

# IMPLEMENTACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA EL ÓPTIMO APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

*por* Tamara Ibeth Gavino Díaz

---

**Fecha de entrega:** 15-ago-2019 07:21p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1160462638

**Nombre del archivo:** 15 INTRODUCCIÒIN -CONCLUSIONES TEÌCNICAS LUÌDICAS-MATEMATICAS - GAVINO.docx (3.39M)

**Total de palabras:** 8063

**Total de caracteres:** 44699

## INTRODUCCIÓN

La educación de acuerdo con los hechos históricos de las grandes sociedades mundiales, siempre se ha caracterizado por la enseñanza conmemorativa tradicional, no se han aplicado estrategias dinámicas que preparan las habilidades y destrezas de los estudiantes. De acuerdo a la ONU en la Declaración de los Derechos del niño en el Acta de la Asamblea General, todo menor de edad tiene derecho a la educación, la misma que no tendrá ningún costo y es obligatoria dentro de los primeros niveles de estudio. Se les brindará una educación que contribuya su cultura general con la finalidad de que tengan la misma igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y juicio propio, teniendo conciencia de su responsabilidad moral y social, y convertirse en parte útil de la sociedad.

La capacitación con discernimientos pedagógicos sirve para especificar actividades de aprendizaje, sin embargo, por distintas razones, no todas las actividades de aprendizaje se realizan, ni se pueden obtener resultados contundentes, especialmente en materias como las matemáticas, donde los estudiantes tienen más complicaciones en sus procesos de aprendizaje.

Las actividades recreativas se desarrollan teniendo en cuenta las necesidades de quienes reciben el aprendizaje. La intención inicial fue que con la propuesta potenciar su desempeño, los estudiantes participen activamente y tengan el compromiso dentro del proceso de desarrollo, además de identificar los logros y avances, dificultades y limitaciones para su aprendizaje.

Si bien es cierto que la matemática es una ciencia puntual, es decir es una parte fundamental en la historia del hombre, grandes hombres como Newton, Pitágoras y los mayas se han dedicado a ella. Esta materia ha sido descrita como una ciencia difícil, pero con los distintos métodos y la práctica en el aprendizaje se ha transformado en una ciencia fácil, también es considerado como un lenguaje universal, y es utilizada en cada acción que realiza el hombre, por lo tanto, no puede y no debe separarse de esta ciencia a cargo del estudio de números y cantidades.

Es importante saber que las matemáticas no solo son parte de la vida del ser humano, pues existen otros elementos como el juego que forman parte de actividades naturales que el

hombre requiere y no de una enseñanza especializada, hay que entender que jugar no siempre simboliza perder el tiempo o una simple distracción, pues actualmente se muestra como una oportunidad de desarrollar habilidades e incluso ayudar a revelar habilidades, proporcionar recreación y capacitación al mismo tiempo; por lo tanto, la enseñanza no necesariamente debe ser compleja y aburrida.

Se ha investigado que dentro del antecedente más contiguo es el exteriorizado por Gabriela Cristina Rodríguez Flores con el tema **Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la prematemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil "Mario Benedetti", Cotacollao. - Quito, 2010 - 2011**. Tal tema se enfoca en todo lo referente a las actividades de juego que permiten un aprendizaje de calidad dentro de la educación de la primera infancia. Esto conlleva a **determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la materia de matemáticas**, concluyendo que el mundo de los menores debe ser orientado con estrategias donde el juego sea el primordial elementos para lograr un aprendizaje significativo de las matemáticas (Rodríguez Flores, 2012).

### **Planteamiento del problema**

El sistema educativo se ha tornado más mecánico, dejando a tras la importancia del involucrar el juego para despertar la creatividad y conocer el mundo de los menores, esta acción aparece espontáneamente, siendo un lugar privilegiado en los niños/as. El juego es un ejercicio necesario en el proceso de aprendizaje, esta herramienta de trabajo permite que los estudiantes desarrollen su sistema motor, es decir, su motricidad fina y gruesa, su estado emocional, mental y social del niño, aspectos relevantes **en la formación integral de los educandos**.

**La educación se** la ha considerado un derecho universal para los niños, por lo tanto, los maestros están en la obligación de enseñar contenidos nuevos todos los días, de la misma forma lograr que los estudiantes participen de cada una de las actividades dentro de clase de una forma activa y voluntaria.

Entre los problemas que surgen está el mal diagnóstico del nivel de conocimiento de los educandos en acciones recreativas, lo que influye en la poca interactividad en el salón de clase y, por lo tanto, en el bajo rendimiento escolar.

Los escasos recursos de enseñanza como apoyo para los maestros dentro de la enseñanza de sus clases permiten una enseñanza limitada de actividades recreativas, lo que significa que el estudiante no muestre ningún interés en las actividades escolares.

Otra causa que se presenta <sup>7</sup> dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje es el bajo rendimiento de los estudiantes de quinto año en educación básica es el desarrollo de actividades repetitivas, que afectan la desmotivación cuando participan en tareas dirigidas.

### **Delimitación del problema**

**País:** Ecuador

**Provincia:** Guayas

**Cantón:** San Francisco de Milagro

**Sector:** Educación

**Campo de estudio:** Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño

### **Delimitación Temporal:**

**Tiempo:** El trabajo de investigación o análisis que surja tendrá como marco de tiempo el período entre 2019-2020. Además, los datos obtenidos se convertirán en información muy importante para otros estudios similares, por un período de cinco años.

### **Formulación del problema**

<sup>4</sup> ¿De qué manera las técnicas lúdicas inciden en el óptimo aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto año de educación general básica paralelo B de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito?

### **Sistematización del problema**

¿Cómo el escaso diagnóstico de nivel de conocimiento de los niños en actividades lúdicas incide en la falta de interactividad en el aula?

¿De qué manera inciden los pocos recursos didácticos en la aplicabilidad de actividades recreativas?

¿Cómo el desarrollo de actividades repetitivas incide en la desmotivación a la hora de participar en tareas dirigidas?

### **Determinación del tema**

Implementación de técnicas lúdicas para el óptimo aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto año de educación general básica paralelo B de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito.

### **OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

Analizar de qué manera las técnicas lúdicas incide en el óptimo aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto año de educación general básica paralelo B de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito.

#### **Objetivos específicos**

- Determinar cómo el escaso diagnóstico de nivel de conocimiento de los niños en actividades lúdicas incide en la falta de interactividad en el aula.
- Identificar de qué manera incide los pocos recursos didácticos en la aplicabilidad de actividades recreativas.
- Estudiar que el desarrollo de actividades repetitivas incide en la desmotivación a la hora de participar en tareas dirigidas.

#### **Justificación**

Este trabajo de investigación es importante porque permitirá saber qué incidencia ha tenido el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje óptimo de los estudiantes en el quinto año de educación general básica en paralelo B de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito. Con ello se motivará el uso de estas actividades recreativas y mejorar en el aula, además de potencializar el proceso del aprendizaje y lograr el desarrollo óptimo de las habilidades y el conocimiento de los educandos.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los estudiantes de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito, que por medio del uso de actividades recreativas en el aula se logre la participación activa y voluntaria en el proceso de aprendizaje alentándolos a simplemente asimilar los contenidos propuestos en clase, además de participar en clase aportando nuevas ideas o aclarando sus dudas y preguntas, de esta manera crear un ambiente agradable que permita su adecuada aplicación al entorno educativo.

Este trabajo es de gran utilidad para futuros investigadores, puesto que se recabará una seria de conocimientos que ayudarán a comprender qué efectos causa o no utilizar técnicas lúdicas en el aula y cuál es su impacto desde el enfoque de la situación del problema, con ello se contribuirá tanto a la Unidad Educativa de Ismael Pérez Pazmiño como al resto de unidades educativas que presentan problemas iguales o similares.

Esta investigación tiene como objetivo central mejorar el desarrollo de las clases tradicionales, dejando de lado el mal uso de las técnicas lúdicas, no permitiendo el desarrollo y por tanto un alto rendimiento escolar en los estudiantes. Por lo tanto, se considera conveniente y oportuno realizar un estudio de la influencia de las actividades recreativas para lograr un uso mejor de estas técnicas.

# CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

### **Bases Teóricas**

Dentro de las clases de matemáticas cuando se incorporan diferentes actividades recreativas, se intenta que sean efectivas y aborden los diferentes objetivos establecidos, reflexionando la implementación de propuestas viables y flexibles al problema existente. En los posterior se plantea diversas bases teóricas están orientadas a basar este proceso de investigación.

### **Técnicas lúdicas**

Dentro de la educación actual, los juegos o las técnicas lúdicas son estrategias necesarias que optimizan el desarrollo de las habilidades intelectuales, sociales y motoras a través de la expresión de pensamientos y emociones dentro del aula, fomentando en gran medida la imaginación de los educandos, así como la participación activa dentro del salón de clase (Mindiola Alvarado, 2017).

### **Definiciones sobre técnicas lúdicas**

El juego es una actividad de todo ser humano, desde que nació y durante cada una de las etapas del desarrollo, el hombre siente afinidad por las diferentes actividades recreativas como formas de acción.

Analizando desde un enfoque cognitivo, la actividad recreativa es un medio importante para expresar los pensamientos y emociones más profundos del ser humano que a veces no pueden surgir directamente. El jugar se externaliza los conflictos externos y se minimiza cualquier tipo de experiencia negativa por la que atraviesa el individuo. Por otro lado, favorece el desarrollo integral sea en lo físico, social, emocional e intelectual. Según (Tierra Díaz, 2017).

“Las actividades recreativas radican en una variedad de actividades divertidas y agradables que pueden incluir contenido que los maestros deben usar hábilmente”, pág. 53. Lo mencionado anteriormente nos expone cómo el juego puede influir en el desarrollo psicosocial del estudiante, si el maestro usa efectivamente las herramientas apropiadas, ya que ayuda a adquirir conocimiento y potencializar el aprendizaje.

(González Vázquez, 2018) Indica: “El juego forma parte importante del desarrollo de las personas, ya que se basa en la necesidad de comunicación del ser humano sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento (p. 10).

Con base en lo anterior, la importancia del desarrollo psicosocial y la alineación de la personalidad pueden ser limitada, ya que a través de esta técnica, se pueden evidenciar valores encaminados a la adquisición de nuevos conocimientos que pueden interactuar con placer, alegría, creatividad y aprendizaje

Las diferentes definiciones de las herramientas pedagógicas que se utilizarán dentro del aula le permite al maestro explotarlas al máximo porque pueden combinarse de acuerdo a las necesidades educativas que los estudiantes puedan presentar dentro del área de matemáticas, este es un tema teórico que necesita estrategias capaces de energizarlo.

Es esencial que dentro de la propuesta pedagógica desarrollada por el profesor, se tenga en cuenta el uso de estrategias motivacionales que extiendan los medios de promover un mejor desarrollo educativo en cada uno de los estudiantes, provocando una gran cantidad de habilidades dirigidas a mejorar su rendimiento dentro y fuera del aula.

Muchos maestros, incluso hoy en día, desconocen el uso de herramientas activas capaces de dinamizar la naturalidad de la clase, basadas en una enseñanza tradicional que limita a los estudiantes a memorizar contenido, haciéndoles información temporal y difícil de recordar porque solo se usan con un fin en el momento de la evaluación.

El maestro debe estar capacitado y actualizado sobre la importancia del juego, para que pueda aplicarse de manera eficiente en cada uno de los estudiantes, teniendo siempre en claro que es esencial que se apliquen estrategias capaces de enfocar la atención del estudiante mejorando su enseñanza y su efecto en el aprendizaje que impulsa una educación integral.

### **La importancia de las técnicas lúdicas.**

Debido a la necesidad de que cada herramienta pedagógica esté dirigida a promover diferentes habilidades específicas en los estudiantes, las técnicas recreativas se especializan

en desarrollar de manera efectiva 3 aspectos muy importantes en el desarrollo educativo del estudiante, provocando indirectamente esto para mejorar su desempeño escolar.

