un adolescente, el juego es sistematizado, sin llegar al extremo de estandarizarlo totalmente, ya que ante todo jugar es una actividad que despierta placer.

En esa medida, para los pequeños de preescolar, los juegos de rol son muy efectivos; ellos pueden interpretar un papel libremente y adecuarse al tránsito del juego en casa al juego escolar. Así, van desarrollando relación con el grupo, no en un sentido competitivo, sino de cooperación, para superar metas imaginarias, planteadas en forma de cuento (reto), donde ellos deben interpretar una historia y cada cual asume el papel correspondiente en el juego. Con esto, se fortalece la imaginación, la introspección, la motricidad y la libre expresión.

Los juegos didácticos han sido creados para el ejercicio de funciones mentales de manera personal o grupal. Cada jugador se hace constructor de su propio conocimiento y se va logrando un "aprendizaje significativo", donde el estudiante se concibe como un todo, teniendo en cuenta sus experiencias e intereses, debido a que todo su aprendizaje está determinado por sus vivencias previas. Desde este punto de vista, el juego hace divertido aprender y facilita al docente posicionarse en su labor, a través de la planificación y ejecución de las actividades de una forma amena, responsable y sobretodo que parta de las capacidades iniciales el alumno.

El juego es:

- Es la actividad más agradable para el ser humano.
- Propicia un rato de descanso y esparcimiento, elimina el estrés.
- Desarrolla y fortalece el campo experiencial de los alumnos.
- Se fortalece el aprendizaje significativo
- Suaviza las asperezas y dificultades en la vida.
- Sirve para enlazar a contenidos conceptuales.
- Canaliza las tensiones para saber qué es juego y qué no lo es.
- Se relaciona con los derechos y deberes en la sociedad.
- Permite al maestro cambiar la rutina e iniciar actividades más interesantes, de las cuales van surgiendo otras y la clase se convierte en un escenario diferente.
- Resuelve problemas de aprendizaje.

A través del uso de los juegos didácticos se proporcionan también hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por el trabajo en el aula y de socialización, lo cual conlleva a una mejor convivencia y participación.

Temáticas

Para segundo año de educación general básica

TEMA: Secuencias

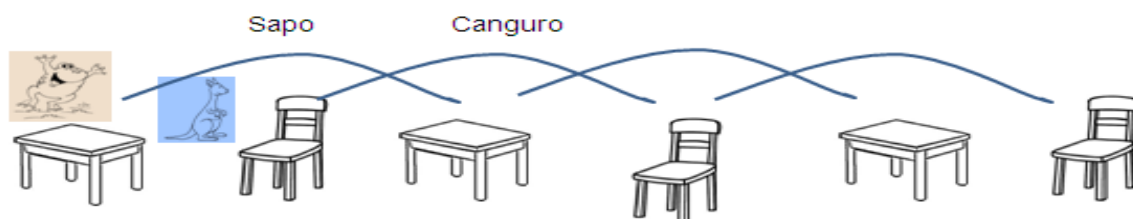
JUEGO: El salto del sapo y el canguro

OBJETIVO: Que los alumnos identifiquen la secuencia o el orden de cualquier objeto

DETALLE.

En material fomix, se proporcionara un sapo y un canguro, el juego consistirá en colocar una fila ordenada de una mesa, silla, mesa silla, etc. Luego de realizar ese procedimiento con la silla y las mesas, se colocara el sapo en la mesa, mientras que el canguro se colocara en las sillas, los sapos saltaran las mesas mientras que el canguro las sillas, el salto de cada figura se lo realizara con la ayuda de los mismos estudiantes, en grupos de dos estudiantes pasaran a desarrollar el proceso, un alumno se colocara en

la parte derecha de la mesas y las sillas y el segundo estudiante en la parte izquierda el juego se lo realiza varias veces con distintas parejas de alumnos con el fin de determinar el orden inmediato de los objetos



TEMA: Conjuntos

JUEGO: Que fácil enjaular los conejos

OBJETIVO: Que los estudiantes comprendan, cuando está dentro de un conjunto

DETALLE.

Se proporcionara la cantidad de 10 conejitos de material fomix, y una jaula del mismo material, se les comentara para qué sirve la jaula, el docente dispersara a los conejitos por los alrededores del salón de clase, y los estudiantes tendrán que crear su propia estrategia u organizándose en grupitos de estudiantes para encontrar los conejitos que se los dispersó, deben encontrar a los conejitos en el menor tiempo posible, luego que logre reunir a todos deberán reunirlos o colocarlos en la jaula

TEMA: Conjunto unitario y conjunto vacío

JUEGO: El Mago

OBJETIVO: Que los estudiantes logren identificar cuando hay un solo elemento y cuando no

DETALLE.

Se proporcionara una canasta con una manzana, primeramente se realiza una conversación si han escuchado sobre un mago o si algunas ves han apreciado lo trucos que realiza un mago, luego de esa corta conversación realizada entre docentes y

estudiantes se procederá a la realización del juego. El docente realiza el rol del mago, lo cual depositara una manzana en la canasta, luego los alumno verificaran que la manzana se encuentra dentro del recipiente, luego los estudiantes pasaran a ocupar sus asientos, se cubrirá la canasta con un mantel y el mago dirá una palabras en esas palabras mocionará que los estudiantes le den la espalda al mago, y el mago hará desaparecer la manzana

TEMA: Números naturales

JUEGO: Cantando he imitando la figura

OBJETIVO: Que los estudiantes logren reconocer y escribir el números del uno al diez

DETALLE.

Se les proporcionara a cada uno de los estudiantes unas tarjetitas, un total de diez tarjetitas por cada estudiante, en cada tarjetita estarán los números del 1 al 10, el docente escribirá en la pizarra los siguientes números 1, 2, 3, 4, seguidamente el estudiante deberán ubicar en la mesa de acuerdo al orden que está escrito en la pizarra, luego el estudiante ira ubicando la cantidad de tapitas de acuerdo al número que este en la tarjetita, este procedimiento se lo realizará varias veces con distintas cantidades.



TEMA: Clasificación de objetos y formas.

JUEGO: Ubicando figuras en el aula

OBJETIVO: Que los estudiantes reconozcan diversas figuras geométricas en el entorno.

DETALLE.

Clasificación de objetos y formas. El docente pedirá a los estudiantes que toquen con las manos los siguientes objetos que mencionara, tocar el pizarrón, el siguiente objeto será tocar con la mano el escritorio, luego cada de los estudiantes deberá decir cales son las características o diferencias de cada uno de los objetos que se mencionó para tocar, para luego designarle un nombre especifico a los objetos, ya sea cuadrado o rectángulo, luego de realizar la actividad se observara en toda el aula objetos que se parezcan a un cuadrado o un rectángulo.



MESA
cuadrado



PIZARRÓN
rectángulo



COPA
circulo



ÁRBOL
triángulo

TEMA: Anterior posterior e intermedio en números naturales hasta el 19

JUEGO: Los vecino de don número

OBJETIVO: Que los estudiantes diferencien el antecesor y sucesor de un numero

DETALLE.

Se elaborara números en fomix, de tamaño grande, pasaran tres estudiantes al frente a coger un número, cada número se llamara del nombre quien lo estás sosteniendo, por ejemplo, 1 Juanito, 2 Pedrito, 3 Carlitos, se les preguntara si Pedrito está en el medio, ¿Dónde se encuentra Juanito? ¿Posterior de pedrito quien se encuentra?

TEMA: Dos decenas

JUEGO: Formando corazones con canicas

OBJETIVO: Que los estudiantes verifiquen cuantas unidades tiene la dos decenas

DETALLE.

Se les proporcionará canicas a los estudiantes para la formación de la siguiente figura, se deberá formar un corazón con la cantidad de veinte canicas, pero para ello deberán agruparse entre dos personas, el corazón deber estar bien formado y ordenado, quien logre formarlo en menor tiempo el corazón tendrá un estímulo por parte del profesor, el docente ara la pregunta ¿Cuántas canicas utilizaron?

TEMA: Números ordinales

JUEGO: Contando y cantando las el orden de las sillas

OBJETIVO: Que los estudiantes reconozcan cual es la escritura y orden de los números ordinales

DETALLE.

Se realizara un canto para determinar los números ordinales, primero se sienta el más chiquitito, segundo se sienta el más atrasadito, tercero se sienta el hijo del carnicero, cuarto se sienta al que le dicen lagarto quinto se sienta el hijo de don Jacinto, sexto se sienta el hijo de don Modesto, séptimo se sienta al que le dicen timo, octavo se sienta que come más pavo, noveno a quien le dicen el nuevo decimo quien recibe el décimo.

TEMA: figuras geométricas

JUEGO: jugando con las cajitas

OBJETIVO: Que los estudiantes reconozcan figuras geométricas cuadrado rectángulo.

DETALLE.

Entregamos a cada niño una caja (puede ser de medicamentos, de fósforos o cerillas, etc.).

Dejamos que jueguen libremente con ellas unos instantes (incluso, que intenten hacerles rodar).

Luego les proponen que las toquen, pasando sus dedos por los bordes de las cajas.

Luego les decimos que cada uno se acaricie con su caja la cara, los brazos, las piernas, y luego el brazo del compañero.

Pedimos también que toquen las puntas de la caja y piensen qué pueden hacer con ellas, por ejemplo: pinchar, hacer cosquillas, etc.

Seguidamente les indicamos que pasen nuevamente el dedo por cada una de las puntas y explique que sienten al hacerlo.

Pedimos luego que guarden en las cajas objetos como botones, legumbres, granos de café, tapas de bebida gaseosa, etc.

Para finalizar; reunimos a los niños en ronda sentados en el piso y le pedimos a cada uno que explique las características de su caja.

Para tercer año de educación general básica

TEMA: Los conjuntos

JUEGO: Recolectando golosinas en los canastos

OBJETIVO: Que los estudiantes comprendan cuando tenemos conjunto o que forma un conjunto



DETALLE.

Se proporcionará un canasto y seis tipos de diferentes golosinas en gran cantidad, el docente procederá a mezclar todos los dulces, luego a los dulces se los ubicarán por distintas partes del salón, posterior a ello los estudiantes tendrán que recoger un canasto el cual están ubicados en lugar específico deberán leer la etiqueta y recolectar el dulce que pide la canasta, quien logre reunir la mayor cantidad de dulces será el ganador.

TEMA: Líneas rectas y curvas

JUEGO: Unidos por la cuerda

OBJETIVO: Que los estudiantes diferencien las líneas rectas de las líneas curvas

DETALLE.

