

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

LICENCIADOS EN PSICOPEDAGOGÍA

TEMA:

**LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE LA
MULTIPLICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL PERÍODO 2017-2018.**

AUTORES:

ALBA PAOLA LOZANO VERA

CARLOS ANDRÉS ORTEGA SANTILLÁN

TUTORA:

DRA. DORA FRANCO ZAVALA

GUAYAQUIL – ECUADOR

PERIODO: 2018

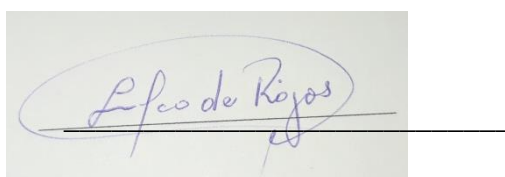
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la carrera de Psicopedagogía.

CERTIFICO

Certifico que el Proyecto de Investigación con el tema: **LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE LA MULTIPLICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL PERÍODO 2017-2018** ha sido elaborado por la Sra.: Alba Paola Lozano Vera y el Sr.: Carlos Andrés Ortega Santillán , bajo mi tutoría y que el mismo reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador, que se designe al efecto.

TUTOR

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature appears to be "Carlos de Rojas" and is written over a horizontal line.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Aba Paola Lozano Vera, con cédula de ciudadanía N° 0924210214 en calidad de autora, declaro bajo juramento que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo de los criterios y opiniones vertidos en el mismo, como producto de la investigación que he realizado.

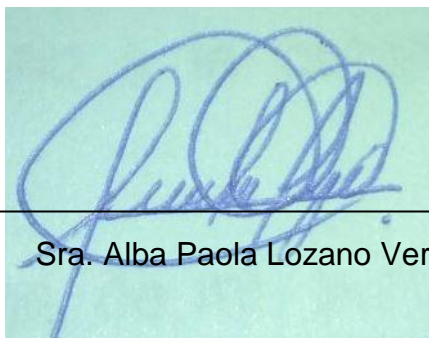
Que soy la única autora del trabajo del Proyecto de Investigación: **LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE LA MULTIPLICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL PERÍODO 2017-2018**, previo a la obtención del título **Licenciada en Psicopedagogía**.

Que el perfil del proyecto es de mi autoría, y que en su formulación se han respetado las normas legales y reglamentos pertinentes, previo a la obtención del título de Licenciada en Psicopedagogía, de la Facultad de Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

De conformidad con lo establecido en el Capítulo I de la ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, su reglamento y normativa institucional vigente, dejo expresado mi aprobación de ceder los derechos de reproducción y circulación de esta obra, a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicha reproducción y circulación se podrá realizar, una o varias veces, en cualquier soporte, siempre y cuando sea con fines sociales, educativos y científicos.

El autor garantiza la originalidad de sus aportaciones al proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede.



Sra. Alba Paola Lozano Vera

AUTORA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Carlos Andrés Ortega Santillán, con cédula de ciudadanía N° 0916508518 en calidad de autora, declaro bajo juramento que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo de los criterios y opiniones vertidos en el mismo, como producto de la investigación que he realizado.

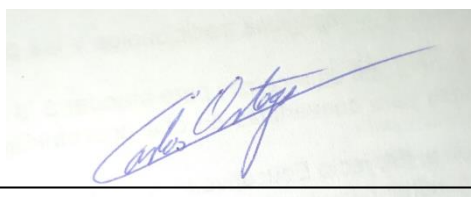
Que soy el único autor del trabajo del Proyecto de Investigación: **LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE LA MULTIPLICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL PERÍODO 2017-2018**, previo a la obtención del título **Licenciado en Psicopedagogía**.

Que el perfil del proyecto es de mi autoría, y que en su formulación se han respetado las normas legales y reglamentos pertinentes, previo a la obtención del título de Licenciado en Psicopedagogía, de la Facultad de Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

De conformidad con lo establecido en el Capítulo I de la ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, su reglamento y normativa institucional vigente, dejo expresado mi aprobación de ceder los derechos de reproducción y circulación de esta obra, a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicha reproducción y circulación se podrá realizar, una o varias veces, en cualquier soporte, siempre y cuando sea con fines sociales, educativos y científicos.

El autor garantiza la originalidad de sus aportaciones al proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede.



Sr. Carlos Andrés Ortega Santillán

AUTOR

AGRADECIMIENTO

A Dios,

Por ser mi guía espiritual y él que me da fortaleza para continuar.

A mi madre y a mi hermana,

Mis pilares fundamentales en mi vida, siempre dispuestas a ayudarme para poder seguir adelante, Dandome consejos, apoyo y palabras de aliento para poder cumplir mis sueños. Gracias madre y hermana por confiar y creer en mí.

A mi padre (QEPD),

Mi ángel que cuidas de mí, sé que desde el cielo estás orgulloso de tu hija.

A mi compañero de tesis,

Por todos los buenos y malos momentos que hemos pasado juntos para la culminación de nuestra meta tan anhelada.

A mi esposo y a mi hijo,

Por su apoyo, paciencia y comprensión, son mis fuerzas para seguir adelante ya que sin ellos este trabajo nunca se habría realizado.

A la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil,

abrio las puertas para darme los conocimientos, en especial a mi tutora , y a mis docentes por los conocimientos impartidos.

Alba Paola Lozano Vera

AGRADECIMIENTO

A la santísima Trinidad,

Al padre que siempre está conmigo, al Espíritu Santo que siempre me aconseja y a Jesús que siempre me apoya.

A mi madre,

Siempre está presente en cada momento de mi vida, me apoyó en cada decisión y me consoló en mis momentos de tristeza, siendo siempre un ejemplo de valores.

A mi padre,

A pesar de no ser una relación perfecta supo darme consejos en cruciales momentos de mi vida.

A mis hermanos,

Especialmente a ambos por darme a mis sobrinos que han sido una luz en mi vida.

A mi compañera de tesis,

Por los gratos momentos y algunos no tan buenos que hemos compartidos durante la carrera universitaria y la culminación de la misma.

A la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil,

Gracias por darme las herramientas para seguir en esta hermosa carrera la psicopedagogía y en especial a mi tutora que nos ha guiado muy valiosamente.

Carlos Ortega Santillán

DEDICATORIA

Dedico esta tesis de todo corazón a mi Hijo, quien ha sido mi factor preponderante para alcanzar mi meta de culminar mi carrera con mucho sacrificio durante este largo camino, eres y serás el motor de mi vida hijo mío.

Alba Paola Lozano Vera

DEDICATORIA

Dedicó esta Tesis a mis sobrinos que han sido mis mayores maestros al enseñarme a tener paciencia y darme la sabiduría para saber usar mis conocimientos en la educación ayudando así a mis alumnos.

Carlos Ortega Santillán

ÍNDICE

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL.....	I
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	III
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	IV
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	V
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	VI
AGRADECIMIENTO	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
DEDICATORIA	IX
DEDICATORIA	X
INDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS	XIV
Resumen Ejecutivo	XVI
Abstract.....	XVII
CAPÍTULO I	1
1.1. PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.4. OBJETIVO GENERAL.....	3
1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
1.6. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.7. DELIMITACIÓN O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.8. IDEA A DEFENDER	7
1.9. IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES	7
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.	8
2.2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	10
2.2.1. CONOCIMIENTOS BÁSICOS.	10
2.2.2. Contexto	11
2.2.3 ¿Qué son las Competencias?.....	12
2.2.4. Competencias matemáticas	13
2.2.5. Aprendizaje de las tablas de multiplicar	14

2.2.6. Motivación	16
2.2.7. El juego.....	18
2.2.8.1. Antecedentes del juego	19
2.2.8.2. Importancia del juego en el aprendizaje.	20
2.2.8.3. El juego y la enseñanza de las matemáticas	21
2.2.8.4. Ventajas de los juegos.....	21
2.2.8.5. Función del juego matemático.....	22
2.2.8.6. El juego y la lógica.....	23
2.2.9. Ventajas de los materiales manipulativos.	23
2.2.10 Lúdica.....	24
2.2.10.1 Estrategias Lúdicas	28
2.2.11. Creatividad.....	30
2.2.12 Habilidad.....	32
2.2.12.1. Habilidades matemáticas	33
2.2.13 Desarrollo Sensorial	33
2.2.14 La memoria	34
2.3. MARCO LEGAL.....	35
2.4 MARCO CONCEPTUAL.....	39
CAPITULO III	42
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	44
3.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	45
3.3. TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN	46
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	47
CONCLUSIONES PRELIMINARES.....	76
CAPITULO IV.....	77
PROPUESTA.....	77
4.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	77
4.2. JUSTIFICACIÓN.....	77
4.3. OBJETIVOS	78
4.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	78
4.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	78
4.4. LISTADO DE CONTENIDO Y FLUJO DE LA PROPUESTA	79

4.5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	80
4.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	80
PRESENTACIÓN	84
IMPACTO	101
BENEFICIO	101
RESULTADO	101
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	102
RECOMENDACIONES.....	103
BIBLIOGRAFÍA.....	104

INDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1.....	7
Tabla 2.....	47
Tabla 3.....	47
Tabla 4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	47
Tabla 5 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES.....	48
Tabla 6 encuesta a estudiantes.....	49
Tabla 7 encuesta a estudiantes.....	50
Tabla 8 encuesta a estudiantes.....	51
Tabla 9 encuesta a estudiantes.....	52
Tabla 10 encuesta a estudiantes.....	53
Tabla 11 Encuesta a docentes.....	54
Tabla 12 Encuesta a docentes.....	55
Tabla 13 Encuesta a docentes.....	56
Tabla 14 Encuesta a docentes.....	57
Tabla 15 Encuesta a docentes.....	58
Tabla 16 Encuesta a docentes.....	59
Tabla 17 Encuesta a docentes.....	60
Tabla 18 Encuesta a docentes.....	61
Tabla 19 Encuesta a docentes.....	62
Tabla 20 Encuesta a docentes.....	63
Tabla 21 Encuesta a docentes.....	64
Tabla 22 encuesta a padres.....	65
Tabla 23 Encuesta a los padres.....	66
Tabla 24 Encuesta a los padres.....	67
Tabla 25 Encuesta a los padres.....	68
Tabla 26 Encuesta a los padres.....	69
Tabla 27 Encuesta a los padres.....	70
Tabla 28 Encuesta a los padres.....	71
Tabla 29 Encuesta a los padres.....	72
Tabla 30 Encuesta a los padres.....	73
Tabla 31 Encuesta a los padres.....	74
Tabla 32 Encuesta a los padres.....	75
Tabla 33 Listado de contenido y flujo de la propuesta.....	80

Ilustración 1 encuesta a estudiantes	49
Ilustración 2 encuesta a estudiantes	50
Ilustración 3 encuesta a estudiantes	51
Ilustración 4 encuesta a estudiantes	52
Ilustración 5 encuesta a estudiantes	53
Ilustración 6 Encuesta a docentes	55
Ilustración 7 Encuesta a docentes	56
Ilustración 8 Encuesta a docentes	57
Ilustración 9 Encuesta a docentes	58
Ilustración 10 Encuesta a docentes	59
Ilustración 11 Encuesta a docentes	60
Ilustración 12 Encuesta a docentes	61
Ilustración 13 Encuesta a docentes	62
Ilustración 14 Encuesta a docentes	63
Ilustración 15 Encuesta a docentes	64
Ilustración 16 Encuesta a los padres.....	66
Ilustración 17 Encuesta a los padres.....	67
Ilustración 18 Encuesta a los padres.....	68
Ilustración 19 Encuesta a los padres.....	69
Ilustración 20 Encuesta a los padres.....	70
Ilustración 21 Encuesta a los padres.....	71
Ilustración 22 Encuesta a los padres.....	72
Ilustración 23 Encuesta a los padres.....	73
Ilustración 24 Encuesta a los padres.....	74
Ilustración 25 Encuesta a los padres.....	75
Ilustración 26. Listado de contenido y flujo de la propuesta	79
Ilustración 27 portada de guía de actividades	82
Ilustración 28 Objetivo de propuesta	85
Ilustración 29 actividad 1	86
Ilustración 30 actividad 2	89
Ilustración 31 actividad 3	91
Ilustración 32 actividad 4	93
Ilustración 33 actividad 5	94
Ilustración 34 actividad 6	95
Ilustración 35 actividad 8	98
Ilustración 36 actividad 8	98
Ilustración 37 actividad 9	100

Resumen Ejecutivo

El motivo para desarrollar este proyecto de investigación que tiene como tema la lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad educativa San José la Salle de Guayaquil, se basa en el juego como estrategia para el aprendizaje de las nociones de la multiplicación, y de esta forma fortalecer los conocimientos mediante actividades lúdicas, para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de tercer año de educación general básica. Para conocer a fondo la problemática se usó como instrumento la encuesta a los docentes, estudiantes y padres de familia acerca de los métodos del proceso de enseñanza aprendizaje de las multiplicaciones que son impartidos en la institución educativa. La propuesta tiene como objetivo diseñar una herramienta para el docente, con actividades lúdicas innovadoras y divertidas las que permiten que el niño adquiera nuevos conocimientos por medio de juegos matemáticos, logrando así un aprendizaje significativo en las multiplicaciones y acrecentar su rendimiento académico en las matemáticas.

Palabras Claves: Lúdica, multiplicaciones, rendimiento académico.

Abstract

The reason for developing this research project whose theme is the playful in the learning of the notions of multiplication and its influence on the academic performance of students of third grade of the San José la Salle education unit in Guayaquil, is based in applying the game as a strategy for learning the notions of multiplication, and in this way strengthen the knowledge through playful activities, to improve academic performance in the third year students of general basic education. To know the problem in depth, the survey was used as a tool for teachers, students and parents about the methods of the teaching-learning process of the multiplications that are taught in the educational institution. The aim of the proposal is to design and implement a tool for the teacher, with fun and innovative play activities that allow the child to acquire new knowledge through mathematical games, thus achieving significant learning in multiplication and increase their academic performance in mathematics.

Key words: Playful, multiplications, academic performance.

CAPÍTULO I

1.1. PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO

La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de Tercero de Básica de la Unidad Educativa San José La Salle De Guayaquil período 2017-2018.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la Unidad Educativa San José La Salle De Guayaquil?

1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

La lúdica es una estrategia muy cautivante para los estudiantes ya que lleva la enseñanza a un nivel más ameno donde la creatividad desarrolla la confianza lo cual hace del estudio algo permanente destruyendo un paradigma muy fuerte el de las MULTIPLICACIONES SON DIFÍCILES esto creará de las nociones de la multiplicación como una experiencia agradable y divertida conlleva al estudiante a desertar del uso de las multiplicaciones en la vida diaria.

¿En qué consiste la lúdica?

¿Funciona la lúdica en la educación?

¿Cómo incide la lúdica en la educación?

¿Se podrá implementar la lúdica como método de enseñanza?

¿Servirá la lúdica para mejorar el rendimiento académico en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación?

¿Cuándo se enseña utilizando la lúdica, el niño recuerda fácilmente lo captado?

¿El aprendizaje de las multiplicaciones se fortalecerá si el maestro aplica nuevas metodologías como la lúdica?

¿La lúdica aporta con el fortalecimiento de la formación integral del niño?

¿Qué diferencia existe entre juego y lúdica?

¿Cómo identificar las actividades lúdicas que mejoran el aprendizaje de las matemáticas?

¿Qué tipos de juegos son más eficaces en el aprendizaje de las multiplicaciones?

¿Cómo el juego y la lúdica influyen en el aprendizaje de las matemáticas?

1.4. OBJETIVO GENERAL

Analizar la lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer de básica de la Unidad Educativa San José La Salle De Guayaquil?

1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar los referentes teóricos sobre la lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos de tercer grado en el área de matemática.
2. Destacar el papel de la lúdica y su influencia en el aprendizaje de las nociones matemáticas.
3. Valorar la influencia de la lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación para el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica.
4. Proponer la lúdica como eje metodológico para el aprendizaje de las nociones de la multiplicación para favorecer rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica.

1.6. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Generalmente se cree que las matemáticas es una de las materias más difíciles durante la enseñanza escolar, cuestión que no es indiferente en muchas instituciones educativas, como lo evidencian los resultados de los estudiantes en las diversas pruebas y evaluaciones a las que son sometidos, puede ser que las matemáticas son muy abstractas en su contenido. Esto es la explicación más válida cuando las formas de enseñanza y aprendizaje se tornan monótonas y aburridas, entorpeciendo así el proceso de asimilación de los diferentes conceptos.

La dificultad de las matemáticas radica en que se necesita de un concepto para aprender otro y las matemáticas muchas veces no son bien enseñadas porque los docentes no cuentan con una buena formación para enseñar esta área, ya que se piensa que si se enseñan bien los conceptos los niños tienen que aprenderlos bien. Sin embargo, el proceso de aprendizaje requiere cierto tiempo que suele ser largo y no siempre, aunque, se explique bien, se aprende bien.

Tradicionalmente se aprendían las matemáticas de una manera mecánica debido a la minimización que se tenía por el estudiante cuando se decía la letra con sangre entra y lo que se hacía era atrofiar el pensamiento de algunos alumnos y crear una apatía y un rechazo por ellas, pero en la actualidad el juego es una estrategia que ha cambiado la formas de aprender y asimilar las matemáticas de una manera divertida. De acuerdo a las diferentes necesidades de mejorar el aprendizaje de los conceptos básicos del área de matemáticas específicamente en las nociones de multiplicación en los estudiantes del tercero de básica.

Este proyecto de investigación ahondará algunos conceptos teóricos al tiempo que se harán nuevos aportes para la práctica pedagógica; todos los resultados podrán llevarse a la aplicación en el campo educativo especialmente en el área de las matemáticas, esta estrategia tratará de

resolver las dificultades que presentan los estudiantes en el manejo de las nociones de la multiplicación.

Esta investigación pretende entregar a la institución educativa San José La Salle y por ende a sus docentes una herramienta pedagógica que involucre el uso de una estrategia lúdica, para facilitar el aprendizaje de una manera más dinámica y potenciar el pensamiento matemático que conlleve a elevar el nivel académico y el gusto por el área en los estudiantes.

Se propone la implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas, específicamente en las nociones de la multiplicación en los estudiantes de tercero año de educación general básica A,B,C,D; esto servirá para mejorar y consolidar el aprendizaje de la multiplicación fortaleciendo el pensamiento numérico, que será de gran beneficio para cada uno de los estudiantes de tercero, que les permitirá aprender de una manera agradable y divertida y de esta forma orientarlos a la resolución de las dificultades en las matemáticas.

Este proyecto se llevara a cabo con los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelos A, B, C, D. en la Unidad Educativa San José La Salle De Guayaquil especialmente en los niño que presentan bajo rendimiento académico de esta manera se aportan elementos pedagógicos y didácticos que contribuyan a mejorar las prácticas de enseñanza de las matemáticas en la escuela y promover un aprendizaje significativo en los niños, teniendo en cuenta, que esta es una de las principales problemáticas en los entornos escolares.

1.7. DELIMITACIÓN O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Con el siguiente trabajo se pretende ayudar a los niños de tercero de básica de la Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil, la institución educativa se encuentra ubicada en El Campus Norte Cdla. Pájaro Azul. Av. Felipe Pezo Campusano, frente a la Cdla. Mirador del norte, sus instalaciones están destinadas a Educación Inicial, Sub nivel 2 y Preparatoria (1º Grado de EGB), 2º a 7º año de EGB, específicamente el proyecto es para los niños de 7 años del tercero de básica que presentan dificultades en el aprendizaje de las nociones de multiplicación para que pueden ser aprendidas de manera fácil y divertida mediante la lúdica. Mediante este método los maestros de los terceros años A, B, C, D pueden aplicar el juego pedagógico en las enseñanzas de la matemática. Cada salón tiene 37 estudiantes.

Área: Estrategias Lúdicas

Línea: Lúdica y nociones de la multiplicación.

Campo: Educación

Delimitación Espacial: El trabajo de investigación se realizará en el tercer año de educación básica paralelos A, B, C, D de la Unidad Educativa San José la Salle de Guayaquil.

Delimitación temporal: 2017-2018

1.8. IDEA A DEFENDER

La implementación de la lúdica como eje metodológico para el aprendizaje de las nociones de la multiplicación debe favorecer rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la Unidad Educativa San José la Salle de Guayaquil.

1.9. IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación.

Variable Dependiente: la influencia de la lúdica Rendimiento académico.

Tabla 1

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
Lúdica La lúdica corresponde a la conducta del juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El mismo ayuda a conocer la realidad,	-Actividades Lúdicas -Socialización -Autoconfianza -Autonomía -formación de la personalidad	-Juegos -Estrategias -Convivencia -Autoestima -Motivación -Independencia -Creatividad -Desarrollo sensorial
Rendimiento Académico Será conocer si los alumnos aprendieron de manera conforme los contenidos que se enseñaron	-Simbología -Lógica matemática -Agilidad mental -Memoria -Cambios y relación	-Interpretación de símbolos -Razonamiento matemático -Cálculo mental -Destrezas matemáticas -Utilización de funciones matemáticas

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

(Moreno & Agudelo, 2014) en su trabajo de investigación “LA LÚDICA COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NÚMEROS RACIONALES”. Dicha propuesta está orientada a fortalecer el aprendizaje de los números racionales mediante estrategias lúdicas que faciliten atraer el interés de los estudiantes y aprendizaje de los mismos teniendo en cuenta las diferentes fases del proceso de enseñanza/aprendizaje, que concibe la enseñanza como un espacio para facilitar la formación, para lo cual es necesario considerar, como mínimo, las características del sujeto que aprende, la disciplina por enseñar y el contexto socio cultural donde se lleva a cabo.