**El desarrollo de habilidades de pensamiento.-** Teniendo en cuenta que la destreza es la capacidad que se tiene enfocado hacia un fin, este concepto puede describir al grado de competencia de una persona frente a un objetivo, las habilidades de pensamiento están vinculadas con la capacidad de desarrollo de diversos procesos mentales que hacen que se pueda resolver cualquier aspecto. “Los diferentes tipos de pensamiento implican la implementación de diferentes habilidades” (Machuca Cepeda, 2016). Esto se basa en la capacidad del ser humano de pensar rápidamente en el momento adecuado para poder reaccionar de acuerdo con el pensamiento.

**La consolidación del conocimiento.-** Es el principal medio para dar firmeza y estabilidad al conocimiento a través de la revisión, o lo que sería la repetición intencional de un conocimiento basado en una perspicacia o un razonamiento. “El afianzamiento del conocimiento es efectiva cuando hay regularidad, organización sistemática y riqueza de formas” (Rivadeneira Rodríguez & Silva Bustillos, 2017, p. 6). Esto significa que la consolidación del conocimiento o revisión ayuda al alumno a reforzar las lecciones aprendidas en clase, si lo hace a diario, de manera ordenada y de varias maneras, como cuando se realiza una revisión mediante el uso de mapas conceptuales o mentales.

**El fortalecimiento de los valores.-** La influencia lúdica en el desarrollo psicosocial, esto significa que afecta la conformación de la personalidad del alumno y sus valores éticos, orientados a la adquisición de nuevos conocimientos. Los valores no se infunden, se forman, por eso es relevante fortificar los valores en los estudiantes tanto en el aula como en el hogar (Borja Ulloa, 2014). Es decir, tanto el representante como el maestro tienen el deber de alentar y fortalecer los valores éticos en los estudiantes, teniendo en cuenta que no son necesarios si no enseñan con el ejemplo, ya que estos son la base para un buen desarrollo moral en la sociedad actual en la que vivimos.

En el momento en que el alumno logra optimizar sus habilidades de pensamiento, se explota el uso de una mayor cantidad de recursos intelectuales que estimulan el desarrollo académico de los mismos, explotando su capacidad de análisis, respuesta inmediata, criticidad de ideas

y asimilación de las mismas promoviendo desarrollo de criterios válidos basados en un tema propuesto.

Cuando un estudiante consolida con éxito los conocimientos presentados en clase, tiene como objetivo alcanzar los objetivos propuestos dentro de la planificación establecida por el profesor, por lo que es esencial que esto evalúe las necesidades educativas de cada alumno para aplicar estrategias metodológicas que se adapten a cada uno problema en común de una manera más agradable y activa.

Cada contenido dentro del plan de estudios actual está vinculado a una serie de ejes que promueven una educación en valores, promoviendo un mejor desarrollo socioemocional entre los miembros de la clase, por lo que es esencial que la planificación de cada clase se enmarque en objetivos no solo intelectuales sino también morales o morales ético fomentando un proceso educativo integral.

Actualmente la educación debe tener diferentes aspectos competentes de desarrollar naturalmente el proceso de aprendizaje, empoderándolo hacia el éxito educativo, de modo que el estudiante pueda adaptarse al ambiente educativo de una forma más simple donde cada contenido sea fácil de entender y poner en práctica <sup>12</sup> para resolver situaciones de vida diaria.

### **Historia de las técnicas lúdicas.**

La educación de acuerdo con los diferentes hechos históricos de las grandes sociedades mundiales, la enseñanza conmemorativa se ha caracterizado sin aplicar ningún tipo de estrategia dinámica que pueda preparar los diversos intereses de los estudiantes. Dentro de la historia del juego aparece el juego, apareciendo en diferentes pinturas rupestres como indicaciones de juguetes simples.

Sin duda alguna el juego no es una actividad solo para niños y niñas, puesto que en cada una etapa del desarrollo de la personas se emplea para fortalecer su desarrollo integral.

Hoy en día, las técnicas lúdicas se utilizan como una herramienta eficaz en la adquisición de nuevos conocimientos de una manera fácil e integral (Paz Ruiz, 2016, p. 15) De acuerdo a este concepto el hecho de que actualmente el plan de estudios toma las técnicas lúdicas como

una necesidad que los maestros conozcan como estrategia metodológica dentro de su planificación didáctica y cognitiva del desarrollo.

Saber más sobre la historia de cada herramienta pedagógica permite evitar errores que podrían haber ocurrido en el pasado, redimiendo lo bueno de su aplicación en los diversos períodos y etapas de la historia, provocando el uso de estrategias dirigidas a mejorar la enseñanza proceso de aprendizaje y que lo que el estudiante aprendió dentro de él se puede aplicar en su vida diaria.

La historia de las técnicas lúdicas implica una serie de aspectos que han sido eliminados y reinsertados debido a la experiencia necesaria para mejorar los procesos educativos, lo que ha llevado a la educación a convertirse en un proceso de información de ida y vuelta donde el maestro transmite la información que da lugar a la que el alumno pueda asimilarlo y proponer su enfoque.

El juego siempre ha sido un medio que permite actualizar los procesos intelectuales de las personas, de modo que dentro de la educación no se puede ignorar y debe enmarcarse en las necesidades educativas requeridas por cada contenido propuesto en clase, uniéndose al contexto en el que se desarrolla el proceso educativo se desarrolla, así como los requisitos visibles en los estudiantes.

En la actualidad, todavía hay docentes que proponen una enseñanza basada en el tradicionalismo y se limitan al usar técnicas enfocadas a promover una mejor adaptación del estudiante a su proceso educativo debido a diferentes circunstancias, como la falta de capacitación docente o el uso deficiente de los recursos de enseñanza presente en el aula, para lo cual es deber de los gerentes proponer diferentes talleres de capacitación continua dirigidos a la educación integral, así como el acoplamiento de todo el material didáctico necesario en cada aula.

#### **Las habilidades de las técnicas lúdicas.**

Las técnicas lúdicas permiten el desarrollo de habilidades que influyen en la calidad del rendimiento académico de los estudiantes, luego se muestran los conceptos de cada uno de ellos y la importancia de cada uno dentro del salón de clase.

**Motivación:** se enfoca en el desempeño de pensamientos, expectativas y comprensión del mundo. Dentro de la educación existen muchos casos de motivación intrínseca que guía la participación en diferentes actividades de la gratificación en función de las recompensas obtenidas, es decir, influye en la persona para realizar alguna actividad con el objetivo de obtener un premio.

Cuando el objetivo final se considera muy valioso y se superan los obstáculos o cuando tienes una voluntad fuerte, estarás muy motivado (Study Techniques, 2014, p. 2). Con respecto a lo anterior, se puede afirmar que, si las clases desagradan al alumno, el alumno no podrá asistir o esforzarse por hacerlo, porque hay otras anterioridades no relacionadas con la clase en la que involucra un mayor interés.

**Actitud e interés:** estos dos aspectos muestran la predisposición que uno puede tener para aprender nuevos conocimientos. “Para promover el interés, se deben considerar diferentes elementos que permiten un fácil aprendizaje de procedimientos importantes” (Rivero Merida, 2014). Esto significa que si se patrocina una actitud negativa dentro del estudio, no es posible tener interés en lo que se está estudiando, por lo tanto, el estudiante apenas puede aprender nuevos conocimientos o ponerlos en práctica.

**Atención:** Esto se basa en la selección de estímulos que pueden impactar o atraer la mente. La atención puede monopolizar varios objetos a la vez, lo que se supone que debe dispersarlo (Rivero Merida, 2014). La referencia al hecho de que cuando se hace algo importante, la mente se concentra en él y se alivia toda la otra información en segundo plano, se debe tener en cuenta que el aprendizaje requiere mucha atención, por lo que es necesario enfocarse al máximo concentración posible en lo que se está estudiando para que pueda recibirse de la manera más activa posible.

Un estudiante motivado es capaz de asimilar más información que un estudiante que se siente triste y sin ganas de aprender, la motivación es uno de los elementos más importantes dentro del sistema educativo y es esencial que se planteen estrategias continuas direccionadas a potenciar la motivación de los estudiantes por mejorar su desempeño educativo promoviendo un mayor desenvolvimiento de este en cada clase.

La actitud tanto del docente como del estudiante debe de ser siempre positiva, enmarcándose en dar lo mejor de sí cada día, de esta nace el interés por el proceso educativo, ya que si existe una buena actitud el estudiante se interesará por centrar su atención en la clase debido a que estará predispuesto a comprender y aportar lo comprendido en la misma.

La atención es el aspecto que rige en el éxito educativo, planteando una premisa tan fácil que debe de ser la base para el desarrollo de una clase cotidiana, el estudiante que no atiende no entiende, y de forma literal si este no atiende, es deber del docente buscar las estrategias para que el estudiante pueda centrar su atención en la clase minimizando el impacto de los diferentes elementos distractores presentes en el medio escolar.

Cuando un docente es capaz de integrar a sus clases estrategias direccionadas a motivar a un estudiante a participar en clase, en que este pueda mejorar su actitud y su interés por la misma fomentando su completa atención, se puede decir que el proceso educativo está en la línea correcta, y por ende se centra en el cumplimiento de las metas y objetivos propuestos en cada planificación de clase (Posligua Espinoza, Chenche García, & Vallejo Vivas, 2017).

### **Tipología de las técnicas lúdicas**

Normalmente se conocen dos tipos de actividades lúdicas tomadas en cuenta por las ventajas que poseen y la facilidad de ponerlas en práctica dentro del aula de clase.

**Actividades lúdicas libres.-** Este tipo de actividades favorecen la espontaneidad del momento, fomentando una actividad creadora. “Estas actividades desarrollan la imaginación de la personas, permitiéndole liberar todo tipo de problemas y depresiones, además permite que el sujeto actúe con plena libertad e independencia” (Paz Ruiz, Gina Gabriela, 2017, p.

15). La referencia citada indica que dentro de este grupo, existe libertad en la toma de decisiones del estudiante o el maestro.

**Actividades lúdicas dirigidas.-** Este tipo de actividades aumenta el uso del juego y materiales lúdicos para dar una variedad de actividades que permitan un aprendizaje significativo, favoreciendo el desarrollo integral de los menores. Las actividades lúdicas dirigidas han sido orientados a modelos actualizados que permiten satisfacer las necesidades de cada persona (Paz Ruiz, 2016, p. 15). Explicando lo anterior se puede poner como ejemplo como el maestro propone juegos en los cuales se establecen normas para ejecutarlos.

**Actividades lúdicas interactivas:** Como su nombre lo indica, estas se basan en el uso de material interactivo es decir audio-visual el mismo que debe de estar direccionado a las necesidades educativas que presente el contenido a desarrollarse dentro de la clase tomando en cuenta el año y área de educación general básica al que está dirigido.

“Las actividades lúdicas interactivas llaman el interés del estudiante estimulándole de forma inconsciente a participar de forma continua en la clase debido a que se presentan como una actividad fuera de lo tradicional” (Farnos, 2011, pág. 3). Referente a lo citado, las nuevas tecnologías le permiten al docente utilizar una serie de herramientas direccionadas a llamar la atención del estudiante, convirtiéndose en deber del docente el buscar las estrategias necesarias que puedan optimizar el proceso educativo de su aula tomando siempre en cuenta los recursos con los que cuenta la misma.

Al ampliar el conocimiento del docente en torno a los diferentes tipos de técnicas lúdicas, este puede utilizar las que mejor se ajusten al diseño de sus planificaciones de clase, así como a los recursos que posee el entorno en el que se desenvuelve, planteando como objetivo principal que el estudiante se sienta a gusto y se adapte con mayor facilidad al entorno educativo captando todas las ideas y contenidos que se puedan desarrollar en clase.

Independientemente del entorno donde se genere las acciones llevadas en el proceso de enseñanza. Aprendizaje, el maestro tiene la obligación de promover un dinamismo dentro de clase, creando espacios de recreación relacionados con los contenidos propuesto con una

perspectiva educativa diferente enmarcada en la atención, el interés y el desarrollo de las habilidades críticas, creativas y de análisis que promuevan una mejor comprensión de lo establecido por el docente.

Es necesario que, dentro de cada actividad lúdica a desarrollarse, el docente evalúe el grado de participación de cada estudiante en la misma, de manera que pueda plantear estrategias que fomenten la participación de los estudiantes que no desenvuelven de forma satisfactoria en este tipo de actividades, estimulándoles a mejorar sus relaciones interpersonales con el grupo, así como el intercambio de ideas entorno a un tema en específico tratado en clase.