Uniendo los puntos: se necesita la participación de todos los estudiantes, el docente pedirá a los estudiantes que se coloquen de acuerdo como o indique, se formará dos grupos de estudiantes, el primer grupo de estudiantes se colocará en una columna ordenada, mientras el segundo grupo se colocará en fila pero desordenada, ya estando en esa posición el docente les proporcionará una cuerda a cada uno de los grupos.

El primer grupo se pasará la cuerda estudiante por estudiante, el docente pedirá al primer estudiante y el último de la fila que realicen presión sobre la cuerda. Así los estudiantes podrán apreciar que la cuerda se encuentra de una forma recta y alineada, el segundo grupo de igual forma se pasará la cuerda estudiantes por estudiante de tal forma que se pueda apreciar una línea no se encuentra en una posición recta sino curva. Luego de realizar la actividad se apreciará tanto docente como estudiantes las diferencias tanto en el primero como en el segundo grupo, para luego en la pizarra dibujar el desenlace que tuvo las cuerdas de cada grupo.



LÍNEA CURVA



LÍNEA RECTA

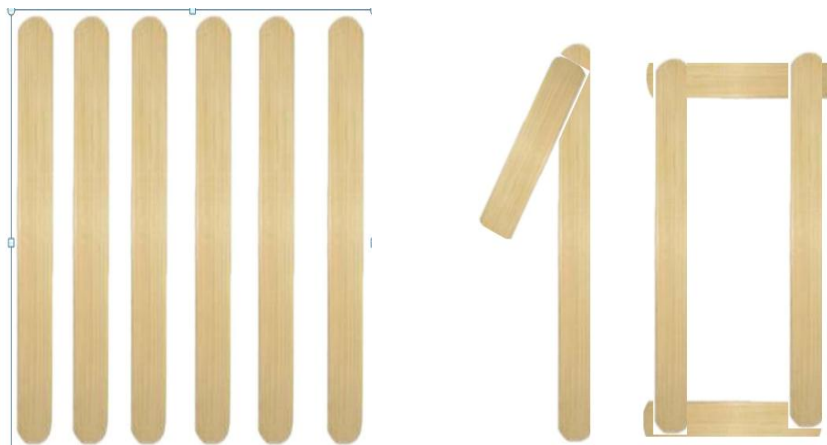
TEMA: Líneas abiertas y cerradas

JUEGO: Construyendo el número 10

OBJETIVO: Que los estudiantes logren reconocer una línea abierta y una cerrada.

DETALLE.

A cada uno de los estudiantes se le proporcionará los siguientes materiales, palillos de helado y pegamento. El docente en la pizarra dibujara la cantidad del número 10 d gran tamaño. Luego el docente pedirá a cada uno de los estudiantes con los materiales proporcionados armen al número diez, lo deberán realizar en el menor tiempo posible y tratar de que todos los vértices estén bien pegados con el pegamento. Ya terminado el trabajo se procederá hacer preguntas ¿Cuáles s diferencias entre el uno y el cero? ¿Qué representa cada número? preguntas ¿Qué número se encuentra cerrado totalmente?



TEMA: Relación de orden: mayor que $>$, menor que $<$, igual que $=$

JUEGO: Quien tiene más

OBJETIVO: Que los estudiantes diferencien signos de relación y orden en diferentes situaciones

DETALLE.

Se les proporcionará a los estudiantes fichas en diferentes colores, a cada uno con distintos número de fichas, luego cada estudiante dirá en voz alta cuantas fichas le ha correspondido, luego se juntarán en grupos de cinco estudiantes, mientras que el docente mencionará que las fichas de color amarillo remplaza a la banana, el color rojo a la manzana, y el color verde remplazara al pera, y el docente hace las siguientes preguntas, ¿Quién tiene más manzanas? ¿Quién tienen más peras? ¿Quién tiene más bananas? Y los estudiantes responderán quine tiene mas quien tiene menos o igual el número de frutas que posean.

TEMA: Conjunto universo y subconjunto

JUEGO: Determinado la alimentación sana

OBJETIVO: Que los estudiantes logren identificar cuando es conjunto universo y subconjunto

DETALLE.

se entregará a cada uno de los estudiantes , una cierta cantidad de papitas de distintos colores, el docente les pedirá a todos los estudiantes que formen un conjunto de tapias de color rojo, ya realizada esta actividad el docente nuevamente pedirá a los estudiantes que formen otro conjunto pero esta vez formaran el conjunto con las tapitas de color amarillo. Luego d realizar esta actividad pedida por el docente, los estudiantes por si solos deberán formar conjuntos con otros colores con la finalidad de poder definir lo que es un subconjunto.



Juegos varios

Ha llegado carta.

En este juego, habrá un niño que hará de vocero. Y dirá:

-¡Ha llegado carta!

-¿Para quién? Le contestará el grupo.

-Para ____ y dirá el nombre de alguno de los participantes.

-¿Qué dice?

-Que - y dará alguna instrucción- por ejemplo que imite a una paloma.

“Sol y Hielo”:

Este juego trata acerca de designar a uno de los integrantes del grupo como “hielo”, todo el resto del grupo será “sol”.

El niño designado como “hielo” deberá tocar la mayor cantidad de niños posibles diciendo ¡Hielo!, y estos quedarán congelados e inmóviles. Los niños que no han sido congelados podrán tocar a los que si lo fueron y “descongelarlos” al tocarlos diciendo ¡Sol!

El juego termina cuando todos están congelados.

La Red

Se forma un círculo con aproximadamente 5 personas. Estas 5 personas se cogerán de las manos y se juntarán para decidir un número del 1 al 10. Cuando lo hayan decidido y sin que el resto de la gente se haya enterado se abrirán, sin soltar las manos de tal manera que dejen pasar a la gente por debajo de sus brazos mientras cuentan. La gente tendrá que cruzar el círculo formado. En el momento que lleguen al número que habían

pensado bajarán los brazos atrapando los peces en la red. Todos aquellos que queden atrapados en la red pasarán a formar parte de la misma.

Vuela globito

Desarrollo: Los jugadores se reparten a suerte formando dos o tres equipos con el mismo número de integrantes. Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae. El equipo que mantenga el globo en el aire más tiempo será el ganador.

Meter gol

Desarrollo: formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, es eliminado.

Stop doble

Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo.

6. PLAN OPERATIVO

La ejecución de la presente conferencia tiene el siguiente itinerario:

Hora	Actividad	Responsable	Observación
8h00- 8h10	Presentación del seminario.	Director de la escuela fiscal mixta “Lauro Damerval Ayora” N°2 e investigador.	
8h10- 8h30	Encuadre del seminario.	Investigador.	
8h30- 10h30	Desarrollo del seminario.	Investigador.	
10h30- 11h00	RECESO – REFRIGERIO		
11h00- 11h30	Aclaración de dudas o preguntas acerca de la temática expuesta.	Investigador.	
11h30- 13h00	La importancia de aplicar estrategias metodológicas adecuadas para desarrollar el razonamiento lógico-matemático.	Investigador – Docentes	

7. LOCALIZACIÓN

La propuesta será ejecutada en las instalaciones de escuela fiscal mixta “Lauro Damerval Ayora” N°2, ubicada en el barrio La Tebaida, cantón y provincia de Loja.

8. POBLACIÓN OBJETIVO

La población objetivo de la presente propuesta son los docentes de segundo y tercer grado de Educación General Básica de la escuela fiscal mixta “Lauro Damerval Ayora” N°2, los cuales serán los encargados poner en marcha los conocimientos adquiridos con los alumnos de la institución educativa.

9. SOSTENIBILIDAD DE LA PROPUESTA

La sostenibilidad de la propuesta la baso en los recursos con los que cuento:

Recursos humanos:

- ✓ Docentes y autoridades de la escuela fiscal mixta “Lauro Damerval Ayora” N°2,
- ✓ Investigador expositor.

Recursos materiales:

- ✓ Computador
- ✓ Proyector
- ✓ Carpetas
- ✓ Hojas impresas
- ✓ Esferográficos
- ✓ Marcadores

Recursos físicos:

- ✓ Escuela Fiscal mixta “Lauro Damerval Ayora” N°2.

Recursos económicos:

- ✓ Presupuesto

Cantidad	Material	V. Unitario	V. Total
100	Copias	0.02	2.00
10	Carpetas	0.60	6.00
10	Refrigerio	2.00	20.00
2	Marcadores	0.60	1.20
8	Alquiler de proyector	4.00	32.00
	Varios		20.00
	TOTAL		81.2

10. IMPACTO DE LA PROPUESTA

Las actividades lúdicas es la herramientas que le permiten a los docentes mejorar el aprendizaje significativo de los alumnos, a través de la aplicación de diversas actividades que con llevarán a que las clases sean más dinámicas y descubrir las habilidades, destrezas que los estudiantes poseen, teniendo un impacto altamente positivo en beneficio tanto para el alumno como para el docente.

11. RESULTADOS ESPERADOS

Con la ejecución del seminario y las reflexiones acerca de la importancia del juego en el desarrollo de los niños y en el aprendizaje escolar se espera llevar a modificar las metodologías que utilizamos dentro del aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con frecuencia pensamos que al proponer juegos no se está aprovechando el tiempo de manera óptima y preferimos proponer actividades más formales. Sin embargo, al reconocer que el juego potencia el aprendizaje, a través de su uso adecuado podríamos alcanzar los logros del programa académico de manera más sólida, por lo que se motiva a los docentes que involucren a la actividad lúdicas (juegos) que vayan en pro de desarrollar el razonamiento lógico-matemático en los alumnos de segundo y tercer grados de educación general básica de la escuela fiscal mixta “Lauro Damerval Ayora” N°2, con la finalidad que los niños y niñas descubran sus capacidades y perfecciones sus habilidades y así mejoren sus la calidad de su aprendizaje.

j. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Arancibia y Herrera, Psicología de la Educación, 2da Editorial Alfaomega, México 1999 Pág.84 y 85.

- ✓ Ausube L, David P, J.D Hanesian H. (1978) Educational Psychology: A Cognitive View (2ª ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston. Reimpreso, New York: Werbel & Peck, 1986. Edición en español: Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. (1983) México: Trillas. 623 pág.

- ✓ AusubelL, Novak, Henesian (1983) Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2º Ed.TRILLAS México.

- ✓ BORJA, M. Experiencias de Juego en Preescolares. Madrid. Morata. 1985. p.147.

