



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

EL JUEGO COMO RECURSO DE ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORES:

POZO TORRES STEVEN JAVIER

BAQUERIZO DEL PEZO SANDY PATRICIA

TUTOR:

MS.c. ALFREDO CARRERA QUIMÍ

LA LIBERTAD, JUNIO DEL 2024

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

EL JUEGO COMO RECURSO DE ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORES:

POZO TORRES STEVEN JAVIER
BAQUERIZO DEL PEZO SANDY PATRICIA

TUTOR:

MS.c. ALFREDO CARRERA QUIMÍ

LA LIBERTAD, JUNIO DEL 2024

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, **“El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de matemática ”**, elaborado por **Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia y Pozo Torres Steven Javier**, estudiante (s) de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado (a/os/as) en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



MSC. Alfredo Carrera Quimi

C.I. 0915229470

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de matemática**”, elaborado por **Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia** y **Pozo Torres Steven Javier**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado (a/os/as) en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,

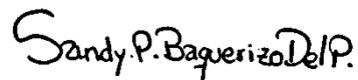


DRA. Karen Moreno Chóez
C.I.0917292278
DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, **BAQUERIZO DEL PEZO SANDY PATRICIA**, portador de la cédula N° 0928129493, estudiante de la **Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica**, en calidad de autor del trabajo de investigación, **EL JUEGO COMO RECURSO DE ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA**, me permito declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo de investigación es de mi propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



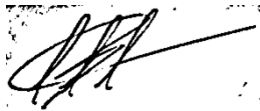
Sandy Patricia Baquerizo Del Pezo

C.I 0928129493

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, **POZO TORRES STEVEN JAVIER**, portador de la cédula N° 240002511-6, estudiante de la **Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica**, en calidad de autor del trabajo de investigación, **EL JUEGO COMO RECURSO DE ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA**, me permito declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo de investigación es de mi propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente



Steven Javier Pozo Torres

C.I 240002511-6

TRIBUNAL DE GRADO



PhD. Aníbal Puya Lino

DIRECTOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA



M.Sc. Javier García

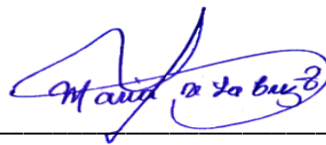
DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR



M.Sc. Alfredo Carrera Quimi
DOCENTE TUTOR



DRA. Karen Moreno Chóez
DOCENTE ESPECIALISTA



M.Sc. María De la Cruz Tigrero
ASISTENTE ADMINISTRATIVA

AGRADECIMIENTO

Pozo Torres Steven Javier

A Dios por derramar bendiciones, salud y vida, gracias por ser esa luz que guio esta travesía universitaria y brindarme las fuerzas necesarias para superar cualquier obstáculo y de esta forma terminar de la mejor manera mis estudios.

A mi familia, por haberme brindado su apoyo y motivación en todo momento, confiando siempre en mi capacidad intelectual, gracias a esto he tenido un crecimiento en mi formación académica y así poder conseguir la meta de mis sueños.

A mis amigos, por su amistad, apoyo e inspiración que me brindaron en toda esta travesía de estudio, gracias por compartir diferentes momentos de felicidad, entretenimiento, pasatiempos, y tristeza en la universidad.

Al MSc. Alfredo Carrera Quimí, por su constante guía, apoyo y paciencia que tuvo en todo este proceso de la tesis.

Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia

Quiero agradecer principalmente a **Dios**, por darme fuerzas para seguir adelante, por guiarme en cada paso, darme sabiduría e inteligencia para mejorar día a día y culminar una etapa más en mi formación académica.

Un agradecimiento especial a mi **familia**, por su amor incondicional y su constante aliento, por inculcarme el valor del esfuerzo y la perseverancia.

A mis **amigos** no puedo dejar de agradecerles por su apoyo y constancia día a día, por compartir horas de estudio. Gracias por estar siempre allí.

Finalmente quiero agradecer a mi tutor de tesis **MS.c Alfredo Carrera Quimí** por su tiempo y dedicación. Por compartir sus conocimientos, orientaciones, experiencias y motivación en el desarrollo de mi investigación.

DEDICATORIA

Pozo Torres Steven Javier

Con mucha felicidad, dedico este trabajo de titulación a las personas que me han acompañado en todo este proceso, esta dedicatoria es un pequeño tributo a su importante apoyo.

A mi hermosa mamá, por ser la persona que asumió el rol de padre, me brindo su amor ilimitado. Gracias a su apoyo incondicional, sus consejos, palabras de motivación y sacrificio diario han sido ese impulso para no rendirme nunca y lograr todos mis objetivos. Gracias por fortalecer mis capacidades cuando yo dudaba de mí mismo, aprendí a valorar siempre las cosas pequeñas, y en honor a usted continúo educándome y esforzándome para lograr mis sueños. Te amo con todo mi corazón.

En homenaje a mi padre, quien por circunstancia de la vida ya no vive físicamente con nosotros, pero los recuerdos viven en mi corazón y mente. Gracias por inculcarme buenos valores y enseñanzas que han sido esa guía para alcanzar este logro muy importante en mi vida, aunque no estes aquí para celebrar esta meta es un homenaje para ti papá. Gracias por todo, te extraño infinitamente y te llevare siempre en lo más profundo de mi corazón.

A mi hermano, por siempre apoyarme y brindarme tu compañía, fuiste de gran ayuda para poder aplicar todo lo aprendido y seguir nutriendo mis conocimientos.

A mi querida esposa, por brindarme su amor, confianza, paciencia, comprensión y por creer en mí, gracias por el apoyo infinito en todo este proceso y por estar en mis momentos de alegrías, tristezas, dudas y cansancios.

A mi hijo, por ser el motor que me motiva a luchar por mis sueños con el deseo de ser ese ejemplo que te inspire a lograr tus objetivos de vida con empeño, dedicación y firmeza. Quiero que sepas que todo es posible cuando se trabaja con humildad, esfuerzo y dedicación.

Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia

A mis **padres Milton y Margarita** quienes me enseñaron a luchar para alcanzar mis metas, por el amor que me han dado, por enseñarme a creer en mí, a pesar de que ya había formado mi familia me siguieron apoyando y motivando a seguir hacia adelante en mi formación académica.

A mis **hermanos Luis y Stalin** por brindarme su apoyo incondicional, espero les sirva de ejemplo para que sigan adelante y también puedan culminar su carrera profesional.

A mi amado **esposo Kleber Orrala** por su amor, paciencia, perseverancia y darme la oportunidad de culminar esta etapa de mi vida.

A mis queridas **hijas Gabriela y Zury** que son lo mejor de mi vida, la fuerza que me impulsa a seguir adelante. Siempre las llevo en mi corazón.

Finalmente, a la **familia Orrala**, por apoyarme cuando más los necesité, sin su apoyo el camino hubiera sido más arduo, por extender su mano y por el amor brindado cada día.

ÍNDICE GENERAL

CARATULA.....	i
PORTADA.....	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DEL ESPECIALISTA.....	iv
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	v
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	vi
TRIBUNAL DE GRADO.....	vii
AGRADECIMIENTO	viii
Pozo Torres Steven Javier.....	viii
Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia.....	ix
DEDICATORIA.....	x
Pozo Torres Steven Javier.....	x
Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia.....	xi
ÍNDICE GENERAL	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvii
ÍNDICE DE GRÁFICO.....	xviii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xviii
RESUMEN.....	xix
ABSTRACT.....	xx

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento de problema	3
1.3. Formulación y sistematización del problema	5
1.3.1. Pregunta principal	5
1.3.2. Preguntas secundarias	5
1.4. Objetivos de la investigación	5
1.4.1. Objetivo general	5
1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5. Justificación	6
1.6. Alcances, delimitaciones y limitaciones	7
1.6.1. Alcances	7
1.6.2. Delimitaciones	7
1.7. Hipótesis o premisa	8
1.7.1. Variables	8
Variable independiente: El juego	8
Variable dependiente: Aprendizaje significativo	8

CAPITULO II	9
MARCO TEÓRICO	9
2.1. Antecedentes	9
2.1.1. Antecedentes internacionales	9
2.1.2. Antecedentes nacionales	10
2.1.3. Antecedentes locales	12
2.2. Bases teóricas	14
2.2.1. Definición del juego	14
2.2.2. Importancia del juego	15
2.2.3. Tipos de juego	15
2.2.4. El juego en el aprendizaje	16
2.2.5. El juego como recurso de enseñanza	17
2.2.6. Etapas del aprendizaje en matemática	17
2.2.6.1. Etapa de elaboración:	17
2.2.6.2. Etapa de enunciación:	17
2.2.6.3. Etapa de concretización:	17
2.2.6.4. Etapa de abstracción:	17
2.2.7. Definición de matemática	18
2.2.8. Enseñanza-Aprendizaje de matemática	18

2.2.9. Estrategia de enseñanza	19
2.2.10. Definición de aprendizaje.....	20
2.2.11. Aprendizaje Significativo	20
2.2.12. El juego y su relación con la matemática.....	20
2.2.13. Operacionalización de las variables.....	21
CAPÍTULO III.....	23
MARCO METODOLÓGICO	23
3.1. Tipo y diseño de investigación	23
3.2. Enfoque de investigación.....	23
3.2.1. Enfoque cuantitativo.....	23
3.3. Modalidad de la investigación.....	23
3.4. Tipo de investigación	24
3.4.1. Investigación bibliográfica	24
3.4.2. Investigación exploratoria.....	24
3.4. Diseño de investigación.....	24
3.4.1. Diseño no experimental	24
3.5. Universo, población y muestra.....	25
3.5.1. Población.....	25
3.5.2. Muestra	25

3.6. Técnicas de recolección de información	26
3.6.1. Encuesta - cuestionario	26
3.6.2. Entrevista	26
3.7. Instrumentos de recolección de información	26
3.8. Técnicas de interpretación de información	27
CAPÍTULO IV	28
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	28
4.1. Análisis de encuesta realizada a los estudiantes	28
4.2. Análisis de entrevista realizada al docente	38
4.3. Análisis general	43
4.3.1. Encuesta	43
4.3.2. Entrevista	43
4.4. Discusión de resultados	44
CAPÍTULO V	45
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45
5.1. Conclusiones	45
5.2. Recomendaciones	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable independiente: Juego.....	21
Tabla 2 Variable dependiente: Aprendizaje significativo.....	22
Tabla 3 Te gusta trabajar en clases	28
Tabla 4 Utilización de juegos en las clases.....	29
Tabla 5 Implementación de juegos en las clases	30
Tabla 6 Prácticas los juegos.....	31
Tabla 7 Comprensión rápida de los temas	32
Tabla 8 Vida diaria.....	33
Tabla 9 Los juegos son interesante	34
Tabla 10 Participación en clases	35
Tabla 11 Mejora tu aprendizaje	36
Tabla 12 Aprendizaje adquirido.....	37

ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico 1 Te gusta trabajar en las clases.....	28
Gráfico 2 Utilización de juegos en las clases.....	29
Gráfico 3 Implementación de juegos en las clases	30
Gráfico 4 Prácticas los juegos.....	31
Gráfico 5 Comprensión rápida de los temas	32
Gráfico 6 Vida diaria	33
Gráfico 7 Los juegos son interesantes	34
Gráfico 8 Participación en clases.....	35
Gráfico 9 Comprensión de los conceptos matemáticos	36
Gráfico 10 Aprendizaje adquirido	37

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A Certificado antiplagio	52
Anexo B Encuesta a estudiantes	54
Anexo C Entrevista a la docente.....	56
Anexo D Explicación del tema	58
Anexo E Aplicación de la encuesta a los estudiantes	58
Anexo F Aplicación de la entrevista a la docente.....	59
Anexo G Carta dirigida al director de la institución	60
Anexo H Validación de instrumentos	61

RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación titulado “El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de Matemática de los estudiantes de Quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica Hacia Nuevos Horizontes”, cuyo objetivo es Analizar cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta al aprendizaje significativo de matemática. Utilizando un diseño de investigación cuantitativa y cualitativa, se ejecutó una entrevista al docente y una encuesta a los estudiantes de Quinto grado en el área de Matemática para evaluar el impacto del juego como recurso de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo.