El docente actual debe de poseer los conocimientos necesarios en torno al uso de nuevas tecnologías direccionadas al mejoramiento educativo, de manera que pueda utilizar esas herramientas para el mejoramiento académico de sus estudiantes, direccionándoles a interesarse más en su proceso educativo considerando que en la actualidad estos están más apegados al uso de herramientas tecnológicas y se desenvuelven mejor en el manejo de las mismas.

#### **Las técnicas lúdicas en el ámbito educativo**

Dentro del ámbito educativo, <sup>7</sup> el proceso de enseñanza-aprendizaje es considerado como una metodología general básica en el desarrollo de capacidades que puedan inducir a la comprensión de nuevos conceptos, y conocimiento de procesos, aplicándolos en la vida cotidiana del estudiante y en la resolución de situaciones que normalmente se presentan.

“Es necesario que las técnicas lúdicas provoquen sorpresa, entretenimiento y motivación, con el propósito de garantizar la estabilidad emocional de los estudiantes” (Paz Ruiz, 2016, p. 15). La cita se dirige a la importancia de las técnicas lúdicas que sean aplicadas por el maestro dentro una metodología dirigida que destaque el interés y participación de los estudiantes.

Por otro lado, el desarrollo de la personalidad proviene en su gran parte del juego, como factor de interacción social. Las actividades lúdicas se desarrollan en casa como un mejoramiento de atención” (Paz Ruiz, 2016, p. 15). Es importante destacar, que en esta cita el autor, nos expresa las diferencias de las técnicas lúdicas tanto en el hogar como en la

escuela, tomando en cuenta que, dentro del hogar, estas permiten una mejor socialización y dedicación del tiempo, mientras que dentro del ámbito escolar se desarrollan como métodos para poder mejorar la atención o el interés del estudiante en alguna área del conocimiento.

## CAPÍTULO 2 METODOLOGIA

### 3.1 Tipo y diseño de la investigación

El presente estudio requirió un trabajo exploratorio, descriptivo, no experimental, cuantitativo y cualitativo. Seguidamente se encuentran las definiciones sobre estos tipos de investigación y se explica la forma en que se utilizaron en el documento actual.

**Investigación exploratoria.-** Con la finalidad de enmarcar los elementos esenciales de un problema específicos, para desarrollar procesos apropiados para realizar un trabajo investigativo en lo posterior. La aplicación de esta clase de investigación es recabar datos que permitan analizar resultados que ayuden a verificar los supuestos investigativos.

Tal investigación permitió describir cada variable por medio del acceso a información teórica de primer orden, lo que generó más seguridad en el momento en que se establecieron las hipótesis, por lo que tenemos los resultados sobre el tema planteado.

**Investigación descriptiva.-** Se basa en identificar los hechos para su posterior descripción de cada uno de los eventos que intervienen. Su desarrollo no se limita a la recopilación de información sino a la relación de más de dos variables.

Los investigadores recopilarán información de acuerdo a las hipótesis planteadas y se hará un informe cuidadoso y luego se analizarán los resultados, para determinar las técnicas lúdicas para el aprendizaje óptimo de las matemáticas de los estudiantes en quinto año de educación general básica general paralela. B de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito.

**Investigación cuantitativa.-** Por medio de la recopilación de información se verificarán las hipótesis de acuerdo a mediciones numéricas y porcentuales que permitirán el análisis de los datos y una posible solución ante la problemática planteada.

**La investigación cualitativa.-** Se aplica la recolección de datos sin utilizar la medición numérica para descubrir las causas de un problema y efectuar su respectiva interpretación.

## 2.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

El universo en estudio está compuesto por 34 <sup>1</sup>estudiantes de quinto año de educación básica general B en la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito y un total de 16 maestros de educación básica.

### 2.2.1 Tipo de muestra

Hay varios tipos de muestra: probabilística y no probabilística.

**Probabilístico.-** Este tipo de muestra se la aplica cuando el universo objeto de estudio tienen la misma probabilidad de ser elegidos para ser parte de una muestra, por ello, esta clase de muestras probabilísticas permiten la representatividad de la una muestra escogida, por lo tanto son los más recomendados.

**No probabilístico.-** La aplicación de esta muestra puede resultar muy costoso cuando se aplica una investigación exploratoria, porque no sirven para hacer generalizaciones puesto que existe la certeza de que la muestra seleccionada sea representativa, puesto que no todos los sujetos tienen la probabilidad de ser elegidos.

Dentro de estos dos conceptos, la muestra que se escoge es la muestra no probabilística. La aplicación de este muestreo se lo efectúa por la simple situación porque nuestra investigación va hacer indicada a todos los individuos y objetos ya que tienen la misma posibilidad de ser escogidos para el resultado de la investigación.

### 2.2.2 Tamaño de la Muestra

La población con la cual se va a trabajar son los docentes de educación <sup>1</sup>básica de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito y un total de 16 docentes de educación básica, a quienes se les aplicará una técnica investigativa para recabar información sobre la problemática planteada.

### 2.2.3 Proceso de selección

El proceso de selección que se ha elegido es a los docentes de educación básica, los mismos que corresponden a 16 personas, quienes son los responsables del proceso de enseñanza en la asignatura de matemáticas.

## **2.3 Los métodos y las técnicas**

### **2.3.1 Métodos teóricos**

Se utilizó para el estudio de algunos fenómenos individuales para llegar a una conclusión:

#### **Método inductivo-deductivo.**

Este método parte de un procedimiento donde se han efectuado aseveraciones a través de hipótesis, las cuales pueden ser positivas o negativas, donde las conclusiones del trabajo permitan la comprobación con los hechos.

Este método se lo utilizó partiendo de lo particular toda información de las variables de cada una de las hipótesis establecidas, para en lo posterior generalizar en un instrumento la recolección de datos que permitió verificarlas y de ahí pasar al establecimiento de una solución.

#### **Método hipotético-deductivo**

A través de este método se hizo necesario la aplicación de técnicas de recolección de datos con la finalidad de verificar los supuestos, es decir las hipótesis planteadas, para en lo posterior proyectar una posible solución ante la problemática planteada.

#### **Método analítico-sintético**

Con la aplicación de este método se analizará los datos obtenidos de la técnica seleccionada, para efectuar un análisis de los resultados y ampliar los horizontes sobre la problemática planteada y de esta manera tener un panorama más claro para el establecimiento de soluciones acertadas que beneficien el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **2.3.2 Técnica**

La encuesta es un instrumento fundamental en todo tipo de trabajo investigativo, mediante la cual se realiza la recopilación de datos a un conjunto de personas objeto de estudio. Servirá para analizar de qué manera las técnicas lúdicas inciden en el óptimo aprendizaje de las matemáticas.

### 2.3.3 <sup>1</sup> Tratamiento estadístico de la información

Los datos numéricos obtenidos del proceso de encuesta procederán ha ser tabulados y representados en tablas y gráficos donde se podrá observar la información de manera resumida, dicho procedimiento se lo ejecutar en el programa Microsoft Excel, todo esto permitirá un adecuado análisis que dará la pauta para establecer una propuesta sostenible.

## 2.4 Hipótesis

### 2.4.1 Hipótesis general

Las técnicas lúdicas inciden en el óptimo <sup>13</sup> aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto año de educación general básica paralelo B <sup>1</sup> de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito.

### 2.4.2 Hipótesis particulares

- El escaso diagnóstico de nivel de conocimiento de los niños en actividades lúdicas incide en la falta de interactividad en el aula.
- Los pocos recursos didácticos inciden en la aplicabilidad de actividades recreativas.
- El desarrollo de actividades repetitivas incide en la desmotivación a la hora de participar en tareas dirigidas.

### 2.4.3 Variables

**Variable independiente:** Técnicas lúdicas

**Variable dependiente:** Óptimo aprendizaje

### <sup>10</sup> 2.4.4 Operacionalización de las variables

Variables	Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems o Preguntas	Técnica e instrumento
Técnicas lúdicas	Son parte importante dentro del establecimiento de estrategias potenciales para	Las técnicas lúdicas	Número de técnicas aplicadas en clase	¿Usted tiene conocimientos sobre las actividades lúdicas?	Cuestionario Encuesta

	<p>facilitar la comprensión y entendimiento de los estudiantes y de esta manera lograr un buen rendimiento académico.</p>	<p>Las habilidades de las técnicas lúdicas</p>	<p>Dominio de las actividades de los estudiantes</p>	<p>¿Cree usted que las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños?</p> <p>¿Considera usted que los niños en este nivel aplica la lógica al momento de desarrollar las actividades en la materia de matemáticas?</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p>
<p>Óptimo aprendizaje</p>	<p>Es el resultado de la aplicación de estrategias y técnicas lúdicas dentro del salón de clases</p>	<p>Tipología de las técnicas lúdicas</p> <p>Las técnicas lúdicas en el ámbito educativo</p>	<p>Nivel de participación de los estudiantes</p> <p>Rendimiento de los estudiantes</p>	<p>¿Con que frecuencia desarrolla actividades lúdicas en la materia de matemáticas?</p> <p>¿Cree usted que aplica aprendizaje significativo en la materia de matemáticas?</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p>

## CAPÍTULO 3

### RESULTADOS OBTENIDOS

#### 3.1 Análisis e interpretación de los resultados

##### Encuesta realizada a los docentes

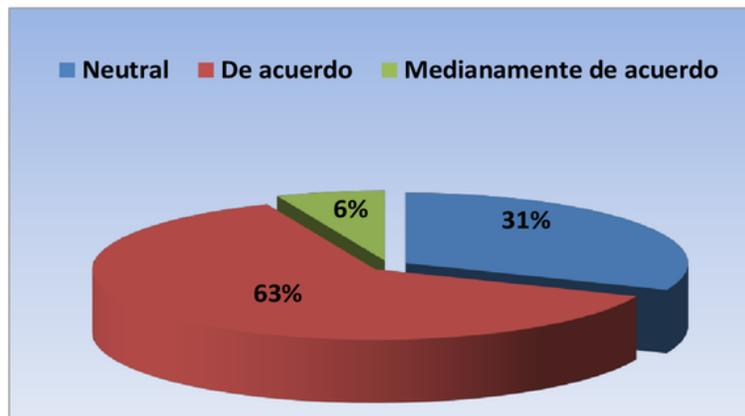
1.- ¿Considera usted poseer los conocimientos para la enseñanza de este nivel de educación?

Tabla 1 Criterio sobre el conocimiento de la enseñanza

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Neutral	5	31%
De acuerdo	10	63%
Medianamente de acuerdo	1	6%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 1 Criterio sobre el conocimiento de la enseñanza



#### Análisis

El 63% de los encuestados indicaron poseer los conocimientos para la enseñanza de este nivel de educación, mientras que el 31% se mostró neutral y el 6% medianamente de acuerdo. La

información demuestra que una parte de los profesores no cuenta con las capacidades para el nivel que tienen a cargo, por ello, la importancia de que estén en constante capacitación.

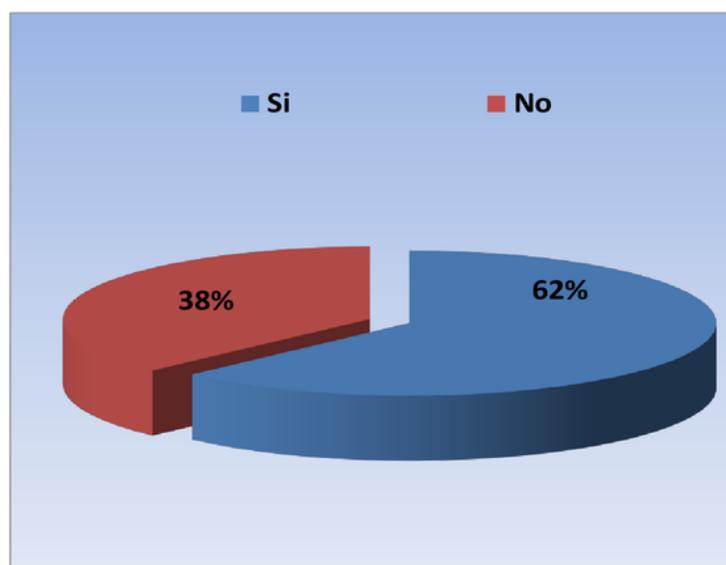
## 2.- ¿Usted tiene conocimientos sobre las actividades lúdicas?