- ✓ Caba, B. De jugar con el arte al arte de jugar. (2004).
<http://storage.vicaria.edu.ar/caba>.

- ✓ Eliason, S. J. (1987). Una guía práctica para el currículum en preescolar. Editorial Mosby. San Luis

- ✓ Gutiérrez S Melchor. Aprendizaje de valores sociales a través del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. p. 52.

- ✓ Irene López Chamorro – ISSN: 1989-9041, El juego en la educación infantil y primaria – autodidacta © (Táliga, Badajoz)

- ✓ Miguel guzmán 1984, Actas de las IV Jornadas sobre Aprendizaje y Enseñanza de las Matemáticas, Santa Cruz de Tenerife

- ✓ Viciano G, Virginia y CONDE C, José L. (2002).

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

NIVEL DE GRADO

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL, DE LA ESCUELA "FISCAL MIXTA LAURO DAMERVAL AYORA" Nº2, DEL BARRIO LA TEBAIDA, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2012 - 2013.

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTOR:

Diego Fernando Maldonado Sánchez

ASESOR:

Oswaldo Enrique Minga D. Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2013

a. TEMA

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADOS DEL SUBNIVEL BÁSICO ELEMENTAL, DE LA ESCUELA “FISCAL MIXTA LAURO DAMERVAL AYORA” N°2, DEL BARRIO LA TEBaida, PARROQUIA SAN SEBASTIÁN CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, AÑO LECTIVO 2012- 2013.

b. PROBLEMÁTICA

El tema la educación siempre ha sido un tema complejo, porque trata de conciliar los intereses particulares de los sujetos con las restricciones que impone el mundo social. Hasta hace pocas décadas había cierta unanimidad entre los valores sociales, los familiares y los valores que se transmitían desde la institución educativa por excelencia, esto es, la escuela.

La sociedad del tercer milenio en la cual vivimos es de cambios acelerados en el campo de la ciencia y la tecnología, los conocimientos, las maneras de hacer, por esta razón, tanto el aprendizaje como la enseñanza deben estar enfocados en el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeños necesarios para que el estudiante sea capaz de resolver problemas cotidianos.

A nivel mundial la sociedad y las actividades laborales y profesionales están cambiando mucho en los últimos años por la globalización y el impacto de las tecnologías de la información y de la comunicación, no lo están haciendo en igual medida las escuelas y otras y otras organizaciones de las que las personas dependen para aprender y orientar su vida. El mundo educativo actual, concebido para el viejo orden industrial de la enseñanza en masa y el aprendizaje estandarizado, no consigue atender con éxito a un alumnado diverso, inquieto y complejo, alumnado que ha cambiado mucho más que las instituciones que hace el tiempo y la sociedad diseño para acogerlo y formarlo.

Lo que hace el profesor en el salón de clases necesita imperiosamente una transformación para intentar dar respuesta a la incertidumbre que caracteriza al mundo en el que estamos insertos, que consiste básicamente en poner atención a la capacidad de aprendizaje del alumno, en cómo es que aprende y sobre todo nunca perder el objetivo de la educación que es lograr que de las aulas surjan estudiantes capaces de interactuar con la actual sociedad.

Si bien, hace 25 años un profesor de enseñanza secundaria podía decir en voz alta que era el profesor de matemática y que solo enseñaba matemática, en el momento actual se ha generalizado la petición de que todo profesor se interese por el equilibrio psicológico

de sus alumnos, el desarrollo de su sentido crítico y democrático, tenga en cuenta su formación cívica y atienda problemas de coeducación en clase.

Mejorar la calidad de la educación es ahora el principal desafío de los países de América Latina y del Caribe, pero puede ser una tarea muy difícil de llevar a cabo con éxito. Los indicadores de calidad de la educación básica han detectado la existencia de serios problemas de calidad en la mayoría de los sistemas educativos de América Latina. El que la educación sea de baja calidad merece una atención prioritaria de parte de los gobiernos, ya que tiene consecuencias, en muchas actividades y es especialmente crítica, ahora que el crecimiento económico y la democracia demandan personas con mejor formación. Sin embargo, muchos intentos por mejorarla no han tenido éxito. La escuela tradicional donde un profesor enseña a un alumno promedio (método frontal de enseñanza) enfrenta una cantidad de problemas y limita la posibilidad de ofrecer una educación de buena calidad adecuada a las exigencias del desarrollo económico. Sólo una revisión profunda de la educación básica, sobre la base de un nuevo modelo de escuela y métodos de enseñanza renovada, permitiría lograr la calidad requerida para el siglo XXI.

Los latinoamericanos han señalado los dos factores que, a su juicio, mejorarían la calidad en las aulas: mejorar las instalaciones, la formación y el salario de los profesores. El 53% de los ciudadanos cree que los recursos materiales y humanos son esenciales para aumentar la calidad de la enseñanza en todos los niveles educativos. En segundo plano por incluir las TIC en la educación para mejorar la enseñanza.

El Ecuador vive un período de amplias realizaciones y cambios, pero, lo que es más importante, de crecientes preocupaciones respecto de la enseñanza que se brinda. La marcha educativa padeció siempre de fallas, esto se produjo al no haber compactado la proyección educativa con la realidad socio económico que se vive.

El analfabetismo es una muestra de las deficiencias históricas y actuales, del sistema educativo en cuanto a garantizar una mínima educación a la población; es también un indicador de los retos que enfrenta un país en el desarrollo de su capital humano, especialmente para visualizar las diferencias generacionales en las oportunidades de educación. En nuestro país, la proporción más alta de analfabetos se observa entre los mayores de 65 años y las más bajas entre los menores de 24 años.

La calidad de la educación ha mejorado comparándola con los resultados del censo de 1962, en que apenas el 5,4% de la población había recibido educación secundaria incompleta, y sólo el 0,5% tenía educación universitaria, lo cual hoy en día uno de los problemas que la educación se trabaja es eliminar el analfabetismo, el cual, si bien ha disminuido en los últimos años sigue siendo alto.

La Provincia de Loja está Ubicada en el sur de la Cordillera ecuatoriana; forma parte de la Región Sur comprendida también por las provincias de El Oro y Zamora Chinchipe, limita con las provincias de El Oro al oeste; con la provincia de Zamora Chinchipe al este; con la provincia del Azuay al norte; y al sur con la República del Perú, Tiene una superficie de 11.027 km². Su capital es la ciudad de Loja con aproximadamente 200.000 habitantes.

En los últimos años ha surgido un creciente interés y preocupación en especialmente en nuestra provincia por el fracaso escolar. En efecto, un problema determinado por múltiples factores como el contexto social, la familia, el funcionamiento del sistema educativo, la desactualización sobre las metodologías del docente, y la disposición del propio estudiante. De igual forma la preocupación más relevante es eliminar la metodología tradicionalista a que escuelas tradicionales sugieren que los alumnos tienen pocas oportunidades para desarrollar un pensamiento autónomo. El pensamiento propio ocurre cuando el alumno hace preguntas originales, responde a preguntas interesantes, escribe ensayos y toma decisiones sobre las experiencias de aprendizajes, pero es muy raro que sucedan estas actividades en una escuela tradicional. Los maestros tienden a aceptar las preguntas relacionadas solamente con el tema tratado (generalmente aburrido) y la pregunta original es desviada o postergada. Muchas de las preguntas de los maestros sólo piden una repetición carente de sentido y no impulsan el desarrollo del pensamiento.

Como investigador he escogido el campo de la investigación correspondiente a la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, la misma que se encuentra ubicada en la Parroquia San Sebastián, periodo académico 2012-2013. Este es un centro educativo donde se educan niños de bajos recursos económicos pertenecientes a barrios periféricos de la ciudad de Loja, pretendiendo conocer si los docentes en el desarrollo

del proceso de enseñanza aprendizaje emplean técnicas propicias, ya que es uno de los aspectos que son necesarios que se debería mejorar con la finalidad de arrojar estudiantes con grandes habilidades y capacidades para al mundo de hoy, pero todo ello implica una gran preparación de sus docentes ya que en el presente, la labor del docente a cambiado porque ahora no solo se limita solamente a “trasmitir el conocimiento”, sino hacerlo significativo, y una de estas formas se lo realiza a través de las diferentes actividades lúdica, con la misma se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por la poca aplicación de estrategias metodológicas, ya sea por falta de conocimiento del docente o por la carencia de su formación profesional o posiblemente por no realizar cursos pedagógicos incidirá en el aprendizaje, y sobre todo escasos uso de juego didáctico en el área de matemáticas.

El docente al no utilizar correctamente las estrategias metodológicas afecta al aprendizaje de los niños/as que repercute en la capacidad intelectual con estos antecedentes es factible tomar medidas de solución, de esta manera se contribuye a la educación de la sociedad y fortalecer adecuadamente las destrezas y habilidades en los estudiantes.

c. JUSTIFICACIÓN

Con el deseo de aportar en la formación educativa que se propicia en este centro educativo, en la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, y con el ánimo de contribuir al desarrollo de destrezas para el logro de los aprendizajes significativos de los estudiantes del establecimiento educativo en mención, por ello creído conveniente realizar esta investigación en el segundo y tercer grados del subnivel básico elemental, motivo que permitirá mejorar la calidad y lograr una mejor equidad educacional, y formar estudiantes consolidándolos como personas y ciudadanos de cara al desarrollo humano del país.

El uso de las matemáticas es fundamental de todo ser humano, contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico, una de las formas selectivas para obtener aprendizajes significativos es a través de la actividad lúdica, ya que jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto, y de la misma forma facilita el trabajo en el aula por parte del maestro convirtiéndola en una clase amena. Pero ello implica y exige el dominio de herramientas básicas para el manejo adecuado de dicho contenido matemático.

La Universidad Nacional de Loja y muy exclusivamente el Área De La Educación Arte y la Comunicación a través de la carrera de Educación Básica, tiene como principal objetivo formar a sus profesionales científicamente, con un enfoque psicopedagógico, didáctico, científico-técnico, humanístico; con capacidad para emprender procesos de innovaciones educativas, curriculares, de gestión administrativa y del proceso de aprendizaje con capacidad de formular propuestas alternativas para la planificación, diseño, desarrollo y evaluación de proyectos y subproyectos de capacitación y actualización profesional tanto en el ámbito educativo como de vinculación con la colectividad.