(Guardo & Santoya, 2015) “IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDICA COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES BASICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AMBIENTALISTA CARTAGENA DE INDIAS. “Esta propuesta sobre la implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas, en los estudiantes sirvió para mejorar y consolidar el aprendizaje de las operaciones básicas desarrollando el pensamiento numérico, y será de gran beneficio para cada uno de los estudiantes de primero, ya que le permitirá aprender de una manera agradable y divertida y de este forma ayudarlos a la resolución de su problema académico en las matemáticas.

(Liliana Ortiz, 2014) “LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS” La autora plantea en este

estudio implementar estrategias didácticas lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes.

(Carmen Muñoz, 2010) “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN NIÑOS DEL GRADO 3 – B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE HOLGUÍN GARCÉS – SEDE ANA MARÍA DE LLOREDA”. El propósito de dicha investigación es presentar estrategias, brindándole a los docentes una herramienta didáctica que haga posible generar clases lúdicas, motivadoras con gran interés a los estudiantes.

(Gabriela Rodríguez, 2012) “ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE – MATEMÁTICA EN NIÑAS Y NIÑOS DE CUATRO A SEIS AÑOS, DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MARIO BENEDETTI”, COTOCOLLAO - QUITO, PERÍODO 2010 – 2011”. La autora propone una guía para maestras/os, la cual consiste de juegos que potencializarán el desarrollo de las nociones pre-matemáticas de los niños, por consiguiente cada juego lleva implícito un propósito educativo.

(Fonseca Evelin, 2013) “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA 23 DE MAYO DE LA PARROQUIA CHILLOGALLO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”. La presente propuesta tiene gran importancia por cuanto está dirigida a los docentes de la institución, por medio de una guía didáctica donde se presentan diferentes alternativas de actividades lúdicas para trabajar con los estudiantes, desarrollando el pensamiento lógico matemático con el fin de formar seres críticos y creativos con capacidad de razonamiento, para resolver los problemas de la vida diaria.

2.2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

El estudio de la matemática tiene que dar las herramientas a los niños y las habilidades necesarias para que el desarrollar las destrezas de los conocimientos fuera del ámbito escolar donde deben tomar decisiones, enfrentarse y adaptarse a situaciones nuevas, exponer opiniones y ser receptivos respecto a la de los demás.

2.2.1. CONOCIMIENTOS BÁSICOS.

En los conocimientos básicos tiene que ver con muchos procesos determinados para acrecentar el pensamiento lógico-matemático y los varios sistemas propios de las matemáticas. Los procesos que son muy determinados con los pensamientos numérico, espacial, métrico, aleatorio y variacional.

- Pensamiento Numérico: este pensamiento se consigue poco a poco y acrecentar a medida en que los niños tienen la ocasión para pensar en los números y como utilizarlos para algo significativo. Para esto hay tres destrezas básicas.
 - A. Comprensión de los números y la numeración. Inicia a muy temprana edad con la seriación es decir orden inicia con la interiorización de los números.
 - B. Comprensión del concepto de las operaciones. Es decir el uso de las operaciones y en qué se diferencian.
 - C. Calculo con números y aplicaciones de números y operaciones. Quiere decir sobre el uso de las operaciones básicas en las cosas concretas.

- **Pensamiento espacial.** El pensamiento espacial es necesario para acrecentar la exploración, la discriminación y dominio del medio donde se desenvuelve el estudiante. La geometría se va fabricando a través de la experimentación y el conocimiento del espacio, el niño observa los objetos a su alrededor tanto como los que están quietos y como los que están en movimientos. El proceso del pensamiento crece a medida que experimenta con su alrededor en especial al dar la manipulación de los objetos de su entorno y como se mueven, esto le ayuda a interiorizar su espacio abstracto.
- **Pensamiento métrico.** El pensamiento métrico inicia cuando el niño compara y clasifica los materiales por sus características comunes ya sea por su tamaño y esto se afianza cuando representa numéricamente el tamaño. El lineamiento para el pensamiento métrico van a extender los procesos y crea los conceptos como es la medición a su vez buscar lo que es las magnitudes.

2.2.2. Contexto

Se refiere a los ambientes que rodea y desenvuelve el estudiante y esto fortifica el aprendizaje de la matemática también se refiere a las variables como las socioculturales, como se relaciona, sus intereses y creencias y también con las circunstancias del aprendizaje las cuales son de suma importancia en la elaboración del material didáctico y dichas experiencias. Aprovechar el contexto como recurso para la enseñanza aprendizaje requiere de la activa intervención del maestro, quien debe descubrir y proponer situaciones problemas que le den sentido a las matemáticas. Por otra parte, el contexto es el espacio en el que el

estudiante puede aplicar sus conocimientos y encontrar interrogantes y asociaciones que le permiten comprender la matemática, no como un conjunto de reglas y operaciones, sino como una posibilidad de aprender haciendo. Es vital utilizar el llamado contexto para realizar recursos para esto se requiere que el maestro se involucre activamente ya que él debe de ayudar al estudiante a entender, descubrir las matemáticas como algo divertido e interesante. El contexto es el lugar donde el alumno descubre e adapta sus conocimientos y a su vez descubre problemas y poco a poco encuentra la solución al entender mejor las matemáticas (texto guía del maestro Proyecto Sé)

2.2.3 ¿Qué son las Competencias?

De acuerdo con la definición de la Comisión Europea, competencia es la condición de demostrar los conocimientos y destrezas, el conocimiento es el fruto de la asimilación de la información en el proceso de aprendizaje, la destreza es la capacidad para ejercer los conocimientos y resolver problemas. (Comisión Europea 2012).

Según el sociólogo suizo (Philippe Perrenoud 2004), las competencias admiten poder enfrentar problemas cotidianos. Este texto quiere decir que el niño debe ser capaz de confrontar distintos acontecimientos en su vida diaria pensando y razonando.

En realidad el término competencia procede de la teoría lingüística de (Chomsky 2014) “nada sospechoso de ser proclive a los intereses capitalistas”. Al incrementar las competencias quieren crear al individuo para un aprendizaje significativo a su vez al mundo laboral y vas más allá, llevar a cabo cada objetivo que tengan en su vida, los centros educativos deben de ser capaces de moldear personas habidas de conocimientos, personas proactivas. De acuerdo con el proyecto DeSeCo de la OCDE (Definición y Selección de Competencias) cada competencia debe: cooperar que el desempeño del individuo sea de interés para la sociedad.

Colaborar con las personas pueda afrontar distintas demandas del medio. Cuando se habla de competencias la utilización del aprendizaje desde la perspectiva de las competencias trata de luchar contra la memoria. (FEITO, Alonso Rafael. 2008)

2.2.4. Competencias matemáticas

La noción de competencia está unida al vinculada a los elementos prácticos: "Aplicar lo que se sabe para desempeñarse en una situación" (Estándares básicos de calidad en matemáticas y lenguaje). En el caso de las matemáticas ser competente está ligado a resolver problemas matemáticos, además de analizar y refutar para ser nociones y procesos. El conocimiento matemático es útil en deducir problemas, ajustarlas a nuevas situaciones entablar relaciones a recientes conceptos. Las competencias matemáticas se integran a:

- Comprensión conceptual de las nociones, propiedades y relaciones matemáticas: esto se vincula con el significado y los funcionamientos y el porqué de los conceptos o las secuencias matemáticas. Esto es lo básico en los lineamientos del currículo como conocimientos básicos: Pensamiento numérico y sistemas numéricos, pensamiento espacial y sistemas geométricos, pensamiento métrico y sistemas de medidas, pensamiento aleatorio y sistemas de datos, pensamiento variacional y sistemas algebraicos y analíticos.
- Formulación, comparación y ejercitación de procedimientos: esto hace acotación a los pasos del proceso matemático (como algoritmos, métodos, técnicas, estrategias y construcciones), su implementación y cuando aplicarlas
- Modelación: es el descubrimiento de la relación del mundo con la matemática y es por esto que es vital para resolver problemas cotidianos.

- Comunicación: es el identificar un lenguaje propio de las matemáticas como las nociones y procesos para expresarse y representar o producir argumentos.
- Razonamiento: se puede decir que organizar ideas para determinar un juicio. Pero también se debe justificar los procedimientos.
- Formulación, tratamiento y resolución de problemas: los estudiantes deben manejar la formulación ya que se vincula en identificar lo más sobresaliente una situación
- Actitudes positivas en relación con las propias capacidades matemáticas: el estudiante tiene confianza en sus cualidades matemáticas.

Llegar a ser matemáticamente competente es un proceso largo y continuo que se perfecciona durante toda la vida escolar, en la medida que los aspectos anteriores se van desarrollando de manera simultánea, integrados en las actividades que propone el maestro y las interacciones que se propician en el aula de clase. El maestro de matemáticas debe ser consciente de esto al planificar su enseñanza y al interpretar las producciones de sus estudiantes, pues sólo así logrará potenciar progresivamente en ellos las aptitudes y actitudes que los llevará a tener mejores desempeños en su competencia matemática. Las competencias matemáticas no son un asunto de todo o nada. (Colombia aprende 2012)

2.2.5. Aprendizaje de las tablas de multiplicar

La enseñanza de las tablas es algo duro con que lidiar para los niños de que están en escolaridad, hay que pensar en cómo enseñarlas, los recursos a utilizar y como el maestro va a proponer el aprendizaje de las mismas.

El aprendizaje de las tablas implica más que la, memoria y están implícitas muchas causas por ejemplo la estimulación, ganas de aprender y la voluntad y se podría decir que una gran parte es la metodología ya que la misma puede facilitar o dificultar el aprendizaje de las mismas y quitando las ganas de aprender y crear bloqueos mentales para el estudiante. Hay que tomar en cuenta los estilos de aprendizaje como el visual o el auditivo por ejemplo. En lo que es el aprendizaje y sus dificultades es Lev Vygotsky quien dice:

“el contexto social influye en el proceso de aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. ... el contexto social debe ser considerado en diversos niveles:

- 1. El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos.**
- 2. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela.**
- 3. El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología”² (Facundo Antón 2011).**

Para posibilitar un trabajo eficaz del docente en el aula Vygotsky propone el concepto **“Zona de Desarrollo Próximo”** que según él “no es otra cosa que 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” (VARGAS, Mendoza, J. E.2006)

Una de las formas de crear un bloqueo con las matemática es utilizar las tablas de multiplicar en mejor contexto repetir las tablas como castigo, esta es una falencia atroz de utilizarlas ya sea por los maestros y los padres. Por lo contrario se debe crear motivación y estímulos para aprender las tablas de multiplicar un método loable es la son los métodos modernos de enseñanza.

2.2.6. Motivación

La motivación es el proceso por el cual se crea interés en un tema el cual la conducta de mantener el interés y a su vez modificar lo que se lee o se hace. Es llevarlo a participar activamente en los trabajos escolares. Motivar es conducir al alumno a que se empeñen en aprender, sea por ensayo y error, por imitación o por reflexión. La motivación consiste en el intento de proporcionar a los alumnos una situación que los conduzca a un esfuerzo intencional, a una actividad orientada hacia determinados resultados queridos y comprendidos. Motivar es pre-disponer a los alumnos a que aprendan y consecuentemente realicen un esfuerzo para alcanzar los objetivos previamente establecidos.

Por eso debe ser preocupación constante del profesor motivar sus clases. La motivación es la que da vida, espontaneidad y razón de ser a sus lecciones. La gran fuente de indisciplina en clase es la falta de motivación. Es frecuente encontrarse con profesores que entran en sus clases y, automáticamente, se inician los trabajos, en forma mecánica, a partir de la coma y del punto y coma correspondientes al término de la clase anterior.

Para comprender mejor la motivación, es necesario que se aclare que se trata de una condición interna, mezcla de impulsos, propósitos, necesidades e intereses, que mueven al individuo a actuar. Todo comportamiento depende de estímulos externos y de las condiciones biopsíquicas del individuo. Una misma sollicitación puede provocar comportamientos distintos en distintas personas, así como puede provocar comportamientos diferentes en la misma persona, pero en situaciones internas y externas también diversas.

La motivación resulta de un complejo de necesidades de carácter biológico, psicológico y social. Si las necesidades de comportamiento son inicialmente puramente biológicas, a poco andar, por gravitación del propio aprendizaje, se van enriqueciendo con los aspectos sociales, constituyendo una totalidad biosocial.

Se puede, entonces hablar en términos de necesidades o intereses en los cuales predominen los aspectos biológico y social. Todo aprendizaje se realiza impelido o impulsado por motivos, por necesidades, pero ocurre que el resultado del aprendizaje pasa, también, a funcionar como elemento modificador del campo de los motivos, condicionando así, comportamientos futuros, mejor dicho: el aprendizaje crea nuevos motivos, nuevas necesidades.

La Motivación Escolar y sus Efectos en el Aprendizaje
La motivación es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender. Aquí el papel del docente es inducir motivos en sus alumnos en sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase.

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo presente en todo acto de aprendizaje. La motivación condiciona la forma de pensar del alumno y con ello el tipo de aprendizaje resultante.

Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la interacción entre el profesor y el alumno. En cuanto al alumno la motivación influye en las rutas que establece, perspectivas asumidas, expectativa de logro, atribuciones que hace de su propio éxito o fracaso. En el profesor es de gran relevancia la actuación (mensajes que transmite y la manera de organizarse).

Metas que logra el alumno a través de la actividad escolar. La motivación intrínseca en la tarea misma y en la satisfacción personal, la autovaloración de su desempeño. Las metas extrínsecas encontramos la de valoración social, la búsqueda de recompensa. Uno de los principios para la organización motivacional que puede ser aplicado en el aula es:

La forma de presentar y estructurar la tarea.
Modo de realizar la actividad. El manejo de los mensajes que da el docente a sus alumnos
El modelado que el profesor hace al afrontar las tareas y valorar los resultados

2.2.7. El juego

El juego es elemental para ayudar a facilitar el aprendizaje, debe de ser activo, divertido, corto y sobre todo atractivos donde se fomente los valores como seguridad el amor propio y al prójimo y sobre todo el respeto. Al fomentar los valores se facilita el esfuerzo y se afianza los conocimientos.

Los conocimientos están siempre junto en los ámbitos socio cultural, psicológico y biológico para facilitar y acrecentar un desarrollo integro tanto para el niño y para el docente.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

2.2.8.1. Antecedentes del juego

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual. Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego”⁴ (LOMELLI Rosario 2010). Lecciones de historia universal

En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos. En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las

circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiriera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado. Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar.

El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite. Ahora bien, el juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces (GONZÁLEZ Alcantud, J. A. *TractatusLuderum* 2010) por eso: “ Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz” De allí que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga – la iglesia – quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos. (6 *Ibid.*, p129)

El juego es una parte de la humanidad por lo cual se puede decir que es un pilar de la sociedad y la cultura por estar presente en la historia de la humanidad.

2.2.8.2. Importancia del juego en el aprendizaje.

Los juegos son de vital importancia en el aprendizaje es decir que deben de ser importantes en las aulas de clase, los juegos ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que provocan interés por aprender. La lúdica asocia de una manera práctica el interés por aprender

El juego en el aprendizaje debe de combinar la diversión y la formalidad y ante todo la creatividad, es de vital importancia que el docente sepa manejar los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje para que sea bien encaminado y llegar al propósito de enseñar de una manera divertida. (Minerva Torres, Carmen El juego: una estrategia importante Educere 2010)

Ausubel y otros, afirman que “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo...”⁸ (AUSUBEL, D. J. y otros 1982) Se considera que el básico de aprendizaje significativo es por el de representaciones es base ya que de él depende el resto del aprendizaje significativo y como su nombre lo indica es de símbolos generalmente palabras y esto a su vez ayuda a la adquisición de nuevos aprendizajes

2.2.8.3. El juego y la enseñanza de las matemáticas

Es necesario identificar las estrategias novedosas y atractivas para crear interés en el estudiante, para crear altos intereses en la enseñanza - aprendizaje de las matemáticas. En el proceso de adquisición de conceptos se hace necesario modernizar la educación con juegos y a su vez acrecentar la creatividad. Caneo, M. (1987) (Citado por MINERVA, Torres Carmen 2010).

2.2.8.4. Ventajas de los juegos

Caneo, M. (1987), plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, darles ventajas a los estudiantes en diferentes aspectos como:

- Infringir con lo rutinario entre ellos la pedagogía tradicional memorista y tradicional.

- Aumentar las capacidades de los estudiantes mediante el juego.
- Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación.
- En lo intelectual - cognitivo potenciar la observación y atención y ante todo la imaginación.

Al desarrollar estas ventajas hacen del juego algo necesario para la educación por lo cual favorecen el proceso de aprendizaje (Citado por MINERVA, Torres Carmen 2010).

2.2.8.5. Función del juego matemático

El juego puede ser utilizado para la didáctica por lo cual ayuda a un aprendizaje significativo en los estudiantes, no cual quiere juego es bueno hay ciertos criterios que el juego debe tener ciertos principios que garanticen una acción educativa según Caneo, 198711(Ibic, P 130) (Citado por MINERVA, Torres Carmen 2010), podemos mencionar que el juego ayuda a comprender.

- Crear un interés en los estudiantes y acordes a sus edades y nivel evolutivo donde se encuentran.
- Ser un agente socializador, donde su opinión des libre de expresar sin miedo a la burla.
- Acoplarse a divergencias individuales y grupales.
- Acoplarse al desarrollo de los niños es decir sus edades.

2.2.8.6. El juego y la lógica.

La lógica estudia la forma del razonamiento, es un área donde gracias a parámetros se infiere en la validez de las manifestaciones. Por este motivo que el juego puede ser implementado en lo cotidiano, donde el juego incentiva. Juego en las matemáticas llama a resolver e indagar distintos problemas usando solo la parte cognitiva más aún que las matemáticas para adquirir nuevos conocimientos.

2.2.9. Ventajas de los materiales manipulativos.

Según Galdames y Cols. (1999), la manipulación de objetos ayuda el aprendizaje bajo algunos aspectos como:

- Aprender a relacionarse adecuadamente con los demás.
- Desarrollar procesos de pensamiento.
- Ejercitar ciertos procesos científicos (observar, interpretar modelos, experimentar).
- Aprender a ocupar el tiempo libre.¹² (GADALMES y Cols. 1.999)

Para Caneo (1987) a través de la manipulación de materiales didácticos existen niveles de aprendizaje como:

- Nivel activo o de manipulación de los objetos: los objetos concretos pueden ser tocados y ayuda a enlazarse con los objetos.
- Nivel icónico o representacional: donde los estudiantes ya no manipulan sino que piensan en los objetos.
- Nivel simbólico o formal: donde los estudiantes operan ideas y ya no cosas materiales.¹³ (Caneo, M) (Citado por MINERVA, Torres Carmen 2010).

2.2.10 Lúdica

Según el estudio de Carlos Alberto Jiménez V. dice que es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego.

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina. Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano y que nos sirven para evitar todo tipo de comportamientos violentos. Desde estos puntos de vista se hace necesario ampliar los territorios cognitivos de los sujetos a través de la lúdica para que como mínimo exista una transformación de las miradas y podamos comprender el mundo de una forma natural y placentera.

Por otra parte para que exista el juego en el niño, tiene que haber interacción y manipulación del entorno físico. De esta forma el juego surge como fruto de nuestra acción o de nuestra actividad cognitiva. En este sentido, el cerebro del niño y toda su corporalidad está continuamente en procesos de auto modificación de su actividad celular, y no de hacer representaciones del mundo externo como muchos autores lo plantean.

Recordemos, que cada segundo existen más de cien mil millones de reacciones químicas que transforman todos nuestros tejidos y en especial nuestras neuronas, originando plasticidad cerebral. En este sentido, es a través del juego que yo establezco vínculos con otros, por medio del cuidado físico, las afectaciones, el amor, que se producen en el juego social. Lo anterior es determinante no solo para los procesos cerebrales sino que inciden en la construcción y en la regulación celular de procesos de expresión génica (Exigenticos).

De esta forma, el juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica, especialmente asociados con el campo emocional-afectivo que produce el juego. He ahí la gran importancia que tiene la lúdica y en especial el juego para poder transformar al ser humano, inclusive a nivel neurofisiológico y de esta forma contribuir a evitar la violencia humana y sus manifestaciones animalescas.

La lúdica, el sentido del humor, los juegos y la risa no son comportamientos primigenios, instintivos, ni emergieron de la naturaleza animal, como algunos teóricos lo plantean, sino que son emociones de base cognitiva, los cuales la naturaleza humana los ha utilizado para resolver muchos problemas. Desde esta perspectiva el sentido del humor, puede ser una inteligencia, aunque no cumpla los ocho criterios expuestos por Howard Gardner, lo mismo podríamos plantear sobre la pragmática juego protagonizado, cuando el niño se ve en la necesidad

psicológica de asumir un determinado rol (madre – padre), para poder interiorizar las reglas de la moralidad y de la cultura (estadio convencional – Kohlberg). De esta forma puede adquirir una autonomía moral e intelectual que le permitirá resolver sus propios problemas.