Tabla 2 Criterio sobre el conocimiento de las actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	FRECUENCIA
	ABSOLUTA	RELATIVA
Si	10	63%
No	6	38%
Total	16	100%

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 2 Criterio sobre el conocimiento de las actividades lúdicas



### Análisis

El 63% de los encuestados manifestaron que si tienen conocimientos sobre las actividades lúdicas y el 38% no. La información recabada demuestra que un grupo de docentes no están

al tanto sobre estas técnicas, situación que podría afectar <sup>11</sup> al proceso de enseñanza-aprendizaje y los afectados serían los estudiantes.

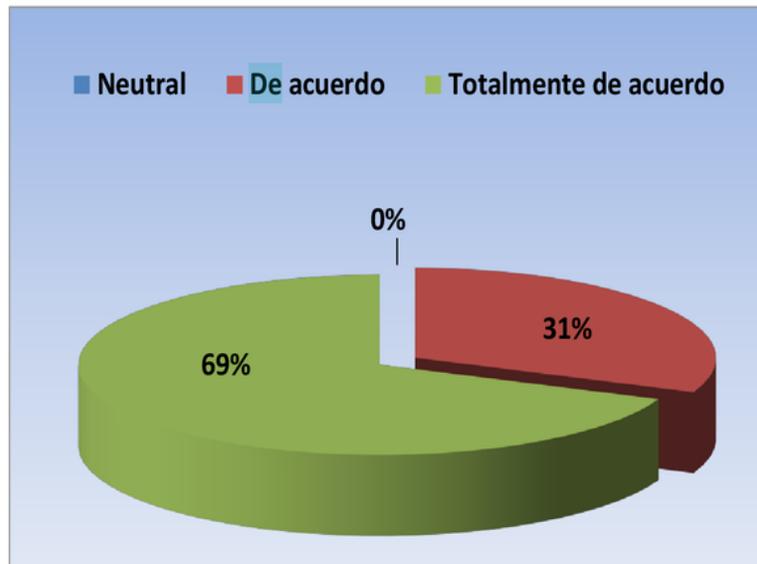
3.- ¿Cree usted que <sup>8</sup> las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños?

Tabla 3 Criterio sobre las actividades lúdicas en el aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Neutral	0	0%
De acuerdo	5	31%
Totalmente de acuerdo	11	69%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 3 Criterio <sup>4</sup> sobre las actividades lúdicas en el aprendizaje



Análisis

El 69% de los profesores indicaron que <sup>8</sup> las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños, a pesar de que anteriormente indicaron que no conocen de dichas estrategias en esta pregunta un grupo se contradice. Es importante que el maestro esté preparado en todo aspecto para poder un aporte en el aprendizaje significativo de los educandos.

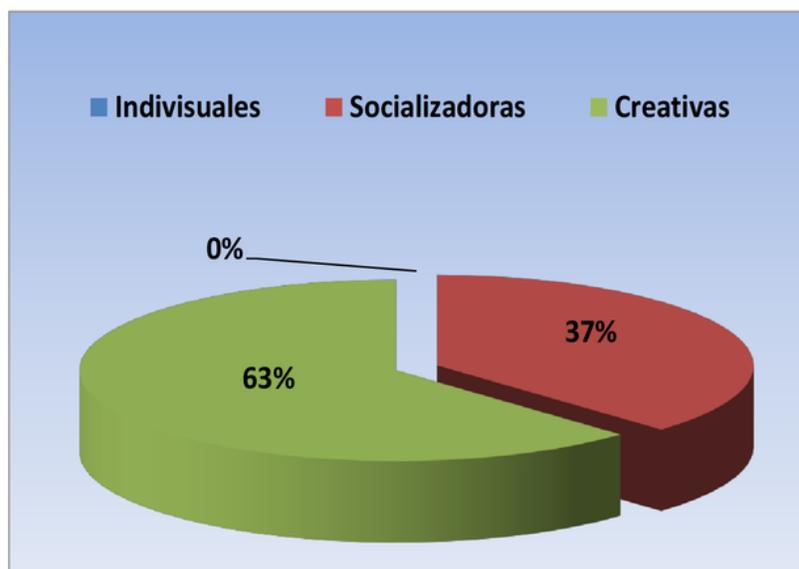
4.- ¿Cuáles son las características que debe tener las técnicas lúdicas al momento de impartir las clases a los niños?

Tabla 4 Criterio sobre las características de las actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Indivisuales	0	0%
Socializadoras	6	38%
Creativas	10	63%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 4** Criterio sobre las características de las actividades lúdicas



#### **Análisis**

El 63% indicó que la creatividad es una característica que debe tener las técnicas lúdicas al momento de impartir las clases a los niños y el 38% debe ser socializadora. La información recabada demuestra que los profesores están conscientes que las técnicas lúdicas tienen un grado de importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

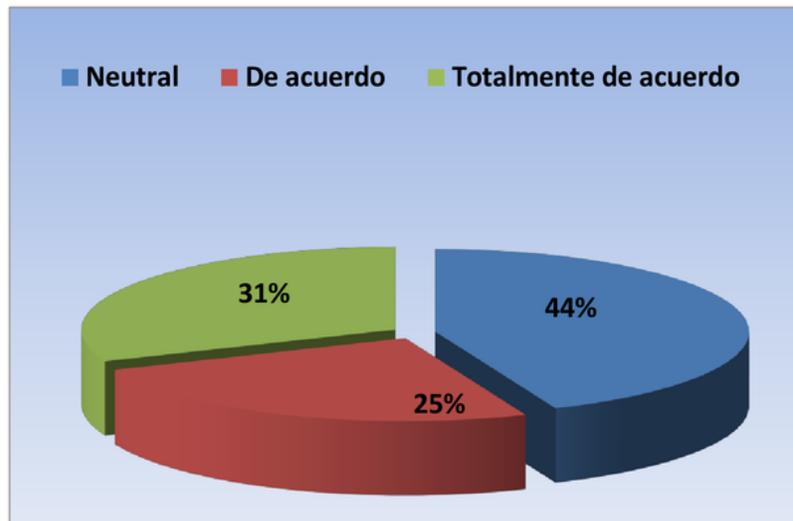
**5.- ¿Cree usted que aplica aprendizaje significativo en la materia de matemáticas?**

**Tabla 5** Criterio sobre el aprendizaje significativo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Neutral	7	44%
De acuerdo	4	25%
Totalmente de acuerdo	5	31%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

Gráfico 5 Criterio sobre el aprendizaje significativo



### Análisis

El 44% de los encuestados se mostraron neutrales con respecto a que si aplican aprendizaje significativo en la materia de matemáticas, el 31% está totalmente de acuerdo. La información obtenida permite deducir que un grupo de docentes no emplea técnicas lúdicas en el desarrollo de sus clases.

### 6.- ¿Con que frecuencia desarrolla actividades lúdicas en la materia de matemáticas?

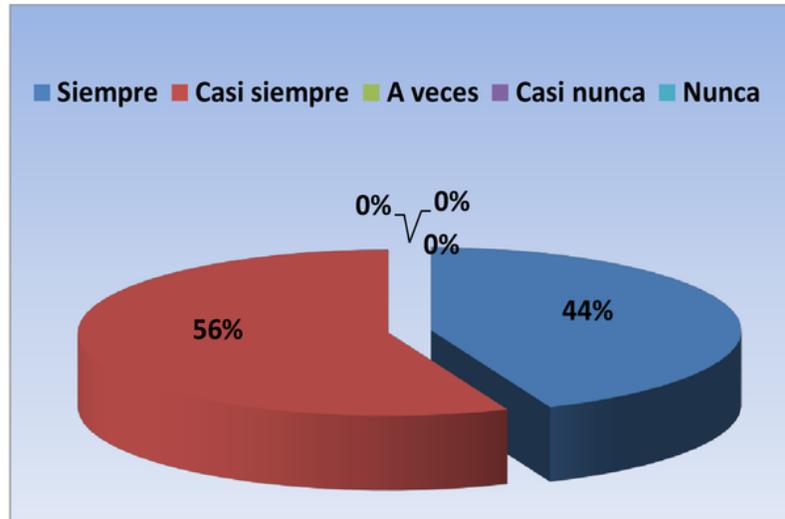
Tabla 6 Criterio por el desarrollo de actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Siempre	7	44%
Casi siempre	9	56%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 6 Criterio por el desarrollo de actividades lúdicas



### Análisis

El 56% de los profesores indicaron que casi siempre desarrollan actividades lúdicas en la materia de matemáticas y el 44% siempre. Las técnicas lúdicas en la materia de matemáticas son importantes porque es en esta asignatura donde la mayoría de los estudiantes tienen problemas de aprendizaje.

7.- ¿Considera usted que la Unidad Educativa cuenta los materiales lúdicos para generen aprendizaje significado?

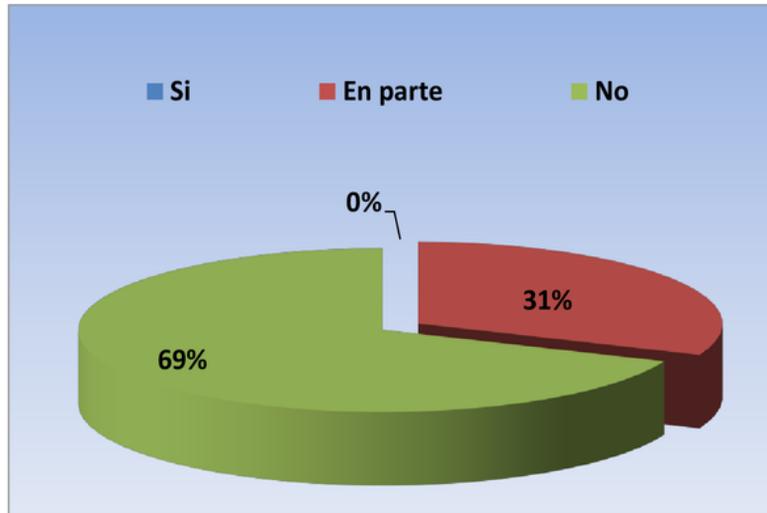
Tabla 7 Criterio sobre los materiales lúdicos que posee la Institución Educativa

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Si	0	0%
En parte	5	31%
No	11	69%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta

Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 7** Criterio sobre los materiales lúdicos que posee la Institución Educativa



#### **Análisis**

El 69% de los encuestados manifestaron que la Unidad Educativa no cuenta con los materiales lúdicos para generar aprendizaje significativo, mientras que el 31% en parte. Esta información demuestra que existe la necesidad de implementar materiales lúdicos dentro de las actividades dentro de clase.

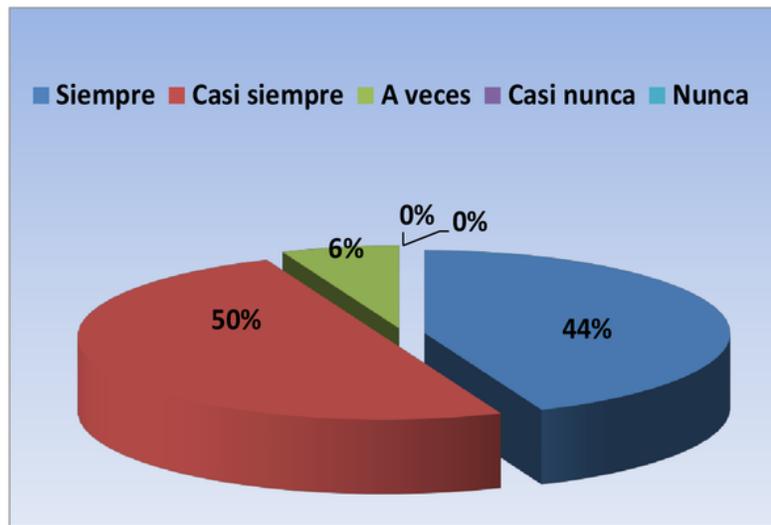
**8.- ¿Considera usted que los niños en este nivel aplica la lógica al momento de desarrollar las actividades en la materia de matemáticas?**

**Tabla 8** Criterio sobre la lógica en el desarrollo de actividades

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Siempre	7	44%
Casi siempre	8	50%
A veces	1	6%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 8** Criterio sobre la lógica en el desarrollo de actividades



### Análisis

El 50% de los profesores manifestaron que los niños en este nivel casi siempre aplican la lógica al momento de desarrollar las actividades en la materia de matemáticas, el 44% siempre. La importancia de las técnicas lúdicas dentro de las actividades de clase hace que los estudiantes puedan realizar con mayor certeza sus ejercicios.