La parte legal de la presente investigación se justifica, al enunciar el artículo 350 de la Constitución de República del Ecuador, que textualmente señala “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación,

promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

Es factible porque se cuenta con el apoyo de los actores de la educación básica, directivos, docentes y estudiantes; se cuenta con recursos humanos con el apoyo y asesoría pertinente.

Desde el punto de vista científico, la Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Desde el punto de vista social y cultural, se beneficiaran de manera especial los alumnos que a diario concurren a este centro educativo a recibir conocimientos para formación.

En lo personal, se resume en el gran interés que tengo hacia la educación, debido a que esto me permitirá conocer de cerca la problemática que encierra las actividades lúdicas que utilizan los y las docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas; puesto que los conocimientos adquiridos me guiarán a resolver o al menos plantear propuestas claras de solución frente a la problemática a investigarse.

Como ente de formación universitario y consciente del compromiso adquirido con la sociedad a la que pertenezco, pretendo realizar una investigación factible de elaborarse y que de alguna manera aporte al fortalecimiento del trabajo que los maestros y las maestras de educación general básica que vienen desarrollando diariamente a favor de la niñez de nuestra provincia y ciudad, en especial de dicha institución.

En tal virtud me propongo realizar una investigación sobre el tema de actualidad que se lo ha denominado: **Las actividades lúdicas que utilizan los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo y tercer grados del subnivel básico elemental, de la escuela “Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora” N°2, del barrio la Tebaida, Parroquia San Sebastián Cantón y Provincia de Loja, Año lectivo 2012- 2013**, el mismo que espero sirva como medio de

información y orientación a las familias de la comunidad en general Por lo expuesto, el presente trabajo se justifica por su factibilidad, pertinencia, relevancia e importancia.

d. OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL

Contribuir al desarrollo de destrezas para el logro de los aprendizajes significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje de la matemática de los estudiantes segundo y Tercer grados del subnivel básico elemental, de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Determinar las actividades Lúdicas utilizadas por los docentes, para el mejoramiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes segundo y tercer grados del subnivel básico elemental, en el área de Matemática de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2.
- Identificar , si el material y la actividad lúdica utilizada están acorde a las temática establecida en el aula para el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo y tercer grados del subnivel básico elemental
- Proponer alternativas de solución a los docentes de matemáticas del 2° y 3° grados del subnivel básico elemental de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, Parroquia San Sebastián de la Ciudad de Loja. Con el tema tratado.

HIPÓTESIS

Hipótesis General

El limitado desarrollo de destrezas en los estudiantes de, Segundo y Tercer grados del subnivel básico elemental, de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, no permite el logro de los aprendizajes significativos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la matemática.

Hipótesis Especifica 1

La aplicación de las actividades lúdicas por parte de los docentes de matemáticas de segundo y tercer grados del subnivel básico elemental no contribuyen en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2

Hipótesis Especifica 2

La inadecuada aplicación del material didáctico y la actividad Lúdica utilizada por los docentes influye en la poca comprensión sobre las temáticas establecidas, en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes segundo y tercer grados del subnivel básico elemental, en el área de matemáticas de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

1. LA ACTIVIDAD LÚDICA

- 1.1 Contexto Histórico-referencial
- 1.2 Conceptualizaciones
- 1.3 El juego y la educación
- 1.4 importancia del juego.
- 1.5 Los Tipos de juegos definidos por Piaget
- 1.6 Caracterización de los juegos didácticos.
- 1.7 Características de los juegos didácticos.
- 1.8 Fases de los juegos didácticos.
- 1.9 Juego y desarrollo
- 1.10 Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.
- 1.11 Significación metodológica de los juegos didácticos.
- 1.12 Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos.
- 1.13 Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

2. PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

- 2.1. Conceptualizaciones
- 2.2. Aprendizaje y desarrollo
- 2.3. Tipos de aprendizaje.
- 2.4. Enfoque pedagógico
- 2.5. Aprendizaje por observación
- 2.6. Estilos de aprendizaje
- 2.7. El papel del docente en el aula
- 2.8. Requisitos del profesor para la enseñanza del juego
- 2.9. Contribución del profesor en los juegos
- 2.10. Didáctica de la enseñanza de los juegos.
- 2.11. El aprendizaje basado en la experticia.

e. MARCO TEÓRICO

1. LA ACTIVIDAD LÚDICA O (JUEGO).

1.1 Contexto Histórico-referencial

La escuela "Lauro damerval ayora" tienen origen en octubre de 1940 con el carácter de unidocente, durante la alcaldía de Sr Alfredo Rodríguez, previo informe presentado por el concejal comisionado de educación, se resuelve que, la escuela de Rimicorral, pase a funcionar en un local el Barrio San Pedro de Bellavista, designada como profesora a la señorita Mercedes Abigail Ojeda, quien laboro hasta culminar el periodo lectivo.

En junio de 1967 por acuerdo N°. EL MINISTERIO DE EDUCACION resuelve designar con el nombre de LAURO DAMERVAL AYORA, a la escuela fiscal del Barrio la Tebaida y como director a la Lic. Franco Eladio Loaiza.

En vista del incremento del número de alumnos sin contar con las aulas suficientes para dar albergue a todos los estudiantes ya que el local tenia únicamente 6 aulas, la Dirección Provincial de Educación, mediante resolución Nro.004 del 24 de Septiembre de 1976 divide a la escuela en dos secciones MATUTINA Y VESPERTINA designándose como directores al Sr Lic. Juan Jiménez Dávila ya al señor Lic. Vicente Carrión Sarmiento respectivamente.

El 17 de Enero de 1984, tienen lugar la creación del JARDIN DE INFANTES anexo al Plantel, siendo profesora, la señorita Lic. Beatriz Gonzales, en 1966se oficializa el himno a la escuela, y en 1997, el escudo de la escuela y la bandera institucional.

El actual director de la escuela "Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora" N°2, es el Dr. Lenin Theos Erique Ochoa, y con la siguiente planta docente y número de estudiantes:

- Alvarez Alvarez Ruth Marlene, docente de primer grado con 18 estudiantes
- Solano Gutiérrez luz Aurora, docente de segundo grado con 22 estudiantes.
- Gálves Rodríguez Mercy Rubí, docente de tercer grado con 20 estudiantes
- Erique Ochoa Lenin theos, docente de cuarto grado con 18 estudiantes
- Yunga Quezada Manuel de Jesús , docente de quinto grado con 16 estudiantes

- Carrión León Daniel Heiber, docente de sexto grado con 19 estudiantes
- Agila Rodríguez Norma Piedad, docente de séptimo grado con 22 estudiantes
- León Juana Rosario, docente de todos los grados, educación estética, educación artística y control disciplinario
- Gonzales Chuqimarca Silvana Noemí, docente de todos los grados, Inglés y computación.

La unidad educativa “Lauro Damerval Ayora” N°2 fue creada con la finalidad de educar a la niñez lojana especialmente del barrio la Tebaida y sus sectores aledaños.

1.2 Conceptualizaciones

El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar y potencia sus habilidades en los estudiantes como también su conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

1.3 El juego y la educación

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos, el juego favorece el desarrollo intelectual porque el niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo como, indagar, razonar, entre otras. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales así como también tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles esto le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil.



1.4 Importancia del juego.

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo, el espíritu alegra el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el niño despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su evolución mental, permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y vocaciones. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la Pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la Psicología y la aplica a la didáctica. El juego da la más clara manifestación del mundo interior del niño, muestra la integridad de su ser

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

a. Las actividades del juego coadyuvan

Al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

b. Para el desarrollo físico

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver varia situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c. Para el desarrollo mental

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan. "Educar al niño significa guiarlo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d. Para la formación del carácter

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

e. Para el cultivo de los sentimientos sociales

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman en cierto modo una especie de obstáculo social. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los centros educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo

a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo para que el niño vaya adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, entre otras. Estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera. Cuando se fomenta la actividad física y sus diversas disciplinas en los centros educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental de los niños y niñas y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

1.5 Los Tipos de juegos definidos por Piaget

Para Piaget constituye un paso indispensable sobre el desarrollo cognitivo del niño. El juego tiene un puente sobre el vacío que existe entre las experiencias sensoriomotriz y la energía del pensamiento representativo.

Nos menciona varios tipos de juegos.

- Juego simbólico
- Juego de reglas juegos prácticos
- Juegos didácticos

Juego simbólico

El juego simbólico estos juegos son un apogeo en la etapa preparatorio, según Piaget el juego simbólico permite transformar lo real en algo irreal y poder representar cualquier objeto en otro diferente para él, no es otra cosa que por medio de realizar una figura, está semejando una realidad, es decir, el niño, con cualquier material puede hacer alguna copia de una pirámide monumento entre otras.

Ejemplo de juego simbólico

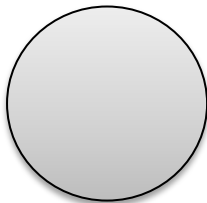
IDENTIFICACION DE FIGURAS GEOMETRICAS



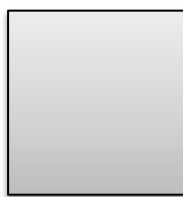
Por medio de la observación e imaginación del niño relaciona figuras

En este juego se presentan imágenes o dibujos lo cual posibilítala exploración motriz de los objetos.

Otro ejemplo simbólico: a partir de las figuras geométricas, el niño relaciona los dibujos de abajo con los de arriba, como se relaciona cada uno de ellos.



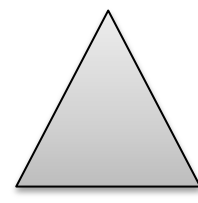
CIRCULO



CUADRADO



RECTÁNGULO



TRIÁNGULO

Tarjetas



yoyo
y
círculo



niña
y
cuadrado



niña
y
pelota



bote
y
círculo



pino
y
triángulo



silla
rectángulo y
cuadrado

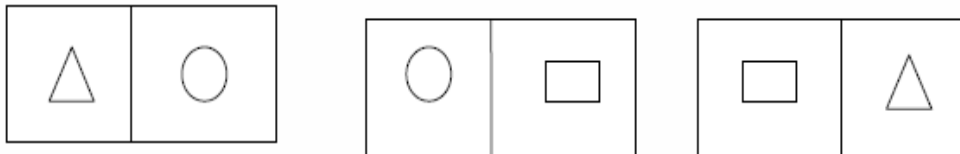
El juego de reglas

El juego de reglas es puramente social, porque permite al niño desempeñar un papel importante en la socialización. Se caracterizan, por las normas que los jugadores deben seguir porque es una manifestación de respeto a los demás aunque estas se pueden modificar quedando todos de acuerdo. Pero el docente sabe que para el niño, el juego es un elemento didáctico que debe tomarse en cuenta para el desarrollo de él tanto así tanto físico como mental, todo niño lo único que le interesa es jugar y satisfacer sus necesidades, es por eso que aprovechando estos intereses se puede implementar juegos para facilitar el aprendizaje de las matemáticas.