Por otra parte, el sentido del humor, para muchos teóricos, puede considerarse una simple facultad humana y no una competencia cultural – cognitiva, que le ha permitido al sujeto, diferenciarse de los animales, para resolver muchos problemas, en el espacio de las metáforas, de las analogías, de los pensamientos metafóricos que tienen que ver con el desarrollo del sentido del humor y del inconsciente y de los sueños mismos. En muchos casos estos procesos lúdicos permiten: La liberación del estrés, la producción de hormonas, neurotransmisores que repercuten en la violencia humana. Cotidianamente se ha creído que un sujeto posee un sentido del humor cuando en su área de desempeño produce manifestaciones como los chistes, la ironía, la mofa, el sarcasmo, la broma, el cinismo etc. Lo anterior podría considerarse humorismo o comicidad, pero el sentido del humor va más allá, puesto que es un estado emocional que le sirve al individuo para establecer un equilibrio adecuado en la personalidad. De esta forma es un proceso que permite al sujeto un adecuado equilibrio armónico entre sentimientos, emociones, estados de ánimos o corporales que surgen del contacto del individuo con el medio ambiente y que según Garanto Alós capacita al individuo para, tomando la distancia conveniente relativizar críticamente toda clase de experiencias afectivas que se polaricen, bien sea hacia situaciones eufóricas, bien sea hacia situaciones depresivas.

El sentido del humor hace parte del desarrollo humano, de la cultura y del conocimiento, porque es una emoción de base cognitiva, en la cual detrás de la risa que ésta produce, no sólo existen sensaciones de agrado, sino que la parte socio-afectiva de la misma, está ligada de múltiples formas con la parte cognitiva de los sujetos. Es decir, la risa no

es únicamente como se creía antes, hija de los instintos, de las emociones o de las regiones más profundas del cerebro humano (reptilino), sino que la risa tiene bases cognitivas profundamente ligadas con la inteligencia, un ser que ríe es un ser propicio a la creatividad y a la ausencia de comportamientos violentos. Aunque parezca una paradoja es al mismo tiempo un primitivo reflejo instintivo y a la vez también es el resultado de la activación de estructuras del neo-córtex, inclusive ligados con el lenguaje.

Sólo a través de un sentido del humor auténtico se podrá experimentar todos los beneficios que la risa produce entre otras: Como activante muscular, permite el movimiento de la mayor parte de los músculos del cuerpo humano, desde el rostro hasta los miembros, pasando por el diafragma y los músculos abdominales. En el rostro actúa como un verdadero masaje, permitiendo el movimiento de muchos músculos que originan flexibilidad combatiendo las arrugas y restaurando la alegría de vivir.

La risa como técnica respiratoria, permite incrementar el proceso de respiración que depura el organismo, gracias a la acción benéfica del oxígeno. Recordemos que el cerebro humano consume más del 20% de este elemento vital, indispensable para el funcionamiento de todo el cuerpo humano.

Para Rubinstein “Las funciones intestinales y hepáticas mejoran, el aparato cardiovascular se regulariza, el entendimiento intelectual aumenta, el nerviosismo y el insomnio disminuyen”. Por otra parte, la risa libera endorfinas cerebrales que permiten al cerebro la producción de ciertas sustancias químicas cuya estructura es similar a las morfina

naturales, las cuales actúan contra el dolor y predisponen al cuerpo contra las agresiones del ambiente (estrés). Como estimulante síquico, permite la estimulación de las facultades intelectuales, aumenta la tensión y la rapidez de ejecución de tareas. Las depresiones, las angustias, los temores, las ansiedades tienden a desaparecer cuando el hombre ríe, especialmente a carcajadas. En síntesis para Henri Rubinstein: “La risa es un ejercicio muscular, la risa es una técnica respiratoria, la risa libera las endorfinas cerebrales, la risa es un estimulante síquico, la risa por su acción sobre el sistema neurovegetativo combate el estrés”. (Citado por Jiménez 2006 p.220).

Con respecto al sentido del humor y la risa que este produce, podríamos afirmar que estos elementos socializadores y empáticos son los que diferencian realmente al hombre del animal. Lo anterior ha sido aprendido por el sujeto, a través de procesos de negociación simbólica, es decir, el sentido del humor y la risa son producto de la génesis de la misma cultura, ya que el hombre es un “homo ludens” antes que un “homo sapiens”.

2.2.10.1 Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas motivan al estudiante y favorecen el aprendizaje, la expresión del gozo y la felicidad de aprender está presente en el área de matemáticas desde el plan de estudios, en todos los momentos, eventos, situaciones, proyectos, actividades curriculares y extracurriculares que es asumida por los educadores en todos los espacios de formación. Ya que, “...la lúdica genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los estudiantes deseos y pasiones, no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido.

El juego es una de las actividades más importantes, pues desde la interacción lúdica comunican experiencias de su cotidianidad, aprenden a situarse en el lugar de otros. Desde la interacción lúdica las actividades más importante es observar el entusiasmo y el placer que tiene el estudiante por encontrar una manera amena de aprenderlas operaciones básicas; ya que no la habían visto de forma lúdica y que de este modo de dan cuenta que lo utilizan en la vida diaria, y estando preparados para proponer propuestas y enfrentarse frente a ellas desde sus propias vivencias. (Estrella, 2011).

De acuerdo con Piaget (1981), el juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala” siempre se ha podido transformar el juego, la iniciación de la lectura, al cálculo matemático y la ortografía, se ha visto a los niños y niñas aficionarse con estas ocupaciones que ordinaria mente se presentan como desagradables. Vigotsky (1879, citado por Solórzano & Tariguano, 2010) expresó El juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en la colaboración de discípulos inteligentes. El niño y la niña juegan, hacen ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de lo que se hace en las actividades cotidianas, la cual permite enfrentarse a problemas que no están preparados todavía en su vida y a solucionarlos de manera más idóneas posibles, sin el apremio de sufrir las consecuencias de una solución errónea. (p. 39) Decroly (1961) señala Que los juegos, esencial mente debía dar el niño ocasiones de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras. Los juegos asociación y clasificación combinadas que Decroly presentaba, 50 los sitúan en una perspectiva moderna de la educación intelectual. Principal mente, Decroly contribuyo a la educación mediante el juego y recapitulo la riqueza del material educativo, aportado por el medio global. (Citado por Solórzano & Tariguano, 2010, p. 39)

2.2.11. Creatividad

La creatividad es un proceso en el que intervienen la propia emotividad e intuición del individuo, es el resultado final producido por la inteligencia humana. Uno de los recursos más importante para contribuir al desarrollo de la creatividad de las generaciones de los jóvenes, nos la ofrece la educación. La creatividad es pues, la comprensión y visión de los problemas como factores de la creación, pues en el descubrimiento de metas nuevas intervienen la originalidad, la fluidez y la flexibilidad.

Es de suma importancia no separar la creatividad de la matemática si se desea lograr verdaderamente un aprendizaje significativo en el alumno. Para enseñar las matemática se debe innovar la forma y el modo de guiar a los estudiantes por el bellissimo mundo del conocimiento matemático.

El docente debe poner en práctica su creatividad y recurrir a estrategias metodológicas que permitan facilitar el aprendizaje en el alumno. El educador debe acudir a estrategias motivacionales que le permitan al alumno incrementar sus potencialidades ayudándolo a incentivar su deseo de aprender, enfrentándolo a situaciones en las que tenga que utilizar su capacidad de discernir para llegar a la solución de problemas. Pero siempre es necesario que el docente no subestime las capacidades de sus alumnos.

La matemática enseña a incorporar formas de pensar, más allá de contenidos puntuales. Es básica para el pensamiento, está muy conectada con la creación artística y en ella la creatividad es un elemento dominante.

La creatividad para enseñar las matemáticas puede desarrollarse, pero para esto, debemos: tener una actitud competente para que lo que se enseñe sea puramente innovado, promoviendo así un aprendizaje significativo en el alumno. Se debe también despertar en el alumno la curiosidad y estimular la creatividad de ellos, esto podría contribuir a modificar la actitud hacia el aprendizaje de las ciencias y la matemática.

La creatividad en las matemáticas es un tema sin mucho análisis pero ayuda en muchas asignaturas cuando es abordado muchas veces la matemática es considerada un castigo y algo tedioso bloqueando su aprendizaje. Sequera (2007), en algunas coacciones los maestros dan a notar su malestar al decir que los estudiantes se bloquean hacia las matemáticas que se manifiestan en pensamientos pobres y muy carentes lo cual en niveles superiores se vuelve en un gran problema.

El diccionario de la lengua española define a la creatividad como facultad de crear o capacidad de creación (RAE, 2014). ¿Qué relación puede tener la creatividad con la matemática? Son pocos los autores que abordan el tema. La habilidad de crear y ser capaces crear es un proceso algo complejo. La pedagogía requiere que sea creativa dejando a un lado lo tradicional y obsoleto. (Sequera, 2007).

El nexos entre las matemática y lo creativo viene muchos años atrás con Arquímedes cuando exclamo Eureka al descubrir que su cuerpo en una bañera desplazo el agua y se dio cuenta que era el mismo volumen usando esta palabra como un himno de descubrimiento. (Sequera, 2007).

La creatividad en las matemáticas tiene sus rasgos en: (Sequera, 2007).

- De relación: al intercambiar ideas surge una idea nueva
- Selectiva: reorganizar ideas entre las factibles y las no factibles.
- Condensación: crear símbolos para llegar a conceptos.

En el momento de la enseñanza la creatividad es fundamental en diferentes procesos para tener respuestas óptimas con los estudiantes. Para llegar al estudiante es necesario tener maestros creativos donde plasmen creatividad e ingenio, la creatividad siempre está presente en el ser humano pero debe de ser desarrollada Sequera, E. (2007)

2.2.12 Habilidad

Habilidad es tener el poder de hacer algo o realizar una determinada acción. Si uno no tiene la capacidad de hacer algo, quiere decir que le falta el conocimiento, la fuerza o los recursos necesarios para realizar la acción o tarea. La habilidad de una persona puede ser juzgada por lo que sabe o lo mucho que ha logrado. En otras palabras es la destreza o cualidad que se tiene u obtiene para lograr cumplir ciertos objetivos trazados, es decir la capacidad de realizar de manera adecuada una accionen particular. Cabe destacar que la mayoría de los seres humanos, inclusive aquellos que poseen alguna discapacidad intelectual o algún problema motriz pueden gozar de ciertas habilidades y distinguirse de otros.

En ocasiones estas habilidades de un individuo están ocultas y por ende es de suma importancia que sean descubiertas para que este pueda desarrollarse como una persona capaz de realizar ciertas tareas. Existen personas que piensan que no tienen habilidad para el deporte, el arte, el estudio o hasta para las actividades manuales, puestos que muchas veces ni siquiera se molestan en intentarlo o lo han hecho pero con resultados negativos, o con la desaprobación de otras personas y responden a su propia negación y dejan de intentarlo.

En el ámbito de la psicología existe un enfoque a esto de las habilidades, y parte desde el proceso cognitivo de las personas, donde la habilidad se refiere al sistema de operaciones dominado por un individuo que responde y regula un objetivo, y que fue obtenido en forma de hábitos y conocimientos; y de esta forma es que se van desarrollando las aptitudes, ya sea rápidamente o lentamente que depende de cada sujeto. Así que por cierto lado se desarrolla la habilidad manual y la destreza corporal, que son el cimiento de las habilidades físicas; y por el otro lado el razonamiento lógico junto con la memoria, la capacidad de observación entre otros; que son las llamadas habilidades intelectuales. (Pérez Porto y María Merino. 2012).

2.2.12.1. Habilidades matemáticas

Las llamadas habilidades matemáticas son nombradas por diferentes autores (H. Hernández, H. González) se puede decir que estas habilidades se van desarrollando mientras se van realizando. Una vez analizado la definición de habilidad, se puede considerar como habilidades implementar conceptos, razonar, usar estrategias para resolver problemas.

No solo basta la preparación del estudiante en aplicar sistemas memorizados sino en descubrir y analizar esquemas donde el estudiante llegue más allá, llegue a razonar matemáticamente donde tenga un dominio matemático total.

Las habilidades matemáticas no solo son suficientes en saber de memoria las tablas de multiplicar, saber los tipos de fracciones, las formulas, teoremas, también va a la capacidad de proceder y analizar los problemas y sus varias formas de solucionarlo. (Tesis doctorales 2010)

2.2.13 Desarrollo Sensorial

El desarrollo sensorial es la evolución por la que pasa el niño por lo cual son fases que van en muchos aspectos, teniendo una base procesos que vendrán, este desarrollo sensorial son los caminos donde al estudiante le llega la información ya sea por cualquier estímulo y es donde podrá asimilar y tomar decisiones.

Las llamadas capacidades sensoriales son las primeras que se desarrollan en el niño es decir las que tiene que ver son sus sentidos y el entorno que lo rodea y van a ser los cimientos del desarrollo perceptivo y cognitivo

¿Cómo el niño desarrolla los sentidos?

Esto va ligado con el movimiento es decir lo motriz lo afectivo y el pensamiento (cognitivo) a través del crecimiento y a la madurez propia del desarrollo se integran

La percepción y sensación sirven para dar a entender el desarrollo sensorial. Como ejemplo cuando se presenta un objeto nuevo el individuo percata las formas, colores, olores, texturas por sus sentidos y por otro lado esta lo que percibe, la percepción es lo que individuo reconoce y diferencia de los otros objetos.

2.2.14 La memoria

Con el paso del tiempo y de diferentes estudios de la memoria y demás trabajos conceptuales, metodológicos y relativos al conocimiento (Ángel Alsina i Pastells, 2001) han emergido paralelamente múltiples líneas de investigación de la reacción de la memoria y el aprendizaje y la práctica en la matemática

La memoria es un proceso mental básico que interviene en el aprendizaje del cálculo, por lo cual índice en el aprendizaje de manera altamente relevante para mejorar la comprensión y el proceso de adquisición de nuevos aprendizajes.

Se puede contribuir que la comprensión de las relaciones en tareas cognitivas se han efectuado desde la memoria de corto y largo plazo

2.3. MARCO LEGAL

Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

El Buen Vivir

EL Buen Vivir es un principio constitucional basado en el 'Sumak Kawsay', que recoge una visión del mundo centrada en el ser humano, como parte de un entorno natural y social.

En concreto el Buen Vivir es:

“La satisfacción de las necesidades, la consecución de una calidad de vida y muerte digna, el amar y ser amado, el florecimiento saludable de todos y todas, en paz y armonía con la naturaleza y la prolongación indefinida de las culturas humanas. El Buen Vivir supone tener tiempo libre para la contemplación y la emancipación, y que las libertades, oportunidades, capacidades y potencialidades reales de los individuos se amplíen y florezcan de modo que permitan lograr simultáneamente aquello que la sociedad, los territorios, las diversas identidades colectivas y cada uno -visto como un ser humano universal y particular a la vez- valora como objetivo de vida deseable (tanto material como subjetivamente y sin producir ningún tipo de dominación a un otro)”. Plan Nacional para el Buen Vivir 2009 – 2013.

Objetivo # 4: Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Constituyente, 2008)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz;

estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico;

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

f. Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades;

Art. 8.- Obligaciones.- Las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

b. Participar en la evaluación de manera permanente, a través de procesos internos y externos que validen la calidad de la educación y el inter aprendizaje;

Art. 11.- Obligaciones.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

b. Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo;

h. Atender y evaluar a las y los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural y lingüística y las diferencias individuales y comunicarles oportunamente, presentando argumentos pedagógicos sobre el resultado de las evaluaciones;

i. Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas;

Art. 31.- Literal #d. Elaborar estrategias de mejora continua del área pedagógica incluyendo el desarrollo profesional de directivos y docentes;

2.4 MARCO CONCEPTUAL

Razonamiento. Entendido como la acción de ordenar ideas en la mente para llegar a una conclusión. Permite dar cuenta del cómo y del porqué de los procesos que se siguen para llegar a conclusiones y justificar las estrategias seguidas en la búsqueda de una solución.

Ejercitación. Entendida como la capacidad de los estudiantes para ejecutar tareas matemáticas, que suponen el dominio de los procedimientos usuales que se pueden desarrollar, de acuerdo a rutinas secuenciadas.

Modelación. Entendida como una actividad estructural y organizadora, mediante la cual el conocimiento y las habilidades adquiridas se emplean para descubrir regularidades, relaciones y estructuras desconocidas.

Comunicación. Entendida como el proceso fundamental que permite a los estudiantes establecer vínculos entre sus nociones intuitivas y el lenguaje simbólico de las matemáticas, y comunicar de manera clara los resultados de su trabajo.

Resolución de problemas. Considerada el eje central del currículo de matemáticas y, como tal, objetivo de enseñanza ya que al resolver problemas los estudiantes adquieren confianza en el uso de las matemáticas y aumentan su capacidad de comunicarse con este lenguaje y de emplear procesos de pensamiento.

Juego: Es toda aquella **actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar**, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de **enseñanza** en los colegios, ya que de esta forma

se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Aprendizaje: El aprendizaje estratégico incluye **todos y cada uno de los pasos que el estudiante proyecta para aprender** de manera significativa de acuerdo a su estilo cognitivo. Dentro de las estrategias de aprendizaje el alumno escoge el método ideal para alcanzar el objetivo deseado, de manera que pueda hacerse hábil en cuanto a su manejo y adquiriendo libertad para abordar las distintas temáticas que se pretende conocer.

Lúdica: La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Multiplicaciones: La multiplicación es un procedimiento que consiste en doblar o repetir varias veces la cantidad o número de una cosa. El significado de su palabra lo dice todo, la cual es originada del latín "*multus*" que corresponde a mucho, y "*plico*", que es doblar. La multiplicación es básicamente una suma repetida; la expresión 5×2 representa que 5 se ha de sumar consigo mismo 2 veces, al igual que 2 se ha de sumar consigo mismo 5 veces, el resultado será lo mismo, para ambas situaciones.

Rendimiento Académico: El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél

que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

Pensamiento Abstracto: es como la persona percibe su entorno a través de sus sentidos y destaca los rasgos más sobresalientes del objeto.

Pensamiento Lógico Matemático: Se desliga de la relación de dos o más objeto. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos.

Memoria: es una **facultad** que le permite al ser humano retener y recordar hechos **pasados**. La palabra también permite denominar al **recuerdo** que se hace o al aviso que se da de algo que ya ha ocurrido, y a la exposición de hechos, datos o motivos que se refieren a una cuestión determinada.

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este trabajo de investigación se utilizaron los siguientes métodos como son el inductivo, deductivo y descriptivo.

-El método inductivo: Con este método se pudo ordenar la observación tratando de extraer conclusiones de carácter universal desde la acumulación de datos particulares.

Así, Bacon proponía un camino que condujera desde cientos y miles de casos individuales observados hasta el enunciado de grandes leyes y teorías de carácter general, por lo que el conocimiento tendría una estructura de pirámide: una amplia base cimentada en la observación pura hasta la cúspide, en donde colocaríamos las conclusiones de carácter general y teórico.

En el método inductivo los pasos que hay que dar son:

- Observación e investigación de los hechos.
- Estudio y categorización de los acontecimientos.
- Deaviación inductiva de una generalización a partir de los hechos.

-El método deductivo: Este método utilizo al momento de identificar el problema, por ser el aprendizaje de las nociones de la multiplicación parte de los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

-El método descriptivo: Gracias a este método y toda la información que obtengamos podremos describir cuales son las consecuencias dentro del contexto escolar que hacen que el aprendizaje de las nociones de multiplicación de los estudiantes de tercero de básica influya en su rendimiento escolar y la implementación de juegos lúdicos por parte de los maestro.

La investigación descriptiva se ocupa de la descripción de datos y características de una población. El objetivo es la adquisición de datos objetivos, precisos y sistemáticos que pueden usarse en promedios, frecuencias y cálculos estadísticos similares. Los estudios descriptivos raramente involucran experimentación, ya que están más preocupados con los fenómenos que ocurren naturalmente que con la observación de situaciones controladas.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación que se aplica en el presente proyecto es de tipo descriptiva, en la que se busca describir de manera sistemática las características de una población situación o área de interés.

El trabajo desarrollo el proceso de:

- 1.- Recoger los datos sobre una base de una hipótesis o teoría.
- 2.- Exponer y resumir la información de manera cuidadosa.
- 3.- Analizar los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas para contribuir al conocimiento.

Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones existentes entre dos o más variables.

La investigación descriptiva orientará el desarrollo del proyecto, en tanto que su objetivo fundamental es exponer una situación específica que se presenta en el área de matemáticas: bajo rendimiento académico, apatía de los estudiantes frente al área, y la relación existente entre dicha situación con la metodología que utilizan los docentes para su enseñanza.

3.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Investigación Descriptiva

Según el autor (Fidias G. Arias 2012) define a la investigación descriptiva como apoyo de este trabajo que consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento para fortalecer el conocimiento.