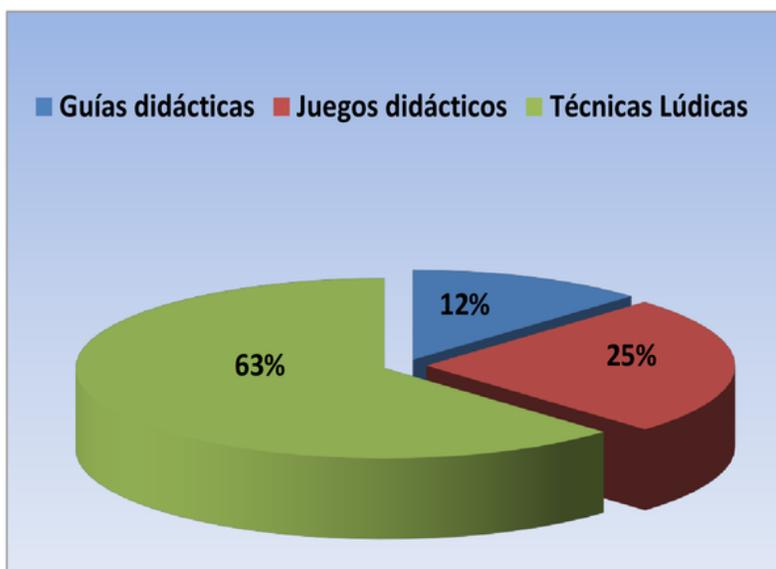
**9.- ¿A través de que materiales considera que los niños desarrollen más su inteligencia en la materia de matemáticas?**

**Tabla 9** Criterio materiales para el desarrollo de las matemáticas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA ABSOLUTA</b>	<b>FRECUENCIA RELATIVA</b>
Guías didácticas	2	13%
Juegos didácticos	4	25%
Técnicas Lúdicas	10	63%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 9** Criterio materiales para el desarrollo de las matemáticas



**Análisis**

El 63% de los profesores manifestaron que a través de las técnicas lúdicas los niños desarrollen más su inteligencia en la materia de matemáticas. La información recabada demuestra que efectivamente estas técnicas permitirán un aprendizaje significativo en los estudiantes.

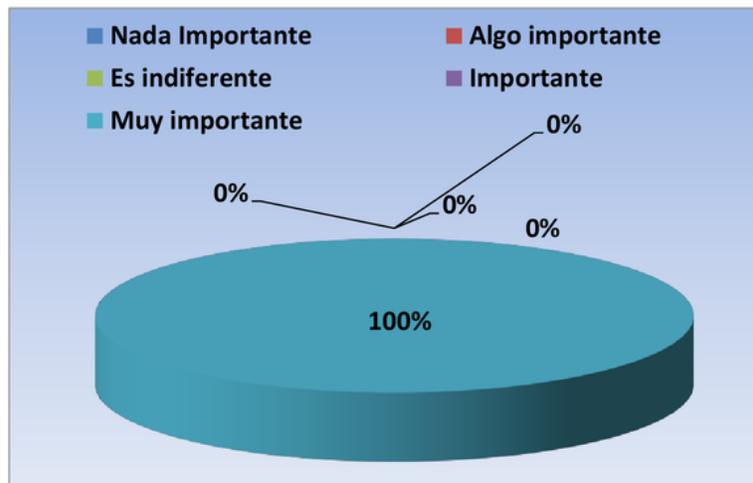
**10.- ¿Qué nivel de importancia le daría usted la implementación de técnicas lúdicas para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas?**

**Tabla 10** Criterio sobre las técnicas lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	FRECUENCIA
	ABSOLUTA	RELATIVA
Nada importante	0	0%
Algo importante	0	0%
Es indiferente	0	0%
Importante	0	0%
Muy importante	16	100%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 10** Criterio sobre las técnicas lúdicas



**Análisis**

El 100% de los encuestados manifestaron que son importantes las técnicas lúdicas para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas, por ello, lo más factible sería desarrollar varias

técnicas potenciales para captar la atención de los estudiantes y se facilite el aprendizaje de esta asignatura.

### Encuesta a los padres de familia

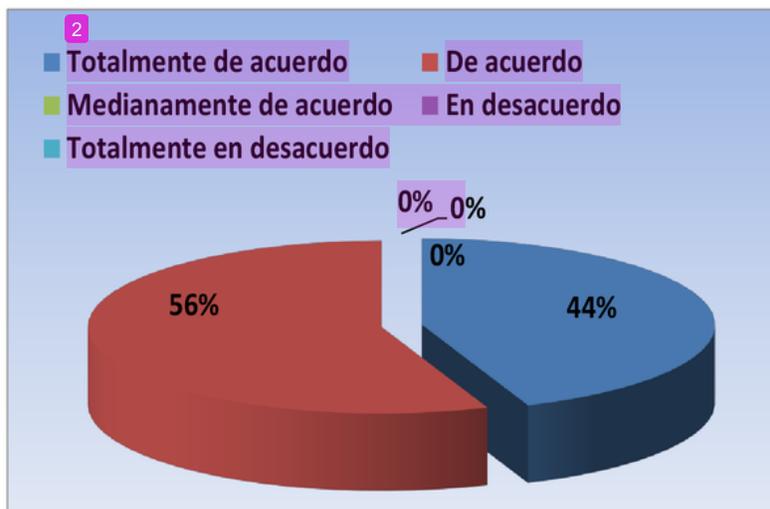
1.- ¿Considera usted que la Institución Educativa donde su hijo estudia aplica diferentes métodos en el proceso de enseñanza?

Tabla 11 Criterio sobre la aplicación de métodos de enseñanza

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	15	44%
De acuerdo	19	56%
Medianamente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 11** Criterio sobre la aplicación de métodos de enseñanza



### Análisis

El 56% de los padres de familia indicaron que en la Institución Educativa donde su hijo estudia se aplican diferentes métodos en el proceso de enseñanza. Los resultados obtenidos demuestran que la Unidad Educativa busca mejorar día a día para lograr un óptimo aprendizaje de los estudiantes.

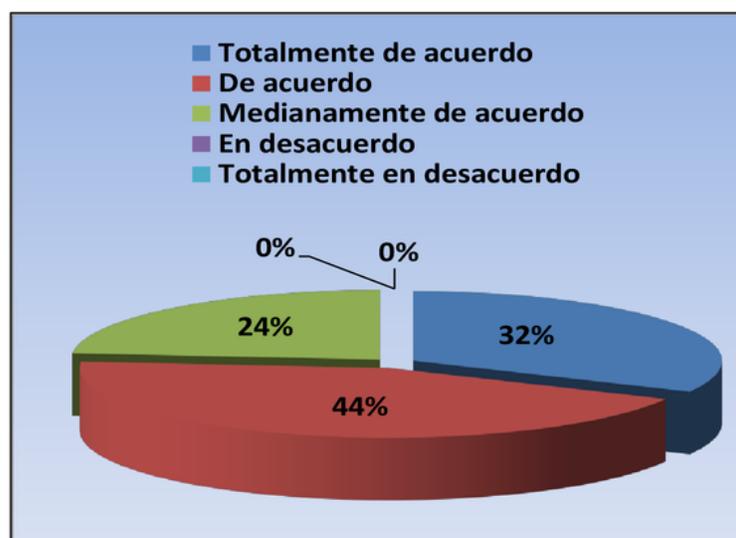
**2.- ¿Cree usted que los profesores están capacitados en cuanto a las actividades realizadas para el aprendizaje de su hijo/a?**

**Tabla 12** Criterio docentes sobre capacidades adecuadas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	11	32%
De acuerdo	15	44%
Medianamente de acuerdo	8	24%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 12** Criterio docentes sobre capacidades adecuadas



**Análisis.**

El 44% de los encuestados manifestaron que está de acuerdo que los profesores están capacitados. La información recabada demuestra que los padres de familia dan fe que los maestros cuentan con las capacidades necesarias para formar a sus hijos dentro de la educación primaria.

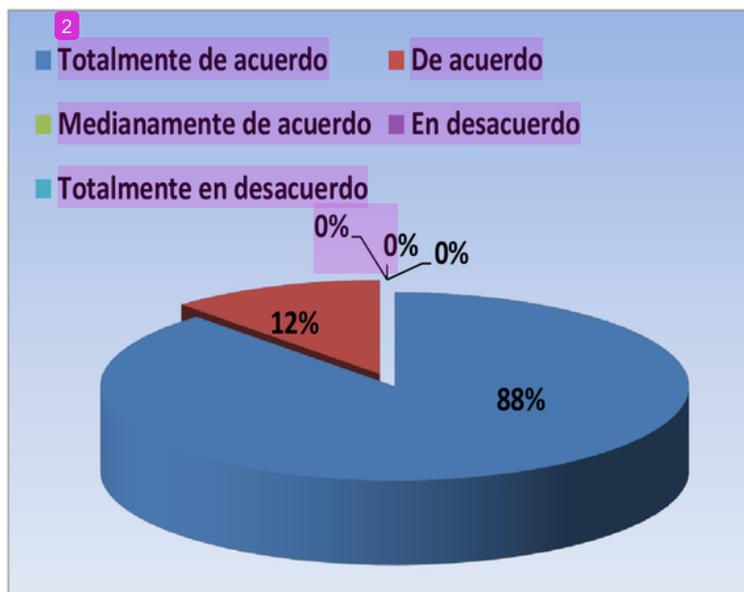
**3.- ¿Considera usted que la materia de matemáticas debería ser impartida con recursos didácticos para mayor eficacia para su hijo/a?**

**Tabla 13** Criterio sobre la impartición de la materia de matemáticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	30	88%
De acuerdo	4	12%
Medianamente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 13 Criterio sobre la impartición de la materia de matemáticas



### Análisis

El 88% de los padres de familia manifestaron que la materia de matemáticas debe ser impartida con recursos didácticos para una mayor eficiencia. Es importante implementar dichos recursos para que las clases sean más dinámicas y se facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje.

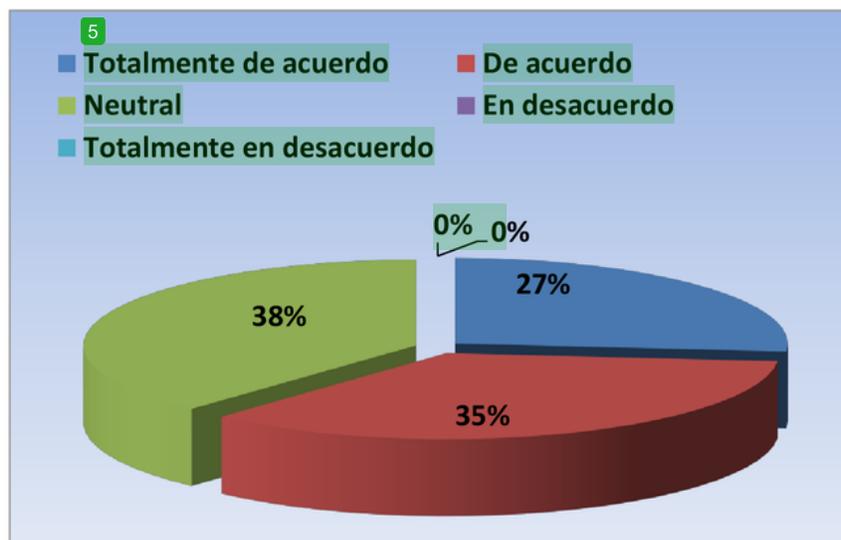
4.- ¿Cree usted que los profesores de la institución están preparados acerca de las actividades interactivas para el aprendizaje de su hijo/a?