Los resultados indican que el juego como recurso de enseñanza fomenta la participación y motivación en los estudiantes por aprender. Facilitando el entendimiento y retención de los contenidos enseñados para resolver problemas o situaciones en la vida real.

Finalmente se concluye que el juego al ser utilizado como recurso de enseñanza no sólo hace que las clases sean divertidas, sino que también aporta a un aprendizaje significativo de los estudiantes y prepararlos para la resolución de problemas tanto educativos como personales.

Palabras Claves: **Juego, recurso, aprendizaje significativo, enseñanza.**

ABSTRACT

The following research work entitled "The game as a teaching resource and significant learning in the subject of Mathematics of the Fifth-grade Students of the Private School of Basic Education Towards New Horizons", whose objective is to Analyze how the game as a function of teaching resource contributes to meaningful mathematics learning. Using a quantitative and qualitative research design, an interview with the teacher and a survey with Fifth-grade students in the area of Mathematics were carried out to evaluate the impact of the game as a teaching resource to achieve meaningful learning.

The results indicate that the game as a teaching resource promotes participation and motivation in students to learn. Facilitating the understanding and retention of the contents taught to solve problems or situations in real life.

Finally, it is concluded that the game, when used as a teaching resource, not only makes classes fun but also contributes to significant learning for students and prepares them to solve both educational and personal problems.

Keywords: Game, resource, meaningful learning, teaching.

INTRODUCCIÓN

En las instituciones educativas la educación es lo primordial de quienes enseñan, es por eso, que buscan diferentes recursos para poder enseñar y marcar un aprendizaje significativo en los estudiantes, esta investigación plantea el juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en el área de Matemática de los estudiantes de Quinto grado de la Escuela Particular “Hacia Nuevos Horizontes”. Desde la comunidad de Valdivia, dentro de la parroquia Manglaralto perteneciente a la provincia de Santa Elena, en el periodo académico 2024-2025.

Nuestra investigación tiene el principal objetivo analizar cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta al aprendizaje significativo de matemática en los estudiantes de quinto grado, puesto a que es evidente que los conocimientos adquiridos de esta asignatura aportan y ayudan a resolver problemas tanto académico como en la vida diaria. Desde aquí nace la idea de implementar el juego como recurso de enseñanza que aporten al desarrollo de un aprendizaje significativo que deben tener los estudiantes.

De igual manera, para aprobar la información de esta investigación se usará dos enfoques de investigación que serán de suma importancia para recolectar la información necesaria que direccionen a buscar posibles soluciones a la problemática establecida. En el enfoque cuantitativo se llevará a cabo una encuesta dirigida a los estudiantes de Quinto grado donde vamos a poder evidenciar si el docente hace uso del juego como recurso de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo, a su vez, en el enfoque cualitativo se realizará una entrevista a la docente del área de matemática del mismo curso donde vamos a conocer si hace uso de los juegos como recurso de enseñanza.

La investigación se divide en cuatro capítulos detalladamente:

CAPÍTULO I.- En este capítulo encontraremos el planteamiento del problema que será investigado en la institución educativa, junto con la formulación y sistematización del problema, las interrogantes principales y secundarias, así como los objetivos generales y específicos. Además, se argumenta la justificación y relevancia de la investigación, alcances, delimitaciones y limitaciones.

CAPÍTULO II.- En este capítulo tenemos el marco teórico, los antecedentes internacionales, nacionales y locales que tienen relevancia con la investigación, se definen las bases teóricas. Las variables dependiente e independiente y su operacionalización.

CAPÍTULO III.- Este capítulo se determina la metodología, el enfoque y diseño a utilizar en la investigación, de la misma manera encontraremos las técnicas e instrumentos que se utilizaron para recolectar información de la población y muestra escogida.

CAPÍTULO IV.- En esta sección encontraremos detalladamente los resultados que dieron los instrumentos utilizados como la encuesta y la entrevista ajustándose a la tabulación de datos, posteriormente tendremos el análisis correspondiente de cada pregunta que fueron respondida por los educandos y el educador. Toda esta información se sustenta en las fuentes investigadas y los aportes de los autores estudiados.

CAPITULO V.- Finalmente encontraremos las conclusiones y recomendaciones generadas a través de nuestra investigación.

En conclusión, esperamos que los resultados de esta tesis sea un apoyo para los educadores y educandos de esta institución, facilitando lograr un aprendizaje notable en matemática. El uso del juego motiva a los estudiantes, despertando el interés por aprender de esta asignatura.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de Matemática de los estudiantes de quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”

1.2. Planteamiento de problema

En la enseñanza de la asignatura de Matemática, se ha identificado un problema significativo relacionado con la falta de interés y motivación de los estudiantes, lo cual impacta negativamente en su capacidad para lograr un aprendizaje significativo. Muchos métodos tradicionales se centran en la memorización y la repetición, lo que puede generar una comprensión superficial y temporal de los conceptos matemáticos. Los estudiantes piensan que la asignatura de Matemática es difícil de entender y esto genera que las clases sean percibidas como; cansadas, aburridas, estresantes y en varias ocasiones no le prestan atención, este problema se da porque los docentes actualmente en el siglo XXI siguen impartiendo las clases, utilizando la enseñanza tradicional y es aquí donde podemos adoptar un enfoque distinto mediante la utilización del juego como recurso de enseñanza dentro de las clases de Matemáticas para lograr despertar la curiosidad y el interés por aprender en los estudiantes. Con referencia a lo anterior Bedoya Corrales et al., (2022) en su investigación titulada “FACTORES EMOCIONALES EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS. UNA EXPERIENCIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA” que se llevó a cabo en Medellín, Colombia en 2019 con estudiantes de educación básica elemental de una escuela

de la ciudad, concluyeron que partes de los estudiantes mostraron desinterés o rechazo hacia la matemática y al mismo tiempo descubrieron que los alumnos presentaron actitudes de temor hacia la reacción que toma el docente a la hora de realizar lecciones o pruebas.

Por su parte Alonso Natalia (2021) en su artículo “EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA” nos menciona que a la hora de implementar el juego en las aulas de clase fomenta la adquisición de conocimientos y habilidades en los estudiantes, siendo una actividad esencial para poder indagar y analizar los problemas matemáticos. además, el juego aporta al desarrollo integral de los niños, por lo cual muchos psicólogos de la educación tales como: Piaget y Vygotski, también de la Médica y pedagoga María Montessori y Freinet han llegado a la conclusión que el juego sea utilizado dentro de las aulas como principio metodológico.

Desde nuestro punto de vista recalcamos que al ejecutar juegos dentro de las aulas la clase se vuelve más interesante, al ofrecer otra manera de aprender mediante el juego lleva a un grado mayor de motivación por parte del estudiante en aprender nuevos conocimientos de una manera divertida.

El aprendizaje significativo es de mucha importancia porque ayuda al proceso de los estudiantes donde relaciona el aprendizaje ya adquirido con el nuevo conocimiento donde no se trata solo de memorizar, sino que también relacionarlos, con la finalidad de que el aprendizaje sea más duradero.

Rebeca y Portilla (2021) plantean en su proyecto titulado “EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE” que el aprendizaje significativo se denomina un enfoque que ayuda a mejorar los conocimientos. Estas autoras estudian en su proyecto el aprendizaje significativo y su impacto

que tiene para innovar la enseñanza y mejorar la adquisición de aprendizaje de los estudiantes, su trabajo fue de tipo descriptivo, donde concluyen que el aprendizaje significativo es importante para alcanzar aprendizajes deseados para los alumnos. Estos conocimientos se alcanzan a través de enseñanzas innovadoras.

1.3. Formulación y sistematización del problema

1.3.1. Pregunta principal

¿Cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta en el aprendizaje significativo de Matemática de los estudiantes de quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica Hacia Nuevos Horizontes?

1.3.2. Preguntas secundarias

- ¿Qué características deben tener los juegos al ser utilizados como recurso de enseñanza para que contribuyan en el aprendizaje significativo de Matemática?
- ¿Qué recursos utiliza el docente en la enseñanza de la Matemática de los educandos de Quinto grado?
- ¿Qué impacto tiene el juego en la enseñanza de la Matemática de los alumnos de Quinto grado?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Analizar cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta al aprendizaje significativo de matemática en los estudiantes de Quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”.

1.4.2. Objetivos específicos

- Revisar las características que debe tener el juego al ser utilizado como recurso de

enseñanza de la Matemática para lograr un aprendizaje significativo de los estudiantes.

- Identificar los recursos que está utilizando el docente en el proceso de enseñanza de la Matemática de los educandos de Quinto grado.
- Conocer el impacto que tiene el juego como recurso de enseñanza de la matemática en los alumnos del Quinto grado.

1.5. Justificación

Considerando que la educación es de suma importancia para el desarrollo integral de las personas porque nos permite adquirir nuevas habilidades y destrezas. Es indispensable utilizar diferentes recursos de enseñanzas para que el alumno pueda adquirir todo el conocimiento impartido por el educador; es aquí donde se pretende favorecer un aprendizaje significativo en la asignatura de matemática utilizando el juego en las clases de los estudiantes de Básica Media de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”.

En las instituciones educativas los docentes evidencian un alto porcentaje de estudiantes con bajo rendimiento académico en la asignatura de Matemática, estas falencias pueden existir porque el docente imparte la clase de manera tradicional o por otros factores externos que no permiten al estudiante concentrarse totalmente.

El objetivo del docente siempre es dejar huellas en sus alumnos y para lograrlo es necesario capacitarse con la finalidad de adquirir nuevas habilidades, técnicas y recursos didácticos para que sus clases sean de una manera constructivista y así lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

La intención de este proyecto es ayudar al educador a utilizar el juego en sus clases como recurso de enseñanza para despertar la curiosidad de los estudiantes y así poder desarrollar su

pensamiento.

En la Matemática es importante la utilización del juego como recurso de enseñanza a la hora de impartir la clase para que se vuelva más dinámica y desarrollar la creatividad de los estudiantes, aprender habilidades, destrezas, cualidades y la capacidad de razonar para que pueda responder de una manera adecuada y poder llevar la vida de una manera ordenada.

En la educación es muy importante implementar frecuentemente el juego en el aula de clases en base a las necesidades de cada estudiante y darle solución, de esta manera aprovechar los beneficios que este nos brindan, de igual modo los estudiantes aprenden de forma más interactiva y crece el interés por la asignatura matemáticas.

1.6. Alcances, delimitaciones y limitaciones

1.6.1. Alcances

El siguiente estudio tiene como alcance incentivar al docente a descubrir y utilizar el juego como recurso didáctico a la hora de enseñar Matemática para que lograr despertar ese interés por la asignatura en los estudiantes de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”, y así poder desarrollar habilidades en el aprendizaje significativo que les permitan desenvolverse de cualquier problema del diario vivir implementando los conocimientos adquiridos en las clases impartidas por el docente dentro de la institución.

1.6.2. Delimitaciones

Universo de estudio: Quinto grado.

Unidad de estudio: Quinto grado.

Objeto de estudio: El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la Matemática.

Sujeto del estudio: Docente y estudiantes de Quinto grado.

Enfoque de investigación: Cuantitativa

Limitaciones

En la investigación no fue posible trabajar con una población más extensa debido a que, en las instituciones fiscales donde hay mayor número de estudiantes no tuvimos acceso.

1.7. Hipótesis o premisa

La implementación del juego como recurso de enseñanza permitirá un aprendizaje significativo de los estudiantes en las clases de Matemática, obteniendo un mejor proceso el docente a la hora de enseñar para que los alumnos sientan motivación y ganas de aprender esta asignatura.

1.7.1. Variables

Variable independiente: El juego

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En el siguiente trabajo de investigación realizamos una búsqueda de información científica con el único objetivo de recopilar información que involucren el tema propuesto. Se revisaron múltiples fuentes para poder respaldar y llevar a cabo nuestra investigación.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Soler et al., (2021) en su investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas” nos mencionan que su objetivo fue analizar si el juego es importante utilizarla como estrategia pedagógica dentro del aula de clase para motivar el interés por aprender matemática. El enfoque utilizado fue cualitativo e investigación descriptiva comparativa de esta manera pudimos concluir que los estudiantes despiertan el interés por la asignatura cuando el docente utiliza estrategias motivacionales.

En esta investigación quedó demostrado que los estudiantes despiertan el interés por la matemática desarrollando sus destrezas y aprendizaje para que puedan demostrar sus talentos y capacidades que cada alumno posee.

Por otra parte, Salazar y Valqui (2023) en su tesis titulada “El juego como estrategia para el aprendizaje de la matemática, en niños de 5 años del colegio Adventista Chiclayo, 2023” dan a conocer el tipo de investigación que fue descriptivo explicativo, con un enfoque cuantitativo, utilizaron un test de pregunta que le ayudo a obtener resultados de 39 estudiantes cogiendo como muestra a 20 alumnos de 5 años que lograron alcanzar un 70% de aprendizaje deseado de la matemática esto gracias a la utilización del juego en la clase.

En esta investigación realizada en Perú, se pudo evidenciar que la utilización del juego como recurso didáctico en los estudiantes tiene un potencial alto para el aprendizaje significativo, los instrumentos utilizados y resultados obtenidos garantizaron que el juego no solo se utiliza para divertir a los alumnos, sino que también es un recurso eficaz que ayuda al desarrollo académico de los educandos.

Caballero Calderón (2022) en su investigación “actividades lúdicas para aprender matemática” en esta tesis tuvo como propósito describir la optimización del aprendizaje de la educación primaria en la asignatura de matemática utilizando un método cuantitativo. La población y muestra pertenecían a revistas muy reconocidas. Las herramientas que se utilizaron para la recolección de datos mostraron resultados positivos sobre las actividades lúdicas, mediante estos recursos los alumnos logran adquirir conocimiento de manera significativa que les ayudan a la resolución de problemas en su diario vivir.

Los resultados de la investigación revelan que las actividades lúdicas son efectivas para promover un aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes. Estas actividades permiten que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje, utilizando elementos y situaciones de su entorno cercano como parte de la experiencia educativa. Esto, a su vez, contribuye a mejorar sus habilidades para resolver problemas de la vida cotidiana, ya que aprenden a aplicar conceptos matemáticos en situaciones prácticas y relevantes para ellos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Azuay Menéndez y Pincay Parrales (2019) en su tesis titulada “El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas” este estudio se realizó a estudiantes de tercer a sexto grado de la unidad educativa fiscal Teodoro Wolf

que está ubicada en Manta aplicando la metodología descriptiva utilizando instrumentos y técnicas de investigación que dio como resultado comprobar que los maestros ecuatorianos, aun utilizan la enseñanza de las matemáticas de manera tradicional dejando de lado los recursos didácticos a la hora de impartir la clase y despertar el interés por la matemática.

Este trabajo de titulación nos menciona que el docente a la hora de impartir la clase no utiliza recursos didácticos para despertar el interés en sus estudiantes por la matemática. Por lo que los estudiantes a la hora de escuchar su clase no toman importancia.

De acuerdo con Chacha Ordoñez (2022) en su tesis “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues”, el objetivo es descubrir si al implementar juegos recreativos ayudan al pensamiento lógico matemático para lograr un aprendizaje significativo, en esta investigación se utilizó un enfoque cuantitativo y método descriptivo aplicado a diez estudiantes llegando a la conclusión que al utilizar el juego dentro de las aulas de clases como recurso didáctico es positivo porque ayuda a lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

A través de este estudio se puede demostrar que al utilizar el juego como recurso de enseñanza cambia la manera de enseñar la asignatura, a la hora de comparar la enseñanza de la matemática a través de juego con la enseñanza tradicional, en esta investigación la utilización del juego resalta, también que es importante reconocer el potencial único de cada estudiante y crear oportunidades para que desarrollen sus habilidades y talentos individuales. Al incorporar el juego como una herramienta didáctica, estás fomentando el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, habilidades que son fundamentales en el mundo actual.

Romero Franco (2023) En su tesis titulado “El juego educativo como estrategia lúdica en

el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática en quinto año de Educación Básica. Estudio de caso”. El propósito de su tesis fue que utilicen el juego educativo para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, también definió su principal objetivo que es analizar como los juegos contribuyen en el aprendizaje de los alumnos de quinto grado. Para lograr este objetivo se utilizaron diferentes instrumentos para recopilar información como la observación y la entrevista a dos docentes de esta institución. Utilizo un enfoque cualitativo para explorar las experiencias y relación que tenían alumnos y maestros con el juego, esta metodología revelo información donde se evidenció que no utilizan el juego para enseñar la asignatura antes mencionada. En esta investigación se comprobó la importancia que tiene la planificación y las preguntas antes de empezar una clase. De esta manera se puede iniciar la actividad. En la investigación se recomienda al docente a implementar el juego para que pueda mejorar el proceso de enseñanza en los alumnos de educación primaria.

La inclusión del juego como recurso de enseñanza fomenta la participación de los estudiantes, estimular su interés en las matemáticas y fortalecer su comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos. Esta práctica no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y significativo, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

2.1.3. Antecedentes locales

Pilay y Rosales (2024) en su tesis “El juego como estrategia para la enseñanza de las matemáticas en los niños(as) de 7mo grado de Educación General Básica” nos mencionan que utilizaron un método de enfoque cualitativo para demostrar la efectividad que tiene el juego a la hora de enseñar matemática, al momento de realizar la encuesta y entrevista, se evidenció que del 100% de los estudiantes el 86% mejoro sus conocimientos en la matemática demostrando que el

juego genero cambios positivo en los educando, llegando a la conclusión que el uso del juego genera interés en los estudiantes por aprender matemática.

En esta investigación los resultados que obtuvieron respaldan la efectividad del uso del juego dentro de las clases de matemática como recurso de enseñanza, realmente tiene un impacto positivo en los estudiantes reforzando sus conocimientos y despertando las ganas de aprender matemática.

Chancay Dayana (2022) en su tesis “Incentivar el aprendizaje por las Matemáticas a través del juego en estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica Mauricio Hermenejildo Domínguez periodo lectivo 2021-2022” nos da a conocer que mediante el juego se puede incentivar a los estudiantes en el aprendizaje por la matemática, el estudio realizado fue cuantitativo, descriptivo y exploratoria utilizando la encuesta aplicada a los estudiantes y la entrevista al docente de cuarto año al aplicar estos instrumentos nos afirma que se puede aplicar el juego como una estrategia para incentivar a los estudiantes en la asignatura de matemática.

En la presente investigación al aplicar estos métodos, se encontró que los juegos pueden ser una herramienta poderosa para aumentar el interés y la participación de los estudiantes en la asignatura de matemáticas. Esto sugiere que incorporar actividades innovadoras en el aula puede mejorar significativamente el proceso de instrucción y adquisición de conocimientos matemáticos.

Por lo tanto, se puede concluir que la implementación de juegos como estrategia educativa puede contribuir positivamente al desarrollo de habilidades matemáticas y al fomento de una actitud más favorable hacia esta asignatura.

Clemente Annabel (2022) en sus tesis “Estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo en las matemáticas a través de las operaciones combinadas en los niños de quinto grado de la Escuela de Educación Básica César Rohon Sandoval” Periodo lectivo 2022-2023. La

investigación es de carácter descriptiva-exploratoria con enfoque cuantitativo; el uso de revisiones bibliográficas y técnicas como la observación y la entrevista son útiles para diagnosticar las estrategias metodológicas utilizadas en la asignatura. También utilizó la evaluación como una herramienta que permite detectar el nivel de conocimiento del alumno sobre ejercicios de operaciones combinadas. De igual manera indagamos diversos estudios que tienen relación con las dos variables. Quedando demostrado que estas estrategias tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Matemática mediante el crecimiento de sus capacidades críticas, reflexivas y lógicas.

En la investigación se concluye que al utilizar estrategias metodológicas pueden impactar positivamente el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de quinto grado, promoviendo un enfoque más significativo y efectivo en el aula.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición del juego

El juego es un papel fundamental para el crecimiento de los niños, desde temprana edad, los niños utilizan el juego de una forma de diversión, para experimentar cosas nuevas y descubrir habilidades.

La perspectiva de Díaz (2003) nos menciona que el juego es una actividad que descubre las emociones y deseos de las personas, los niños a través del juego expresan y procesan sus emociones, y también experimentan diferentes roles. Además, el juego fomenta la creatividad y habilidades de los niños, Al utilizar los juegos juntos, los niños aprenden a colaborar, compartir, comunicarse, resolver problemas y gestionar conflictos.

2.2.2. Importancia del juego

El juego es fundamental en el desarrollo infantil ya que proporciona a los niños una variedad de experiencias y aprendizajes que son esenciales para su crecimiento integral. Los niños al utilizar el juego imaginan el universo que les rodea, comprenden mejor a sí mismos y a los demás, y adquieren habilidades sociales, emocionales y cognitivas importantes. Además, el juego les permite experimentar emociones, aprender a manejar la victoria y la derrota, compartir, respetar reglas y normas, y desarrollar habilidades de resolución de problemas. También les brinda la oportunidad de expresarse de manera creativa y de interactuar con otros niños, lo que contribuye a su desarrollo social y emocional. Es por eso, que el juego debe ser valorado y fomentado en todas las etapas del desarrollo infantil y no obviarlas en la etapa escolar. Además, Proporciona un ambiente seguro y estimulante donde los niños pueden aprender, crecer y desarrollarse de manera integral.

2.2.3. Tipos de juego

De acuerdo con Bermejo y Blázquez (2016) mencionan que existen diferentes tipos de juegos que pueden ser utilizados como recursos dentro del contexto educativo. Desde juegos competitivos, cooperativos y educativos pero cada uno ofrece oportunidades diferentes, así como desarrollo de habilidades para el aprendizaje en los estudiantes, además al incluir los juegos tradicionales, multiculturales y tecnológicos se puede evidenciar como cada estudiante tiene su estilo de aprendizaje asociado al juego.

Cerdá et al., (2004) destacan dos tipos de juegos como los principales: cooperativos y no cooperativos. Cuando nos referimos a juegos cooperativos las decisiones se toman en equipo, el jefe del grupo solo es un mediador de lo que se va a realizar, fomentando la colaboración,

motivación, y la participación de cada uno de los estudiantes, mientras que en el juego no cooperativo cada uno toman la decisión, esto puede ocasionar que haya competencia entre los participantes.

Piaget (1985) desarrolló una teoría del desarrollo cognitivo que destaca la importancia del juego en el proceso de enseñanza de los niños, el psicólogo afirma que el juego desempeña un papel importante en la construcción y desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Dentro de esta teoría identifiqué tres tipos de juego que se adaptan en cada etapa de su desarrollo.

2.2.3.1. Juego como simple ejercicio: este tipo de juego más practicado por los pequeños, especialmente durante la etapa sensorio motriz y pre operacional, ejemplo la manipulación de objetos, gatear, tirar.

2.2.3.2. Juego simbólico: también conocido como juego de roles es característico de la etapa preoperacional en este juego los niños utilizan la imaginación para representar situaciones, ejemplo: jugar a ser docente, bombero, cocinero, doctor. Este tipo de juego fomenta la creatividad, comunicación y a conlleva a resolver problemas.

2.2.3.3. Juego reglado: Este tipo de juego promueve habilidades sociales como la cooperación, la competencia justa, el respeto por las reglas y resolución de conflictos. es común en las fases de las operaciones concretas y formales, a partir de los 7 años en adelante. En este tipo de juego, los niños participan en actividades que requieren seguir reglas establecidas y cooperar con otros jugadores.

2.2.4. El juego en el aprendizaje

Mediante el juego, los niños se socializan con las personas que le rodean, a compartir sus conocimientos previos, resolver problemas. Además, a través del juego los estudiantes aprenden a

ser líder para poder sacar adelante un grupo de compañeros. Igualmente, el juego es un recurso didáctico que los alumnos pueden utilizar para aumentar sus fortalezas y aprendizajes.

2.2.5. El juego como recurso de enseñanza

Cuando se utiliza el juego como recurso de enseñanza este no solo hace las clases de manera divertida y entretenida, sino que también desarrolla los aspectos integrales como lo cognitivo, emocional y social de las personas. A través del juego, los niños y adultos pueden explorar, experimentar, aprender habilidades sociales, resolver problemas y desarrollar su imaginación. Además, el juego también puede ser terapéutico y ayudar a las personas a gestionar el estrés y fortalecer las relaciones interpersonales.

2.2.6. Etapas del aprendizaje en matemática

Es preciso mencionar que la didáctica está enfocada en cómo enseñar, de la manera más eficiente posible, siempre teniendo en cuenta las características de cada estudiante y para facilitar el desarrollo del aprendizaje Torres (2020) propone de cuatro etapas:

2.2.6.1. Etapa de elaboración: se crea la base del aprendizaje matemático, se evidencia la comprensión de los conceptos, estrategias y procedimientos que serán parte del estudio.

2.2.6.2. Etapa de enunciación: hace referencia a la capacidad que tienen los estudiantes de demostrar simbólicamente lo que han comprendido,

2.2.6.3. Etapa de concretización: aplicar los conocimientos en situaciones concretas y cotidianas, para que el estudiante relacione la teoría con la práctica.

2.2.6.4. Etapa de abstracción: en esta fase los estudiantes son capaces de aplicar sus conocimientos para resolver problemas matemáticos.

2.2.7. Definición de matemática

A la Matemática se le denomina una ciencia formal que involucra un lenguaje simbólico para que el manejo de los temas sea sencillo ya que están vinculados con el diario vivir. La matemática se creó para dar respuestas a las situaciones que se presentan en las generaciones humana, desde una perspectiva basada en la observación y el análisis, se presenta la investigación de las matemáticas como universal e intercultural, que no puede separarse completamente de su contexto sociocultural, es decir, que la asignatura de matemática está diseñada para cualquier tipo de actividades cotidiana ya sea en la institución o en la comunidad. Ministerio de educación (2016)

Holguín et al., (2016) nos mencionan que las matemáticas es una ciencia de relaciones y patrones que al comprender estas ciencias aprenderán habilidades o competencias matemáticas, comparando las ideas matemáticas con el diario vivir veremos que la matemática es realmente útil y efectiva.

2.2.8. Enseñanza-Aprendizaje de matemática

Existen diversas maneras de enseñar matemática como, la utilización de medios digitales pero el más importante y entendible es la lengua natural, en la actualidad, existen diversas IA que desarrollan temas o problemas matemático y estos pueden servir de mucha ayuda para los profesores para que tengan un buen desenvolvimiento en la enseñanza y aprendizaje de la matemática, pero la enseñanza de la matemática se puede caracterizar como un desarrollo activo, el cual el educador debe tener los conocimientos matemáticos básicos preparados para trabajar con los estudiantes para que así puedan entender con claridad. Mora (2003)

Vygotsky (1978) enfoca el aprendizaje como un proceso que se desarrolla en un contexto histórico y social, donde el lenguaje juega un papel crucial. Destaca la importancia del entorno

social en el aprendizaje de los estudiantes y sostiene que este es un acto activo, donde la nueva información se integra con las experiencias previas y las estructuras mentales individuales.

Por otro lado, Piaget (1978) describe cómo las personas aprenden y comprenden el mundo que les rodea, considerando la influencia de la inteligencia, el ambiente y los genes en este proceso. Su teoría se basa en los procesos de asimilación y acomodación, donde la primera implica internalizar la información del entorno para que el cerebro la decodifique y comprenda la realidad, mientras que la segunda implica modificar los esquemas mentales previos para perfeccionar las ideas preconcebidas mediante nueva información.

Desde la perspectiva de Ausubel (1983) destaca el concepto de aprendizaje significativo, que implica generar conocimiento al relacionar la nueva información con la ya existente en la estructura cognitiva del individuo. Esto resalta la importancia de considerar las experiencias de los estudiantes como anclaje para la nueva información, permitiéndoles establecer vínculos entre el conocimiento nuevo y sus propias vivencias, lo que facilita la integración de los contenidos curriculares en su vida cotidiana.

2.2.9. Estrategia de enseñanza

Según Kohler (2005), la estrategia de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo, se debe comparar los aprendizajes ya adquiridos con los nuevos conocimientos que se ha de aprender. Confirmando Ausubel (1960), que el profesor debe tener la intención de asegurar y promover la comprensión de los saberes previos y los nuevos.

los recursos de enseñanza-aprendizaje son instrumentos que el educador utiliza para lograr un rápido aprendizaje de sus educandos. Estas estrategias incluyen una variedad de métodos, técnicas y recursos que están diseñados para promover el aprendizaje significativo. Algunas de

estas estrategias se centran en el desarrollo de habilidades cognitivas, como la comprensión, el análisis, la síntesis y la evaluación, mientras que otras pueden enfocarse en aspectos más prácticos, como la resolución de problemas o el trabajo en equipo.

El rol del docente como mediador del aprendizaje implica no solo impartir conocimientos sobre la materia, sino también guiar a los estudiantes en el proceso de cómo aprender. Esto puede implicar enseñarles habilidades como la planificación, la organización, la autorregulación del aprendizaje y la búsqueda de recursos relevantes.

En conclusión, las estrategias son importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo personal de los alumnos en un entorno efectivo.

2.2.10. Definición de aprendizaje

Cuando hablamos de aprendizaje mencionamos a que una persona aprende nuevos conocimientos para despejar dudas de los aprendizajes que tenía duda, se aprenden habilidades, destrezas y la resolución de problemas. El aprendizaje esta de la mano con la educación y el crecimiento de cada ser humano, esto se define como los cambios que tiene el ser humano cuando adquiere conocimientos a través de la experiencia. Feldman (2005)

2.2.11. Aprendizaje Significativo

Este aprendizaje consiste en adquirir, elegir y organizar los conocimientos que serán compartidos a través del profesor, esto se refiere básicamente a relacionar los conocimientos adquiridos con los nuevos.

2.2.12. El juego y su relación con la matemática

La mayoría de los docentes e investigadores nos manifiestan que los juegos tienen mucha

relación con la matemática porque ayuda a la estimulación y motivación de los estudiantes es por esto por lo que a continuación se presentan varias características que demuestran lo expuesto:

El juego favorece al estudiante comprender los contenidos de la matemática, y a desarrollar su pensamiento crítico y lógico.

2.2.13. Operacionalización de las variables.

Tabla 1 Variable independiente: Juego

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Instrumentos
El juego como recurso de enseñanza es fundamental en los estudiantes, porque les permite construir sus propios conocimientos logrando un aprendizaje significativo cuando investiga, indaga, explora y experimenta.	Clasificación	Juegos	¿Crees que los juegos podrían ayudar a entender mejor los conceptos de Matemáticas?	Entrevista a docente Encuesta a los estudiantes
	Característica	Recursos		
	Tipología	Utilización		
		Aprendizaje	¿Crees que el juego en la clase podría aumentar tu atención y participación en Matemáticas?	
			¿Consideras que el aprendizaje se entiende mejor si lo llevas a la práctica?	

Tabla 2 Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Instrumentos
El aprendizaje significativo es el proceso donde el estudiantado utiliza sus conocimientos adquiridos para seguir nutriéndose de muchos más, este procedimiento se lleva a cabo cuando el nuevo contenido se entrelaza con las experiencias vividas y conocimientos adquiridos con el tiempo.	Tipología Competencias	Descubrimientos significativos Resolución de problemas	¿Les gusta a los estudiantes participar en los juegos durante la clase? ¿La aplicación del juego como recurso contribuye en el entendimiento de la matemática? ¿Cuáles son las ventajas y desventajas que ha observado al utilizar el juego como recurso de enseñanza?	Encuesta a los estudiantes Entrevista al docente

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

El siguiente proyecto de investigación va dirigido a los estudiantes de Básica media de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”, que está ubicada en la comuna Valdivia, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena. Al llevarse a cabo este proyecto se utilizó técnicas y métodos que ayudaron a recolectar información.

3.2. Enfoque de investigación

3.2.1. Enfoque cuantitativo

En el enfoque cuantitativo se recolecta información de manera numérica, continuamente se realiza el análisis a través de métodos estadísticos. Los resultados cuantitativos obtenidos permiten al investigador poder generalizarlos y compararlos en conjunto o variables. Este enfoque de investigador es una herramienta muy importante para los diferentes estudios que requieran datos cuantificables. (Vizcaíno, Maldonado, & Cedeño, 2023)

Al utilizar este enfoque el investigador tendrá la facilidad de obtener datos representativos de la población y la muestra que estudiará. Aplicando correctamente estos métodos se descubre a profundidad el área estudiada.

3.3. Modalidad de la investigación

Nuestra investigación se realizó mediante la modalidad de campo, visitamos a la institución donde se llevó a cabo la entrevista y la encuesta para recopilar información de una manera exitosa y cumplir con nuestros objetivos propuestos.

3.4. Tipo de investigación

Esta búsqueda indagatoria se basó en dos (2) modalidades: la bibliográfica y de exploratoria.