Extractos del libro METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION HOLISTICA (Autora: Jacqueline Hurtado de Barrera. SYPAL. Caracas, 2000)

Investigación Holística

La investigación holística se aplica en el trabajo de investigación porque “es una propuesta que se presenta como un proceso global, evolutivo, integrador, concatenado y organizado. Puesto que la investigación holística trabaja con los procesos que tienen que ver con la invención, con la formulación de propuestas novedosas, con la descripción y la clasificación, valora la creación de teorías y modelos, la indagación acerca del futuro, la aplicación práctica de soluciones, y la evaluación de proyectos, programas y acciones sociales.”

La investigación holística según Hurtado(2010) debe ser: Metódica porque debe ser organizada y planificada; Universal porque debe conectar cada situación específica con aspectos universales, es decir, tiene que ver con el principio holográfico el cual enuncia que todo evento es una expresión de la totalidad. También debe ser Sistemática porque plasma ideas, conocimientos e información obtenida mediante la investigación y estas deben estar conectadas lógicamente entre sí; la investigación holística también se caracteriza por ser innovadora ya que es dinámica y creativa; clara y precisa, porque dependiendo del tipo de investigación se va valer de definiciones, del lenguaje y de la medición y el registro.

Otra característica de la investigación holística para aplicarla en el trabajo de investigación es que es, comunicable debido a que obtiene resultados que registra y expresa en informes o documentos, se considera igualmente Aplicable, porque sus resultados son útiles y proporcionan aportes concretos al crecimiento humano.

3.3. TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN

En este trabajo de investigación se utilizaran dos técnicas: la encuesta a los estudiantes, docentes y padres de familia de tercero año de educación general básica la entrevista a la directora de la Unidad Educativa San José la Salle.

Encuesta

La encuesta por cuanto este instrumento de la investigación consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica.

- Según Stanton, Etzel y Walker, una encuesta consiste en reunir datos entrevistando a la gente.
- Para Tres palacios, Vázquez y Bello, las encuestas son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.

3.4 FUENTES RECURSOS Y CRONOGRAMAS

Tabla 2

Cronograma																										
Semanas	Julio					Agosto					Septiembre					Octubre					Noviembre					
Realización de la investigación	x	x	x	x	x																					
Realización de encuestas							x	x																		
Tabulación de encuestas												x	x													
Análisis de las encuestas														x	x	x										
Conclusión y recomendaciones de la investigación																					x	x				

Presupuesto

Tabla 3

Denominación	Gastos
Consultas en internet	20,00
Resmas de hojas INEN A4	4,00
Impresiones y anillados	50,00
Movilización	20,00
TOTAL	\$94,00

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

Tabla 4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Terceros de básica		
Paralelos encuestados	Tercero: A. B. C. D	
Maestras	Alumnos	Padres
1 en cada paralelo	7 alumnos encuestados en cada paralelo TOTAL: 28	7 padres encuestados en cada paralelo TOTAL: 28

3.6 PROCESAMIENTO, PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL.

En la encuesta realizada a 28 niños de tercero de básica, manifiestan lo siguiente:

Tabla 5 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Nro.	PREGUNTAS	SI	NO	A VECES
1	¿Te gustan las clases de matemáticas?	14	1	13
2	¿Sacas buenas notas en matemáticas?	13		15
3	¿Dedicas tiempo en casa para resolver ejercicios de matemáticas?	16	5	7
4	¿Recibes ayuda en casa a realizar tus tareas de matemáticas?	13	5	10
5	¿Tu profesor(a) utiliza materiales divertidos, para la clase de matemáticas?	10	5	13

Pregunta 1.- ¿Te gustan las clases de matemáticas?

Tabla 6 encuesta a estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	50%
No	1	4%
A veces	13	46%

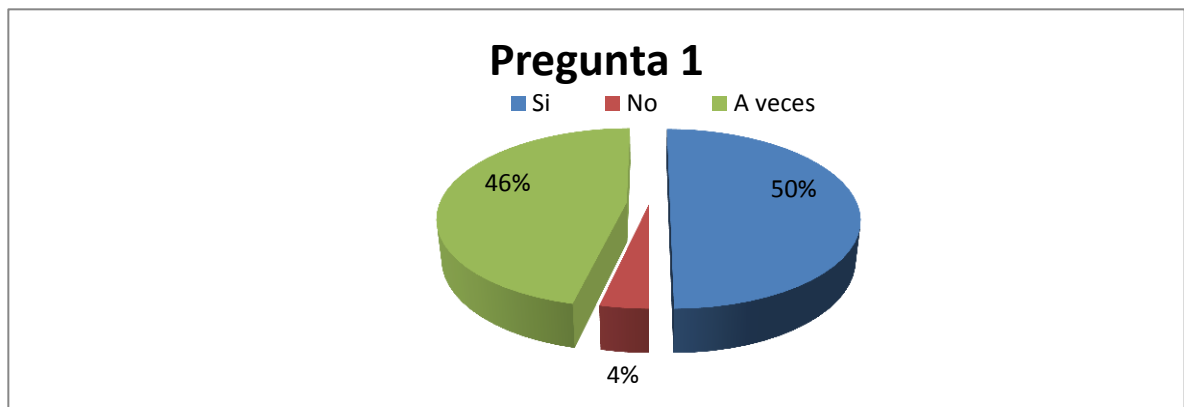


Ilustración 1 encuesta a estudiantes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil
Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis:

Como conclusión de la ilustración, el siguiente, revela al 50% de los encuestados les gusta las matemática, esto ayuda mucho en la interiorización de las mismas, 46% a veces les gusta las matemática lo que quiere decir que hay que hay un pequeño problema, una parte muy inferior es del 4% representa a un estudiante que no le gusta las matemática por lo este proyecto es viable ya que la lúdica ayudará en el aprendizaje de las matemática sea más ameno y fácil y los estudiantes ya no vean dicha materia como un obstáculo sino como una herramienta útil en la vida diaria.

Pregunta 2.- ¿Sacas buenas notas en matemáticas?

Tabla 7 encuesta a estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	46%
No	0	0
A veces	15	54%

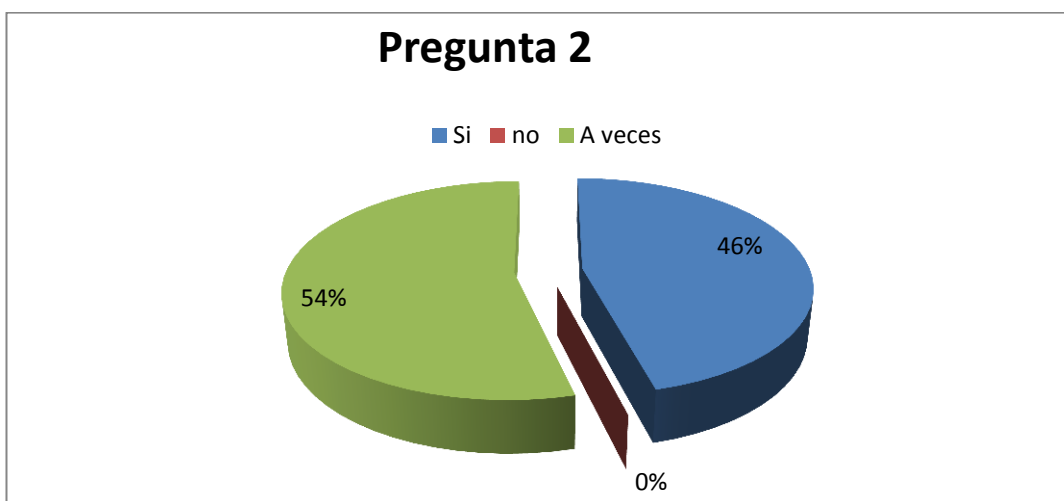


Ilustración 2 encuesta a estudiantes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis:

En la pregunta número 2 Se obtuvo la siguiente respuesta, 46% de los estudiantes, representan 13 niños que si tienen buenas notas y el 54% de los estudiantes dice que a veces sacan buenas notas, por lo cual a ese 54% de estudiantes que a veces saca buenas notas a mejorar su rendimiento académico por que la lúdica incentivaría y animaría al desarrollo integral del estudiante y con una buena guía haría a potencializar las destrezas de los estudiantes.

Pregunta 3.- ¿Dedicas tiempo en casa para resolver ejercicios de matemáticas?

Tabla 8 encuesta a estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	57%
No	5	18%
A veces	7	25%

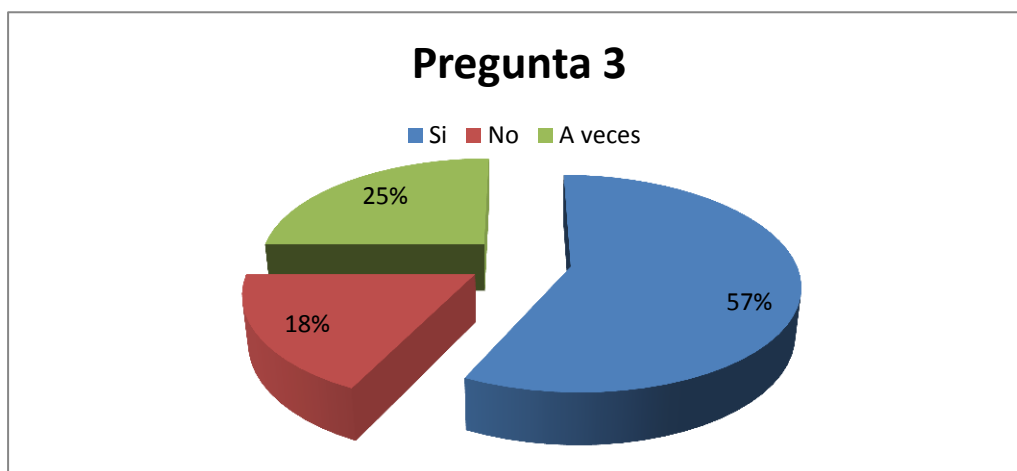


Ilustración 3 encuesta a estudiantes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano

Análisis: la mayor tendencia en la tercera pregunta es de los estudiantes que si dedican tiempo en casa a resolver los ejercicios de matemática, representan al 57%, el 18% de los niños afirman no dedicar tiempo para resolver ejercicios de matemática, y el 25% a veces dedican tiempo para las tareas en casa. Esto nos demuestra que se debe fomentar los estudiantes hagan sus ejercicios de matemática en casa para desarrollar sus conocimiento, es necesario motivar los estudiantes en desarrollar de manera independiente sus tareas para cual la lúdica es la herramienta idónea en el incremento de habilidades matemáticas y motivacionales a por lo que es necesario emplear este proyecto el cual tiene como base la lúdica.

Pregunta 4.- ¿Recibes ayuda en casa a realizar tus tareas de matemáticas?

Tabla 9 encuesta a estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	46%
No	5	18%
A veces	10	36%

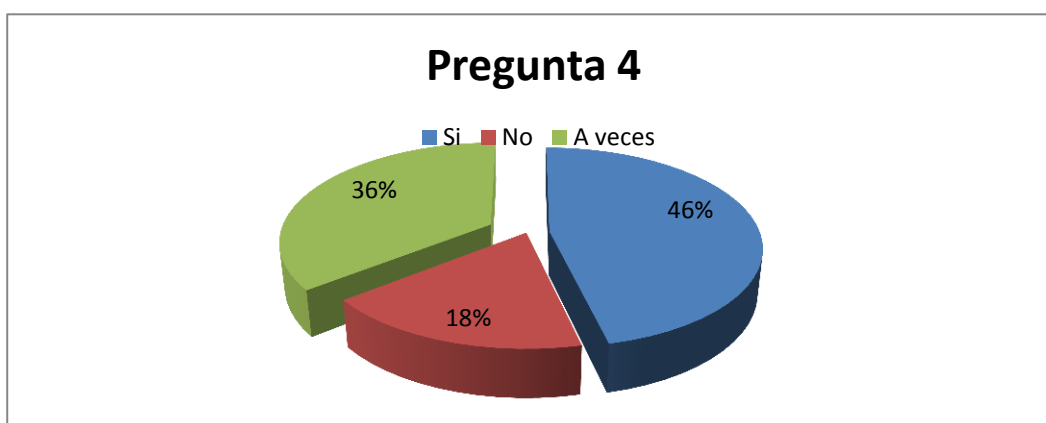


Ilustración 4 encuesta a estudiantes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: Los estudiantes contestaron, 46 % de los encuestados si reciben ayuda en el hogar, el 46% a veces y el 18% no recibe ayuda en el hogar para realizar las tareas de matemática esto incide en su rendimiento por lo cual hay que hacer ejercicios más llamativos para los estudiantes y para que ellos los puedan hacer sin mayor ayuda, es ahí donde la lúdica se hace presente ya que el juego incrementa el interés de los estudiantes y llevarían al termino sus tareas en casa y esto mejoraría su rendimiento académico.

Pregunta 5.- ¿Tu profesor(a) utiliza materiales divertidos, para la clase de matemáticas?

Tabla 10 encuesta a estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	36%
No	5	18%
A veces	13	46%

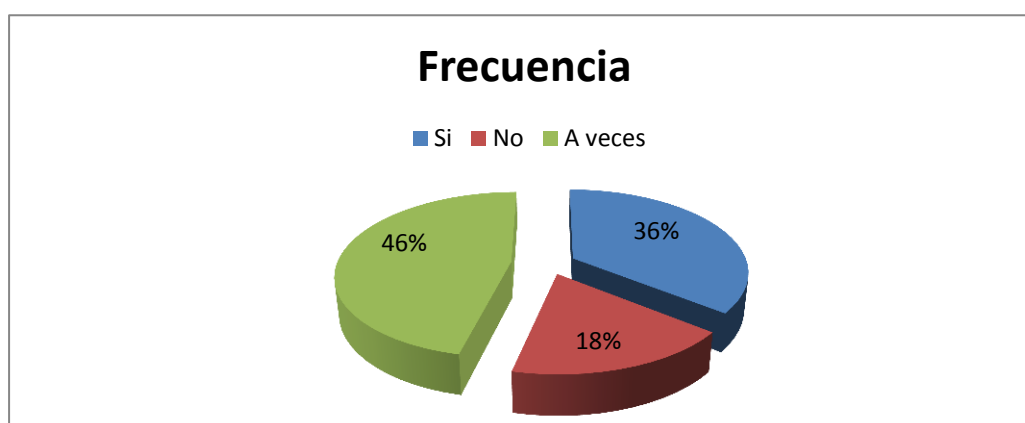


Ilustración 5 encuesta a estudiantes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: en la encuesta realizada se obtuvo de respuesta de la quinta pregunta, los alumnos dicen, un 36% las maestras usan material divertido un 46% dice que a veces y en un preocupante 18% que es decir dicen que las maestras no usan materiales didácticos para las clases. Esto es un inconveniente en el aprendizaje de la matemática por lo que las vuelve aburridas y tediosas bloqueando el aprendizaje. Para facilitar el aprendizaje de las multiplicaciones es necesario llevar a cabo este proyecto lúdico ya que ayudaría a las maestras a la preparación de materiales didácticos atractivos y divertidos para los estudiantes.

**ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL.**

En la encuesta realizada a 4 docentes de tercero de básica, manifiestan lo siguiente.

Tabla 11 Encuesta a docentes

Nro.	PREGUNTAS	MUCHO	POCO	ALGUNAS VECES	NADA
1	¿Cree usted que sus alumnos les gustan las matemáticas?	4			
2	¿Considera usted que las técnicas que utiliza es la adecuada para el aprendizaje de las matemáticas?	3		1	
3	¿Prepara material didáctico y juegos para desarrollar la clase de matemáticas?	2		2	
4	¿Valora usted el desempeño de sus alumnos como optimo?	2		2	
5	¿Existen causas que dificulten el aprendizaje de las multiplicaciones?		1	3	
6	¿Presentan sus alumnos más dificultad en las multiplicaciones?	1	1	2	
7	¿Usted cree que el juego ayuda en el aprendizaje de los estudiantes?	4			
8	¿Aplica la lúdica en el aprendizaje de las matemáticas?	1		3	
9	¿Atribuye usted que el uso de la lúdica en la enseñanza de las multiplicaciones pueda contribuir al mejoramiento académico?	4			
10	¿Utilizaría usted la metodología tradicional en la actual enseñanza de las matemáticas?		4		

Pregunta 1.- ¿Cree usted que sus alumnos les gustan las matemáticas?

Tabla 12 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	4	100%
POCO		
ALGUNAS VECES		
NADA		



Ilustración 6 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: los datos de la encuesta de la primera pregunta según la apreciación de las maestras hacia sus estudiantes de manera general si les gusta las matemática lo cual facilitaría el aprendizaje de la multiplicaciones usando la lúdica como método didáctico para fortalecer ese gusto por las matemáticas que presentan los estudiantes y lograr un mayor alcance de los conocimientos por los estudiantes.

Pregunta 2.- ¿Considera usted que las técnicas que utiliza son las adecuada para el aprendizaje de las matemáticas?

Tabla 13 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	3	75%
POCO		
ALGUNAS VECES	1	25%
NADA		

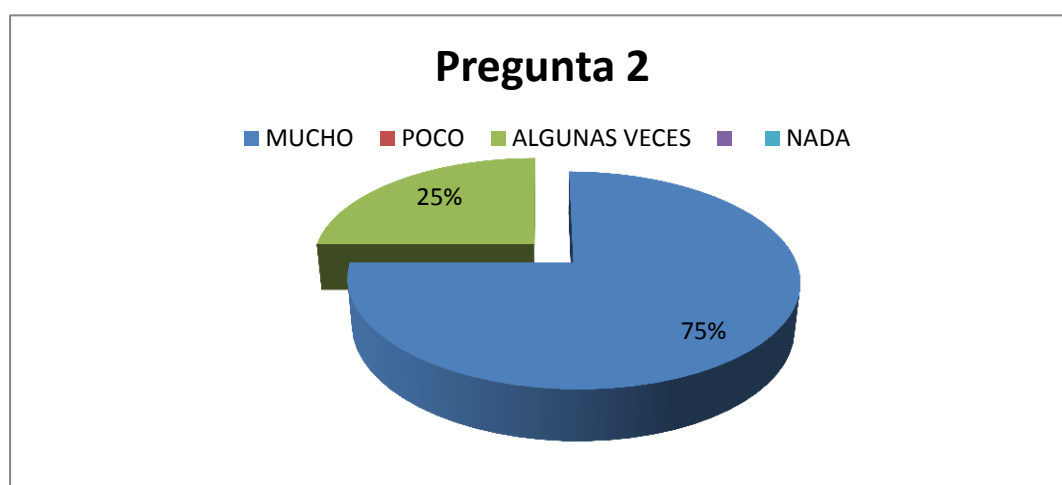


Ilustración 7 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: se concluye con la respuestas de estas preguntas del 75% de las maestras consideran usar técnicas adecuadas para el aprendizaje de las matemática pero y el 25% de las encuestadas dice usar a veces las técnicas adecuadas para el aprendizaje lo que significa un punto débil en el aprendizaje en los estudiantes ya que perjudica su aprendizaje y rendimiento pero se puede solucionar usando la lúdica la cual fomenta este proyecto de implementar dicha técnica en el aprendizaje de las matemáticas para así alcanzar una enseñanza idea y esto mejoraría su rendimiento..

Pregunta 3.- ¿Prepara material didáctico y juegos para desarrollar la clase de matemáticas?

Tabla 14 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	2	50%
POCO		
ALGUNAS VECES	2	50%
NADA		

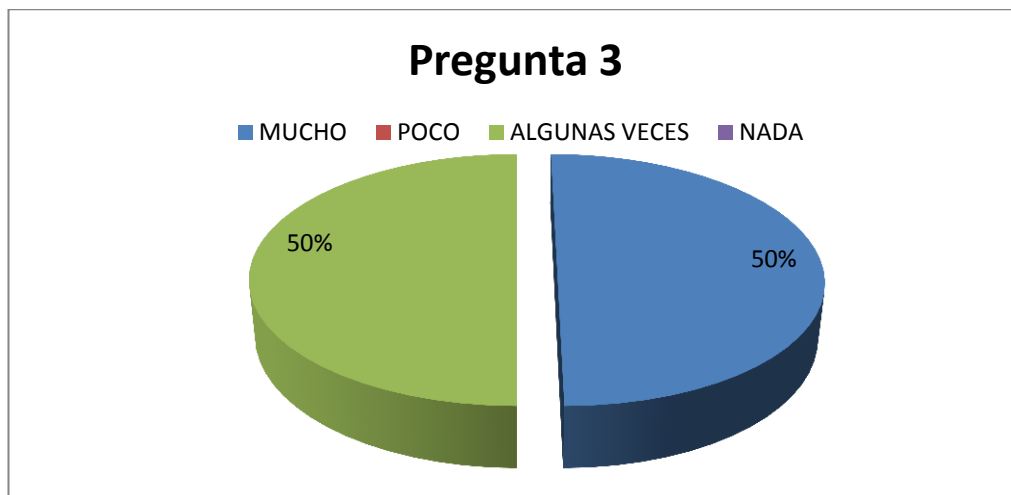


Ilustración 8 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: con relación a la pregunta tres da como resultado de un 50% de las maestras prepara las clases de matemática y la parte restante es de un 50% de las encuestadas dice que algunas veces prepara material didáctico para las clases de matemática lo cual sería un impedimento para el desarrollo de la comprensión de las matemática, para facilitarle a las maestras su trabajo esta este proyecto que impulsa la lúdica para usar material que trae este proyecto les serviría de una gran manera.