**Tabla 14** Criterio sobre las actividades interactivas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	9	26%
De acuerdo	12	35%
Neutral	13	38%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 14** Criterio sobre las actividades interactivas



### Análisis

El 35% de los padres de familia manifestó que los profesores de la institución están preparados acerca de las actividades interactivas para el aprendizaje de su hijo/a, el 38% se mostró neutral. Los maestros son un elemento importante en la formación de los estudiantes, por ello, los educadores deben estar capacitados para brindar una educación de calidad.

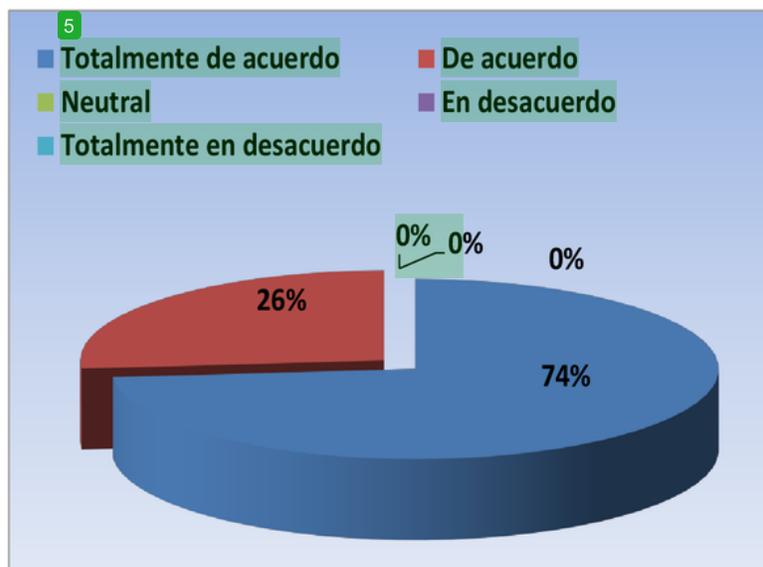
**5.- ¿Considera necesario que los profesores implementen juegos motivacionales en el desarrollo de las clases?**

**Tabla 15** Criterio sobre la implementación de juegos motivacionales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	25	74%
De acuerdo	9	26%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 15** Criterio sobre la implementación de juegos motivacionales



### Análisis

El 74% de los padres de familia consideran necesario que los profesores implementen juegos motivacionales en el desarrollo de las clases. La motivación es una estrategia potencial para lograr captar la atención de los estudiantes y de esta manera lograr una participación activa constante.

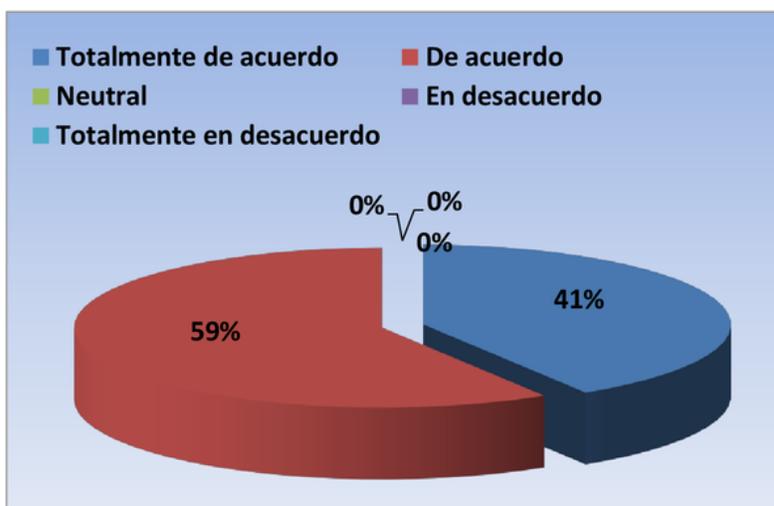
6.- ¿Cree usted que su representado desarrolle habilidades por medio del aprendizaje lúdico empleando juegos y actividades interactivas?

Tabla 16 Criterio sobre el desarrollo de habilidades

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	14	41%
De acuerdo	20	59%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 16 Criterio sobre el desarrollo de habilidades



**Análisis**

El 59% de los encuestados indicaron que su representado desarrolle habilidades por medio del aprendizaje lúdico empleando juegos y actividades interactivas. Los profesores deben aplicar toda clase de técnica lúdica donde se involucren diferentes recursos que faciliten el aprendizaje de la materia de matemática.

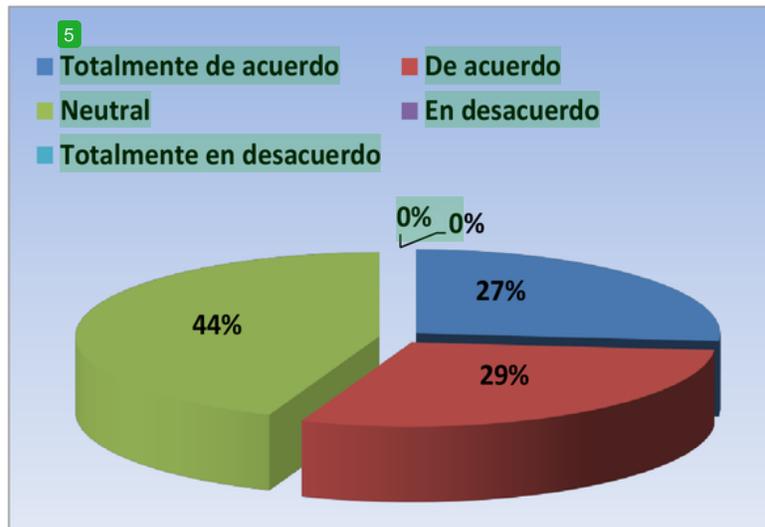
**7.- ¿Considera usted que la Institución Educativa cuenta con los materiales didácticos necesarios con actividades lúdicas para el aprendizaje de su hijo/a?**

**Tabla 17** Criterio sobre los materiales didácticos con actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	9	26%
De acuerdo	10	29%
Neutral	15	44%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 17** Criterio sobre los materiales didácticos con actividades lúdicas



**Análisis**

El 44% de los padres de familia se mostraron neutrales al responder si la institución educativa cuenta con los materiales didácticos necesarios con actividades lúdicas para el aprendizaje

de su hijo/a, el 29% de acuerdo y el 26 muy de acuerdo. Las instituciones deben contar con todos los elementos necesarios para fortalecer al **proceso de enseñanza-aprendizaje**.

**8.- ¿Considera usted que la ejecución de técnicas lúdicas influye en el desarrollo de las actividades en la asignatura de matemáticas?**

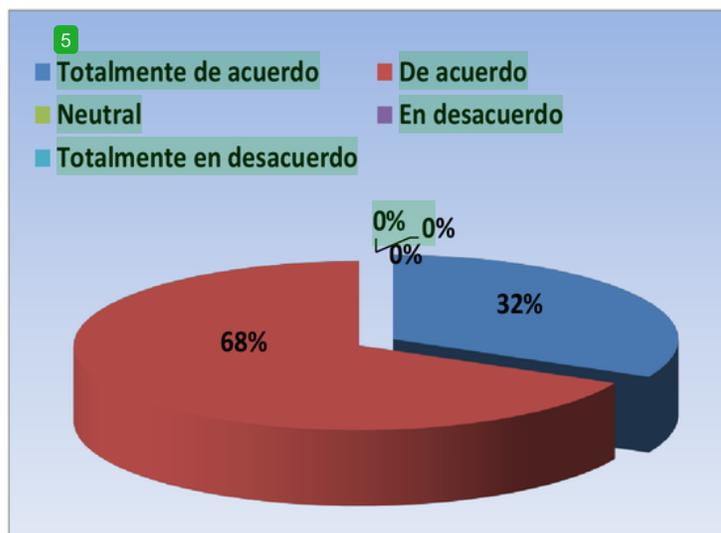
Tabla 18 Criterio sobre las destrezas lógicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	11	32%
De acuerdo	23	68%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 18 Criterio sobre las destrezas lógicas



### Análisis

El 68% de los padres de familia consideran que la ejecución de técnicas lúdicas influye en el desarrollo de las actividades en la asignatura de matemáticas. La información recabada demuestra que a los representantes les agrada que las clases sean dinámicas, es decir que

los estudiantes a parte de estar motivados tengan el interés se aprender con juegos o recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de las matemáticas.

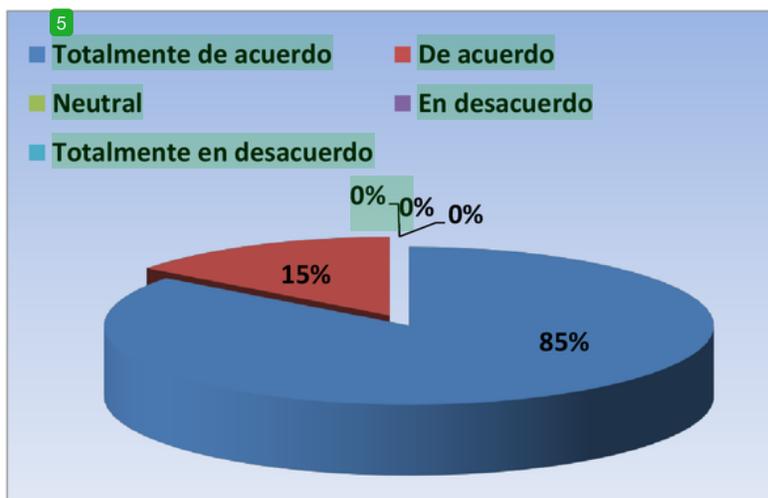
9.- ¿Considera usted que por medio de las técnicas lúdicas su representado desarrolle un alto nivel de lógica en la materia de matemáticas?

Tabla 19 Técnicas lúdicas en la materia de matemáticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Totalmente de acuerdo	29	85%
De acuerdo	5	15%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 19 Técnicas lúdicas en la materia de matemáticas



Análisis

El 85% de los encuestados consideran que por medio de las técnicas lúdicas su representado desarrolle un alto nivel de lógica en la materia de matemáticas. Las matemáticas es una asignatura que tiene un grado de dificultad para muchos niños por ello el profesor debe buscar las formas más idóneas para lograr que los estudiantes respondan antes las actividades y ejercicios explicados en clase.

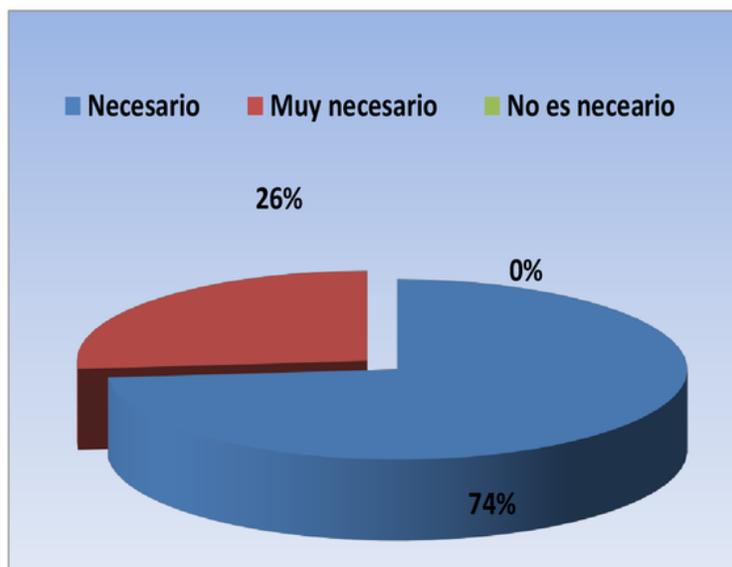
**10.- ¿Considera necesario la implementación de técnicas lúdicas para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas?**

**Tabla 20** Implementación de técnicas lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Necesario	25	74%
Muy necesario	6	26%
No es necesario	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 20** Implementación de técnicas lúdicas



## **Análisis**

El 74% están muy de acuerdo que se implemente de técnicas lúdicas para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas. La educación debe estar en constante innovación para lograr que los estudiantes cumplan con los niveles, para ello, es necesario la implementación de técnicas, recursos entre otros elementos para lograr buenos resultados.