3.4.1. Investigación bibliográfica

En la investigación bibliográfica, las técnicas para buscar, encontrar e indagar información de fuentes confiables como bases para el proyecto de investigación se puede encontrar en artículos, revistas, periódicos, videos, libros, etc. Hugo (2008). Esta es la fase donde el indagador al elaborar su investigación y analizar a la población a estudiar en una temática decidida, dando la razón a destacados autores que investigaron información referente a su tema.

3.4.2. Investigación exploratoria

Las investigaciones exploratorias nos facilitan a buscar información a lo más alto nivel, con la finalidad de dar argumentos para contribuir con conceptos para poder investigar de forma correcta, el fin de la investigación exploratoria es adaptarse a un tema en específico, acontecimiento o una problemática en específico para poder generar ideas o suposición que puedan direccionar a investigaciones más detalladas. Grajales (2000). Una investigación exploratoria es adaptable en su diseño y metodología, se basa en descubrir a fondo un tema y es útil a la hora de comprenderlo.

3.4. Diseño de investigación

3.4.1. Diseño no experimental

En esta investigación se utilizó este diseño para contestar a la hipótesis planteada determinando un análisis estadístico, en donde, los alumnos estarán definiendo estrategia de la variable independiente para que puedan meditar el impacto que tiene sobre la variable dependiente.

3.5. Universo, población y muestra

3.5.1. Población

En el ámbito de la investigación, la población se define como un grupo de personas o elementos que comparten características comunes y que son el objeto de análisis. José y Mitsuo (2021).

El campo de investigación es la escuela particular de educación básica “Hacia Nuevos Horizontes” esta institución se encuentra ubicada en la provincia de Santa Elena, en el cantón Santa Elena, parroquia Manglaralto, comuna Valdivia. La población de investigación estuvo formada por 31 estudiantes y 1 docente de Quinto grado correspondiente al área de matemática en básica superior.

3.5.2. Muestra

En el ámbito de la investigación, una muestra es una selección específica de personas, eventos o entidades tomadas de una población más amplia. Esta selección se realiza con el fin de llevar a cabo un estudio y poder hacer inferencias sobre la totalidad de la población en la investigación. José y Mitsuo (2021).

En esta investigación la muestra seleccionada consiste en 31 estudiantes de Quinto grado paralelo “A” de entre 9 y 10 años aproximadamente de la escuela particular de educación básica “Hacia Nuevos Horizontes”, además se incluye a un docente del área de matemática de la misma institución.

3.6. Técnicas de recolección de información

Durante el diseño de esta investigación, se optó por dos técnicas para obtener información como son: encuesta y entrevista.

3.6.1. Encuesta - cuestionario

Esta técnica es la más utilizada a la hora de hacer investigaciones para poder recoger información importante. Se lleva a cabo a través de un entrevistador capacitado y requiere un cuestionario estructurado previamente probado, así como entrevistados que formen parte de una muestra poblacional representativa. Esto asegura que los resultados obtenidos puedan ser aplicados a toda la población. Hernández et al., (2014).

El cuestionario, como herramienta dentro de la técnica de la encuesta, es altamente beneficioso en el ámbito de la investigación social. Funciona como una guía que facilita la recopilación de la información necesaria para el estudio, especialmente en casos donde se necesita obtener datos de manera extensiva. Paniagua y Condori (2018).

3.6.2. Entrevista

Según Lanuez y Fernández (2014) es el método empírico, donde se establece una comunicación entre dos o más personas, para poder recopilar respuestas de manera oral a las preguntas establecidas por el entrevistador. La entrevista también necesita de un cuestionario para llevar un orden y entendimiento de lo que queremos saber.

3.7. Instrumentos de recolección de información

La encuesta está dirigida a los estudiantes de Quinto grado de educación básica, específicamente del área de Matemática, el instrumento que se aplicó fue la encuesta diseñada con

10 preguntas estructuradas y haciendo uso de la escala de Likert de 3 niveles que se aplicará con ayuda del educador. También se utilizó un cuestionario que fue elaborado de 10 preguntas como instrumento para realizar la entrevista a la docente de Quinto año de educación básica.

3.8. Técnicas de interpretación de información

En esta investigación se aplicó la encuesta a los educandos de Quinto año de educación general básica de la escuela particular “Hacia Nuevos Horizontes”, esta técnica se dio de manera presencial entregando las hojas de la encuesta para que los alumnos realicen, luego tabulamos los datos en el programa Microsoft Excel por medio de tablas de frecuencias y gráficos estadísticos para realizar un análisis absoluto de cada una de las preguntas. También se llevó a cabo una entrevista dirigida a la docente del área de Matemática que fue ejecutado en modalidad presencial y luego proceder a realizar el análisis correspondiente.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de encuesta realizada a los estudiantes

1. ¿Te gusta trabajar en las clases de la asignatura de matemática?

Tabla 3 Te gusta trabajar en clases

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	25	81%
A veces	6	19%
Nunca	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1 Te gusta trabajar en las clases



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

Los resultados obtenidos de esta pregunta muestran un 81% respondió que siempre le gusta trabajar en las clases de Matemática mientras que un 19% menciono que a veces trabaja y un 0% nunca trabaja en las clases. Es importante mencionar que ningún alumno indico que nunca le gusta trabajar en clases, esto es muy importante porque impulsa a buscar recursos de enseñanzas como el juego para que no pierda el interés.

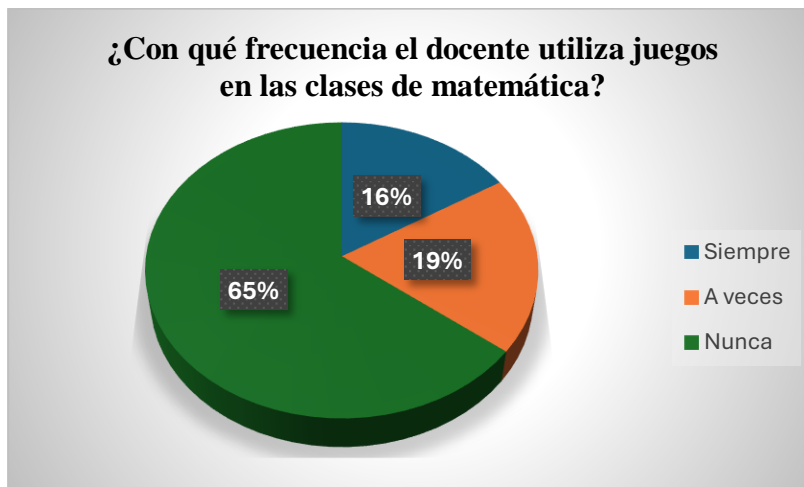
2. ¿Con qué frecuencia el docente utiliza juegos en las clases de matemática?

Tabla 4 Utilización de juegos en las clases

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	5	16%
A veces	6	19%
Nunca	20	65%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2 Utilización de juegos en las clases



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

Con respecto a los resultados obtenidos en esta interrogante, se evidencia que un 16% menciona que la docente siempre utiliza el juego en las clases de Matemática. El 19% indicaron que a veces la profesora incluye el juego en las clases, finalmente el 61% señaló que nunca utiliza el juego en las clases.

Existe un gran porcentaje en cuanto a la frecuencia con la que el docente utiliza el juego en las clases de Matemática como recurso de enseñanza, por lo contrario, hay un menor porcentaje de que si utiliza, pero a veces. Esto se puede dar debido al corto tiempo en el horario de clases.

3. ¿Con qué continuidad crees que los profesores deberían implementar los juegos en las clases de matemática?

Tabla 5 Implementación de juegos en las clases

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	12	39%
A veces	14	45%
Nunca	5	16%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 3 Implementación de juegos en las clases



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

En esta pregunta se evidenció un 39% de estudiante cree que los docentes deberían implementar los juegos en las clases de Matemática; el 45% señala que a veces debería ser implementado. El 16% menciona que nunca deberían utilizar el juego en las clases de esta asignatura.

En esta interrogante son variados los datos la mayoría muestra que siempre deben implementar el juego como recurso de enseñanza, esto demuestra una percepción positiva por parte de los estudiantes.

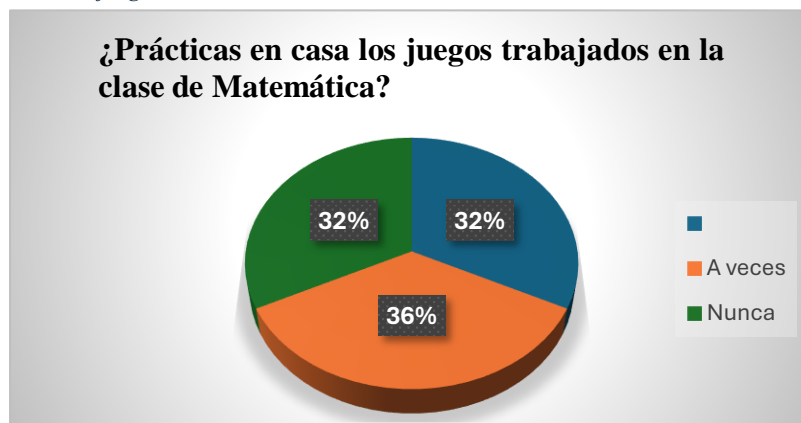
4. ¿Prácticas en casa los juegos trabajados en la clase de Matemática?

Tabla 6 Prácticas los juegos

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	10	32%
A veces	11	36%
Nunca	10	32%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4 Prácticas los juegos



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

Con relación a la pregunta 4, el 32% menciona que siempre practican los juegos enseñados por el docente en sus domicilios, el 36% manifestó que a veces practican, mientras que el 32% nunca practican los juegos después de clases por ende no tienen un aprendizaje autónomo.

Los resultados de esta interrogante demuestran que algunos alumnos no practican el juego fuera del aula como aprendizaje autónomo. Esto podría llevar a la docente a buscar otros tipos de juegos para motivar a los estudiantes a aplicar lo aprendido fuera del aula.

5. ¿Crees que al utilizar los juegos en matemática te ayudan a comprender rápido los temas?

Tabla 7 Comprensión rápida de los temas

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	23	74%
A veces	6	19%
Nunca	2	7%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5 Comprensión rápida de los temas



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

Con respecto a los resultados de la pregunta 5 se evidencia que un 74% de los alumnos siempre comprenden rápido los temas matemáticos mediante el juego, de la misma manera un 19% mencionan que a veces comprenden los diversos conceptos, mientras que el 7% en su totalidad nunca comprende.

La mayoría de los estudiantes resalta el impacto que tiene el juego cuando es utilizado como recurso de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo y aplicable.

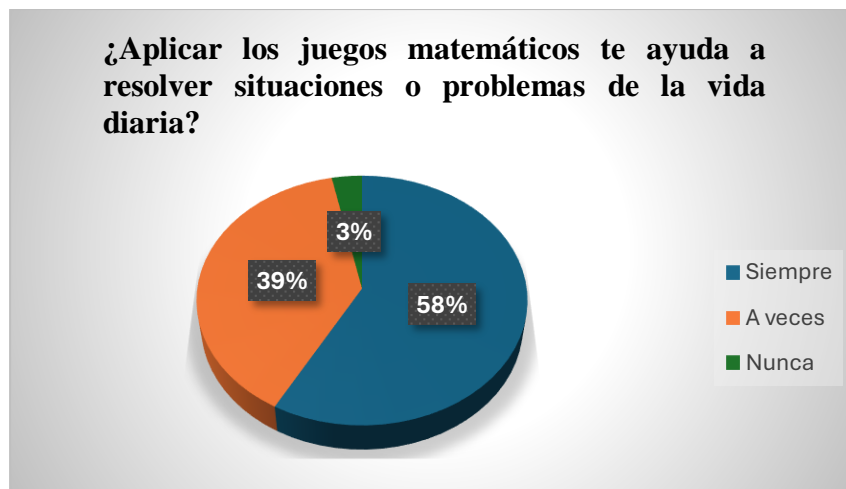
6. ¿Aplicar los juegos matemáticos te ayuda a resolver situaciones o problemas de la vida diaria?

Tabla 8 Vida diaria

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	18	58%
A veces	12	39%
Nunca	1	3%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 6 Vida diaria



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

En la pregunta 6 un 58% de los encuestados siempre resuelven situaciones o problemas de la vida diaria utilizando las matemáticas; por otro lado, el 39% señala que a veces los juegos matemáticos le ayudan resolver situaciones de su diario vivir, mientras que al 3% nunca le ha ayudado los juegos matemáticos a resolver problemas.

Aunque no todos los encuestados consideren al juego como recurso de enseñanza, existe una mayoría que muestra una percepción positiva hacia el juego.

7. ¿Te parece interesante los juegos que utiliza tu profesor para enseñarte Matemática?

Tabla 9 Los juegos son interesante

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	19	61%
A veces	12	39%
Nunca	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 7 Los juegos son interesantes



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

Los resultados obtenidos de esta pregunta fueron que un 61% siempre le parece interesante aprender Matemática mediante el juego. El 39% menciona que a veces le parecen interesante los juegos que utiliza, mientras que un 0% nunca les parece interesante.

El juego ayuda en estos estudiantes a despertar la motivación y el interés por aprender Matemática.

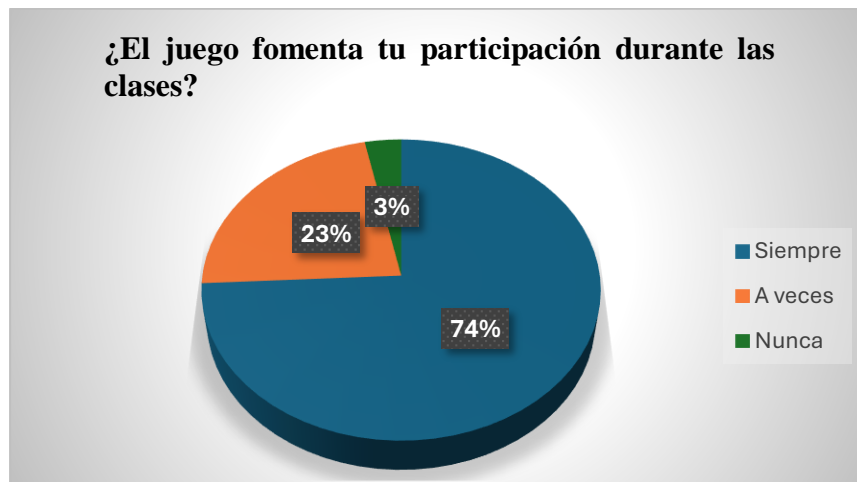
8. ¿El juego fomenta tu participación durante las clases?

Tabla 10 Participación en clases

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	23	74%
A veces	7	23%
Nunca	1	3%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8 Participación en clases



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

En las respuestas obtenidas por los encuestados se encontró que a un 74% siempre el juego le ayuda a entender mejor las clases de Matemática y participar en ellas, mientras que el 23% menciona que a veces el juego fomenta su participación en clases y le ayuda a tener un mejor entendimiento. Finalmente, el 3% menciona que nunca el juego les ayuda.

Cabe mencionar que existen varios estudiantes que no participan en clase por temor. No obstante, la mayor parte de los encuestados el juego si les ayuda a entender mejor las matemáticas.

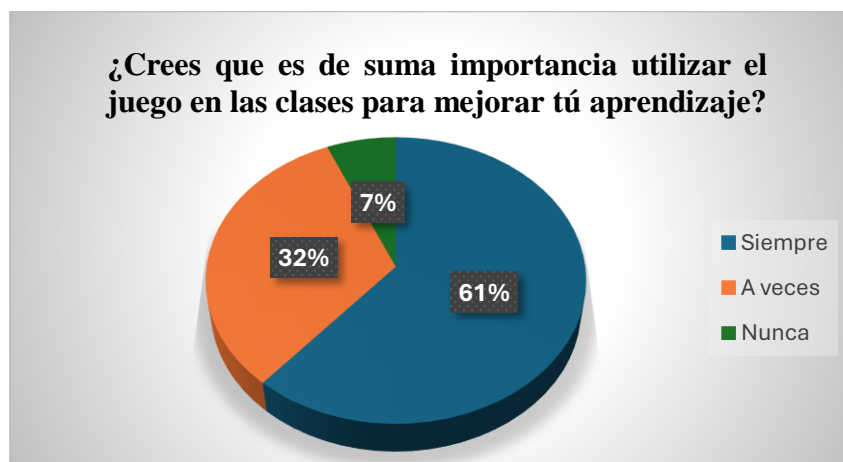
9. ¿Crees que es de suma importancia utilizar el juego en las clases para mejorar tú aprendizaje?

Tabla 11 Mejora tu aprendizaje

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	19	61%
A veces	10	32%
Nunca	2	7%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9 Comprensión de los conceptos matemáticos



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

Las respuestas de esta interrogante dejan ver que el 61% de los alumnos siempre es de suma importancia utilizar el juego, por otra parte, el 32% cree que a veces debería el docente utilizar el juego en las clases de Matemática, mientras que el 7% cree que nunca el juego ha tenido importancia en su aprendizaje.

Los estudiantes consideran al juego importante para su aprendizaje y reconocen el impacto que tiene en ellos.

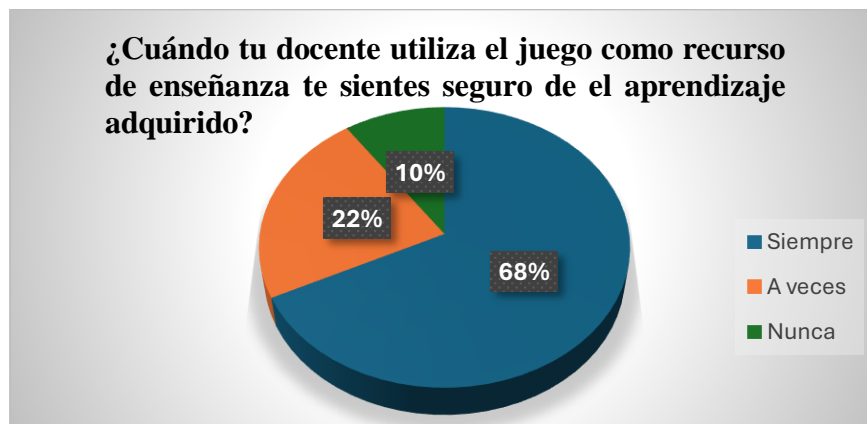
10. ¿Cuándo tu docente utiliza el juego como recurso de enseñanza te sientes seguro del aprendizaje adquirido?

Tabla 12 Aprendizaje adquirido

Respuesta	Estudiantes	Porcentaje
Siempre	21	68%
A veces	7	22%
Nunca	3	10%
Total	31	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 10 Aprendizaje adquirido



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados:

En esta pregunta un 68% de los encuestado siempre se siente seguro del aprendizaje adquirido mediante el juego, mientras que el 22% a veces se siente seguro y finalmente un 10% nunca siente esa seguridad del aprendizaje que ha adquirido cuando el docente utiliza el juego como recurso de enseñanza.

La mayoría de los estudiantes siempre están seguros del aprendizaje adquirido por medio del juego, aunque hay alumnos que no comparte esta idea tal vez por la mala implementación, o bien, por simplemente no tener las ganas de aprender.

4.2. Análisis de entrevista realizada al docente

Pregunta 1: ¿Cómo cree usted que sus estudiantes consideran a la asignatura de Matemática?

Respuesta docente: Al principio como todo niño consideran que es la asignatura más complicada, pero al pasar los días y utilizando el juego lo ven más fácil.

Análisis e interpretación de resultados:

Desde el punto de vista de la docente ella considera que los estudiantes perciben a la matemática como un poco complicada y desafiante debido a sus experiencias previas en años anteriores según como los docentes en el área le hayan impartido la asignatura, nos menciona que hace lo posible para que la clase no sea monótona y todos se involucren en el proceso de aprendizaje.

Pregunta 2: Bajo su perspectiva, ¿Cómo define la palabra “juego” en el ámbito educativo y su vinculación en la enseñanza de la matemática?

Respuesta docente: Es una actividad natural y espontanea donde el niño fomenta la adquisición de aprendizaje.

Análisis e interpretación de resultados:

La docente define al juego como una actividad natural donde el niño se involucra en su aprendizaje, al trabajar de esta forma ellos no son sujetos pasivos más bien se vuelven sujetos activos y por supuesto la docente está para guiarlos en su aprendizaje.

Pregunta 3: ¿Cuál cree usted que son los juegos más adecuados para lograr un aprendizaje significativo de la matemática en sus estudiantes?

Respuesta docente: Considero que los juegos más adecuados para la enseñanza son los juegos de mesa, cartas, como uno y monopolio.

Análisis e interpretación de resultados:

La docente considera que hay variedad de juegos, pero cabe destacar que se debe hacer énfasis en los más adecuados para la enseñanza de la asignatura de matemática. En lo particular que se utilicen los que ayudan a desarrollar su pensamiento crítico y la colaboración porque si no se aplica lo más adecuado posible, los estudiantes también pueden aburrirse si no entienden las reglas.

Pregunta 4: En base a la respuesta de la pregunta anterior explique un ejemplo con uno de los juegos mencionados

Respuesta docente: Al utilizar el juego llamado monopolio los estudiantes practican la suma y resta mientras cuentan dinero y realizan el cálculo del cambio.

Análisis e interpretación: Al explicar la actividad se observa como un juego puede resultar de manera positiva logrando un aprendizaje a largo plazo en los estudiantes.

Pregunta 5: ¿Cumple con sus objetivos de clase al incorporar el juego como recurso de enseñanza de la matemática?

Respuesta docente: Si, porque cada niño tiene un mundo diferente, por ende, el juego ayuda a lograr un aprendizaje significativo.

Análisis e interpretación de resultados:

La docente indica que cuando trabajaba de forma tradicional los niños no le prestaban atención y no lograba cumplir con su objetivo de clase, ahora implementa el juego dos veces por

semana y realmente ha visto cambios en el rendimiento académico de sus estudiantes.

Pregunta 6: ¿Que recursos utiliza al impartir las clases de matemáticas?

Respuesta docente: Al enseñar matemáticas, utilizo recursos como problemas contextualizados que conectan los conceptos con situaciones de la vida real. Cuando tengo dos horas de clase en matemática utilizo juegos, Además, fomento la colaboración entre estudiantes para que trabajen juntos en la resolución de problemas y discutan diferentes enfoques.

Análisis e interpretación de resultados:

La docente menciona que utiliza variedad de recursos al impartir sus clases, además del juego que por factor tiempo no utiliza siempre. Estos métodos no solo facilitan la comprensión, sino que también promueven un aprendizaje interactivo y significativo en el aula.

Pregunta 7: ¿Tiene en cuenta las características específicas que debe tener un juego cuando lo integra en su clase?

Respuesta docente: Sí, al integrar un juego en la clase, considero cuidadosamente las características que debe tener. Esto incluye asegurarme de que el juego sea inclusivo y adecuado para todos los estudiantes, fomentar la participación y el aprendizaje colaborativo, y alinearse con los objetivos educativos de la lección. También me aseguro de que el juego no genere ansiedad y que proporcione una experiencia de aprendizaje significativa y divertida.

Análisis e interpretación: Mediante la respuesta de la docente del área de matemática, se pudo evidenciar que toma muy en cuenta las características de los juegos de acuerdo con el subnivel, necesidad educativa y edad de los estudiantes, tomando como base el currículo definiendo sus objetivos de forma clara y precisa.

Pregunta 8: Desde su experiencia en la docencia ¿A qué llamamos aprendizaje significativo? ¿y porque es importante en la enseñanza?

Respuesta docente: El aprendizaje significativo se define como el proceso dónde el estudiante conecta los conocimientos previos con la nueva información. Es importante porque promueve aprender independientemente. Por eso al implementar las estrategias los docentes debemos hacerlo direccionando a que logren aprendizajes significativos.

Análisis e interpretación: la docente define al aprendizaje significativo como una forma de cautivar al estudiante, despertar y mantener su interés por el saber e impulsar los procesos educativos para que crezca como un individuo competente.

Pregunta 9: ¿Cuáles son las ventajas y desventajas que observa en sus estudiantes cuando utiliza el juego como recurso de enseñanza en la matemática?

Respuesta docente: Desde mi punto de vista solo existen ventajas ya que es la manera más practica de llamar la atención de los niños.

Análisis e interpretación de resultados:

En base al aporte de la docente no comparto su opinión porque si existen desventajas en algunos casos, por ejemplo, si se realiza un juego de competencia se debe considerar que antes de iniciar el mismo se debe dar instrucciones claras en caso de que un estudiante pierda, se le debe preparar psicológicamente para que no tenga sentimientos de frustración por perder la competencia.

Pregunta 10: Desde su experiencia en la docencia, ¿Qué recomendación compartiría a sus

colegas que estén interesados en utilizar el juego como recurso de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo en la matemática?

Respuesta docente: Una recomendación sería incluir juegos que integren conceptos matemáticos de manera natural y divertida, asegurado de que los objetivos de aprendizaje estén claramente definidos. Además, es importante fomentar la colaboración y el pensamiento crítico entre los estudiantes, creando un ambiente donde puedan experimentar y aprender.

Análisis e interpretación de resultados:

Considero la recomendación de la docente enseñar juegos matemáticos de forma natural para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, pero también se debe conocer a los estudiantes antes de incorporar el juego en el aula, es de gran importancia conocer las necesidades y habilidades tomando en cuenta sus conocimientos previos.

4.3. Análisis general

Una vez aplicado los instrumentos se procede a realizar el análisis de resultados. Los instrumentos fueron aplicados a los alumnos y docente de la asignatura de Matemática del Quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes” se les ubico preguntas que estén relacionado con el juego como recurso y el aprendizaje significativo.

4.3.1. Encuesta

En la encuesta revela varios aspectos importantes sobre el uso del juego como recurso de enseñanza en los que encontramos, una actitud positiva por partes de los estudiantes hacia las Matemáticas, lo que demuestra un interés hacia esta asignatura. Esto es muy importante porque ayuda al docente a utilizar el juego como recurso de enseñanza para que los alumnos no pierdan ese interés. Sin embargo, existen diferentes áreas donde se debe mejorar, como aumentar la frecuencia de uso de juegos en el aula y promover una mayor práctica autónoma por parte de los estudiantes.

4.3.2. Entrevista

Según la entrevista realizada al docente del área de matemática del quinto grado, se conoce que al impartir la clase de matemática utiliza el juego como recurso cuando tiene dos horas seguidas de clases, porque cuando solo tienen una hora de clase en el día no disponen de mucho tiempo para ejecutar la clase haciendo uso del juego.

Durante la entrevista la docente indica que es importante implementar el juego en las clases de matemática tomando en cuenta las características y de esta forma los estudiantes se involucren y puedan lograr un aprendizaje significativo fomentando la participación en grupo.

4.4. Discusión de resultados

El uso del juego como recurso de enseñanza ha demostrado ser efectivo para lograr un aprendizaje significativo en la asignatura de matemáticas. Entre los hallazgos más importantes, se destaca que la incorporación del juego en el aula incrementa notablemente el interés y la motivación de los estudiantes hacia la asignatura, transformando de manera innovadora la clase tradicional.

Según el marco teórico, Piaget (1951) y Vygotsky (1978) argumentan que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y social de los niños. Nuestro hallazgo apoya esta teoría, demostrando que los juegos educativos no solo atraen la atención de los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión de conceptos matemáticos complejos.

Nuestros resultados coincidieron con las teorías existentes. Sin embargo, se aclara que ciertos tipos de juegos no son adecuados para todos los estudiantes. Por ejemplo, los juegos competitivos no beneficiaron a aquellos con niveles elevados de ansiedad.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983) sugiere que los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje y necesidades. Esto explica por qué un enfoque único, como los juegos de competencia, puede no ser eficaz para todos. Nuestros resultados refuerzan la necesidad de diversificar las estrategias pedagógicas para atender a la diversidad del aula.

Observamos una mejora notable en la capacidad de los estudiantes para resolver problemas matemáticos y aplicar conceptos en situaciones nuevas, que son indicadores clave de aprendizaje significativo según Ausubel (1968). Nuestros hallazgos sugieren que incorporar juegos educativos en el currículo de matemáticas puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Sin embargo, es crucial considerar la diversidad de los estudiantes y adaptar las actividades para satisfacer sus diferentes necesidades y estilos de aprendizaje.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Mediante los instrumentos utilizados se cumplió de manera positiva el objetivo general de nuestra investigación y se resumen los resultados obtenidos para cada objetivo planteado concluyendo que la utilización del juego como recurso de enseñanza no sólo motiva a los alumnos, sino que también facilita la adquisición de los conceptos y promueve el aprendizaje significativo de la Matemática en los alumnos del Quinto grado de la Escuela Particular “Hacia Nuevos Horizontes”.

Tras indagar, se da por cumplido el objetivo uno que era revisar las características que debe tener el juego al ser utilizado como recurso de enseñanza, por ende, se concluye que los juegos deben ser desafiantes, interactivos, adaptables y fácil de comprender. Además, deben fomentar en el aprendizaje significativo de los estudiantes para que puedan resolver problemas tanto estudiantil como en la vida diaria aplicando los conceptos matemáticos que el docente les enseña.

El segundo objetivo se logró, una vez identificado los recursos de enseñanza que el educador de la asignatura de matemática del Quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes” actualmente utiliza, entre los cuales resalta el juego, sin embargo, la docente debe utilizar el juego con más frecuencia haciendo participar en su totalidad a los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo.

El tercer objetivo se consiguió, ya que se trataba en conocer el impacto que tiene el juego como recurso de enseñanza, se concluye que la utilización del juego en el aula de clases en los estudiantes del Quinto grado es notablemente positiva para lograr un aprendizaje significativo de la Matemática, además despierta la motivación por aprender. El juego no solo hace una clase más entretenida o divertida, sino que también ayuda a mejorar la retención de los conceptos matemáticos.

5.2. Recomendaciones

De acuerdo con la investigación el juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de matemática se recomienda lo siguiente:

El docente al utilizar el juego como recurso de enseñanza debe ser claro al explicar las reglas para que todos los estudiantes comprendan a donde se desea llegar, se involucren en el aprendizaje y también deben ser adecuados a su edad para no confundirlos y no se sientan desmotivados.

El docente del área de matemática debe utilizar con más frecuencia el juego como recurso de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, además debe promover el uso del juego a docentes de la institución ya que es de mucha importancia para que se involucren en su aprendizaje.

En las pocas veces que se aplica el juego en clases ha generado un impacto positivo porque las calificaciones de los estudiantes en esta área son regulares, si se implementa con mayor frecuencia se va a evidenciar un mayor porcentaje en el rendimiento académico, por la implementación de estrategias engarzadas al juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1960). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. *Edith*.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas.
- Azúa Menéndez, M. D., & Pincay Parrales, E. G. (2019). El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. *Dialnet*, 5(1), 377-393. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i1.1050>
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del conocimiento*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7927035.pdf>
- Bedoya Corrales, Y., Martin-Fiorino, V., & Holguín Higueta, A. (2022). Factores emocionales en el aprendizaje de las matemáticas. Una experiencia en la educación básica. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(15), 7-29. doi:<https://doi.org/10.55946/latitude.v1i15.175>
- Bermejo, R., & Tania, B. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid : SÍNTESIS, S.A. . Obtenido de <https://www.scribd.com/document/343925777/El-Juego-Infantil-y-Su-Metodologia-Bermejo-y-Blazquez>
- Caballero Calderón, G. E. (2022). Atividades divertidas para aprender matemática. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 1571-1593. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v7i10.4800>
- Cerdá, E., Pérez, J., & Jimeno, J. (2004). *Teoría de juegos*. Madrid: Pearson educación S.A. Obtenido de <https://elvisjgblog.files.wordpress.com/2018/02/teorc3ada-de-juegos-joaqu3adn-pc3a9rez-2004.pdf>
- Chacha Ordoñez, X. A. (2022). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del

- pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues. *Master's thesis*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22670>
- Clemente Lino, A. I. (2022). Estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo en las matemáticas a través de las operaciones combinadas en los niños de quinto grado de la escuela de educación básica César Rohon Sandoval. *Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8400>
- Díaz, J. (2003). *El juego como pilar de la educación inicial. Aproximación del diseño didáctico*. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/005766005a897516d9b4f>
- Feldman, R. (2005). *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*. Psicología.
- Franco Chancay, D. G. (2022). Incentivar el aprendizaje por las matemáticas a través del juego en estudiantes de cuarto año de la escuela de educación básica "Maurio Hermenejildo Domínguez" periodo lectivo 2021-2022. *Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7451>
- Franco, D. G. (2022). Incentivar el aprendizaje por las Matemáticas a través del juego en estudiantes de cuarto año de la escuela de educación básica Mauricio Hermenejildo Domínguez periodo lectivo 2021-2022. *La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena*, 2022, 62. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7451>
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *On line*.
- Hernández, R., Carlos, F., & María, B. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición*. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. .
- holguín, A., Barcia, F., & Arteaga, R. (2016). Fundamentos teóricos acerca del saber de las matemáticas. *Dialnet*, 2(4). Obtenido de

<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>

Hugo, V. (2008). *Técnicas e instrumentos de la investigación*. Obtenido de http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf.

José, A., & Mitsuo, C. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting eirl. doi:<https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>

José, A., & Mitsuo, C. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting eirl. doi:<https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>

Kohler, w. (2005). Aprendizaje y aplicaciones cognitivas .

Lanuez, M., & Fernández, E. (2014). Metodología de la Investigación Educativa. *IPLAC*.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Libro de matemática. Obtenido de www.educación.gob.ec

Mora, C. (2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. *Revista de Pedagogía*, 24(70). Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002&lng=es&tlng=es.

Natalia, A. A. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y y autores de renovación pedagógica. *Repositorio documental*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>

Paniagua, M., & Condori, O. (2018). Investigación científica en educación. *Juliaca: Porfirio Condori Ojeda*. Obtenido de <https://www.academica.org/cporfirio/5>

Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid: siglo veintiuno.

Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Editorial labor. Obtenido de

https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Pilay, K., & Rosales, A. (2024). El juego como estrategia para la enseñanza de las matemáticas en los niños as de 7mo grado de educación general básica. *Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10751>

Romero Franco, G. A. (2023). El juego educativo como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática en quinto año de educación básica. Estudio de caso. *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26668>

Salazar, I., & Valqui, M. (2023). El juego como estrategia para el aprendizaje de la matemática, en niños de 5 años del colegio Adventista Chiclayo, 2023. *Repositorio UCV*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/138904>

Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *McGraw Hill Education*.

Soler, D., Viancha, E., Mahecha, J., & Conejo, F. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*. doi:<https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906>

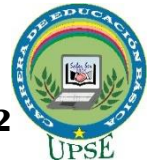
Torres, M. (2020). El juego didáctico para el aprendizaje del cálculo matemático en los niños de cuarto de educación general básica. *Repositorio pucesa*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repositorio.puce.edu.ec/bitstreams/cd173c9b-9ccf-478a-85d6-b205ea4e1563/download&ved=2ahUKEwi3j4aUu_CFAxV_RzABHbuIAnQQFnoECBs

QAQ&usg=AOvVaw1XZRdI_JC4wN_cdG2vfahV

- Vizcaíno, P., Maldonado, I., & Cedeño, R. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4).
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Crítica del grupo Editorial Grijalbo.



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**
Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



La Libertad, 21 de junio de 2024

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor del Trabajo de integración curricular, “El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de matemática”, elaborado por los estudiantes Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia Y Steven Javier Pozo Torres de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciado (a/ os/ as) en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que, una vez analizado en el sistema antiplagio COMPILATIO y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con 2% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

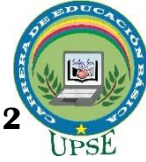
MSC. Alfredo Carrera Quimí

DOCENTE TUTOR

C.I. 0915229470



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA



Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



INFORME DE ANÁLISIS
magister

SANDY_BAQUERIZO_&_STEVEN_POZO (1)

2%
Textos
sospechosos



4% Similitudes
1% similitudes entre comillas (ignorado)
0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)
0% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: SANDY_BAQUERIZO_&_STEVEN_POZO (1).docx
ID del documento: 9d4026b7ef8a306d18dfb252275f93755fd2b686
Tamaño del documento original: 134,19 kB

Depositante: ALFREDO AGUSTIN CARRERA QUIMI
Fecha de depósito: 19/6/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 19/6/2024

Número de palabras: 9680
Número de caracteres: 63.482

Ubicación de las similitudes en el documento:



ANEXOS

Anexo B Encuesta a estudiantes



Universidad Estatal Península De Santa Elena
Facultad De Ciencias De La Educación E Idiomas
Carrera De Educación Básica



Tema: El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de Matemática de los estudiantes de Quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”.

Objetivo:

Analizar cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta al aprendizaje significativo de Matemática en los estudiantes de Básica Media de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”.

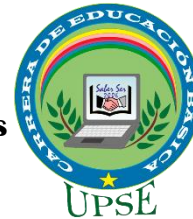
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Nº	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
1	¿Te gusta trabajar en las clases de la asignatura de Matemática?			
2	¿Con qué frecuencia el docente utiliza juegos en las clases de Matemática?			
3	¿Con qué continuidad crees que los profesores deberían implementar los juegos en las clases de Matemática?			
4	¿Prácticas en casa los juegos trabajados en la clase de Matemática?			
5	¿Crees qué al utilizar los juegos en Matemática te			

	ayuda a comprender rápido los temas?			
6	¿Aplicar los juegos matemáticos te ayuda a resolver situaciones o problemas de la vida diaria?			
7	¿Te parece interesante los juegos que utiliza tu profesor para enseñarte Matemática?			
8	¿El juego fomenta tu participación durante las clases?			
9	¿Crees que es de suma importancia utilizar el juego en las clases para lograr un aprendizaje significativo de la Matemática?			
10	¿Cuándo tu docente utiliza el juego en su clase de Matemática se te hace más fácil recordar temas anteriores?			



Universidad Estatal Península De Santa Elena
Facultad De Ciencias De La Educación E Idiomas
Carrera De Educación Básica



Tema: El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de Matemática de los estudiantes de Quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”.

Objetivo:

Analizar cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta al aprendizaje significativo de matemática en los estudiantes de Básica Media de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”.

**ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE QUINTO GRADO DE
EDUCACIÓN BÁSICA.**

Estimada docente de la ESCUELA PARTICULAR DE EDUCACIÓN BÁSICA “HACIA NUEVOS HORIZONTES”, la presente entrevista tiene como propósito recopilar información que se empleará en el trabajo de investigación titulado “EL JUEGO COMO RECURSO DE ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA”, la misma que servirá para respaldar el presente trabajo de investigación, cabe resaltar que la información que otorgue será personal y confidencial por su tiempo y la atención prestada anticipamos nuestros agradecimientos.

PREGUNTAS

Pregunta 1: ¿Cómo cree usted que sus estudiantes consideran a la asignatura de Matemática?

Pregunta 2: Bajo su perspectiva, ¿Cómo define la palabra “juego” en el ámbito educativo

y su vinculación en la enseñanza de la matemática?

Pregunta 3: ¿Cuál cree usted que son los juegos más adecuados para lograr un aprendizaje significativo de la matemática en sus estudiantes?

Pregunta 4: En base a la respuesta de la pregunta anterior explique un ejemplo con uno de los juegos mencionados

Pregunta 5: ¿Cumple con sus objetivos de clase al incorporar el juego como recurso de enseñanza de la matemática?

Pregunta 6: ¿Qué recursos utiliza al impartir las clases de matemáticas?

Pregunta 7: ¿Tiene en cuenta las características específicas que debe tener un juego cuando lo integra en su clase

Pregunta 8: Desde su experiencia en la docencia ¿A qué llamamos aprendizaje significativo? ¿y porque es importante en la enseñanza?

Pregunta 9: ¿Cuáles son las ventajas y desventajas que observa en sus estudiantes cuando utiliza el juego como recurso de enseñanza en la matemática?

Pregunta 10: Desde su experiencia en la docencia, ¿Qué recomendación compartiría a sus colegas que estén interesados en utilizar el juego como recurso de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo en la matemática?

Anexo D Explicación del tema



Fuente: Elaboración propia

Anexo E Aplicación de la encuesta a los estudiantes

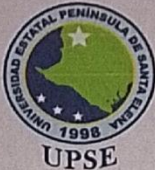


Fuente: Elaboración propia

Anexo F Aplicación de la entrevista a la docente



Fuente: Elaboración Propia

 **FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2024-314-AP
La Libertad, 30 de mayo del 2024

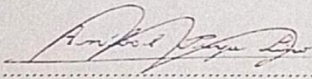
Lcdo. Edwin Saúl Tomalá De La A.
DIRECTOR DE LA ESCUELA PARTICULAR DE EDUCACIÓN BÁSICA
"HACIA NUEVOS HORIZONTES"
Valdivia. –


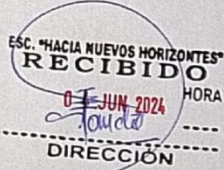
De mis consideraciones:

El suscrito, Lic. Aníbal Puya Lino, PhD., director de la Carrera de Educación Básica, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso en su institución educativa, para que los estudiantes **Baquerizo Del Pezo Sandy Patricia y Pozo Torres Steven Javier**, puedan desarrollar su proyecto de investigación. El tema de investigación es el siguiente: **"El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de matemáticas"**.

Los estudiantes, una vez que cuenten con su permiso y autorización aplicarán los instrumentos de investigación, entre ellos: encuestas y entrevistas a los miembros de la institución educativa. Esta actividad de investigación está prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico 2024-1 (junio /2024). Este proceso se realizará de manera presencial.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.


Lic. Aníbal Puya Lino, PhD.
DIRECTOR DE CARRERA
CC: Carrera de Educación Básica
APL/MDC

Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732

UPSE ¡crece SIN LÍMITES!
f @ t v www.upse.edu.ec

Fuente: Elaboración Propia

Anexo H Validación de instrumentos

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE LA
ENTREVISTA AL DOCENTE Y ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES.

Autor (es):

Pozo torres, Steven Javier

Baquerizo Del Pezo, Sandy Patricia

Tutor:

MS.c. Carrera Quimi, Alfredo

La Libertad, 16 de mayo del 2024

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: López Ramos Alex Ricardo

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica.

Título de post-grado: Magister en Innovación en Educación.

2. Título de la investigación:

EL JUEGO COMO RECURSO DE ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA ESCUELA PARTICULAR DE EDUCACIÓN BÁSICA “HACIA NUEVOS HORIZONTES”.

3. Objetivos del Estudio.

Recolectar información de los estudiantes y docentes de la asignatura de Matemática del Quinto año de Educación Básica que permitan alcanzar los objetivos de la investigación.

3.1 Objetivo General

Analizar cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta al aprendizaje significativo de matemática en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes”.

3.2 Objetivos específicos

- Revisar las características que debe tener el juego al ser utilizado como recurso de enseñanza de la Matemática para lograr un aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Identificar los recursos que está utilizando el docente en el proceso de enseñanza

de la Matemática de los estudiantes de Quinto grado.

- Conocer el impacto que tiene el juego como recurso en la enseñanza de la Matemática de los estudiantes del Quinto grado.

4. Variable (s) que se pretende (n) medir:

Variable independiente: El juego

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

4.1 Indicadores:

Juegos didácticos
Utilización
Material
Descubrimientos significativos
Resolución de problemas

5. Escala: Likert.

Cuestionario de encuesta para estudiantes de Quinto grado

Cuestionario de entrevista para el docente del área de Matemática Quinto grado.

6. Criterios de medición: adecuado e inadecuado.

ENCUESTA												
N°		Pertinencia					Coherencia		Redacción			
INDICADOR	Juego Utilización Recursos Descubrimientos Significativos Resolución de problemas	Ítem	Contenido teórico		Objetivos		Indicador					
			A D E C U A D O	I N A D E C U A D O	A D E C U A D O	I N A D E C U A D O	A D E C U A D O	I N A D E C U A D O			A D E C U A D O	I N A D E C U A D O
		1	X		X		X		X		X	
		2	X		X		X		X		X	
		3	X		X		X		X		X	
		4	X		X		X		X		X	
		5	X		X		X		X		X	
		6	X		X		X		X		X	
		7	X		X		X		X		X	
		8	X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			

ENTREVISTA												
N°		Pertinencia					Coherencia		Redacción			
INDICADOR	Juego Utilización Recursos Descubrimientos Significativos Resolución de problemas	Ítem	Contenido teórico		Objetivos		Indicador					
			A D E C U A D O	I N A D E C U A D O	A D E C U A D O	I N A D E C U A D O	A D E C U A D O	I N A D E C U A D O			A D E C U A D O	I N A D E C U A D O
		1	X		X		X		X		X	
		2	X		X		X		X		X	
		3	X		X		X		X		X	
		4	X		X		X		X		X	
		5	X		X		X		X		X	
		6	X		X		X		X		X	
		7	X		X		X		X		X	
		8	X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			

7. Juicios del experto

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observación: _____

Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: _____

El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: _____

10. El instrumento diseñado es:

Está listo para ser aplicado. _____



MS.c. López Ramos Alex Ricardo