Pregunta 4.- ¿Valora usted como optimo el desempeño de sus alumnos?

Tabla 15 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	2	50%
POCO		
ALGUNAS VECES	2	50%
NADA		

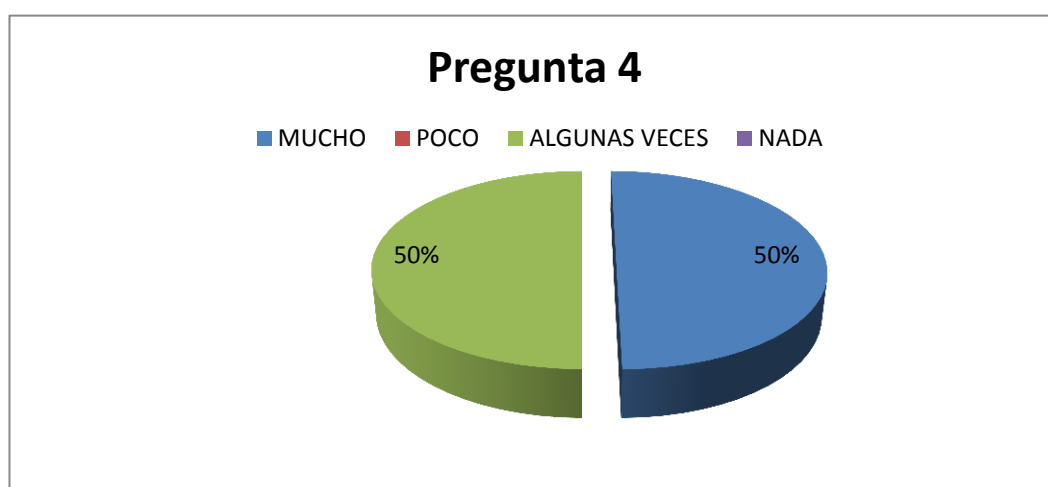


Ilustración 9 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Alba Lozano y Carlos Ortega

Análisis: De acuerdo con las respuestas dadas podemos ver un 50% de las maestras si valora como óptimo el desempeño de los estudiantes y el otro 50% de las maestras cree que algunas veces es óptimo el desempeño de los estudiantes por lo cual según las respuestas del desempeño de los estudiantes debe mejorar significativamente y evitar que los estudiantes decaigan en sus calificaciones para lo cual sería viable poner en funcionamiento de este proyecto lúdico para mediante esta técnica tener un óptimo desempeño de todos los estudiantes..

Pregunta 5.- ¿Existen causas que dificulten el aprendizaje de las multiplicaciones?

Tabla 16 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHAS	1	25%
POCAS		
ALGUNAS	3	75%
NINGUNA		

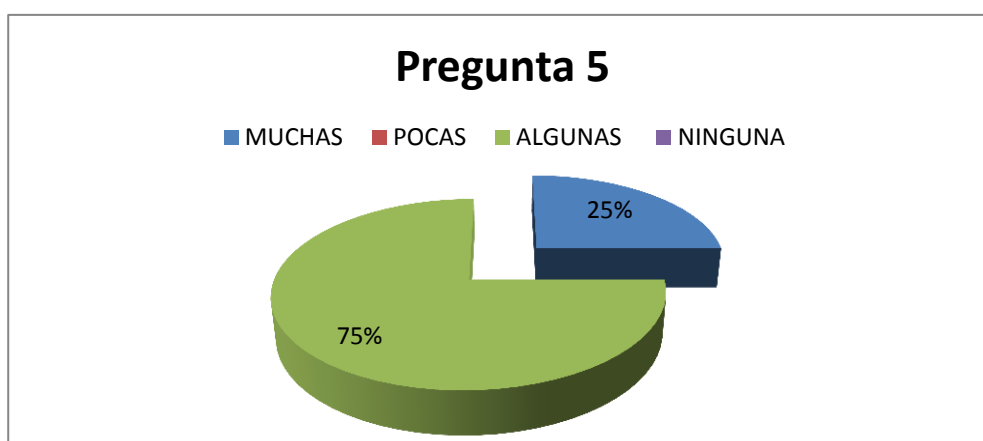


Ilustración 10 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

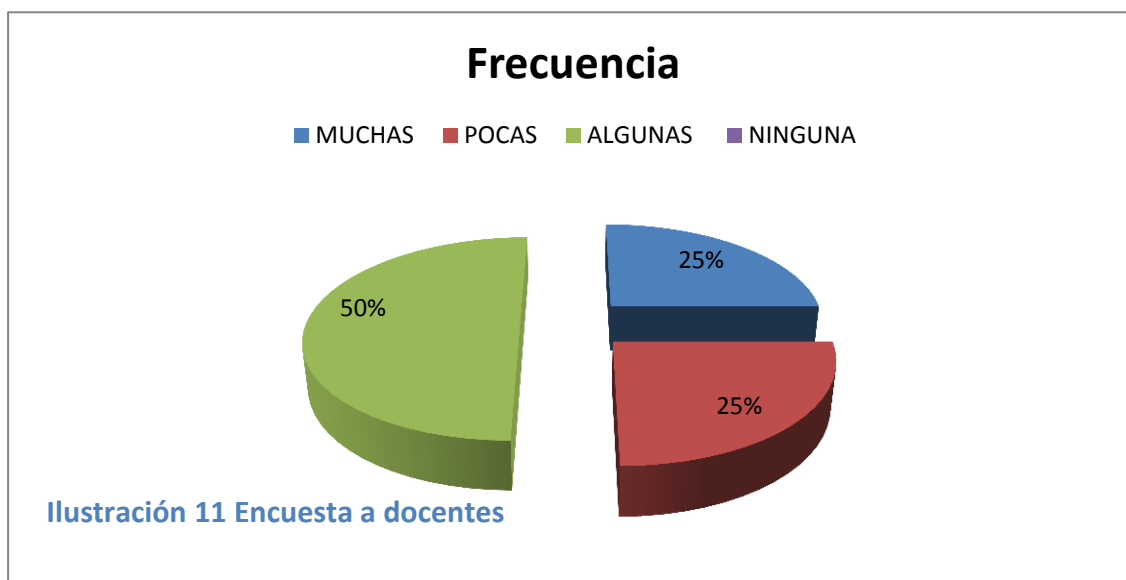
Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: un 25% de las maestras encuestadas afirman, si existen muchas causas que dificulten el aprendizaje de las multiplicaciones y en un contrastante 75% de las encuestadas cree que existen algunas causas que dificulten el aprendizaje de las multiplicaciones esto denota un desconocimiento sobre las dificultades del aprendizaje por lo cual esta pregunta tiene una relación con la pregunta 2, Es por este desconocimiento que no se usa la técnica adecuada y que directamente desarrollan dificultades en el aprendizaje de algunos estudiantes, es por esto que la implementación de este proyecto hará que las maestras usen la lúdica para y evitar dificultades en el aprendizaje y seguir desarrollando el aprendizaje de las multiplicaciones en los estudiantes.

Preguntar 6.- ¿Presentan sus alumnos dificultad en las multiplicaciones?

Tabla 17 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHAS	1	25%
POCAS	1	25%
ALGUNAS	2	50%
NINGUNA		



Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: los resultados de la pregunta arrojan que un 50% de las maestras afirma que sus alumnos presentan más dificultad en las multiplicaciones, un 25% dice que pocas veces tiene problemas y en un inquietante 25% dice presentar muchas dificultades en las multiplicaciones, esto da a entender que hay niños con dificultades en las multiplicaciones por lo que hay que implementar otras estrategias que ayuden a superar las dificultades como la estrategia de lúdica es por esto que es ejecutable este proyecto que da las herramientas necesarias para evitar problemas y desarrollar destrezas y un gusto en las multiplicaciones y de más conocimientos ligados a la mismas.

Pregunta 7.- ¿Usted cree que el juego ayuda en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 18 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	4	100%
POCO		
ALGUNAS VECES		
NADA		

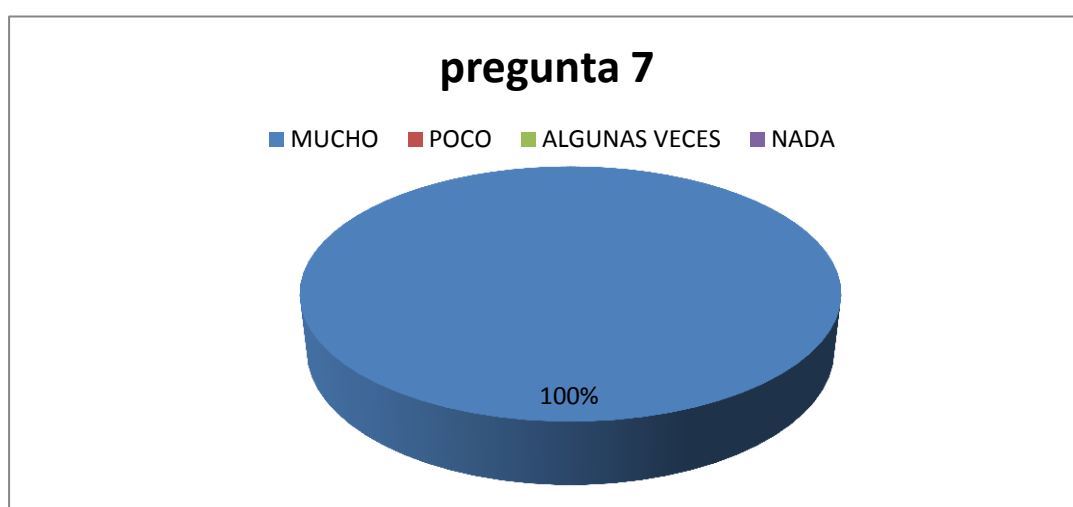


Ilustración 12 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: las docentes en un 100% consideran que el juego ayuda en el aprendizaje de los estudiantes según esta respuesta las maestras tienen el conocimiento de que el juego influye en la educación por esto es factible usar este proyecto lúdico que facilita y fortalece el aprendizaje de las multiplicaciones de un modo dinámico y acogedor para los estudiantes lo cual permitirá un desarrollo integral.

Pregunta 8.- ¿Aplica la lúdica en el aprendizaje de las matemáticas?

Tabla 19 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	1	25%
POCO		
ALGUNAS VECES	3	75%
NADA		

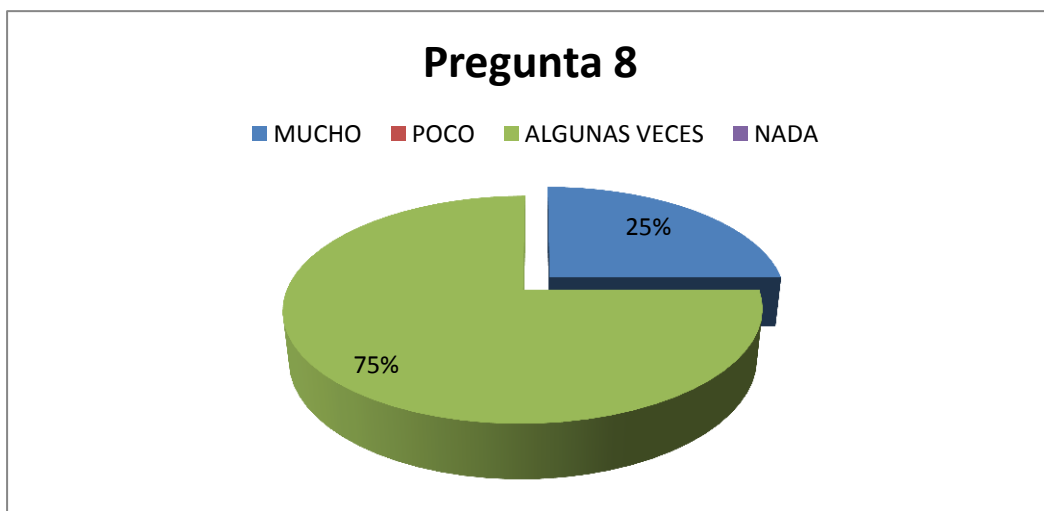


Ilustración 13 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano

Análisis: el muestreo indica que en un 75% es la mayoría de las docentes aplican algunas veces la lúdica en el aprendizaje de las matemáticas y el otro 25% si aplica mucho la lúdica en el aprendizaje de las matemática, esto va de la mano con la pregunta 6 ya que hay algunos niños con dificultades en el aprendizaje de las matemática y por lo cual sería aconsejable el uso de la lúdica para facilitar el aprendizaje de las nociones de multiplicación no solo a veces sino de una manera permanente es lo que este proyecto brinda para aplicar la lúdica en cada momento de la enseñanza de las matemática enfocándose de una especialmente en la multiplicación.

Pregunta 9.- ¿Atribuye usted que el uso de la lúdica en la enseñanza de las multiplicaciones pueda contribuir al mejoramiento académico?

Tabla 20 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	4	100%
POCO		
ALGUNAS VECES		
NADA		

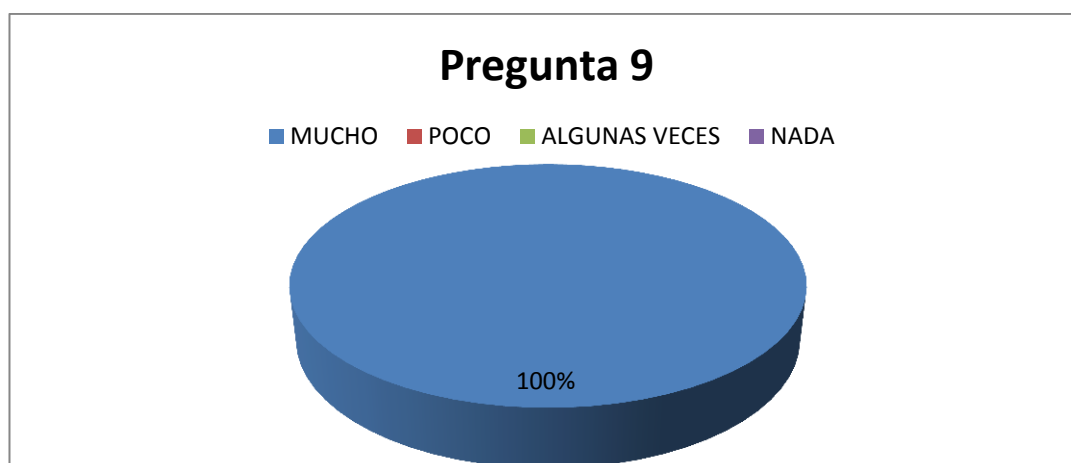


Ilustración 14 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: en la tabulación de la novena pregunta dice de manera general las maestras Atribuyen el uso de la lúdica en la enseñanza de las multiplicaciones mejora el rendimiento académico por lo que poner a funcionamiento este proyecto sería lo más aconsejable ya que permitiría el uso de la lúdica en la enseñanza de las multiplicaciones y mejorar el mejoramiento académico de las clases impartidas por las maestras.

Pregunta 10.- ¿Utilizaría usted la metodología tradicional en la actual enseñanza de las matemáticas?

Tabla 21 Encuesta a docentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO		
POCO	4	100%
ALGUNAS VECES		
NADA		

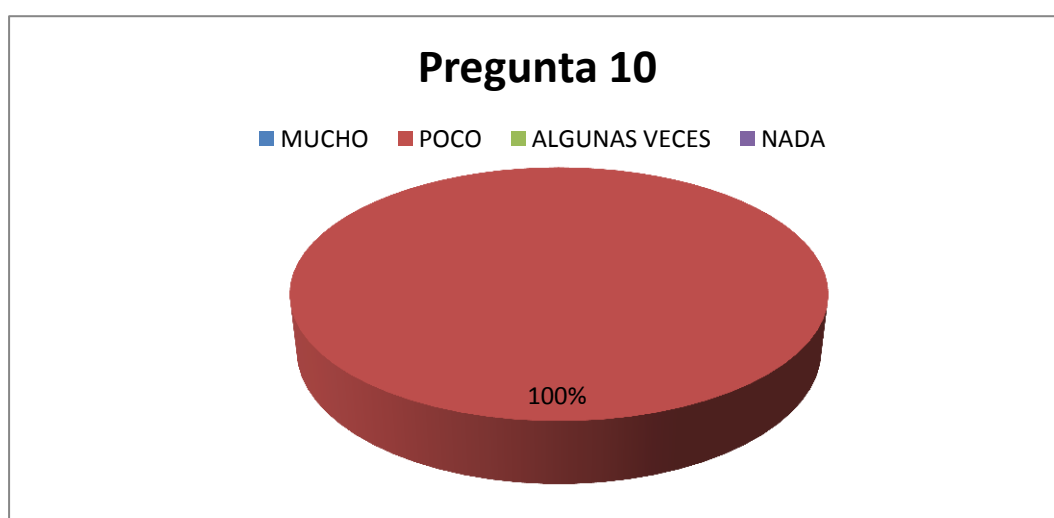


Ilustración 15 Encuesta a docentes

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: el 100% de las maestras indica usar muy poco el método tradicional para el aprendizaje de las matemática lo cual ligado a la pregunta 9. Pueden usarse este proyecto para que las maestras usen la metodología lúdica en la enseñanza de las matemáticas enfocándose en las multiplicaciones ya que la lúdica está relacionada al juego y la diversión de una manera pedagógica.

ENCUESTA A LOS PADRES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL.

En la encuesta realizada a 28 padres de familia de tercero de básica, manifiestan lo siguiente:

Tabla 22 encuesta a padres

Nro.	PREGUNTAS	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	MEDIAN AMNETE SATISFACTORIO	NADA SATISFACTORIO
1	¿Considera usted a los números como eje principal del aprendizaje?	21	6	1	
2	¿Cómo califica el rendimiento de su representado en la institución educativa?	18	10		
3	¿Denota interés en el niño por las materias de la escuela?	18	9	1	
4	¿De qué modo considera la superación de las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas?	17	9	1	1
5	¿Qué resultados espera en la ayuda profesional en el desarrollo de las multiplicaciones?	16	12	1	
6	¿Atribuye que el tiempo empleado en hacer las tareas por su representado es?	13	15		
7	¿Valora usted que su representado ha alcanzado los logros del programa de las matemáticas?	19	9		
8	¿Califica de optimo el método de enseñanza empleado por el maestro en las matemáticas?	19	9		
9	¿Resalta usted muy positivo el uso de los juegos en el aprendizaje de las matemáticas?	22	6	1	
10	¿Cómo calificaría el apoyo al desarrollo de las tareas de matemáticas en casa?	18	10		

Pregunta 1.- ¿Considera usted a los números como eje principal del aprendizaje?

Tabla 23 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	21	75%
POCO	6	21%
ALGUNAS VECES	1	4%
NADA		

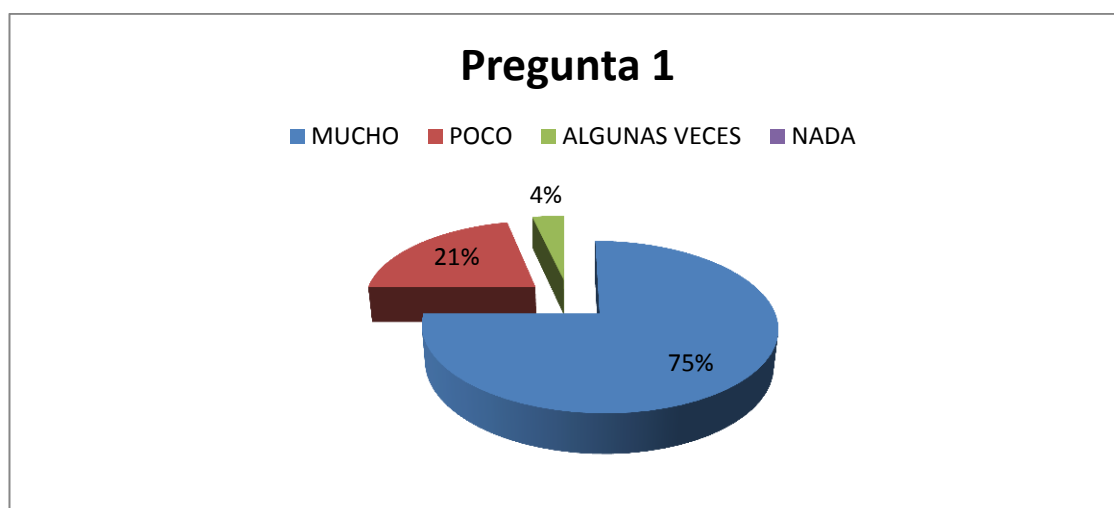


Ilustración 16 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

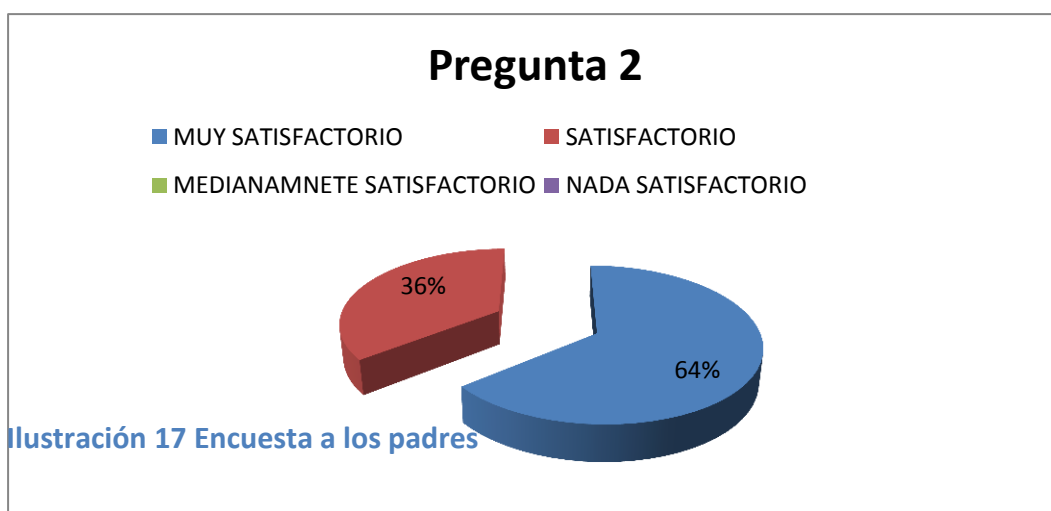
Autores: Carlos Ortega y Alba Lozano.

Análisis: la respuesta del muestreo indica la tendencia entre los padres de familia es más favorable a considerar a los números como eje principal eje aprendizaje y un 4% afirma que algunas veces los números son el eje del aprendizaje lo cual esa forma de pensar perjudica al estudiante ya que no le dan la importancia a los muramos por esto el uso de este proyecto es aconsejable para permitir que los números mediante la lúdica sea un eje en el aprendizaje y permitir que las multiplicaciones sean fáciles de aprender.

Pregunta 2.- ¿Cómo califica el rendimiento de su representado en la institución educativa?

Tabla 24 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	18	64%
SATISFACTORIO	10	36%
MEDIANAMNETE SATISFACTORIO		
NADA SATISFACTORIO		



Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil
Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: la respuesta del muestreo realizado arrojan los siguientes resultados, los padres de familia están muy satisfechos con el rendimiento de sus representados en un 36 % y un 64% solo está satisfecho, por este 64% deja entrever un ligero descontento en el rendimiento de los estudiantes hay que trabajar para que los padres están muy satisfechos en el rendimiento de los niños para ser esto posible el uso de la lúdica.

Pregunta 3.- ¿Denota interés en el niño por las materias de la escuela?

Tabla 25 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	18	64%
SATISFACTORIO	9	32%
MEDIANAMENTE SATISFACTORIO	1	4%
NADA SATISFACTORIO		

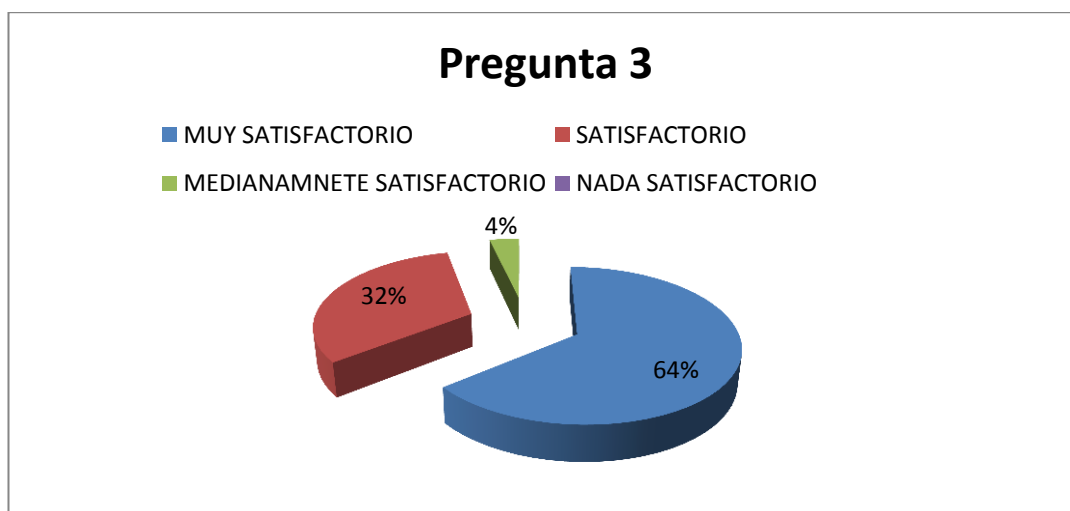


Ilustración 18 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: el muestro de esta pregunta indica la tendencia del 68 % de los padres el cual denotan interés de sus hijos en las materias es alto y un porcentaje menor de 4% denota un interés medianamente satisfactorio en sus representados por las materias escolares es en este 4% donde hay que trabajar más para que los niños se sientan más interesados en la materia de las matemáticas, es aconsejable la implementación de la lúdica en el aprendizaje para que los niños estén más motivados en el aprendizaje.

Pregunta 4.- ¿De qué modo considera la superación de las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas?

Tabla 26 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	17	61%
SATISFACTORIO	9	32%
MEDIANAMNETE SATISFACTORIO	1	4%
NADA SATISFACTORIO	1	3%

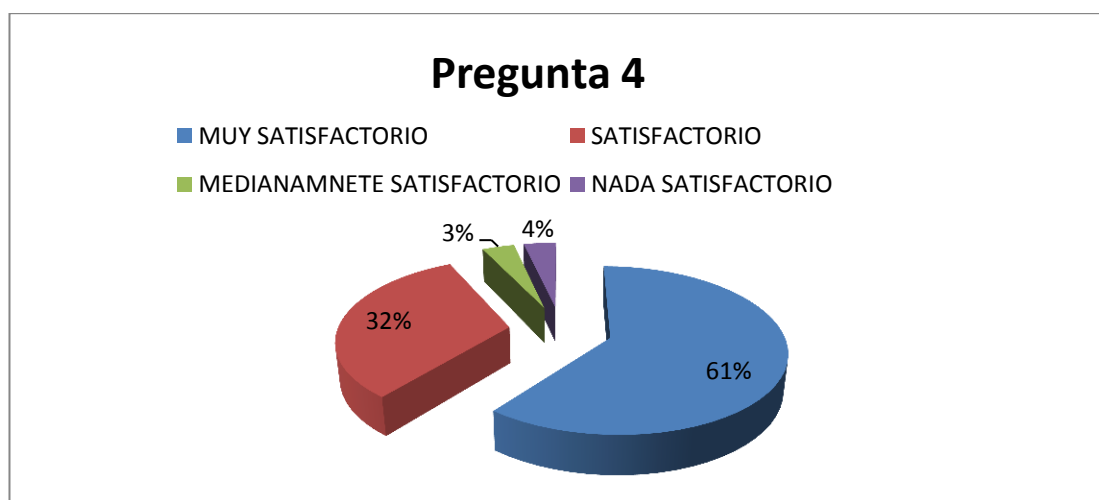


Ilustración 19 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano

Análisis: el resultado de la cuarta pregunta denota la tendencia entre los padres de familia que la superación de las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas es muy satisfactoria solo un pequeño porcentaje del 4% cree que es nada satisfactorio la superación de las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas. Es recomendable el uso de la lúdica como eje en el aprendizaje y a su vez superar las dificultades del aprendizaje en las matemáticas al mismo tiempo desarrollar correctamente el aprendizaje de las multiplicaciones.

Pregunta 5.- ¿Qué resultados espera en la ayuda profesional en el desarrollo de las multiplicaciones?

Tabla 27 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	16	55%
SATISFACTORIO	12	41%
MEDIANAMNETE SATISFACTORIO	1	4%
NADA SATISFACTORIO		

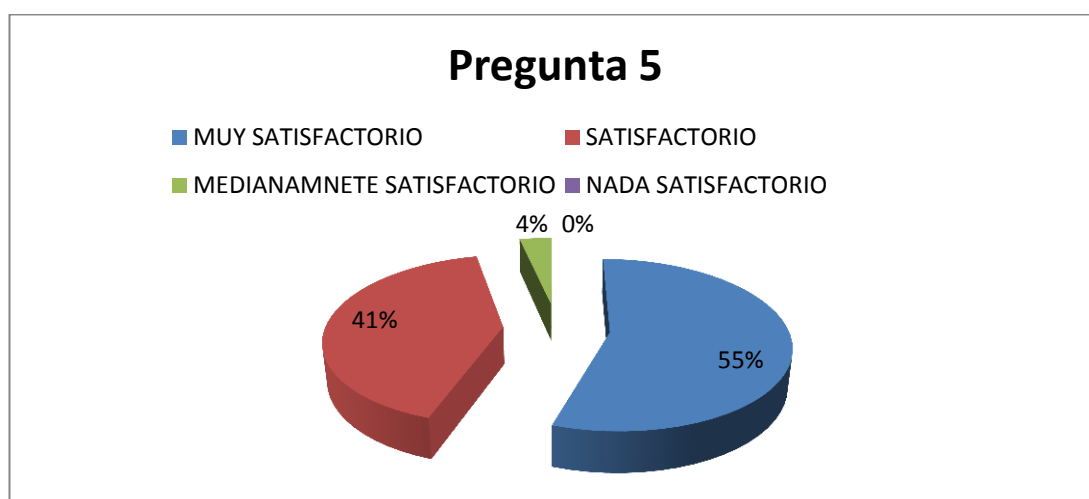


Ilustración 20 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: la tendencia general en el muestreo de la quinta pregunta denota a los padres de familia esperan que la ayuda profesional en el desarrollo de las multiplicaciones sea muy satisfactoria en un 55% y un 41% espera solo una ayuda satisfactoria esto quiere decir que es sumamente necesario usar la lúdica para de esta forma la ayuda profesional en el desarrollo y aprendizaje de las multiplicaciones sea muy satisfactorio.

Pregunta 6.- ¿Atribuye que el tiempo empleado en hacer las tareas por su representado es?

Tabla 28 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	13	46%
SATISFACTORIO	15	45%
MEDIANAMNETE SATISFACTORIO		
NADA SATISFACTORIO		

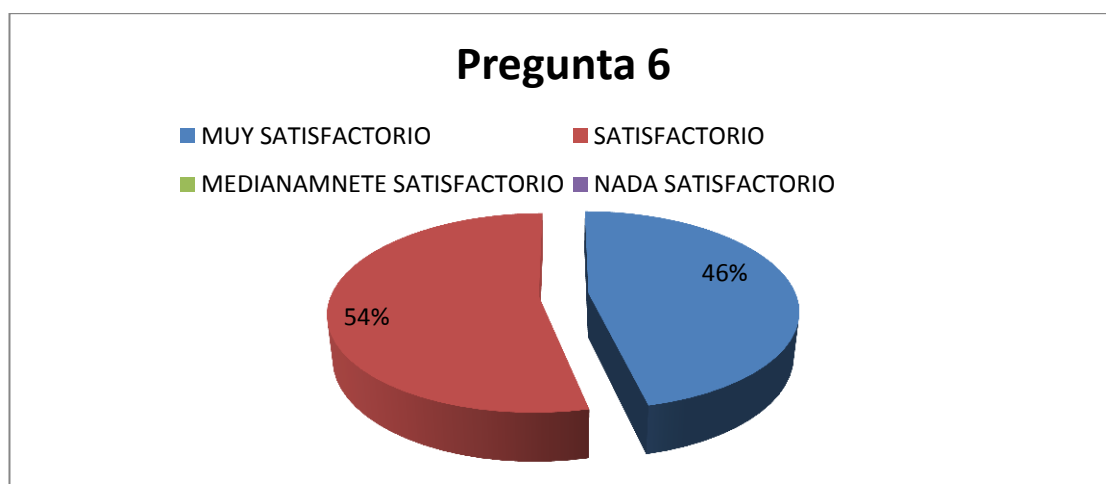


Ilustración 21 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: la muestra a la pregunta 6 indica que el tiempo empleado en hacer las tareas usado por los niños es muy satisfactorio y un 54% satisfactorio lo cual hay que trabajar para que así el rendimiento de los niños en la escuela no se vea perjudicado, mediante este proyecto para que sea catalogado como muy satisfactorio el tiempo usado por los estudiantes en hacer las tareas.

Esta pregunta va de la mano con la pregunta tres de la encuesta realizada a los niños la cual si tiene relación. Ya que al dedicar más tiempo en las tareas mejorara su rendimiento en la institución.

Pregunta 7.- ¿Valora qué su representado ha alcanzado los logros del programa de las matemáticas?

Tabla 29 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	19	68%
SATISFACTORIO	9	32%
MEDIANAMNETE SATISFACTORIO		
NADA SATISFACTORIO		

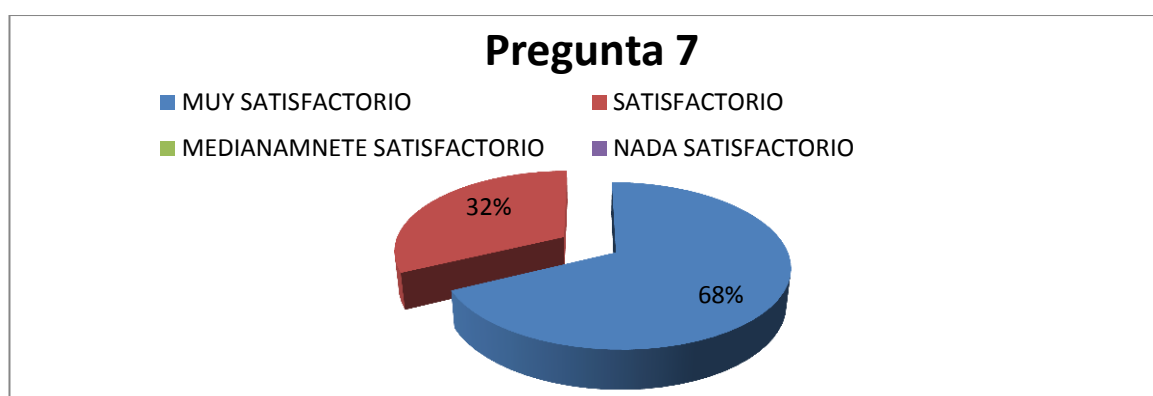


Ilustración 22 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: en el resultado del muestreo indica, el 68% de los padres están muy satisfechos ya que creen que su representado ha alcanzado los logros del programa de las matemáticas y un 32% indica que está satisfecho ya que creen que falta de alcanzar los logros pero este 32% da un punto en contra ya que denota que no todos los niños tiene un rendimiento muy satisfactorio según la opinión de los padres encuestados. En el uso de este proyecto que tiene como base a lúdica se va a desarrollar un logro integral en el programa de las matemáticas y desarrollar de una forma potencial el gusto y aprendizaje de las multiplicaciones.

Pregunta 8.- ¿Califica de óptimo el método de enseñanza empleado por el maestro en las matemáticas?

Tabla 30 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	19	68%
SATISFACTORIO	9	32%
MEDIANAMNETE SATISFACTORIO		
NADA SATISFACTORIO		

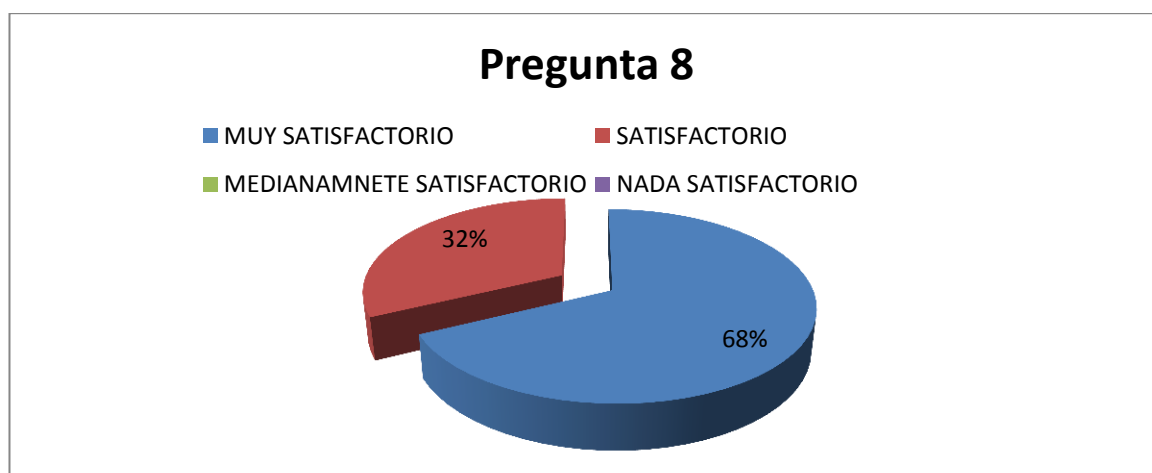


Ilustración 23 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: la octava pregunta da como respuesta, los padres de familia creen que el método de enseñanza empleado por el maestro en las matemáticas es muy satisfactoriamente pero un porcentaje del 32% cree que solo es satisfactorio lo cual indica que se debe de cambiar de método de enseñanza, la lúdica brinda un método fresco que es la lúdica la cual da un aprendizaje óptimo y a cabalidad en las matemáticas mayor aun en las multiplicaciones.

Pregunta 9.- ¿Resalta usted muy positivo el uso de los juegos en el aprendizaje de las matemáticas?

Tabla 31 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	22	76%
SATISFACTORIO	6	21%
MEDIANAMENTE SATISFACTORIO	1	3%
NADA SATISFACTORIO		0%

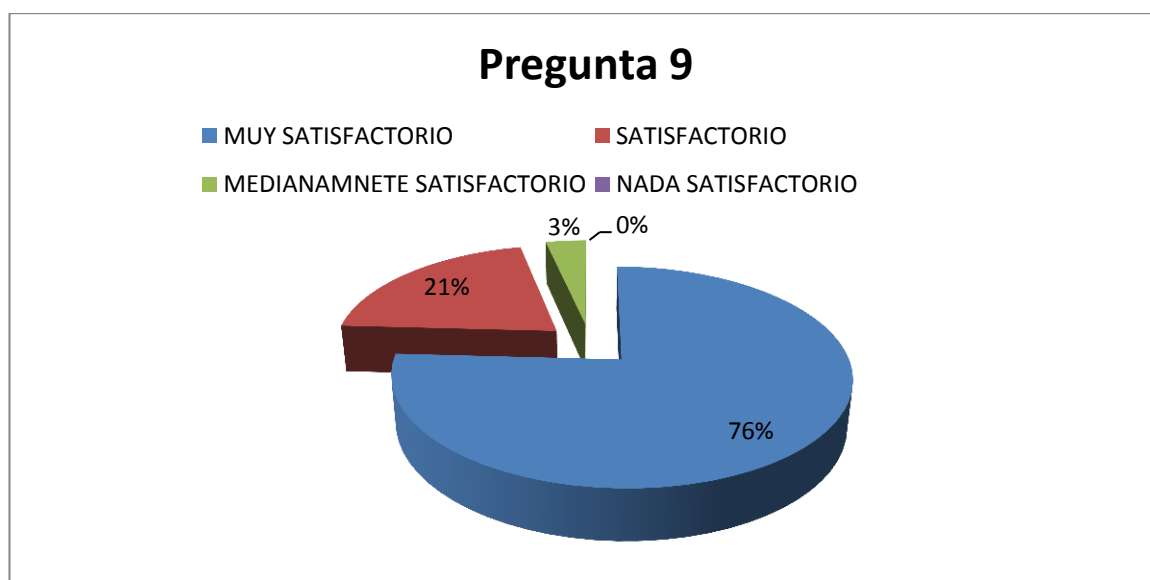


Ilustración 24 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: en el resultado del muestreo da una tendencia a la alza de los padres que ven muy positivo el uso de los juegos en el aprendizaje de las matemáticas y un pequeño 3% cree que es mediana mente satisfactorio, con la implementación de este proyecto se realizara de una manera óptima el uso de los juegos ya que la lúdica es una dimensión de desarrollo que permite la adquisición de saberes integral mejor aún enfocado en las multiplicaciones.

Pregunta 10.- ¿Cómo calificaría el apoyo al desarrollo de las tareas de matemáticas en casa?

Tabla 32 Encuesta a los padres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO	18	68%
SATISFACTORIO	10	32%
MEDIANAMNETE SATISFACTORIO		
NADA SATISFACTORIO		

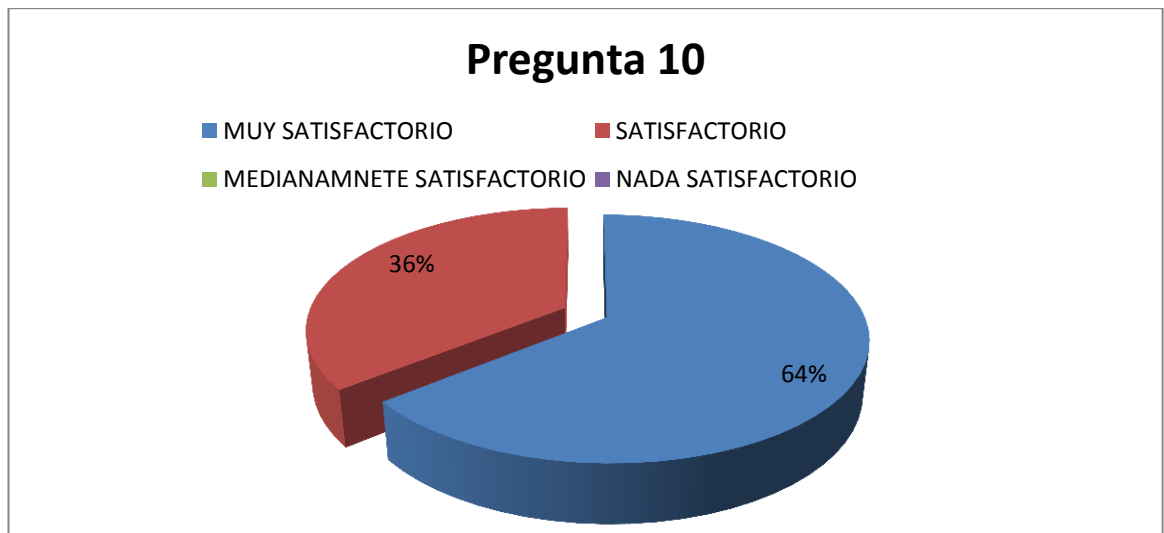


Ilustración 25 Encuesta a los padres

Fuente: Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil

Autores: Carlos Ortega y Alba Paola Lozano.