### **Encuesta a los estudiantes**

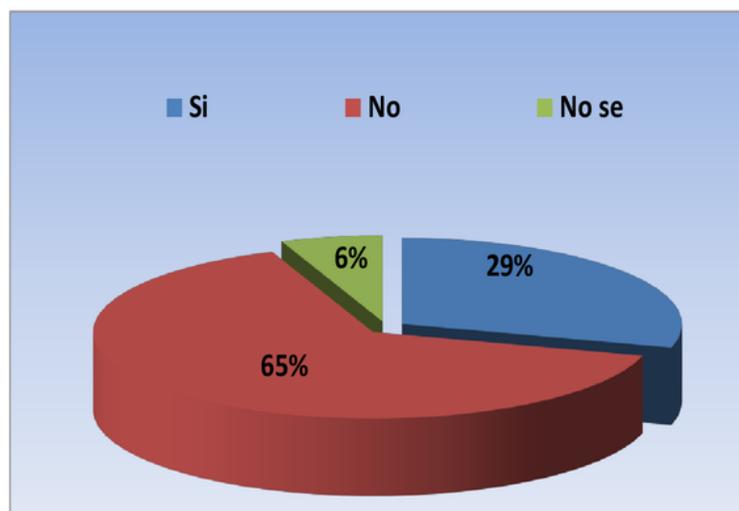
#### **1.- ¿Las clases de matemáticas la recibe con motivación e interés?**

**Tabla 21** Criterio sobre como recibe las clases de matemáticas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA ABSOLUTA</b>	<b>FRECUENCIA RELATIVA</b>
Si	10	29%
No	22	65%
No se	2	6%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 21** Criterio sobre como recibe las clases de matemáticas



### **Análisis**

El 65% de los estudiantes manifestaron que las clases de matemáticas no las reciben con motivación, el 29% indicó que sí y el 6% manifestaron que no sabe. La información recabada demuestra que una gran parte de los educandos no aprenden esta asignatura con agrado, por lo cual se deduce que podrían tener un bajo rendimiento.

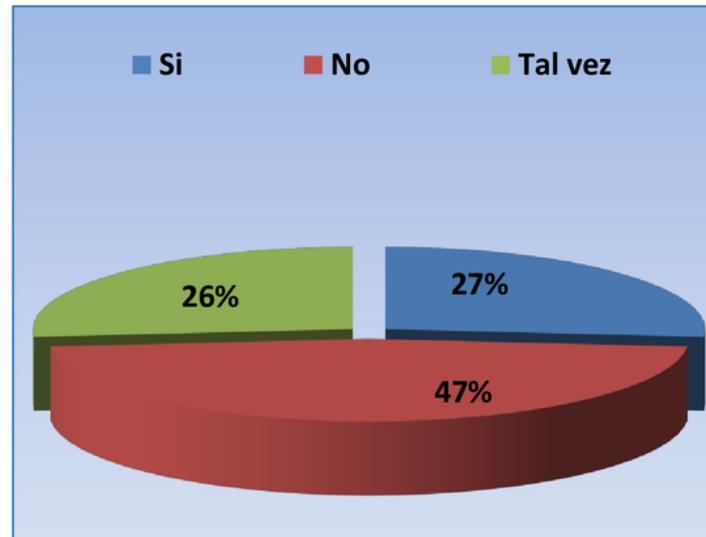
### **2.- ¿Cree usted que la matemática es importante en tu vida diaria?**

**Tabla 22** Criterio sobre la importancia de la matemática

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA ABSOLUTA</b>	<b>FRECUENCIA RELATIVA</b>
Si	9	26%
No	16	47%
Tal vez	9	26%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 22** Criterio sobre la importancia de la matemática



### **Análisis**

El 47% de los estudiantes consideran que las matemáticas no son importantes para su vida diario, el 26% manifestó que si y el 26% que tal vez. Los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los educandos no les interesa esta materia por creer que no es importante, por ello, es importante que el profesor esté capacitado para cambiar esa perspectiva que tienen los estudiantes a través de estrategias, técnicas u otros elementos que logran captar el interés y participación activa de los estudiantes.

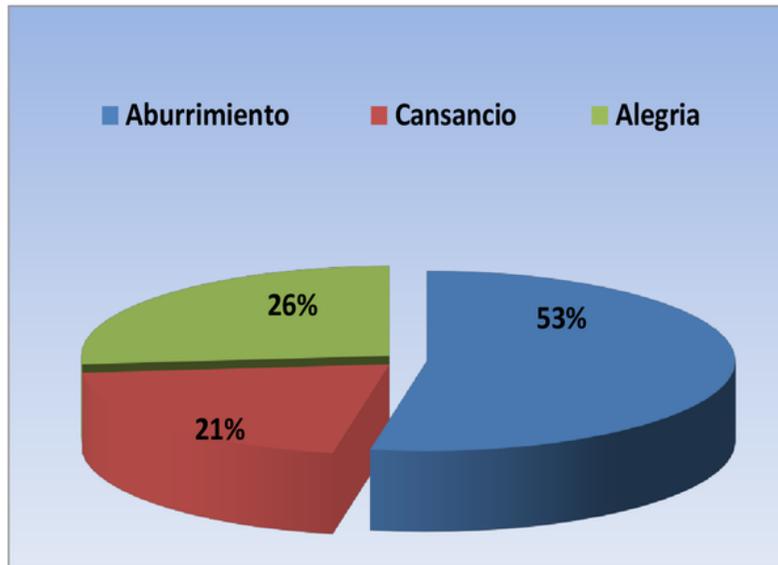
### **3.- ¿Qué sientes cuando aprende algo nuevo en la materia de matemáticas?**

**Tabla 23** Criterio sobre lo que aprende en matemáticas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA ABSOLUTA</b>	<b>FRECUENCIA RELATIVA</b>
Aburrimiento	18	53%
Cansancio	7	21%
Alegria	9	26%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta  
**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 23** Criterio sobre lo que aprende en matemáticas



#### **Análisis**

El 53% de los encuestados manifestaron que se sienten aburridos cuando aprenden algo nuevo, el 21% cansancio y el 26% alegría. Se puede observar que la gran parte de los estudiantes no están receptando debidamente los conocimientos de la materia de matemáticas lo cual podría influir en su rendimiento escolar.

**4.- ¿Recuerda fácilmente lo nuevo que aprende de matemáticas?**

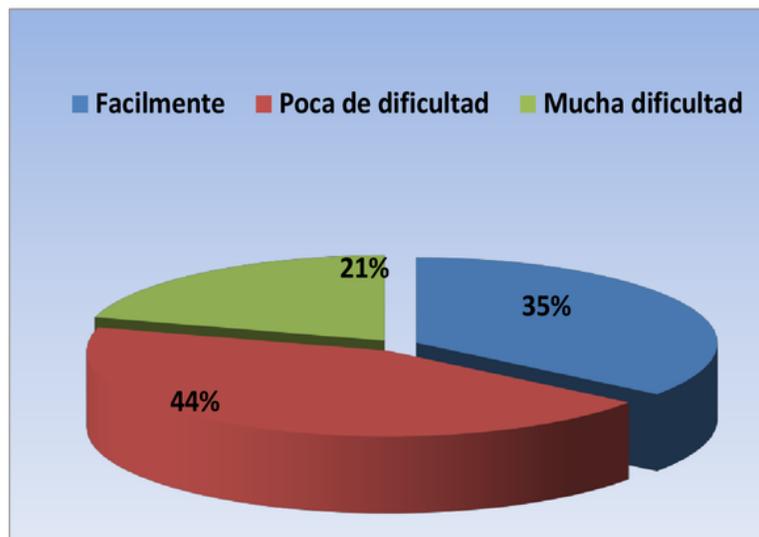
**Tabla 24** Criterio sobre lo nuevo que aprende de matemáticas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA ABSOLUTA</b>	<b>FRECUENCIA RELATIVA</b>
Facilmente	12	35%
Poca de dificultad	15	44%
Mucha dificultad	7	21%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta

**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 24** Criterio sobre lo nuevo que aprende de matemáticas



### **Análisis**

El 44% de los estudiantes indicó que siente poca dificultad, el 21% mucha dificultad y el 35% se les hace fácil aprender. Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes tienen problemas en el aprendizaje de la materia de matemáticas, situación que debe mejorar con una adecuada planificación, dentro de la cual se implementen elementos dinámicos y lúdicos para lograr buenos resultados.

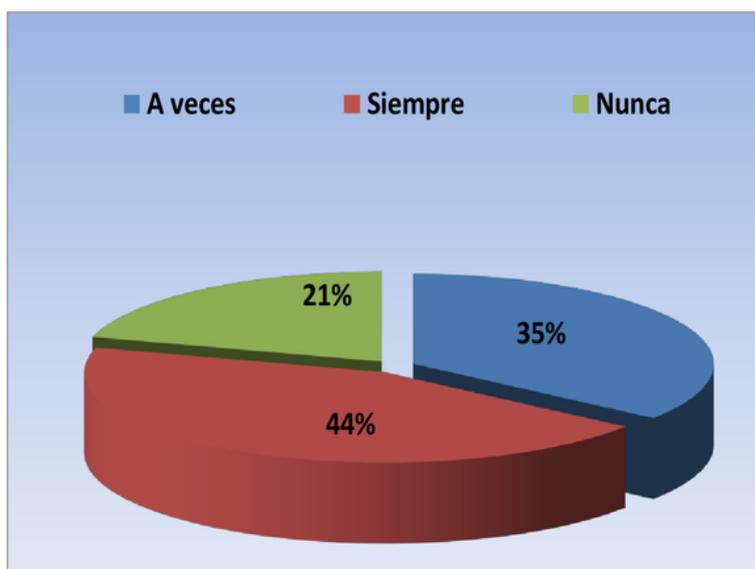
## 5.- ¿Olvidas fácilmente lo nuevo que aprendes en matemáticas?

Tabla 25 Criterio sobre la retención de lo que aprende

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
A veces	12	35%
Siempre	15	44%
Nunca	7	21%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 25 Criterio sobre la retención de lo que aprende



### Análisis

El 44% de los estudiantes manifestaron que siempre olvidan lo nuevo que aprenden, el 35% a veces y el 21% nunca. Los datos obtenidos demuestran que la materia de matemáticas es una asignatura que debe ser dirigida con mucha atención, pues los estudiantes han

manifestado claramente que tienen problemas de aprendizaje, lo cual influye en el rendimiento de los estudiantes.

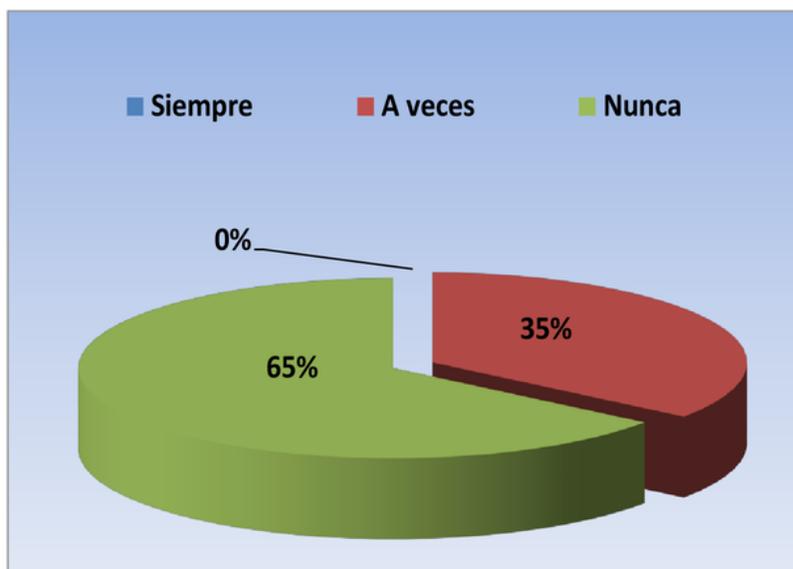
#### 6.- ¿Su profesor/a utiliza juegos cuando te enseña matemáticas?

Tabla 26 Criterio sobre los juegos empleados en la enseñanza de las matemáticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Siempre	0	0%
A veces	12	35%
Nunca	22	65%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 26 Criterio sobre los juegos empleados en la enseñanza de las matemáticas



**Análisis**

El 65% de los encuestados manifestaron que la maestra no utiliza juegos cuando enseña matemáticas, el 35% a veces. La información recabada demuestra que los profesores de la materia de matemáticas no están haciendo las clases o actividades dinámicas para despertar el interés de los estudiantes y sobre todo la comprensión de los ejercicios empleados.