Ejemplo de juego de reglas



Son 28 fichas y esto se trata de que el niño identifique las figuras que están dibujadas en las fichas, de acuerdo como vayan saliendo estas figuras las fichas se van colocando en el extremo donde se vayan necesitando, son 4 jugadores a cada uno se les dan 7 fichas, el que termine primero debe colocarlas ficha, es el ganador.



Otro ejemplo del domino puede ser utilizado las cuatro operaciones fundamentales que es la suma, resta, multiplicación, división.



Juegos prácticos

Esto sucede en el transcurso del periodo sensorio motriz tales como, saltar un obstáculo ejemplo: como poner unos palos de ciertas medidas para que el niño salte brinque, aplicando ciertos objetivos que le ayuden a superar y que les sirvan para mejorar su psicomotricidad.

Ejemplo de juegos prácticos

Brincando la cuerda

En este juego se trata de que los niños brinquen la cuerda, con el juego del reloj que comienza de cero a l sesenta, el primer niño pasa sin que le pegue la cuerda, el segundo niño da el primer brinco, el tercero da dos brincos ya si sucesivamente, van pasando los niños hasta terminar; y en este juego los niños trabajan su motricidad como la práctica de los números, ya que se los involucran las matemáticas en la práctica de este juego.



Juegos didácticos

Una de las cosas más importantes en la vida de un niño es el juego, el cual utilizando como un recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas ayudara al niño a construir su aprendizaje, perfeccionando y utilizando estrategias en la medida en que va conociendo las reglas y los datos que deben tomaren cuenta para ganar

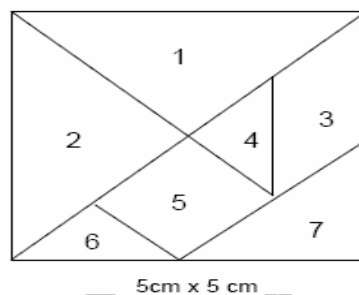
Ejemplo de juegos didácticos

El tangram

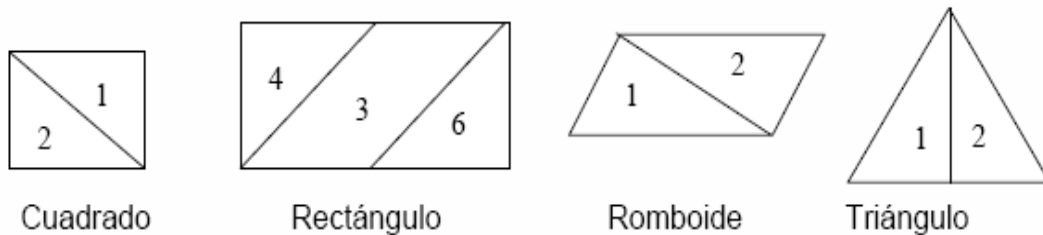
Está conformado por 7 piezas, las cuales son utilizadas para formar figuras geométricas como trapecio, rectángulo, romboide, cuadrado y triangulo, con este se pretende que el niño pro medio de este juego de habilidad identifique las figuras geométricas

Recortar las 7 piezas del tangram y después pegarlas en una hoja en blanca y obtener cada una de las figuras geométricas.

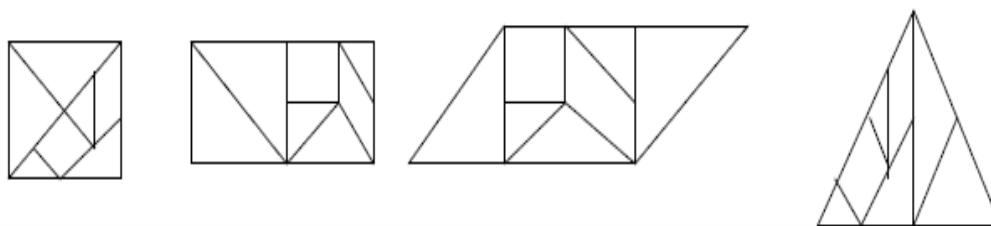
Ejemplo



Ejemplo de introducción: sin interesar el número d piezas forme las figuras geométricas el cuadrado, rectángulo, romboide y triángulo.



Indicaciones: utilizando las 7 piezas (no debe sobrar ninguna) formar las siguientes figuras



1.6 Caracterización de los juegos didácticos.

El juego como método de enseñanza, es muy antiguo, ya en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

Los niños de tercer año encuentran en las actividades lúdicas un interés por aprender considerando que el juego es para ellos un placer porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral y de esta manera cultivan los valores y a tener más amistad con sus compañeros. A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación Psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego como adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios a efectuados por filósofos, Psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juego de regla, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación y juegos didácticos, los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes de la propia Ciencia Pedagógica

1.7 Características de los juegos didácticos.

- Despiertan el interés hacia la asignatura.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con este.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador de la profesora, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

1.8 Fases de los juegos didácticos.

Introducción:

Comprende los pasos y acciones que posibilitaran comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. La profesora se dedica a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las

particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y desarrollo de habilidades.

Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

1.9 Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra así mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa, dependencia, la aceptación de valores ajenos y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo.

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica, todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en este el mismo significado primordial que en la vida. Además el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento.

Refleja las manifestaciones interesantes que presenta la actividad lúdica, los cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento ya que refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales sino todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

El desempeño de roles.

Está basado en modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia.

Se basa en la actividad lúdica, reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: Sin competencia no hay juego, ya que esta ínsita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

1.10. juego y desarrollo.

El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque no exista por su parte ninguna de las dos intenciones; es el adulto quien programa actividades lúdicas con determinados objetivos.

Por ejemplo, a través de los juegos motóricos y sensoriales, el pequeño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea (lo va interiorizando). Aprende características de la

realidad y cabe afirmar que las controla, adaptando la realidad para modificarla de acuerdo con sus deseos.

Recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio de favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo además el juego también ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva, social.

DESARROLLO AFECTIVO Y SOCIAL

En el juego, el niño controla sus emociones, que suelen ser intensas e implican a todo su ser; en él se canaliza la energía. En las actividades lúdicas reduce su tensión interna y puede manipularla.

Formas sociales; al principio es individual y va evolucionando hacia formas más sociales, centrándose, primero, en los padres (el adulto); luego se dirige a otros niños. Compartiendo con otros niños y respetando el turno de juego, el pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Los primeros intercambios sociales se producen cuando los pequeños comparten risas y gestos y hacen movimientos juntos. Con el juego simbólico van adquiriendo más importancia los juegos de tipo colectivo, favoreciéndose las interacciones sociales. En estos juegos el niño aprende a representar los papeles sociales; el intercambio entre ellos favorece este aprendizaje, ya que se imitan y corrigen unos a otros.

Como ya se ha señalado el juego de reglas está ligado a las relaciones sociales, y con él aparece el compañero de juego. Al suponer ciertas prohibiciones, el juego permitirá al pequeño tomar conciencia de los derechos de los otros.

DESARROLLO COGNITIVO

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas, a través del juego

simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.

DESARROLLO MOTOR

Motrices, como la sincronización de movimientos la coordinación visomotora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En el juego se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego.

Como conclusión podríamos decir que el juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, adaptando sus conductas para una total integración social, estableciendo relaciones adecuadas con los objetos y las personas que le rodean.

1.9 Significación metodológica de los juegos didácticos.

Todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas.

Son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento.

También técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos, para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante este contenido, inmerso con el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo además su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

1.10 Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos.

- Garantizar el correcto reflejo de realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal forma que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoque sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el juego didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico, la experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los juegos didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores. Los juegos didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, ni generar conflictos en el grupo, ni desmotivar a los estudiantes y no crear indisciplinas para no lograr los objetivos esperados.

1.11 Ventajas fundamentales de los juegos didácticos.

- Garantizar en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentar el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzando por los estudiantes estos rectifican las acciones y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el auto control colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

2. PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

2.1. Conceptualizaciones

La docente del área de matemáticas debe estar preparado para enfrentar los más exigentes retos del mundo contemporáneo, donde prepare al educando integralmente en el conocimiento: el argumento de su labor se refleja en la vocación y el espíritu, y que demuestre llevar un feliz término su misión por lo tanto el perfil del docente de matemáticas debe ser de mucha responsabilidad, puntualidad, exigencia y creatividad. Enseñar es una actividad deliberada orientada hacia el aprendizaje humano.

Es un proceso de mediación entre un conocimiento a transmitir y un individuo dispuesto a aprenderlo. Es una forma de conocimiento a un saber vinculado al sentido común, más que a lo científico. Se constituye a partir de experiencias, informaciones, conocimientos y modelos de pensamiento que vamos recibiendo a través de la tradición, la educación y los medios de comunicación social. En sentido amplio podríamos decir que designa una forma de pensamiento social en un contexto preciso y que cumple dos funciones, hacer lo que extraño resulte familiar, y lo invisible perceptible.

Definición genérica del aprendizaje de Vigotsky considera que el aprendizaje es uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central que es la interacción social que se convierte en el motor del desarrollo. Vigotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad. En aprendizaje cognitivo surge de las experiencias y el conocimiento que adquiere en el salón de clases y pasa a ser un proceso donde conoce aprende y piensa que es fundamental en el desarrollo de la capacidad del niño y niña.

Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan conjuntamente, el aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo de los niños de esta forma el aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas y con la

interacción de los padres que facilita aún más el aprendizaje. La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo; proceso que realiza el sujeto al enfrentar, explorar, conocer, su entorno como también a interactuar en él, por esto el sujeto modifica su estructura cognitiva y efectiva por la incorporación y la transformación del significado de los conceptos.

El estudio científico del aprendizaje se ha dedicado fundamentalmente a la investigación y estudio sistemático que han surgido por la multiplicidad de teorías, algunas de ellas, dan cuenta del aprendizaje que puede producirse en cualquier sujeto otros ante el proceso institucionalización de la educación y la enseñanza. Con respecto a la definición significa aprender concretamente y con el mayor grado de concordancia. Entre los distintos autores se da un nivel descriptivo acerca de lo que el aprendizaje es, cuando deben abandonar la descripción y pasar al nivel explicativo, las interpretaciones divergentes han inundado el campo.

2.2. Aprendizaje y desarrollo.

Para Vygotsky el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que el consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo. No solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, sino que el aprendizaje puede afectar el desarrollo. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno, por ello debe de considerarse el nivel de avance del niño, pero también presentarle información que siga propiciándole el avance en sus desarrollo. En algunas áreas es necesaria la acumulación de mayor cantidad de aprendizajes antes de poder desarrollar alguno o que se manifieste un cambio cualitativo.

Considerando lo anterior, la concepción del desarrollo presentada por Vygotsky sobre las funciones psíquicas superiores, éstas aparecen dos veces en ese desarrollo cultural del niño: Una en el plano social, como función compartida entre dos personas (el niño y el otro), como función interpsicológica y como función de un solo individuo, como

función intrapsicológica, en un segundo momento. Esta transición se logra a través de las características positivas del contexto y de la acción de los “otros”, así como también por lo que ya posee formado el sujeto como consecuencia de la educación y experiencias anteriores.

Esta compleja relación hace referencia a la categoría “zona de desarrollo próximo”, definida por este psicólogo como “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”. En este análisis se puede apreciar el papel mediador y esencial de los maestros en el proceso de la enseñanza-aprendizaje y del desarrollo infantil.

2.3. Tipos de aprendizaje.

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **Aprendizaje memorístico o repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje de mantenimiento** descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.

- **Aprendizaje innovador** es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.
- **Aprendizaje visual** las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social. Asimismo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las cosas individualmente.
- **Aprendizaje auditivo** una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.

2.4. Enfoque pedagógico

➤ **Función de reforzamiento:**

El objetivo del agente es maximizar la recompensa recibida a largo plazo. De esta forma, la función define qué eventos son buenos y malos para el agente, por lo que la función es necesariamente inalterable por las acciones del agente. Es un fortalecimiento del ser humano para poder comprender de la mejor manera.

➤ **Función de evaluación**

Mientras que la función de reforzamiento indica lo que es bueno en lo inmediato, la función de evaluación lo hace a largo plazo. Puede verse como la cantidad total de recompensa que el agente espera recibir en el tiempo, partiendo de un estado en particular.

2.5. Aprendizaje por observación.

El aprendizaje por observación, es el cambio de conducta si se puede decir “permanente” como en un organismo simple o en un complejo, todo esto pasa, cuando se posee un modelo a seguir; un recién nacido tiende a imitar las costumbres de sus padre y esto no se puede evitar ya que es una instinto innata.

Este aprendizaje requiere por lo general de cuatro pasos o etapas que son:

- Adquisición: quien aprende observa un modelo y reconoce los rasgos distintivos de su conducta.
- Retención: las respuestas del modelo se almacenan de manera activa en la memoria.
- Ejecución: si quien aprende acepta el comportamiento del modelo como apropiado y con posibilidades de llevar a consecuencias valiosas entonces la reproducirá.
- Consecuencias: la conducta de quien aprende se enfrenta a las consecuencias que la debilitaran o fortalecerán. En otras palabras se da el condicionamiento operante.

El aprendizaje por observación es muy complicado y fácil que el condicionamiento operante o respondiente pero tienen semejanza en que solo se usa de manera deliberada en la alteración de la conducta; o sea los niños tienden hasta imitar tanto los temores como los que no lo son es decir miedo al dentista y por lo contrario felicidad hacia un payaso o cualquier otra persona que los hace reír o sentir bien. Por lo general el niño tiende a imitar un imagen o modelo exitoso para él y no para los demás o sea puede imitar hasta a su propio perro o a su papá pero nunca y si pasara sería muy raro imitaría a alguien que no significa nada para él; muchas veces los niños imitan lo que acostumbran ver continuamente que en este caso sería la televisión, un niño tiende muchas veces a seguir la conducta de los programas o caricaturas que más le gustan aunque esta conducta sea violenta o por lo contrario amigable.

17. Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de los estudiantes perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje".

Los rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, kinestésico, entre otros). Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el estudiante. "El estilo de aprendizaje es la manera en la que un aprendizaje comienza a concentrarse sobre una información nueva y difícil, la trata y la retiene". El estilo de aprendizaje describe a un aprendiz en términos de las condiciones educativas que son más susceptibles de favorecer su aprendizaje, ciertas aproximaciones educativas son más eficaces que otras para él estudiante". Otra definición "es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje"; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender.

Estilo Activo.

Busca experiencias nuevas, son de mente abierta, nada escépticos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas, principales características: Animador, improvisador, descubridor, arriesgado, espontaneo creativo, novedoso, renovador, inventor, generador de ideas, participativo, competitivo, deseoso de aprender, solucionador de problemas, cambiante.

Estilo Reflexivo.

Antepone la reflexión a la acción observa con detenimiento las distintas experiencias, principales Características: ponderado, concienzudo, analítico, exhaustivo, observador, recopilador, paciente, cuidadoso, detallista, elaborador de argumentos.

Estilo Teórico.

Buscan la racionalidad y la objetividad huyendo de lo subjetivo y lo ambiguo, principales Características: metódico, lógico, objetivo, crítico, disciplinado, planificado, Sistemático, Ordenado, Sintético, razonador, pensador, relacionador, , buscador de conceptos, buscador de finalidad clara, buscador de "por qué", buscador de sistemas de valores, de criterios, Inventor de procedimientos, Explorador.

➤ **Estilo Pragmático.**

Les gusta actuar rápidamente y con seguridad con aquellas ideas y proyectos que les atraen, principales Características: Experimentador, práctico, directo, eficaz, realista, técnico, útil, rápido, decidido, planificador, positivo, concreto.

18. El papel del docente en el aula.

Empezar a hablar de los docentes es complejo, pues, existen de todo tipo, desde los que se entregan en cuerpo, corazón y alma, hasta los que tiene un poder diabólico de denominación, de constitución que se ejercer sobre la identidad misma del estudiante, sobre su imagen de sí, y pueden infligir en un traumatismo terrible.

Pero, quien es el profesor: es un ser dotado de autoridad pedagógica y, por lo tanto, de capacidad de reproducir los principios de orden cultural dominante y dominado, es también, toda instancia educativa que realiza un trabajo pedagógico. Este debe entenderse como el trabajo propio de inculcación progresiva de los elementos y prácticas de la herencia cultural, capaz de producir una formación larga y duradera a través de la escuela.

El profesor inculca de manera intensa comportamientos, actividades y saberes en condiciones lógicas expresadas en sus prácticas pedagógicas, sin apelar explícitamente a normas, reglas o códigos. Es por ello, que el docente es precisamente un producto del trabajo pedagógico socialmente determinado de toda actividad educativa, difusa e institucional, que tiene por objeto hacer interiorizar modelos, significaciones y en general, las condiciones sociales existente para formar lo que se llama personalidad.

En el mundo postmoderno, es esencial que los educadores adopten una postura que permita vincular los compromisos sociales con la acción pública, de manera que sirvan de ejemplo a sus alumnos respecto a lo que significa ser un *"intelectual público"*. El intelectual público aborda el mundo de manera que pueda ocuparse con la mayor seriedad de sus problemas más acuciantes. De este modo, la cuestión del aprendizaje se vincula a formas de activismo que realzan las posibilidades de vida democrática.

19. Requisitos del profesor para la enseñanza del juego.

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

Requisitos

- a. Ser paciente, tolerante y alegre
- b. Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios estudiantes.
- c. Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- d. Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- e. Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f. Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- g. No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- h. Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.

2.9. Contribución del profesor en los juegos

La contribución del profesor en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Crear nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlos, arreglarlos y aplicarlos con la combinación metódica de probar sus resultados. Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares creando e ideando, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

Actitudes del maestro respecto al juego.- El maestro debe procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego. Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. Esto implicará:

- una gran capacidad para aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de maduración y desarrollo del niño.
- la creación de un clima relajado sin tensiones y permisivo: el niño debe trabajar en un ambiente de libertad pero con el firme respeto hacia las normas; no debe sentirse sometido ni mucho menos obligado. El maestro debe crear una relación amistosa con el niño, pero siempre guardando las distancias, es decir, teniendo muy presente que el alumno se tiene que sentir como lo que es y tiene que ver al maestro como un adulto que se encarga de su educación.
- una actitud permanente de escucha y diálogo: el maestro debe mantenerse abierto a todo y a todos, estando dispuesto a desarrollar la comunicación y comprensión del niño.

- no anticipar las soluciones: debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo.
- no acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar la secuencia del juego. El maestro no debe instigar al niño a acelerar de forma desmedida su proceso de evolución.
- ofrecer posibilidades de éxito: el niño necesita incentivo y aprobación; situaciones que le permitan mejorar su autoestima, que demuestren al niño de que es un persona capaz.
- la acogida de preguntas, ideas y sugerencias, ofreciendo al niño oportunidades de ensayar, experimentar y poner en práctica sus iniciativas.

En suma, debemos hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta. Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.10. Didáctica de la enseñanza de los juegos.

Sin importar en que materia o institución educativa estemos los temas de aprendizaje siempre serán los mismos, la intensidad varía de acuerdo al prestigio y las normas. Pero algo es innegable; todos conocemos el mismo modelo. Algunos aprenden más que otros y muchos tienen problemas en el trayecto. Así mismo, el que verdaderamente deja algo en el aprendiz, es el profesor, quien dispone de horas y muchas veces años para enseñar. De esta persona depende el aprendizaje y la visión que se tome, ya que la forma en que presenta una materia y la metodología a seguir será el punto clave para aprender con facilidad.

Es muy común escuchar sobre el profesor desesperado; ese personaje que explica los temas y los da por sentado refiriéndose al pasado cuando se vieron por primera vez. Para él; el estudiante ya lo debe saber todo. Gracias a ellos muchos llegan a odiar clases muy sencillas. Como ellos hay cientos y clasificaciones también, pero lo que realmente

se quiere verdaderos profesores quienes tengas las ganas y el deseo de trabajar con alumnos de edades bajas como son los niños, tales profesores que justifican su enseñanza y la hacen creativa.

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

1. Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
2. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
3. Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
4. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
5. Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
6. Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
7. Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
8. Esté alerta y preparado para cualquier situación.
9. Sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
10. Recuerde todos los detalles del juego.
11. No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
12. En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
13. No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
14. No saque del juego a los niños que pierden.
15. También hay que considerar la ocasión y el sitio.
16. No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
17. Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
18. Mantenga el interés en el juego.
19. Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
20. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
21. Haga demostraciones según va explicando el juego.
22. Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.

23. Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.

24. Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

2.11. El aprendizaje basado en la experticia

El aprendizaje basado en la experiencia, experiencial, fáctico, está enmarcado en lo que generalmente llamamos aprendizaje activo. El mismo, supone animar a las personas a descubrir por sí mismas los principios de funcionamiento de los sistemas, procesos, etc. a través de la experimentación y la exploración.

La virtud de las simulaciones es que permiten superar las limitaciones de la práctica en situaciones reales, especialmente en lo relativo a amplitud y profundidad del aprendizaje y a efecto adverso de los errores.

Básicamente consiste en un proceso de aprendizaje en el cual las personas (individualmente o en grupo) realizan determinadas acciones y observan los efectos. Luego, los analizan para entender el impacto de sus actos en ese contexto particular y evalúan si en otros escenarios o situaciones se podrían producir los mismos resultados. De esta manera, pueden inferir los principios que produjeron esos resultados y anticipar los efectos de sus acciones futuras.

Este tipo de formación promueve una construcción del conocimiento profunda y aumenta la comprensión y la eficacia y eficiencia en la puesta en práctica de las competencias aprendidas.

Ello se vincula con el aumento de la motivación y la mejora en el uso de las estrategias de aprendizaje, ya que la persona se siente más involucrada en la elaboración del conocimiento.

Además, la evidencia indica que el aprendizaje experiencial incrementa las expectativas de logro y la confianza en las propias habilidades, ayuda a integrar conocimientos entre sí y con experiencias y conocimientos anteriores, y promueve la adquisición de mayor cantidad de conocimiento, más profundamente y a más largo plazo.

Ausubel y Bruner, entre otros autores, propusieron que el aprendizaje más adecuado no es aquel donde lo que debe ser aprendido se presenta en su forma final, sino aquel en que debe ser descubierto por el que aprende, quien ocupa un rol más activo que en los enfoques tradicionales.

De hecho, Bruner propone que el aprendizaje es un proceso activo donde la actividad de procesamiento de la información implica que el que aprende debe construir y reorganizar el conocimiento en su estructura cognitiva por medio de los diferentes niveles de representación. Esto significa que aprende cuando transforma la información según las reglas con las que se representa su propia experiencia. De allí la importancia del aprendizaje experiencial.

¿Cómo se lleva a la práctica el aprendizaje experiencial?

A grandes rasgos, existen dos vías: la práctica de campo en situaciones reales o la práctica en situaciones simuladas.

La **práctica en situaciones reales** tiene la ventaja de dotar de total realismo al aprendizaje.

Sin embargo, al planificar una actividad de este tipo nos encontramos con ciertas limitaciones. Por una parte, los errores cometidos por el que aprende pueden afectar adversamente (en cuanto a calidad de producto, productividad, costos, etc.) al proceso en el cual actúa. Por otra, el aprendizaje se restringe a las situaciones admitidas en el proceso real, y por ello el conocimiento adquirido queda limitado. Además, la cantidad de situaciones que se pueden experimentar es pequeña, pues una vez realizada determinada acción es muy difícil, o imposible, retornar el sistema al estado anterior para experimentar con acciones diferentes.

La evidencia indica que el aprendizaje experiencial incrementa las expectativas de logro y la confianza en las propias habilidades, ayuda a integrar conocimientos entre sí y con experiencias y conocimientos anteriores, y promueve la adquisición de mayor cantidad de conocimiento, más profundamente y a más largo plazo.

Las **simulaciones** permiten aprender a través del descubrimiento personal y la exploración en un medio artificial similar a la realidad.

De esta forma, se pueden desarrollar y evaluar aquellos tipos de competencias que son mejor aprendidas a través de la experimentación o de la puesta en práctica, como por ejemplo habilidades técnicas, interpersonales y de trabajo en equipo, de gestión de sistemas complejos (empresariales, económicos, industriales, logísticos, ecológicos, sociales, etc.), para afrontar situaciones impredecibles, etc.

Pero también pueden tener desventajas. Por una parte, se trabaja en situaciones imaginarias, y se requiere un diseño muy cuidadoso para dotarlas del mayor realismo posible. Por otra, el desarrollo de los recursos necesarios para algunos tipos de simulaciones puede ser complejo y costoso.

Hay varios tipos de simulaciones aplicables al aprendizaje experiencial. Entre ellas, las sistémicas han demostrado ser muy eficaces, porque permiten:

- Actuar del mismo modo que en la realidad.
- Vincular más fácilmente otras experiencias con el nuevo conocimiento.
- Elaborar núcleos complejos de conocimiento con mayor facilidad, profundidad y retención.
- Dar lugar a diferentes estilos de aprendizaje.
- Cometer errores sin provocar daños y aprender a evitarlos y manejar sus consecuencias.
- Conocer las variables que influyen en el funcionamiento del sistema simulado y sus interrelaciones.

Además, el uso de la computadora en las simulaciones sistémicas posibilita:

- Efectuar en forma fácil y rápida procesos que en la realidad pueden ser muy complejos.
- Presentar los resultados de diversas formas: textos, imágenes, sonido, vídeo, etc.
- Obtener los resultados rápidamente, lo cual facilita la percepción de las relaciones causa-efecto.
- Ensayar en poco tiempo una amplia variedad de situaciones.

- Facilitar el trabajo en equipo y la construcción de comunidades de aprendizaje, pues un entorno adecuado permite mantener una comunicación muy activa con los compañeros sin limitaciones de tiempo o lugar.
- Tener fácilmente al alcance una amplia variedad de fuentes de información, en diferentes formatos.
- Contar con soporte y asesoría durante la simulación sin interferir con ella.
- Observar el funcionamiento del sistema paso a paso, para comprender mejor su funcionamiento.

En conclusión el aprendizaje basado en la experiencia es muy valioso porque permite:

- Vincular el objeto de aprendizaje con la realidad y la experiencia previa, lo cual aumenta su significatividad y retención.
- Trabajar en situaciones de intensa cooperación o colaboración.
- Adquirir habilidades de resolución de problemas, pensamiento lateral y trabajo en equipo.
- Dar un enfoque integrador a los conocimientos a incorporar.

La virtud de las simulaciones es que permiten superar las limitaciones de la práctica en situaciones reales, especialmente en lo relativo a amplitud y profundidad del aprendizaje y a efecto adverso de los errores.

1.1 Por lo tanto, el aprendizaje experiencial y las simulaciones son herramientas muy útiles para abordar situaciones de aprendizaje en las cuales necesitamos la formación de personas con habilidades y competencias sumamente necesarias en la realidad.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

Durante el desarrollo del presente trabajo investigativo, se tiene previsto recurrir a la utilización de los siguientes métodos:

Método Científico:

Para la investigación propuesta utilizaré el método científico, conceptualizado como el procedimiento secuencial que sigue la ciencia para llegar a descubrir o conformar nuevas teorías enriquecer el desarrollo científico y tecnológico.

Utilizaremos este método por cuanto sus pasos secuenciales: planteamiento del tema; descripción del problema, recolección de datos empíricos, análisis y sistematización de datos empíricos y publicación de los resultados, son coherentes con el propósito que perseguimos.

Método Inductivo deductivo:

Este método se lo utilizará en la elaboración de objetivos de la investigación para realizar un estudio de lo general a lo particular, es decir, de lo grande a lo pequeño, por medio de este método lograremos conocer si Las actividades lúdicas influye en el rendimiento académico de los alumnos de la Escuela "Lauro Damerval Ayora" N°2, dando cumplimiento a cada uno de los objetivos específicos planteados , que luego e aplicar los instrumentos, proporcionaran los mecanismos necesarios para el análisis y la síntesis, para comprobar el éxito de la investigación mediante la elaboración de propuestas.

Método Analítico Descriptivo:

Permitirá describir y analizar la información de campo a obtener mediante una guía de observación aplicada a los docentes y estudiantes debido a los problemas escolares, lo cual ayudará en la elaboración de los resultados pertinentes a la investigación.

Técnicas e Instrumentos:

Son mecanismos utilizados en la investigación para recolectar, sistematizar los datos provenientes del universo que investigamos.

Por la naturaleza de la investigación utilizamos como técnicas: la observación, la guía de observación

Observación:

Proceso psicológico y fisiológico que nos permite obtener información real de las características de un objeto y fenómeno natural y social, a través de mirar cuidadosamente. Esta técnica nos permite darnos cuenta de la realidad por la que atraviesa los alumnos de la escuela "Lauro Damerval Ayora" N°2, que va a ser objeto de investigación y poder tomar notas de sus falencias para luego poder buscar información verídica, y llegar a medidas de solución.

GUIA DE OBSERVACION:

La guía de observación es un documento en que la persona que va a investigar programa todos los aspectos que les interesa observar, para lo cual diseña un formato que facilite cumplir con este propósito

Población y Muestra

La muestra a investigarse está compuesta por los alumnos del segundo y tercer Año de Educación Básica, de la escuela "Lauro Damerval Ayora" N°2.

POBLACIÓN	N^{ro.} GRADOS	N^{RO.} ALUMNOS	DOCENTES
Escuela "Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2"	2^{do}	22	1
	3^{ero}	18	1
	4 ^{to}	15	1
	5 ^{to}	12	1
	6 ^{to}	15	1
	7 ^{mo}	16	1
TOTAL	6	98	6

Fuente: Escuela "Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2"

Investigador: Diego Fernando Maldonado Sánchez

g. CRONOGRAMA.

TIEMPO ACTIVIDADES	2012				2013							2014					
	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Enero	Febrero	Abril	Mayo	Junio	Julio
	1234	1234	1234	123	1234	1234	1234	1234	1234	1234	1234	1234	1234	1234	1234	1234	1234
Pertinencia del proyecto de tesis																	
Recolección de información y referentes teóricos																	
Designación de director de tesis																	
Revisión de los instrumentos para la recopilación de la información de la investigación de campo																	
Aplicación de los instrumentos de investigación																	

Análisis e interpretación de datos																	
Verificación de las hipótesis planteadas																	
Elaboración de conclusiones y recomendaciones																	
Organización del trabajo investigativo realizado																	
Presentación e incorporación de sugerencias																	
Informe de pertinencia																	
Recopilación de documentos para la declaratoria de aptitud legal																	
Sustentación privada de la tesis																	
Sustentación y defensa pública																	

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Recursos Institucionales

- ✓ Universidad Nacional de Loja
- ✓ Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
- ✓ Carrera de Educación Básica
- ✓ Biblioteca de la Universidad Nacional de Loja.

Talentos Humanos

- ✓ Autoridades, coordinadores, niños y niñas del segundo y tercer año de educación básica, de la escuela "Lauro Damerval Ayora" N°2.
- ✓ Director de Tesis (por asignarse)
- ✓ Investigador

Recursos materiales

- ✓ Computador
- ✓ Impresora
- ✓ Memorias USB
- ✓ CD's
- ✓ Papel de impresión
- ✓ Implementos de escritorio
- ✓ Anillados
- ✓ Copias
- ✓ Carpetas
- ✓ Libros
- ✓ Revistas educativas
- ✓ Empastado

Recursos económicos (Presupuesto y financiamiento)

Los gastos que demande el presente Proyecto de Tesis, serán asumidos en su totalidad por el autor de la investigación.

CONCEPTO:	VALOR U.S.D. \$
Material Bibliográfico	120.00
Servicios de Internet	35.00
Suministros y Materiales de Oficina	80.00
Levantamiento de texto y copias (Proyecto)	60.00
Impresión Borrador de Tesis	70.00
Impresión y Empastado de Tesis	180.00
Movilización	50.00
Equipos de Computación e impresora	50.00
Imprevistos	60.00
T O T A L	695.00

i. BIBLIOGRAFÍA

- Calero Perez, Mavilo. EDUCAR JUGANDO. Editorial San Marcos. Impreso Perú. 1998. Pág. 63
- Crespillo Eduardo, el juego como actividad de enseñanza-aprendizaje, agosto 2010
- CLASSA 200 Enciclopedia general básica. Editorial San Marcos., Pág. 291 – 296.
- JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL ESCOLAR Ministerio de Educación. Año 2000. Pág. 98
- Cedeño, Alfonso, Juegos y materiales didácticos, La Habana
- Ocaña Ortiz Alexander, los métodos de la enseñanza en la educación 2003.
- Soriano Ovejero, jugando a aprender cuadernos de Pedagogía pág.128
- Alvaréz Gloria, la activación de la enseñanza, la Habana 2006
- Bermudez, Raquel, la dinámica 2005.
- Kuhn, Tomás, teorías del aprendizaje, editorial, San Marcos, Perú 1998 pág 69.
- Ortiz Alexander, didáctica lúdica, Barranquilla 2005.
- Montenegro y Guajardo Desarrollo de la personalidad Ediciones Iberia. Año 1994. Pág. 78
- Vigotsky, Lev, Teorías del Aprendizaje. Editorial Cincel. Año.1985 Pág. 156
- Piaget. Jean desarrollo del pensamiento. pág. 87
- Kuhn Thomas, teorías del aprendizaje, editorial, san Marcos Impreso en Perú, 1998 pág 147
- Bandura, Albert, Editorial Trillas. Primera Edición. México 1995. Pág 87.
- DICCIONARIO, enciclopédico ilustrado 2005
- WWW. Wipiteca .com. ec. Estilos de Aprendizajes.
- www.learningreview.com/.../1025-el-aprendizaje-basado-en-la-experienc

Anexo N° 2

I. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tema:

La actividades lúdicas que utilizan los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del 2° y 3° grado del subnivel básico elemental, el área de matemática de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, del barrio la Tebaida, Parroquia San Sebastián Cantón y Provincia de Loja. Año lectivo 2012- 2013

Problemática:

Hoy en la actualidad, la sociedad sufre constantes cambios debido a las mismas exigencias del ser humano, y para afrontar estos retos, el ser humano debe estar dispuesto a adaptarse a situaciones nuevas. Uno de los principales medios para superarse es a través de la educación, la educación hoy en día es uno de los principales retos que se intenta mejorarla a nivel mundial con la finalidad que los educandos puedan estar aptos que la sociedad demanda.

En Latinoamérica y especialmente en nuestro país uno de los temas que se debaten, son los altos niveles de analfabetismo y por otro lado sobre la enseñanza. Sobre el analfabetismo se están realizando programas sobre el mismo, es lo que han considerado necesario autoridades de gobierno revertir esta situación en bajar estos grandes niveles de analfabetos, sin duda alguna se han logrado revertir en gran parte estos problemas, pero a pesar de ello siguen existiendo un gran porcentaje de personas no alfabetizadas. El método de enseñanza en nuestro País es lo que actualmente se discute, sobre cómo se están realizando o llevando la clases por parte del docente, es importante recalcar que en todo el país existe este problemas y especialmente en las zonas rurales ya que en la mayoría de estas zonas aún se mantienen con el método tradicional.

En la provincia de Loja, también es una de las provincias que existe este gran problema, en donde la enseñanza se la impartido de forma tradicional.- es decir se ha impartido las clases de una manera monótona en donde el profesor dictaba y los estudian solo dedicados a escuchar y privados de no poder dar una opinión o hacer preguntas sobre el tema que se está realizando. Ya que la actual educación en el aula deben interactuar conjuntamente el estudiante y el profesor, el docente debe aplicar estrategias apropiadas en donde el estudiante le permita poder pensar analizar y reflexionar.

En la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, la misma que se encuentra ubicada en la Parroquia San Sebastián, periodo académico 2012-

2013. Este es un centro educativo donde se educan niños de bajos recursos económicos pertenecientes a barrios periféricos de la ciudad de Loja, debido a la problemática que hemos mencionado sobre las grandes debilidades que ha tenido y tiene la enseñanza como es a nivel mundial en latinoamericana en nuestro país y en nuestra provincia, por ello pretendo conocer si en la actualidad los docentes aplican técnicas propicias en especial las actividades lúdicas en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, o aún están trabajando con métodos tradicionales, ya que las actividades lúdicas constituyen hoy en día el principal método para que los estudiantes tengan una mejor capacidad de razonamiento y reflexión.

<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>-Contribuir al desarrollo de destrezas para el logro de los aprendizajes significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje de la matemática de los estudiantes segundo y Tercero grado del subnivel básico elemental, de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2,</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>-Determinar las actividades Lúdicas utilizadas por los docentes, para el mejoramiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes segundo y Tercero grado del subnivel básico elemental, en el área</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>El limitado desarrollo de destrezas de los estudiantes de, Segundo y Tercer Tercero grado del subnivel básico elemental, de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, no permite el logro de los aprendizajes significativos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la matemática.</p> <p>HIPÓTESIS DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>La aplicación de las actividades lúdicas por parte del docentes de matemáticas de segundo y tercero grado del subnivel básico elemental no contribuyen en el</p>	<p>MARCO TEÓRICO</p> <p>CATEGORÍA I</p> <p>LA ACTIVIDAD LÚDICA</p> <p>1 Contexto Histórico-referencial</p> <p>2 Conceptualizaciones</p> <p>3 el juego y la educación</p> <p>4 importancia del juego.</p> <p>5 Los tipos de juegos de Piaget</p> <p>6 Caracterización de los juegos didácticos.</p> <p>7 Características de los</p>
---	--	--

<p>de Matemática de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2,</p> <p>-identificar , si el material y la actividad lúdica utilizada están acorde a las temática establecida en el aula para el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo tercer Tercero grado del subnivel básico elemental</p> <p>-Proponer alternativas de solución a los docentes de matemáticas del 2° y 3° grado del subnivel básico elemental de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2, Parroquia San Sebastián de la Ciudad de Loja. Con el tema tratado</p>	<p>proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2</p> <p>La inadecuada aplicación del material didáctico y la actividad Lúdica utilizada por los docentes influye en la poca comprensión sobre las temáticas establecidas, en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes segundo y Tercero grado del subnivel básico elemental, en el área de matemáticas de la escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora N°2.</p>	<p>juegos didácticos.</p> <p>8 Fases de los juegos didácticos.</p> <p>9 Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>10 Significación metodológica de los juegos didácticos.</p> <p>11 Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>Ventajas fundamentales de los juegos didácticos</p> <p>CATEGORÍA II</p> <p>PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.</p> <p>1. Conceptualizaciones</p> <p>2. Aprendizaje y desarrollo</p> <p>3. Tipos de aprendizaje.</p>
--	---	---

		<ol style="list-style-type: none">4. Enfoque pedagógico5. Aprendizaje por observación6. Estilos de aprendizaje7. La observación del profesor.8. Requisitos del profesor para la enseñanza del juego9. Contribución del profesor en los juegos <p>Didáctica de la enseñanza de los juegos.</p>
--	--	--

Anexo N° 3



Anexo N° 4





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

COMO ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD DE LOJA, DEL AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN, DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, SOLICITO RESPETUOSAMENTE SU COLABORACIÓN PARA APLICAR UNA GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE LA PRESTIGIOSAS INSTITUCIÓN, LA CUAL ME AYUDARA A RELIZAR LA INVESTIGACIÓN DE GRADO.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	1	2	3	4
1	Los niños y niñas les gusta realizar actividades lúdicas en el aula.				
2	Los niños y niñas demuestran interés por trabajar con de actividades lúdicas que presenta el docente.				
3	Los niños y niñas disfrutan y se sienten motivados a través de las actividades lúdicas.				
4	Mantienen normas de comportamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas.				
5	Repiten la actividad para comprender mejor el juego.				
6	Los niños y niñas interpretan correctamente la explicación del docente.				
7	Demuestran nociones de exploración y descubrimiento en el juego.				
8	A través del juego desarrollan la imaginación y la creatividad para un mejor aprendizaje.				
9	Los niños y niñas comprenden la temática a través del juego.				
10	Los niños y niñas demuestran nociones de aprendizaje a través del juego.				

CÓDIGO: 1= SIEMPRE; 2= A VECES; 3 = MUY POCAS VECES; 4 = NUNCA.

FECHA:

EL INVESTIGADOR

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	vii
ESQUEMA DE CONTENIDOS.....	ix
TÍTULO.....	1
RESUMEN.....	2
Summary.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
MATERIALES y MÉTODOS.....	18
RESULTADOS.....	20
DISCUSIÓN.....	43
CONCLUSIONES.....	43
RECOMENDACIONES.....	48
Propuesta alternativa.....	50
BIBLIOGRAFÍA.....	68
ANEXOS.....	69
ÍNDICE GENERAL.....	128