Análisis: el 64% de los padres considera que el apoyo en la casa en el desarrollo de las tareas en casa es muy satisfactorio y el 36% de los padres lo considera satisfactorio, esta respuesta de satisfactorio indica que se puede mejorar para que alcance un nivel de muy satisfactorio y va de la mano con la pregunta seis ¿Atribuye que el tiempo empleado en hacer las tareas por su representado es? Ya que el tiempo y el correcto desarrollo de las tareas de la matemática se ve reflejado en el aprovechamiento de los estudiantes.

CONCLUSIONES PRELIMINARES

- La presencia de los problemas con las matemáticas se hizo evidente con la implementación de las encuestas realizadas en los terceros grados paralelos grados A, B, C, D de la Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil.
- Como conclusión general los maestros desconocen la lúdica para usarla como herramienta pedagógica y a su vez ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de tercero de básica, la aplicación de la lúdica debe ser para influenciar, preparar planes y programas educativos.
- Los estudiantes de tercero de básica les cuesta aprender la materia de matemática ya que los maestros no implementan nuevas técnicas para hacer de las matemáticas una materia agradable y para que sea atrayente para los estudiantes.
- Al implementar los maestros pedagogía tradicional crean en los estudiantes desganó y es por eso que no son capaces de tener cierta independencia en casa para realizar sus tareas.
- De manera general los padres no están totalmente satisfechos del desempeño de sus representados tanto dentro como fuera de la institución educativa es decir en sus hogares, es por eso urgente y necesario la implementación de la lúdica de una manera activa para estimular la sociabilización en ambos ambientes donde se desenvuelven los estudiantes y acrecentar sus cualidades y destrezas.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

“Guía de ejercicios lúdicos matemáticos con el objetivo de fortalecer las nociones básicas de la multiplicación dirigido para niños de tercero de básica de la Unidad Educativa San José la Salle de Guayaquil”

4.2. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de las nociones básicas de multiplicación se basa en la lúdica es decir en el juego que unan e involucran al estudiante para hacer así de la matemática y más aún de la multiplicación algo fácil y divertido mediante ejercicios que animen al estudiante.

Con anticipación se realizó una encuesta a las maestras, padres y estudiantes y se pudo evidenciar que un punto débil en el aprendizaje son las multiplicaciones y sobre las mismas se trabajará para que el aprendizaje de las mismas sea significativo.

El motivo principal de la investigación es facilitar y fortalecer las nociones básicas de la multiplicación y a su vez darles a las maestras nuevas herramientas y técnicas para proveer el aprendizaje de la multiplicación. Esta intervención es novedosa ya que es la primera en hacerse en los terceros de básica de la Unidad Educativa San José la Salle de Guayaquil y que pueda servir al proceso de la enseñanza y tener progresos más significativos para los niños.

Gracias a la encuesta realizada en los terceros de básica de la Unidad Educativa San José la Salle de Guayaquil se pudo llegar a la conclusión,

la desmotivación y falta de interés por la enseñanza de las multiplicaciones. Estas incidencias se reflejan en las encuestas hechas hacia las maestras que usan pocas veces materiales lúdicos para las clases.

Los estudiantes actualmente reflejan desinterés por el aprendizaje de la multiplicación cuando deberían por propia iniciativa realizar sus tareas y sin mayor supervisión, las docentes incentivar a los estudiantes mediante recursos didácticos modernos y agradables con la mira de lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje se fructífero.

4.3. OBJETIVOS

4.3.1. OBJETIVO GENERAL

Crear una guía de ejercicios de multiplicación con procedimientos novedosos para motivar el interés y desarrollar las destrezas matemáticas a su vez el rendimiento académico en los estudiantes de tercero de básica de la Unidad Educativa San José la Salle de Guayaquil.

4.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reforzar las actividades como estrategias de enseñanza para fortalecer las nociones de multiplicación de manera significativa para los estudiantes
- Introducir a los estudiantes de tercero en el proceso de las destrezas matemáticas a través de técnicas que incentiven de una manera activa su participación.
- Utilizar técnicas didácticas llamativas para involucrar en las nociones de multiplicación como destrezas básicas para su vida estudiantil.
- Desarrollar destrezas matemáticas en las clases para facilitar el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica.

4.4. LISTADO DE CONTENIDO Y FLUJO DE LA PROPUESTA

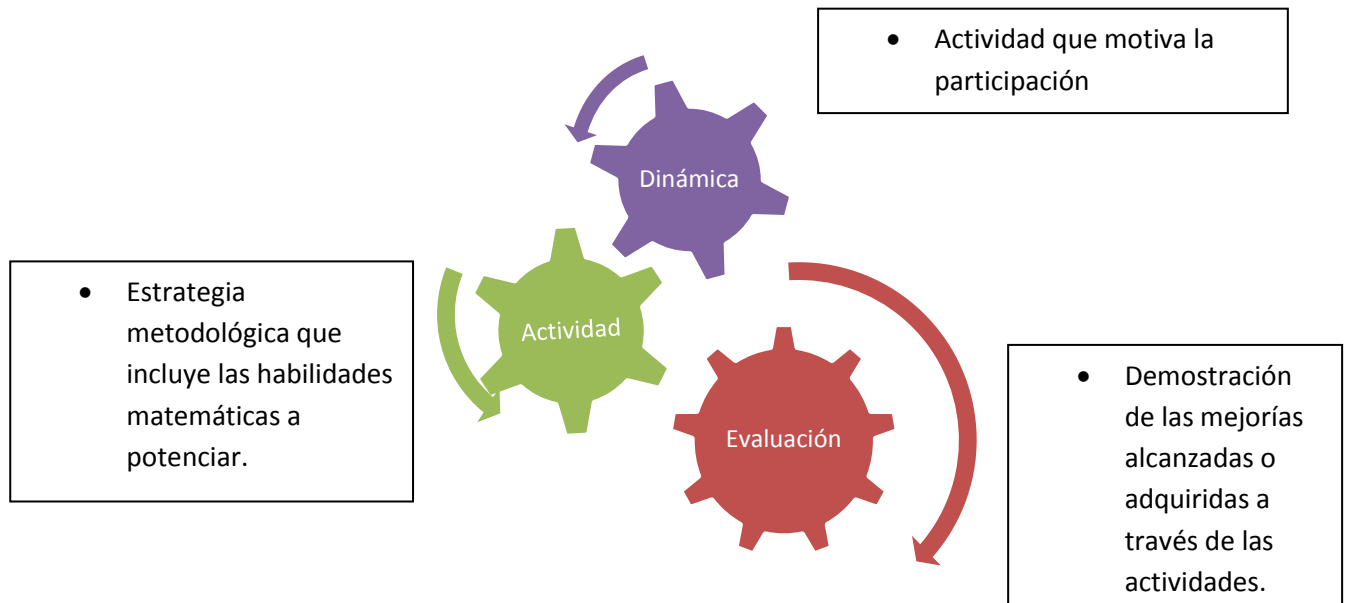


Ilustración 26. Listado de contenido y flujo de la propuesta
Elaborado por: Carlos Ortega y Alba Lozano.

4.5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tabla 33 Listado de contenido y flujo de la propuesta

CRONOGRAMA																				
SEMANA	Octubre				noviembre				diciembre				enero				febrero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
actividades																				
Ronda Agua de limón	x																			
Llena las fundas		x																		
Realización de entrevista			x																	
Saltando aprendo				x																
Con tapillas					x															
Construimos cajas de legos						x														
Jenga Matemático							x													
Con las regletas compito y multiplico								x												
Tablero mágico									x											
Salta que salta en la rayuela										x										
Conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada																				

Elaborado por: Carlos Ortega y Alba Lozano.

4.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para que los niños aprendan a multiplicar, o refuercen los conocimientos matemáticos que les han dado sus maestras es necesario que cuenten con la capacidad de no desanimarse cuando no les salga un ejercicio al primer intento .explicarles una multiplicación como si fuera un juego es lo más útil y práctico para que no crear resistencia u olvido.

Pensar en el juego de las frutas sobre todo si son agradables para los niños o cualquier elemento que podamos manipular que sea divertido y colorido para que se quede fijado en su memoria.

Experimentar con las multiplicaciones de forma divertida en base a juegos se puede hacer de distintas formas ahí es el lugar donde entra esta

propuesta que tiene como base la lúdica que con una guía para estudiantes de tercero de básica de la Unidad Educativa San José la Salle de Guayaquil que presentan dificultades con las nociones de la multiplicación.

Esta guía tiene actividades correspondientes a dicho nivel al cual se aplicará y las pautas necesarias para asegurar dichas nociones y mejorar el rendimiento académico.

Con el fin de cumplir el objetivo de la propuesta la guía está estructurada de manera que cada actividad tenga un objetivo, dinámica, contenido a desarrollar, elaboración de la actividad y la evaluación.

**Guía de actividades para
fortalecer las nociones
básicas de la
multiplicación para
tercero de básica de la
Unidad Educativa San
José la Salle de
Guayaquil**



Ilustración 27 portada de guía de actividades

ÍNDICE DE GUÍA DE ACTIVIDADES

Presentación.....	99
Objetivos.....	100
Actividad N°1.....	101
Actividad N°2.....	103
Actividad N°3.....	106
Actividad N°4.....	107
Actividad N°5.....	109
Actividad N°6.....	110
Actividad N°7.....	111
Actividad N°8.....	112
Actividad N°9.....	114

PRESENTACIÓN

La GUÍA DE ACTIVIDADES pertenecen a varias estrategias matemática específicas a estudiantes de tercero de general básica que presentan dificultades en las nociones de la multiplicación por este motivo es necesario potenciarlas.

Es de mucha importancia realizar los ejercicios para que los estudiantes refuercen las destrezas de la multiplicación ya que las mismas están presentes a lo largo de la vida estudiantil.

A través de la implementación de esta guía los estudiantes superaran las dificultades que tienen y a su vez se integren de una manera óptima a la clase por medio de la influencia pasiva del desarrollo de las destrezas matemáticas.

La elaboración de cada ejercicio brinda una planificación detallada para que su ejecución sea fácil, satisfactoria y el niño logre desarrollar su participación activa de una manera amena.

Una de las ventajas de la lúdica es que estudiante a la vez que aprende de manera fácil logra también desarrollar su creatividad e incrementar su seguridad y autoestima frente a los estudios principalmente en la matemática.

Objetivo

Una herramienta para el maestro con la cual incrementará al estudiante de los conocimientos y destrezas matemática en concreto en las nociones de la multiplicación aumentando de esta manera la capacidad de disfrutar cada momento educativo de la multiplicación.



Ilustración 28 Objetivo de propuesta

Actividad N 1

Tema: Agrupación

Objetivo: Aplicar la multiplicación en ejercicios sencillos que se encuentran relacionados con la suma.

Dinámica: Ronda Agua de limón

Recursos:

- Docente guía
- Estudiantes
- Espacio escolar

Desarrollo de la actividad:

Para iniciar la clase jugaremos una ronda llamada Agua se limón: Primero nos organizamos formando un círculo y girando decimos: Agua de limón vamos a jugar el que quede solo sólo quedará ¡hoy! y se repite nuevamente girando en la dirección contraria, luego decimos un número pequeño como el 2, 3, 4,5, 6, 7, 8, 9 y hacemos que los niños vayan formando pequeños grupos con estas cantidades, seguimos cantando y diciendo otros números que sean múltiplos del primero que decimos y así continuamos escogiendo otros números para ir formando otros grupos de números, (así indagaremos los saberes previos del estudiante).



Ilustración 29 actividad 1

Evaluación:

Cuando terminemos la ronda escogemos los números que dijimos y empezamos a adicionar la cantidad inicial del número que elegimos. Ejemplo: $2+0$, $2+2$, $2+2+2$, $2+2+2+2$

Preguntamos:

¿Cuál es el valor de la suma en cada caso?

¿Cuántas veces se repite el número?

¿Con qué otra operación podemos encontrar más fácilmente el resultado?

Nos dirigimos a los estudiantes y damos el siguiente concepto:

“Cuando sumamos números iguales, podemos reemplazar la suma por una multiplicación”.

Actividad N 2

Tema: Introducción a la multiplicación

Objetivo: Conceptualizar la multiplicación como una suma abreviada a la vez que se desarrolla la atención y concentración.

Dinámica: Llena las fundas

Recursos:

- Fotocopia de la silueta con fundas
- Docente guía
- Estudiantes
- Espacio escolar

Desarrollo de la actividad:

1. El maestro al leer el problema. Ejemplo: El señor carga una funda con 5 manzanas en una mano y en la otra lleva otra funda con 5 manzanas.
2. El jugador deberá dibujar los objetos dentro de las fundas del gráfico según el problema que menciona el maestro
3. Cada jugador después de graficar debe de llenar la ficha y decir el número de objetos que lleva en la funda el dibujo.
4. Se puede añadir más gráficos del señor para introducir más tablas de multiplicar
5. También se le puede añadir un tiempo reglamentario para hacer el juego más dinámico.



Ilustración 30 actividad 2

_____ veces _____ es _____

_____ x _____ = _____



Evaluación:

_____ veces _____ es _____

_____ x _____ = _____

Se dejará a un lado al señor de la silueta

Se comenzará a decir los problemas sencillos pero el estudiante solo llenara la ficha.

Para saber si el estudiante realmente interiorizó el concepto de que la multiplicación es una suma abreviada.

Actividad N 3

Tema: Sumas abreviadas

Objetivo: Localizar la serie numérica al saltar en dos en dos y luego aumentar asociando la serie con la multiplicación.

Dinámica: Saltando aprendo

Recursos:

- Cuadrados de colores (opcional) del tamaño A4 dibujados en ellos desde el numero 1 hasta donde se desee.
- Estudiantes.
- Pasillo de la escuela.

Desarrollo de la actividad:

En el pasillo se colocaran los niños saltaran sobre los cuadrados numéricos de colores de manera ordenada.

Se le pide al niño que salte de 2 en 2, de 3 en 3 etc.

Los valores numéricos están presentes y tienen el soporte gráfico para entender la progresión numérica y el acto de saltar.

Contar por los cuadrados a partir del anterior es decir al saltar en dos en dos asociara la tabla del 2 y luego en 3 en 3 para entender la tabla del tres.

Evaluación:

El maestro solo dirá 3×4 y el estudiante saltara 4 veces de tres en tres.



Ilustración 31 actividad 3

Actividad N 4

Tema: Juego de mesa de tapillas

Objetivo: Fomentar el aprendizaje de las tablas de mediante la manipulación de tapilla, su asociación de colores y la seriación.

Dinámica: Con tapillas

Recursos:

- Fichas con las tablas de multiplicar sin las respuestas.
- Tapillas de colores asociar las respuestas de las tablas (productos) según el color.
- Docentes
- Estudiantes.
- Espacio escolar.

Desarrollo de la actividad:

Mediante pequeñas fichas colocar las respuestas con las tapillas de colores es decir asociar el color rojo con la tabla del dos. Las tapillas amarillas con él la tabla del 3, las tapillas verdes con la tabla del cuatro, las tapillas blancas con la tabla del 5

Se puede usar más colores pintando las tapillas.

Colocar las fichas de multiplicar en columnas primero de forma ordenada.

Colocar en una fundita las tapillas separadas en colores es decir en una fundita las tapillas de color rojo, a medida que avance el niño se mezcla las tapillas.

A medida que coloca las tapillas en su respectivo lugar se tiene que dar a notar que tiene relación con la actividad NÚMERO 6.

Asociar los colores con las tablas y seriación.

Tabla del 2		Tabla del 3		Tabla del 4		Tabla del 5	
2×0	0	3×0	0	4×0	0	5×0	0
2×1	2	3×1	3	4×1	4	5×1	5
2×2	4	3×2	6	4×2	8	5×2	10
2×3	6	3×3	9	4×3	12	5×3	15
2×4	8	3×4	12	4×4	16	5×4	20
2×5	10	3×5	15	4×5	20	5×5	25
2×6	12	3×6	18	4×6	24	5×6	30
2×7	14	3×7	21	4×7	28	5×7	35
2×8	16	3×8	24	4×8	32	5×8	40
2×9	18	3×9	27	4×9	36	5×9	45
2×10	20	3×10	30	4×10	40	5×10	50

Ilustración 32 actividad 4

Evaluación:

Cambiar las fichas de lugar y que estudiante busque la tapilla que corresponde.

Actividad N 5

Tema: Multiplicar con legos

Objetivo: Profundizar el sentido numérico diseñando modelos geométricos para comprensión de la multiplicación.

Dinámica: Construimos cajas de legos

Recursos:

- Piezas de Lego de 1 x 1 en colores variados
- Piezas de lego de 1 x otra dimensión en un sólo color.
- Estudiantes
- Espacio escolar

Desarrollo de la actividad:

Se coloca en cada mesa los legos para que los niños escojan que cantidad van a realizar.

El maestro pedirá que **construyan cajas de 8, 15, 24 y 30**. Se les dice a los niños que las cajas tienen que tener forma de rectángulos y cuadrados pero ellos pueden diseñar las dimensiones. Por ejemplo: Construir una caja de 8 Legos, el estudiante eligió construir un rectángulo de base 4 y altura 2, es decir de 4×2 .

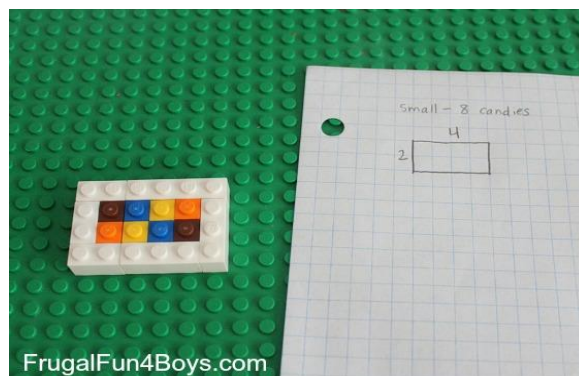


Ilustración 33 actividad 5

Evaluación:

A medida que proponamos números que son resultado de multiplicar números más grandes la dificultad es mayor. También podemos animar a los niños a realizar diferentes cajas de legos.

Actividad N 6

Tema: Cálculo de operaciones

Objetivo: Desarrollar la capacidad de cálculo operativo rápido de las operaciones, además desarrolla atención y concentración.

Dinámica: Tenga Matemático

Recursos:

- Tenga
- Dados
- Docente guía
- Estudiantes
- Espacio escolar

Desarrollo de la actividad:

1. Cada jugador tira un dado, el que saca el mayor valor es el que empieza el juego.
2. Este juego consta de cuatro dados, enumerados cada cara. El que empieza el juego tira los cuatro dados y suma, multiplica o divide dependiendo del acuerdo del grupo, obteniendo un resultado.
3. Este resultado se busca en la torre de Jenga y al encontrarla, saca con mucho cuidado la pieza que corresponde al resultado de la operación.
4. Luego continúa el segundo jugador y así sucesivamente, de esta manera la torre del Jenga se va quedando con espacios vacíos.
5. Pierde el jugador que al sacar la pieza de un resultado derriba la torre.



Ilustración 34 actividad 6

Evaluación:

El maestro dirá una multiplicación y el estudiante buscare en la torre la respuesta.

Actividad N 7

Tema: Multiplicar con regletas

Objetivo: Profundizar en la operación de multiplicación usando un modelo lineal usando un modelo bidimensional.

Dinámica: Con las regletas compito y multiplico

Recursos:

- Tiras de fómix de color rojo, verde y blanco
- Estudiantes (en parejas)
- Espacio escolar

Desarrollo de la actividad:

Para iniciar colocaremos a los estudiantes en parejas.

Les daremos a los alumnos 5 tiras de fómix de color rojo y unas 10 de verde y muchas de color blanco. Cada una de 4 cm de largo

El maestro dirán con voz clara una multiplicación sencilla multiplicar 3 X 2 que leemos 3 veces 2.

El maestro dará el primer paso se colocará una tira roja y escribirán en ella el número 3 (el primer factor), luego una tira verde escribirán en ella el número 2 (el segundo factor) colocaran una a lado de la roja formando una L.

Dentro de la L se agruparan las tiras blancas en tres grupos de dos según la multiplicación en este caso el total son 6 tiras blancas.

Quien tenga el resultado correcto ganara la ronda. Siempre tomando en cuenta la sana competencia.

Evaluación:

Cuando terminemos la competencia se realizará la multiplicación en las fichas de la actividad 2

Se dará una multiplicación sencilla y los estudiantes la resolverán en las fichas.

$$\begin{array}{ccccccc} \text{-----} & \text{veces} & \text{-----} & \text{es} & \text{-----} \\ \\ \text{-----} & \times & \text{-----} & = & \text{-----} \end{array}$$

Actividad N 8

Tema: juego de mesa

Objetivo: Practicar las tablas de multiplicar

Dinámica: Tablero mágico

Recursos:

- Cartulina para hacer un tablero.
- Cartulina de varios colores para hacer las cartas de las multiplicaciones
- Velcro para pegar las cartas
- Docente guía
- Estudiantes
- Espacio escolar

Desarrollo de la actividad:

Primeramente el maestro tiene que crear el tablero del juego y las tarjetas con las multiplicaciones y los resultados correspondientes.

Pueden hacer todas las tablas de multiplicar o sólo aquellas con la que estén trabajando ahora mismo.

Se puede utilizar esta actividad de dos formas diferentes para aprender las multiplicaciones:

Actividad 1

Para empezar a practicar una tabla en concreto lo que puedes hacer es pegar en el tablero todas las multiplicaciones de la tabla que quieres practicar y darles a ellos los resultados, que tendrán que pegar en el lugar correspondiente.

Actividad 2

En el tablero pega solamente las tarjetas con las soluciones y ellos tendrán que enganchar la multiplicación correspondiente a cada resultado.

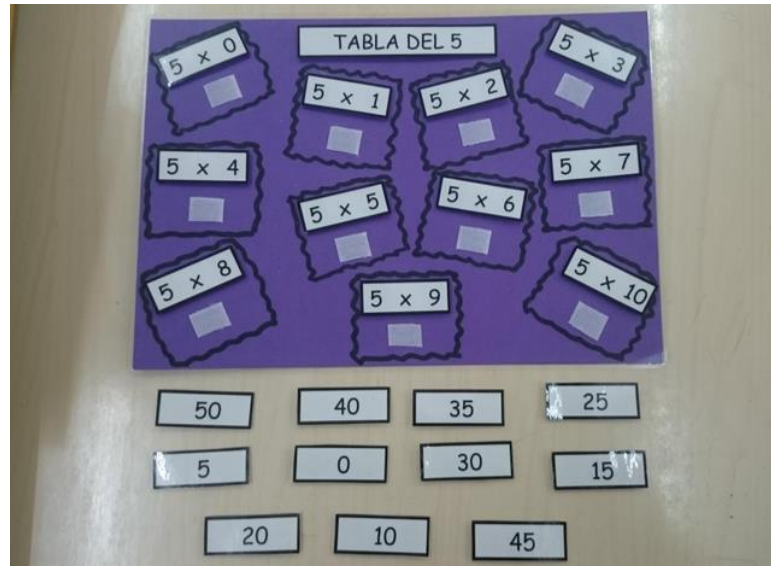


Ilustración 35 actividad 8

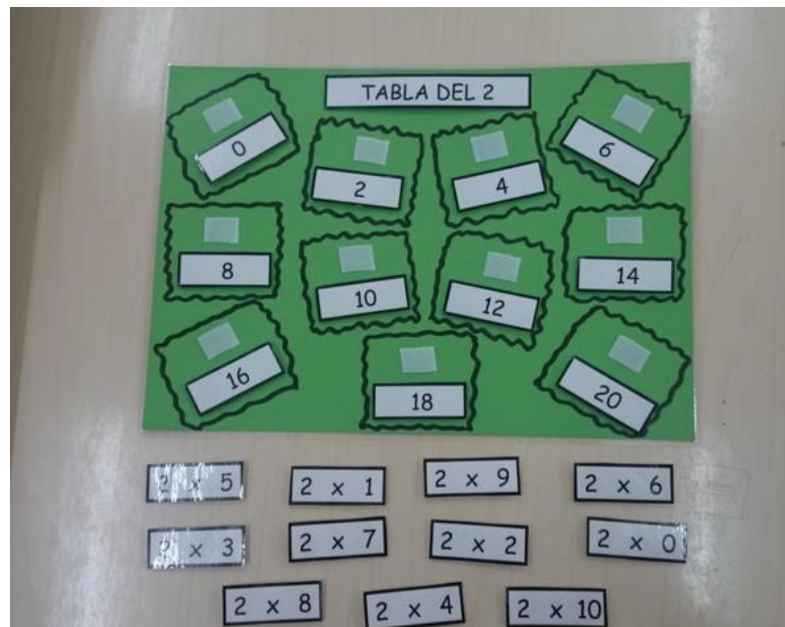


Ilustración 36 actividad 8

Evaluación:

Cuando ya tengan un poco de destreza con las multiplicaciones y los resultados, puedes hacer el juego al revés

Actividad N 9

Tema: Multiplicando con la rayuela.

Objetivo: Aprender las multiplicaciones y mejorar el equilibrio y coordinación.

Dinámica: Salta que salta en la rayuela

Recursos:

- Tiza
- Piedras
- Docente guía
- Estudiantes
- Patio de cemento

Desarrollo de la actividad:

1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cuadrados con multiplicaciones que estén aprendiendo los niños en clases.

2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás de la primera cantidad, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando en 1 pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar a la última multiplicación y volver a la casilla de salida.

4. Si el niño pierde el equilibrio o no contesta correctamente el resultado de la multiplicación en la que se encuentra, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

Se necesitara una rayuela para cada tabla de multiplicar.

Cada rayuela contendrá solamente las 10 o 12 multiplicaciones de una tabla.

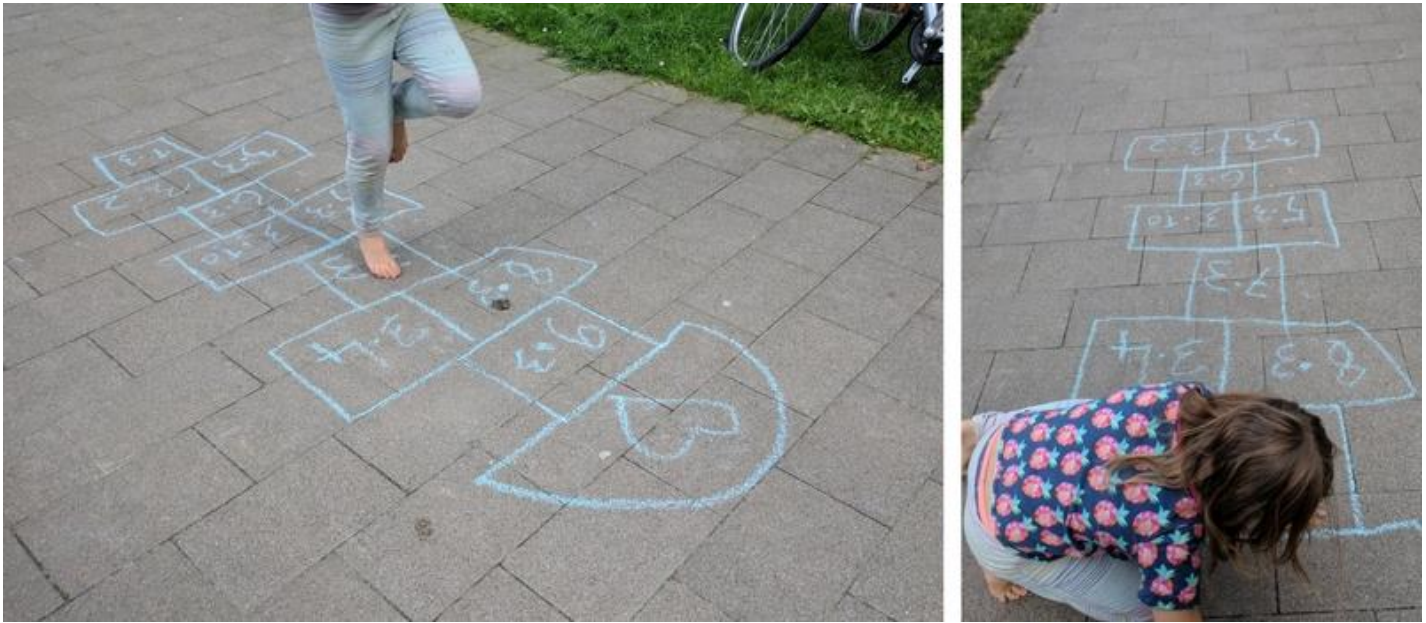


Ilustración 37 actividad 9

Evaluación:

Los niños se pueden ir turnando de tal manera que todos tendrán que pasar por todas las rayuelas.

IMPACTO

En esta guía de actividades los estudiantes serán capaces de interiorizar de una manera rápida y divertida las tablas de multiplicar ser más independiente, eficiente en realizar tus tareas de matemática, en esta guía están actividades basadas en la lúdica el cual es un método eficaz para desarrollar cual tipo de destrezas.

BENEFICIO

La guía de actividades aquí presente tiene como finalidad ser una herramienta útil para el docente ya que tiene el beneficio acrecentar los conocimientos matemáticos específicamente la multiplicación.

De una manera dinámica, activa y sagaz las nociones de la multiplicación estarán bien cimentadas.

RESULTADO

Los estudiantes de tercero de básica una vez aplicada las actividades de esta guía son capaces de desarrollar sus tareas de matemática fácil y sin crear en ellos sentimientos negativos a la matemática.

Realizan sus tareas de matemática de una manera ágil y disfrutan de cada momento de las resoluciones de ejercicios de multiplicación.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Se logra determinar que la lúdica ayuda a desarrollar destrezas matemáticas e influye de una manera positiva en el desempeño académico.
- Algunos docentes desconocen sobre las actividades lúdicas que se pueden aplicar en las nociones de la multiplicación.
- Esta Guía de actividades fomenta en los estudiantes de tercero A, B, C, D. a involucrarse de una manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo del proceso educativo algo ameno y dinámico.
- La presente guía a su vez que enseña con creatividad también fomenta directamente el trabajo y cooperación grupal en distintos niveles y creando en ellos la sana competencia y colaboración.
- La lúdica dentro de la escuela y el hogar ayuda a desarrollar La guía contiene un variado banco de juegos con didácticas para ser implementados por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje para motivar y reforzar lo aprendido.

RECOMENDACIONES

- Se aconseja a los padres y docentes utilizar la lúdica en actividades académicas de los niños para un correcto desarrollo.
- Aconsejable utilizar la guía de actividades para dar a conocer las novedades beneficiosas de la lúdica y sus usos en la educación sin importar que materia o edad sea la lúdica es una herramienta vital en la educación.
- Ayudar a los estudiantes de la Unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil que presentan dificultades en el aprendizaje de las nociones de multiplicación para que pueden ser aprendidas de manera fácil y divertida mediante la lúdica.
- Las maestras deben de aplicar actividades lúdicas de manera diaria ya que son una estrategia necesaria y útil para el aprendizaje de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

Artículos en internet

- 1 En artículo pensamiento numérico del preescolar a la educación básica (elaborado el 02/julio/2013)
- 2 <https://es.slideshare.net/andreagelves/actividades-para-estimular-el-pensamiento-numerico>
- 3 Elaborado por Natalia Duca, 2008, el juego en el nivel inicial <http://maria-auxiliadora.idoneos.com/cache/>
- 4 <http://funes.uniandes.edu.co/933/1/1Cursos.pdf>
- 5 Sandra Liliana Castañeda. Y luz magnolia Mateus Perdomo (2011). Universidad de la amazonia, trabajo de grado de la lúdica y resolución de problemas, recuperado el 04 de octubre de 2014 <http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/26.+LA+L%C3%9ADICA+EN+EL+APRENDIZAJE+Y+FORTALECIMIENTO+DEL+PENSAMIENTO+NUM%C3%89RICO%3B+UNA+TAREA+DIVERTIDA+EN+EL+GRADO+PRIMERO.pdf>.
- 6 <http://www.saberia.com/cuales-son-los-pasos-del-metodo-cientifico/>
- 7 Gilberto obanda zapata. Norma I. Vásquez lasprilla (pensamiento numérico del preescolar a la educación básica, recuperado el 06 de noviembre de 2014. <http://funes.uniandes.edu.co/933/1/1Cursos.pdf>.
- 8 Elenio Loayza Aguilar. Y Carmen Elena carbonal (2006). Escuela de posgrado facultad de educación “proyecto de tesis”. Recuperado 26 de junio de 2015 de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=137578>.

Marco teórico
Artículos en internet

1. http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://ec.europa.eu/competition/consumers/what_es.html&num=1&strip=0&vwsr=0
2. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>
3. <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n2/v42n2a08.pdf>
4. http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://academicos.iems.edu.mx/cired/docs/tg/macroacademiaquimica/Competencias%2520educativas.aprendizajegenuino_FeitoAlonso.pdf
5. <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-103987.html>
6. GONZÁLEZ Alcantud, J A. TractatusLuderum 2010.
7. LOMELLI Rosario 2010.
8. (6 Ibid., p129)
9. <https://utopiainfantil.com/2011/10/06/el-desarrollo-sensorial-del-nino/>
10. Minerva Torres, Carmen El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2010, pp. 289-296
<http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
11. (AUSUBEL, D. J. y otros 1982)
12. Caneo, M... El juego y la enseñanza de la Matemáticas 1987(Citado por MINERVA, Torres Carmen 2010)
<http://normalistas-lasmatematicasyeljuego.blogspot.com/>
13. 11 Ibic, P 130 12 GADALMES y Cols. (1.999). Citado por PUYOL. Zanini María Eugenia, Aprender jugando. 2011. P 5

14. <http://matematicaentushuellas.blogspot.com>
15. (Pérez Porto y María Merino. 2012). <https://definicion.de/habilidad/>
16. Sequera, E. (2007)
<https://cuestionesmatematicas.wordpress.com/2014/12/03/las-matematicas-y-la-creatividad/>
17. (Tesis doctorales 2010) <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2010/mfv/Las%20habilidades%20matematica.htm>
18. Memoria (Ángel Alsina i Pastells, 2001)
<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4730/aap1de2.pdf?sequence=1>

Marco conceptual

Articulos en internet

<http://definicion.de/razonamiento/>

<https://www.definicionabc.com/?s=ejercitacion>

<http://www.utadeo.edu.co/es/link/maestria-en-modelado-y-simulacion-mms/26106/layout-1/que-es-modelado-y-simulacion-ms>

<https://www.promonegocios.net/comunicacion/definicion-comunicacion.html>

http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0029/File/Objetos_Didacticos/TPEmp leabilidad/modulo6/Recursos_conceptuales_RESOLUCION_PROBLEMAS_%20APLICAR_ALTERNATIVAS_DE_SOLUCION.pdf

http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html

<https://www.definicionabc.com/general/aprendizaje.php>

<https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

<http://deconceptos.com/matematica/multiplicacion>

<https://sites.google.com/site/psicoinforma05/rendimiento-escolar/definicion>

https://www.ecured.cu/Pensamiento_abstracto

<http://definicion.de/pensamiento-logico/>

Extractos del libro METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION
HOLISTICA (Autora: Jacqueline Hurtado de Barrera. SYPAL. Caracas, 2000)

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, MSc. ROSALVA EDITH ARAGUNDI RODRIGUEZ Es, con cédula de ciudadanía 0913309878, en respuesta a la solicitud realizada por los egresados

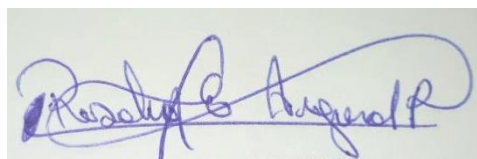
Alba Paola Lozano Vera

Carlos Andrés Ortega Santillán

De la Carrera de Educación Mención Psicopedagogía, Facultad de Educación de la Universidad LAICA VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

“La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil período 2017-2018.”

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Rosalva Edith Aragundi Rodriguez

C.C. No. 0913309878

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: MSc. Rosalva Edith Aragundi Rodriguez

Nivel académico o grado: Magister en Educación Superior

Experiencia docente: 24 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: “La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil período 2017-2018.”, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

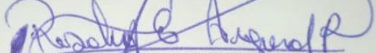
1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 10

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado:

El tema propuesto es indicado para la sociedad actual.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.



C.C No. **0913309878**

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, MSc. Nury Gisela Sánchez Mendieta, con C.I 0914038591. , en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

Alba Paola Lozano Vera

Carlos Andrés Ortega Santillán

De la Carrera de Educación Mención Psicopedagogía, Facultad de Educación de la Universidad LAICA VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

“La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil período 2017-2018.”

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Nury Gisela Sánchez Mendieta

C.C. No. 0914038591

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: MSc Nury Gisela Sánchez Mendieta

Nivel académico o grado: Magister en Educación Superior

Experiencia docente: 20 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: “La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil período 2017-2018.”, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

Expresar algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

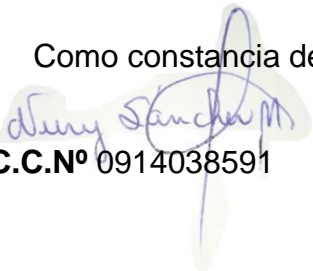
1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 10

Expresar algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado:

El tema propuesto es idóneo ante los requerimientos de la pedagogía moderna.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos.


C.C.Nº 0914038591

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, MSc. Patricia Jacqueline Muñoz Verdezoto, con C.I. 0908946232, en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

Alba Paola Lozano Vera

Carlos Andrés Ortega Santillán

De la Carrera de Educación Mención Psicopedagogía, Facultad de Educación de la Universidad LAICA VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

“La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil período 2017-2018.”

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



MSc. Patricia Jacqueline Muñoz Verdezoto

C.C.Nº 0908946232

GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: MSc. Patricia Jacqueline Muñoz Verdezoto

Nivel académico o grado: Magister en Educación Superior

Experiencia docente: 24 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: “La lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad Educativa San José La Salle de Guayaquil período 2017-2018.” le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente. La propuesta se nombra:

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 10

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado:

Se considera que el tema propuesto cumple con los requerimientos pedagógicos.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos



C.C. Nº 0908946232

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO: LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE LA MULTIPLICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ LA SALLE DE GUAYAQUIL PERÍODO 2017-2018.		
AUTOR/ES: Alba Paola Lozano Vera Carlos Andrés Ortega Santillán	TUTOR Dra. Dora Franco	REVISORES:
INSTITUCIÓN: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	FACULTAD: Educación	
CARRERA: Ciencias de la Educación mención Psicopedagogía		
FECHA DE PULICACIÓN: 2018	NO. DE PÁGS: 132	
ÁREAS TEMÁTICAS: Estrategias Lúdicas		
PALABRAS CLAVES: Lúdica, multiplicaciones, rendimiento académico.		
RESUMEN El motivo para desarrollar este proyecto de investigación que tiene como tema la lúdica en el aprendizaje de las nociones de la multiplicación y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de básica de la unidad educativa San José la Salle de Guayaquil, se basa en el juego como estrategia para el aprendizaje de las nociones de la multiplicación, y de esta forma fortalecer los conocimientos mediante actividades lúdicas, para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de tercer año de educación general básica. Para conocer a fondo la problemática se usó como instrumento la encuesta a los docentes, estudiantes y padres de familia acerca de los métodos del proceso de enseñanza aprendizaje de las multiplicaciones que son impartidos en la institución educativa. La propuesta tiene como objetivo diseñar una herramienta para el docente, con actividades lúdicas innovadoras y divertidas las que permiten que el niño adquiera nuevos conocimientos por medio de juegos matemáticos, logrando así un aprendizaje significativo en las multiplicaciones y acrecentar su rendimiento académico en las matemáticas.		
N° DE REGISTRO(en base de datos):	N° DE CLASIFICACIÓN:	
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTORES/ES:	Teléfono: 0982838851 0996683371 0984886578	E-mail: carlosortega_1985@outlook.es albaplozano@hotmail.com dorita_fran@msn.com
CONTACTO EN LA INSTITUCION:	Nombre: José Martín Maldonado Morán	
	Teléfono: 2596-500 ext. 219	
	E- mail: jmaldonadomo@ulvr.edu.ec	

Urkund Analysis Result

Analysed Document: FINAL ALBA-CARLOS urkund.docx (D33912404)
Submitted: 12/17/2017 10:47:00 PM
Submitted By: carlosortega_1985@outlook.es
Significance: 3 %

Sources included in the report:

TESIS ELIANA ONOFRE NAZARENO Y JOHANNA TORRES NAZARENO ACTUA.doc (D14318645)
VERÓNICA.docx (D14128469)
IF-T-SB-0029.docx (D25978358)
<https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>
<http://definicion.de/pensamiento-logico/>
<http://funes.uniandes.edu.co/933/1/1Cursos.pdf>
<http://www.saberia.com/cuales-son-los-pasos-del-metodo-cientifico/>
http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://academicos.iems.edu.mx/cired/docs/tg/macroacademiaquimica/Competencias%252520educativas.aprendizajegenuino_FeitoAlonso.pdf
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-103987.html>
<http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
<http://normalistas-lasmaticasyeljuego.blogspot.com/>
<https://cuestionesmatematicas.wordpress.com/2014/12/03/las-matematicas-y-la-creatividad/>

Instances where selected sources appear:

27