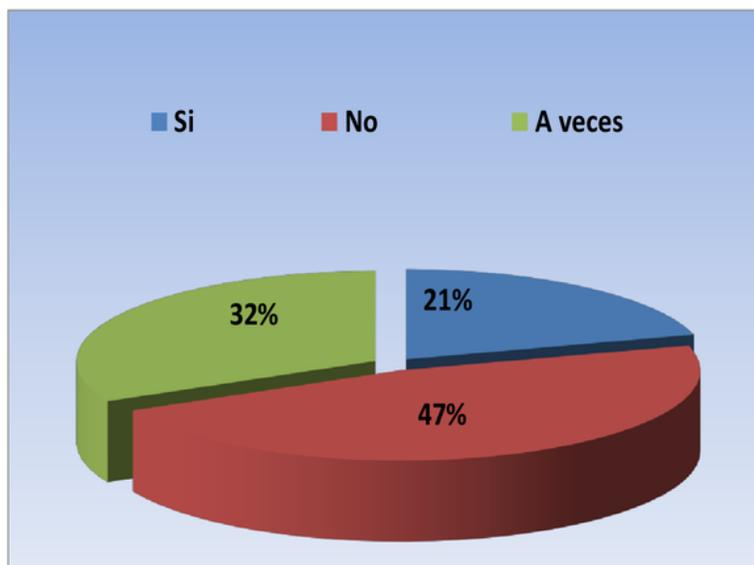
#### 7.- ¿En su casa sus padres les enseña matemáticas con juegos?

Tabla 27 Criterio sobre la enseñanza en casa

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Si	7	21%
No	16	47%
A veces	11	32%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta  
Elaborado por: Las autoras

Gráfico 27 Criterio sobre la enseñanza en casa



## Análisis

El 47% de los encuestados manifestaron que no, el 32% a veces y el 21% siempre. Los resultados demuestran que los padres de familia desconocen la importancia de reforzar lo aprendido en clase con recursos didácticos, situación que debe mejorar a través de comunicaciones con el profesor ya si mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

### 8.- ¿Le gustaría aprender matemáticas con juegos lúdicos?

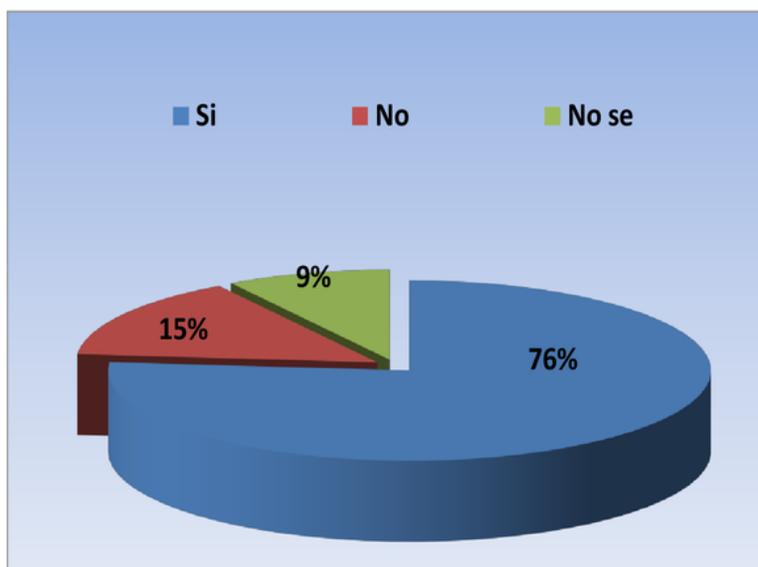
Tabla 28 Criterio sobre el aprendizaje con juegos lúdicos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Si	26	76%
No	5	15%
No se	3	9%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta

Elaborado por: Las autoras

**Gráfico 28** Criterio sobre el aprendizaje con juegos lúdicos



### **Análisis**

El 76% de los estudiantes manifestaron que les gustaría aprender matemáticas con juegos lúdicos, el 15% indicó que no y el 9% manifestaron que no sabe. Los resultados obtenidos demuestran que existe un nivel de aceptación por parte de los educandos en querer mejorar su rendimiento en la materia de matemáticas

### **9.- ¿Le gustaría que su maestra le enseñe matemáticas con materiales novedosos?**

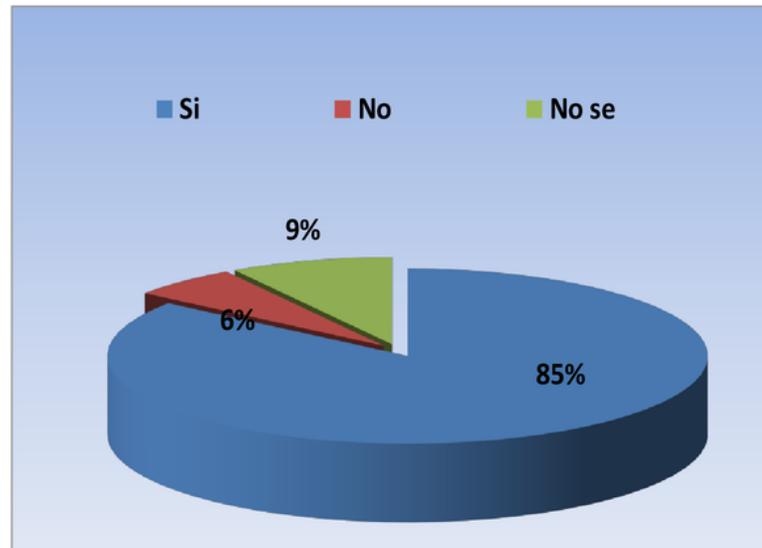
**Tabla 29** Criterio sobre cómo le gustaría aprender matemáticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Si	29	85%
No	2	6%
No se	3	9%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: Proceso de encuesta

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 29 Criterio sobre cómo le gustaría aprender matemáticas



#### Análisis

El 85% de los encuestados manifestaron que si les gustaría que la profesora les enseñe matemáticas con materiales novedosos. Los resultados obtenidos demuestran que existe una buena predisposición de parte de los estudiantes de aprender matemáticas de una manera más dinámicas.

10.- ¿De qué forma le gustaría aprender las matemáticas con los materiales lúdicos?

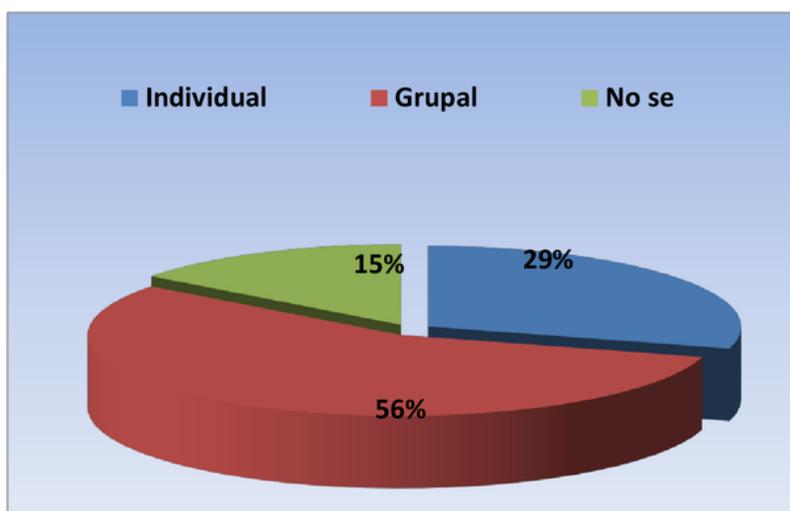
**Tabla 30** Criterio de la forma como le gustaría aprender matemáticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
Individual	10	29%
Grupal	19	56%
No se	5	15%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Proceso de encuesta

**Elaborado por:** Las autoras

**Gráfico 30** Criterio de la forma como le gustaría aprender matemáticas



### **Análisis**

Los estudiantes manifestaron que les gustaría aprender matemáticas con materiales lúdicos de forma grupal (56%), el 29% individual y el 15% indica que no sabe. Los resultados demuestran firmemente que los estudiantes tienen iniciativa de aprender de una forma dinámica la materia de matemáticas

## CAPÍTULO 4

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

Una vez realizado las debidas investigaciones sobre el tema planteado y comprobado los supuestos a través de la recolección de información el universo objeto de estudio se concluye de esta manera:

De acuerdo al objetivo general. Analizar de qué manera las técnicas lúdicas incide en el óptimo aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto año de educación general básica paralelo B de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito. Se pudo comprobar que el 69% de los docentes consideran que las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños, puesto que de esta manera las clases serían más creativas (63%), en relación a los padres de familia consideran que su representado desarrolle habilidades por medio del aprendizaje lúdico (59%), los estudiantes manifestaron que presenta dificultad (44%) al aprender algo nuevo en matemáticas pero que les gustaría aprender matemáticas con materiales lúdicos novedosos (85%).

- Analizando el objetivo uno. Determinar cómo el escaso diagnóstico de nivel de conocimiento de los niños en actividades lúdicas incide en la falta de interactividad en el aula. De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes indicaron con un 47% que las matemáticas no son importantes, que cuando aprenden algo nuevo se sienten aburridos (53%), cansados (21%), tienen dificultad en recordar lo que aprenden (44%), pero que les gustaría aprender matemáticas a través de juegos lúdicos (76%).
- De acuerdo al objetivo dos. Identificar de qué manera incide los pocos recursos didácticos en la aplicabilidad de actividades recreativas. Los profesores manifestaron que la institución educativa no cuenta con materiales lúdicos para generar un aprendizaje significativo (69%), es decir los maestros buscan los medios para hacer que los estudiantes aprendan matemática, sin embargo, actualmente los estudiantes se sienten aburridos (53%), cansados (21%), tienen dificultad en recordar lo que aprenden (44%).

- En relación al objetivo tres. Estudiar que el desarrollo de actividades repetitivas incide en la desmotivación a la hora de participar en tareas dirigidas. Los resultados del trabajo de campo demostraron que los estudiantes se sienten aburridos (53%), cansados (21%), tienen dificultad en recordar lo que aprenden (44%), motivo por el cual los padres de familia manifestaron que los profesores deben implementar juegos motivacionales y técnicas lúdicas en el desarrollo de las clases (74%).

## Recomendaciones

- Analizando los resultados obtenidos se recomienda que se implementen técnicas lúdicas para lograr un óptimo aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de quinto año de educación general básica paralelo B de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del cantón Naranjito, estrategia que puede ser ideada de diferentes forma conforme a las necesidades o dificultades que presenten los estudiantes en la materia de matemática.
- Realizar un previo diagnóstico de los estudiantes a través de pruebas con ejercicios puntuales que permitan evaluar el nivel de aprendizaje del estudiantes y de acuerdo a ello, realizar planificaciones para cada caso de dificultad que tengan los estudiantes, implementado siempre las técnicas lúdicas como medio dinámico para lograr una participación activa de los estudiantes y así mejorar su rendimiento escolar.
- Implementar juegos lúdicos en las actividades diarias de esta manera se llamara la atención de los estudiantes y se muestren interesados en participar en actividades tanto grupales como individuales, el resultado es que el estudiante entienda y pueda desarrollar los ejercicios de una forma más dinámica y que su participación sea por general de forma voluntaria.
- Motivar constantemente a los estudiantes a participar en cada una de las actividades que emprenda la maestra/o dentro de clase, esto se debe hacerse al inicio y al final de terminada la clase, pero para ello es necesario que los profesores estén capacitados para poder llegar eficientemente a los estudiantes en especial e aquellos que tienen problemas de aprendizaje.

# IMPLEMENTACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA EL ÓPTIMO APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

## INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unemi.edu.ec">repositorio.unemi.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
2	<a href="https://amazon.com">amazon.com</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Autónoma de Nuevo León Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="https://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1%

---

8	<b>helvia.uco.es</b> Fuente de Internet	<1%
9	<b>repositorio.ute.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1%
10	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<1%
11	<b>opei.upra.edu</b> Fuente de Internet	<1%
12	<b>Submitted to Universidad Estatal a Distancia</b> Trabajo del estudiante	<1%
13	<b>doaj.org</b> Fuente de Internet	<1%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo