



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

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA MEJORAR
LA CAPACIDAD DE CONTAR

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTORES:

Pozo Carvajal Alejandra Vanessa

Reyes Rodríguez Jorge Emanuel

TUTOR:

Lic. Liliana Baque Catuto MsC.

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO DE 2022



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

**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA MEJORAR
LA CAPACIDAD DE CONTAR**

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTORES:

Pozo Carvajal Alejandra Vanessa

Reyes Rodríguez Jorge Emanuel

TUTOR:

Lic. Liliana Baque Catuto MsC.

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO DE 2022.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del proyecto de investigación, "**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE CONTAR**" elaborado por los egresados Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez de la **CARRERA DE EDUCACION BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado 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 ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas partes

Atentamente,



.....
Lcda. Liliana Gabriela Baque Catuto, MSc.

C.I.: 0926126905

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, portadora de la cedula N°. 0928239276 y Jorge Emanuel Reyes Rodríguez, portador de la cedula N°. 0919656371; egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado, "**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE CONTAR**" nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra 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,



Alejandra Vanessa Pozo Carvajal

C.I.: 0928239276



Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

C.I.: 0919656371

TRIBUNAL DE GRADO



Lic. Aníbal Puya Lino, MSc

**DIRECTOR DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA**

LAIA JULIANA MUÑOZ ABRIL

Msc Laia Muñoz Abril

**DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR**



Lic. Liliana Baque Catuto, MSc

DOCENTE TUTORA



Econ. Alexandra Jara Escobar

DOCENTE ESPECIALISTA



Ing. Jessenia Ricardo

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

Con amor y aprecio dedico mi trabajo:

A Dios, por derramar en mi vida sabiduría, discernimiento para entender y comprender las cosas, permitiendo que la fe en mí no se desvanezca y lograr alcanzar mi meta que es terminar los estudios universitarios.

A mis padres, en especial a mi madre quien siempre estuvo en el proceso de mi formación universitaria impulsándome a continuar mis estudios, apoyándome incondicionalmente.

A mis hermanos, demostrando que nunca es tarde para continuar con los estudios siendo ejemplo a seguir que todo lo que nos proponamos podemos alcanzar.

Con mucho amor y agradecimiento a mi esposa, que siempre está apoyándome durante el trayecto de mis estudios, motivándome a superar para alcanzar mi objetivo como lo es obtener mi título de tercer nivel, quien es mi pilar fundamental para alcanzar este logro sin ella no podría lograr este sueño anhelado; su ayuda, comprensión demostrada en este arduo camino son irremplazables.

A mis hijos, quienes me inspiraron a no desmayar cuando pensé dejar mi carrera universitaria, armando de valor en continuar mis estudios y cuando crezcan ser ejemplo y se sientan orgullosos de su padre.

A mis docentes, aquellos que brindaron sus experiencias, sabios consejos, impartiendo sus conocimientos, formándonos para ser docentes íntegros en base a valores, principios, ética, solidaridad y empatía, desarrollando en mi vocación para servir a la sociedad.

A mis amigos, aquellos que siempre estuvieron en las buenas y malas apoyándonos mutuamente en todo momento aun cuando teníamos baja la autoestima, seres incondicionales me refiero a los sobrevivientes denominados porque desde el inicio hasta el final llegamos a la meta juntos, los momentos compartidos serán imborrables vivirán siempre en nuestros recuerdos.

Emanuel Reyes Rodríguez

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico con mucho amor

A Dios por derramar de su sabiduría y entendimiento para poder lograr mis metas planteadas desde el primer día en el que llegue a la universidad

A mis queridos padres por brindarme siempre todo su apoyo y su amor incondicional acompañándome en todo tiempo escuchando mis alegrías y mis penas, mis derrotas y mis victorias, sabiendo que el camino hacia la meta no era fácil, siempre estuvieron para aconsejarme y muchas veces exhortar con amor y sabiduría para seguir adelante.

A mis hermanos por están siempre conmigo apoyándome cuando lo he necesitado además de llenarme de alegría muchas veces en días que se volvía complejo y estresante.

A mis maestros que con sabiduría día a día impartieron sus conocimientos dejándonos una gran enseñanza y sobre todas las cosas marcando una huella en el corazón en especial a mi director de carrera que durante todo este proceso fue docente, amigo y un padre en la universidad.

Por último, pero no menos importante, a mis amigos quienes estuvieron para apoyar en las buenas y en las malas compartiendo momentos de risas, tristezas, tardes recreativas, viajes y muchas más experiencias que hicieron parte de esta travesía llamada carrera universitaria hasta alcanzar el anhelado título de licenciados en educación básica.

Alejandra Pozo Carvajal

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primer lugar a Dios por derramar sabiduría, discernimiento, paciencia, fuerza de voluntad para romper toda barrera y obstáculo que se nos presentó en el camino direccionado a cumplir nuestra meta, valor para superar toda piedra de tropiezo.

En especial a nuestros padres quienes nos motivaron a continuar con nuestros estudios desde la etapa de postulación para poder ingresar a la universidad, que por reiteradas ocasiones nunca faltaron sus sabias palabras de motivación a no desmayar en alcanzar nuestros objetivos.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por abrirnos las puertas de tan prestigiosa institución para continuar con nuestros estudios académicos, brindándonos la oportunidad de ingresar a la carrera de educación básica, capacitándonos y desarrollando nuestra vocación en una ardua labor como es la docencia que es aquella que forma profesionales en diferentes áreas en beneficio de la sociedad.

A nuestros docentes quienes en el largo trayecto de nuestra formación académica fueron sembrando la semilla del saber a través de sus conocimientos despertando en nosotros la vocación por la docencia en servicio de nuestra comunidad, inculcando valores, principios y ética estos a su vez como pilares fundamentales que servirán en la formación de nuestros futuros estudiantes.

A nuestra estimada tutora académica Msc Liliana Gabriela Baque Catuto, por brindarnos sus sabios consejos al momento de guiarnos en la elaboración de nuestro trabajo de investigación, agradecemos su tiempo, paciencia, atención y dedicación; fortaleciendo en nosotros la seguridad y convicción de poder lograr nuestras metas planteadas.

A la escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi de la comuna Febres Cordero, por darnos apertura al momento de realizar nuestro trabajo de investigación, al director y docentes que a través de sus experiencias influyeron mucho en este proceso.

Alejandra Pozo Carvajal

Emanuel Reyes Rodríguez



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

“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE CONTAR EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”

Tutora: Lcda. Liliana Baque Catuto, MSc.

Autores: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal

Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Email: jerrygito_kings_89@hotmail.com

alejandrapozo01@gmail.com

RESUMEN

Esta investigación realizada es de mucha importancia ya que abarca las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas para mejorar la capacidad de contar desarrollando habilidades en el estudiante al momento de ser empleadas en el salón de clases, permitiendo su evolución en el proceso de enseñanza aprendizaje. El docente juega un papel importante en el proceso de impartir los conocimientos hacia los estudiantes, ya que al emplear las actividades lúdicas despiertan el interés por aprender matemáticas viéndolo llamativo e innovador fomentando el compañerismo, comunicación y empatía.

Este presente trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo con un tipo de investigación descriptivo exploratorio, bibliográfico; las técnicas utilizadas para este estudio fueron la entrevista, la encuesta y la guía de observación permitiendo recolectar la información necesaria para su procesamiento, presentación y análisis.

Palabras claves: actividades lúdicas, innovador, enseñanza aprendizaje.

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR	3
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	4
DEDICATORIA	6
DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTOS	8
ÍNDICE GENERAL	10
ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE GRÁFICOS	14
ÍNDICE DE ANEXOS	15
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA	1
1.1. Tema	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.3. Formulación y sistematización del problema	3
1.3.1. Pregunta principal	3
1.3.2. Preguntas secundarias	3
1.4. Objetivos de la investigación	4
1.4.1. Objetivo General	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Justificación	5
1.6. Alcances, delimitaciones y limitaciones	6
1.6.1. Delimitación	6
1.6.2. Alcances	6
1.6.3. Limitaciones	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes	7
2.1.1. A nivel internacional	7
2.1.2. A nivel nacional	8
2.1.3. A nivel local	9
2.2. Bases teóricas	10
2.2.1. Actividades lúdicas	10

2.2.2. Definición de lúdica	11
2.2.3. Lúdica y aprendizaje.....	11
2.2.4. Clasificación de las actividades lúdicas	12
Actividades lúdicas libres:	12
Actividades lúdicas dirigidas:	12
2.2.5. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas	12
2.2.6. Contribución de las actividades lúdicas	13
2.2.7. Contribución de las actividades lúdicas dentro del área de matemáticas	13
2.2.8. Estrategia de enseñanza aprendizaje.....	14
2.2.9. Conceptualización de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.....	15
2.2.10. Conteo.....	15
2.2.11. Operacionalización de las variables.....	15
Operacionalización de las variables.....	16
CAPÍTULO III	18
MARCO METODOLÓGICO	18
3.1. Tipo de Investigación	18
3.1.1. Investigación descriptiva	18
3.1.2. Investigación exploratoria	18
3.2. Diseño de investigación	19
3.2.1. Investigación Bibliográfica	19
3.2.2. Investigación de observación.....	19
3.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	19
3.3.1. Técnica de la entrevista.....	19
3.3.2. Encuesta	20
3.3.3. Guía de observación	20
3.4. Población y Muestra.....	20
3.4.1. Población.....	20
3.4.2. Muestra	20
CAPITULO IV	22
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	22
4.1. Guía de observación	22
Análisis guía de observación.....	24
4.2. Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de tercer año de educación básica.....	25
4.3. Análisis de las preguntas realizadas al director en la entrevista.....	37

4.4. Entrevistas dirigidas a los docentes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi	41
CAPITULO V.....	46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
Conclusiones	46
Recomendaciones	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	51

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: VARIABLE INDEPENDIENTE	16
TABLA 2: VARIABLE DEPENDIENTE.....	17
TABLA 3: POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
TABLA 4: GUÍA DE OBSERVACIÓN TERCERO "A"	22
TABLA 5: GUÍA DE OBSERVACIÓN TERCERO "B"	23
TABLA 6: ¿LAS CLASES DE MATEMÁTICAS SON ABURRIDAS?	25
TABLA 7: ACTUACIÓN EN CLASES.....	26
TABLA 8: ATENCIÓN EN CLASES	27
TABLA 9: CLASES DEL PROFESOR	28
TABLA 10: CLASES DE REFUERZO	29
TABLA 11: RESOLUCIÓN DE SUMA CON RAPIDEZ	30
TABLA 12: ACTIVIDADES LÚDICAS	31
TABLA 13: UTILIZACIÓN DE JUEGOS	33
TABLA 14: IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS.....	34
TABLA 15: MATERIALES FÍSICOS PARA IMPLEMENTAR ACTIVIDADES LÚDICAS.....	35

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: ¿LAS CLASES DE MATEMÁTICAS SON ABURRIDAS?.....	25
GRÁFICO 2: ACTUACIÓN EN CLASES	26
GRÁFICO 3: ATENCIÓN EN CLASES	27
GRÁFICO 4: CLASES DEL PROFESOR.....	28
GRÁFICO 5: CLASES DE REFUERZO	29
GRÁFICO 6: RESOLUCIÓN DE SUMA CON RAPIDEZ	30
GRÁFICO 7: ACTIVIDADES LÚDICAS	32
GRÁFICO 8: UTILIZACIÓN DE JUEGOS	33
GRÁFICO 9: IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS	34
GRÁFICO 10: MATERIALES FÍSICOS PARA IMPLEMENTAR ACTIVIDADES LÚDICAS.....	35

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A. ENTREVISTA A DOCENTES.....	51
ANEXO B. ENCUESTA A ESTUDIANTES	52
ANEXO C. GUÍA DE OBSERVACIÓN.....	54
ANEXO D. ENTREVISTA AL DIRECTOR.....	55
ANEXO E. ENTREVISTA AL DIRECTOR	56
ANEXO F. ENTREVISTA A LA DOCENTE	56
ANEXO G. ENTREGA DE MATERIAL LÚDICO A LOS REPRESENTANTES.....	56
ANEXO H. ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL DE LETAMENDI"	57
ANEXO I. IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LOS ESTUDIANTES	57

INTRODUCCIÓN

El tema de investigación es actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas para mejorar la capacidad de contar en estudiantes del tercer grado paralelos A y B de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi perteneciente a la comuna Febres Cordero parroquia Colonche del año lectivo 2021-2022.

Las actividades lúdicas son necesarias emplearlas al momento de impartir clases permitiendo al docente innovar logrando en el estudiante desarrollar capacidades y habilidades cognitivas necesarias en el proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiéndolos en protagonistas de los saberes educativos promoviendo la participación en clases, por medio de lluvia de ideas, aportaciones, reflexiones lograr construir los conocimientos ya que por medio de la práctica el estudiante descubre y aprende afianzando una enseñanza a largo plazo.

El presente trabajo pretende incentivar a los docentes la importancia que tiene implementar las actividades lúdicas al impartir sus clases, influyendo en el estudiante de manera positiva y práctica el aprendizaje significativo y funcional entre compañeros, permitiendo la socialización y el desarrollo de la inteligencia al aplicar como herramientas de estudio.

Este proyecto está formado por cinco capítulos que servirán como guía para elaborar el trabajo investigativo.

CAPÍTULO I.- Consta del planteamiento del problema logrando formar las preguntas principales y secundarias de nuestro proyecto de investigación, permitiendo desarrollar los objetivos para la resolución de problemas en el área de las matemáticas a su vez encontramos los alcances y delimitaciones que se presentaron en el proceso.

CAPÍTULO II.- Hace referencia al marco teórico que contiene contienen los antecedentes realizados por otras personas en los ámbitos internacional, nacional y local continuando con las bases teóricas aquellas nos permiten saber cuál es su importancia al implementarlas por último tenemos la operacionalización de nuestras variables de acuerdo al tema de estudio

CAPÍTULO III.- Se describe la metodología del proceso de investigación, a su vez está conformada por el tipo de investigación con un enfoque cuantitativa en conjunto a una investigación descriptiva, exploratoria, bibliográfica y de observación utilizando como

técnicas e instrumentos de investigación la entrevista, encuesta, guía de observación; la población que se toma en cuenta para la realización del trabajo investigativo.

CAPÍTULO IV.- Corresponde al análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante los instrumentos de recolección de datos permitiendo comprender de mejor manera la investigación.

CAPÍTULO V.- Por último, se describen la conclusiones y recomendaciones que sirven de aporte al aplicar las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje logrando en el estudiante desarrollar habilidades y destrezas a la hora de contar, esto se logra evidenciar por medio de nuestros anexos y referencias bibliográficas planteadas este trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

Actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas para mejorar la capacidad de contar.

1.2. Planteamiento del problema

Las actividades lúdicas son estrategias que se pueden utilizar en diferentes niveles o modalidades, permitiendo así innumerables métodos para su respectivo desarrollo dentro de la estructura conceptual; dado que el conocimiento pre matemático es dinámico, hablar de estrategias significa elegir creativamente el método más adecuado entre varios métodos o inventar un nuevo procedimiento para hacer frente a una determinada situación. El uso de las estrategias implica un dominio de la estructura conceptual, así como mucha creatividad e imaginación, lo que permite descubrir nuevas relaciones o nuevos significados en relaciones conocidas. Las estrategias más utilizadas por los niños en la educación básica son: la apreciación, la aproximación, el modelado, la construcción de tablas, el descubrimiento de patrones y leyes, la simplificación de tareas difíciles, la verificación y la construcción de conjeturas.

El mal uso de medios y materiales didácticos, para el desarrollo de las clases, no les permite a los niños comprender, razonar ni resolver los problemas matemáticos, que están implícitas en la atención, la memoria, y velocidad de procesamiento, ya que tienen problemas de memoria dando como resultado un bajo rendimiento, en el bloque de las matemáticas.

Uno de los mayores problemas que se ha generado en la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, ubicado en la Parroquia Colonche Comuna Febres Cordero del cantón Santa Elena, es la falta de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje para mejorar la capacidad de contar en el área de matemáticas en el tercer año básico, quienes demuestran dificultad para captar y participar dentro de las actividades en el aula. Es por ello que los juegos o actividades lúdicas se las realiza normalmente solo con los niños o estudiantes de años inferiores, sin pensar que el juego se lo practica a cualquier edad y más si aparte de recrearnos; aprendemos, es por ello que las actividades lúdicas intervienen mucho en el aprendizaje del niño sea cual sea su edad, ya que despierta

su atención a la clase, la entiende de mejor manera, es más participativo, lo vuelve un niño más curioso y reflexivo.

Las estrategias educativas son algunas posibles pautas para promover un aprendizaje significativo en el estudiante, es por esta razón que se debe implementar las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje permitiendo que los conocimientos adquiridos sean de manera permanente. Se proponen estrategias de acuerdo con la realidad del aprendiz, mediante un análisis permitiendo identificar y aplicar actividades que mejoren el proceso educativo en cada estudiante, logrando alcanzar los objetivos propuestos en la educación. Cada estrategia la da el docente de acuerdo a su creatividad adaptándolo al entorno en que se encuentra el alumno para lograr sus objetivos de aprendizaje (Casimiro, 2010, pág. 80).

Para (Bermeo, 2019) la lúdica es aquella que fortalece y establece orientaciones de forma integral primordial para el desarrollo humano, estos a su vez rompen con los esquemas conductistas trascendentales del proceso enseñanza aprendizaje permitiendo potenciar virtudes como la creatividad en aspectos tales como psicológico cultural y social. Para esto es necesario que los docentes, representantes y comunidad en general deben recibir capacitaciones frecuentemente para garantizar el éxito académico.

1.3. Formulación y sistematización del problema

1.3.1. Pregunta principal

¿Cómo desarrollar la capacidad de contar mediante las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en la asignatura de matemáticas en los estudiantes del tercer año de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi en el año lectivo 2021 – 2022?

1.3.2. Preguntas secundarias

¿Cómo utilizar las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la capacidad de contar en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de tercer año?

¿Cuáles son los logros y deficiencias relacionados con la capacidad de contar mediante las actividades lúdicas en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de tercer año?

¿Qué tipos de actividades lúdicas se utilizan como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la capacidad de contar en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de tercer año?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo General

Desarrollar la capacidad de contar mediante las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en la asignatura de matemáticas en los estudiantes del tercer año de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi” en el año lectivo 2021 –2022.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Analizar el uso de las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la capacidad de contar en la asignatura de matemáticas de los estudiantes del tercer año.
2. Identificar logros y deficiencias relacionados con la capacidad de contar mediante las actividades lúdicas en la asignatura de matemáticas de los estudiantes del tercer año.
3. Especificar los tipos de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la capacidad de contar en la asignatura de matemáticas de los estudiantes del tercer año.

1.5. Justificación

El siguiente trabajo de investigación pretende recalcar la importancia de las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza aprendizaje en la asignatura de matemáticas, para desarrollar la capacidad de contar desde edades tempranas con un proceso satisfactorio y afectivo. Estas facilitan muchas ventajas a los niños para que vayan desarrollando destrezas, facultades y habilidades en el desarrollo de las matemáticas al momento de realizar conteos, generando de esta forma destrezas y habilidades; estas a su vez fortalecerán el aprendizaje matemático por medio del manejo, ejecución, observación y el juego nada obligado sino exploratorio con el fin de aprender a realizar conteos. Regularmente podemos apreciar a estudiantes que son capaces de encontrar diversas soluciones y lograr participar en operaciones matemáticas determinadas como: contar, clasificar, ordenar por forma, tamaño o calidad.

Todo docente debe capacitarse día a día con nuevos conocimientos adaptándose a las circunstancias a las que se enfrenta la sociedad, implementando sobre todo el uso de tecnologías, plataformas digitales, en nuevos recursos didácticos permitiendo afianzar los conocimientos de manera significativa, tomando en cuenta que cada estudiante aprende de manera diferente, por tal motivo que el docente deberá buscar e implementar las estrategias y técnicas necesarias para que la enseñanza impartida sea permanente, logrando mejorar la habilidad de contar.

La implementación de materiales con fines educativos deberán ser acordes a las edades de los estudiantes que podrían ser implementados en el salón de clases o al aire libre, permitiendo la coordinación de la capacidad de concentración, atención, trabajo grupal llevando con esto a fortalecer valores de amistad, generosidad, paciencia, tolerancia, empatía y sobre todo el compañerismo para ir aceptando y aprendiendo uno del otro, todo esto se ira asimilando en el transcurso escolar hasta su adultez.

Las actividades lúdicas no solo sirven de apoyo para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, también favorece la asimilación de contenidos, el desarrollo y adquisición de habilidades, el compromiso e implicación de los estudiantes en las matemáticas.

1.6. Alcances, delimitaciones y limitaciones

1.6.1. Delimitación

Área: Educación Básica

Aspecto: Capacidad de contar

Ámbito: Educativo

Delimitación Espacial: Esta investigación se realizará con estudiantes del tercer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi” ubicada en la Parroquia Colonche, Comuna Febres Cordero del cantón Santa Elena provincia de Santa Elena.

Delimitación Temporal: Esta investigación se llevará a cabo en el periodo comprendido desde octubre a febrero del 2022.

Delimitación Poblacional: Para esta investigación se contará con los docentes encargados de impartir la asignatura y los alumnos de los grados a cargo.

Enfoque de investigación: El enfoque de este trabajo de investigación es cuantitativo.

1.6.2. Alcances

La presente investigación está basada en un estudio descriptivo y exploratorio, dando a conocer los beneficios de aplicar las actividades lúdicas para mejorar la capacidad de contar en niños de 7 a 9 años correspondientes al tercer año paralelos “A” y “B”.

1.6.3. Limitaciones

La virtualidad ha sido una limitación para realizar este trabajo de investigación para poder implementar los diferentes tipos de actividades lúdicas que permitan mejorar la capacidad de mejorar en los estudiantes.

Los estudiantes que no pudieron conectarse a clases en su totalidad por carecer de instrumentos tecnológicos para poder recibir sus clases virtuales debido a los bajos recursos y escasez de trabajo en los padres como consecuencia de la pandemia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Al abordar el tema de las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza aprendizaje, para mejorar la capacidad de contar en los niños y niñas pertenecientes a escuela primaria, es necesario investigar con anterioridad otros estudios previos para comprender cómo estas dos variables se relacionan y permiten que los niños se desarrollen. Esto se apoya en los antecedentes de los siguientes autores.

2.1.1. A nivel internacional

Analizamos el trabajo de María Emirla Cuesta Moreno 2019 Actividades lúdicas como estrategia para afianzar el pensamiento numérico de niños y niñas del grado tercero del Centro Educativo Rural Madreseca Sede Concha Medina del Municipio de Anorí.

En este trabajo de investigación buscaron brindar a la comunidad educativa una herramienta pedagógica buscando involucrar el uso de estrategias lúdicas logrando facilitar el aprendizaje de una manera más práctica afianzando el pensamiento número elevando el nivel académico despertando el interés por las matemáticas en los estudiantes, trabajaron la resolución de problemas aplicando el juego cooperativo como eje motivacional para el desarrollo de sus capacidades y adquisición de conocimientos mitigando las dificultades que se presentan en el área de matemáticas en la comprensión y aprendizaje.

Implementaron un tipo de investigación cualitativa, con un enfoque de investigación acción participativa ya que los procesos desarrollados permitieron reflexionar sobre el quehacer docente brindando la oportunidad para que la población objeto de estudio pueda participar la manera activa mediante la construcción de conocimiento empleadas en el plan de la construcción lo destácale de este trabajo investigativo al aplicar las actividades lúdicas, los estudiantes muestran interés por aprender favoreciendo la interiorización de aprendizaje logrando presentar menor rechazo hacia las matemáticas estos relacionados a la vida diaria y resolución de problemas.

El trabajo de investigación de Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano, Sandra Rodríguez Calderón 2015 “LA actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga”,

este proyecto permitió conocer cuál importante es aplicar las actividades lúdicas como herramienta pedagógica fortaleciendo el aprendizaje en los estudiantes enfocando la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras en el aprendizaje infantil desde el aula preescolar. Por ende, la actividad lúdica no solo es importante para el desarrollo comunicativo y físico más bien contribuye a la expansión de necesidades para ser utilizadas como principio de enseñanza aprendizaje al momento de adquirir los conocimientos y estos a su vez transformándolos en aprendizaje permanente.

Durante el proceso de investigación aplicaron técnicas e instrumentos tales como observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo, estos implementados en su primera fase; cuestionarios etnográficos, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto de Pedagógico de Aula estas implementadas en su segunda fase. Lo que destacamos de este trabajo investigativo es que manifiesta que los planteles educativos deben apostarle a la innovación rompiendo todo tipo de paradigmas que se han venido suscitando en los procesos de aprendizaje, estos a su vez deben trabajarse en forma articulada tanto en directivo como docentes empleando las actividades lúdicas en espacios contextualizados, dinamos, ricos en experiencia

2.1.2. A nivel nacional

El trabajo de investigación de Luis Fernando Imacaña Peñaloza 2018, “Estrategia lúdica para la enseñanza de matemática en educación general básica elemental en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Tamboloma”, consiste enfatizar la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de matemáticas promoviendo la participación y desarrollo de habilidades numéricas, argumentación razonada para la resolución de problemas y pensamiento lógico. La metodología aplicada fue de enfoque cualitativo y cuantitativo, con una investigación bibliográfica y de campo en un nivel correlacional. Para recabar la información emplearon técnicas de encuesta dirigida a los estudiantes y docentes en el área de matemática en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Tamboloma, alcanzando desarrollar las destrezas, capacidades para poderse comunicar, pensar, argumentar, mediante la teoría y práctica a través de la relación de conceptos y procesos incluyendo a la institución educativa alcanzando una educación productiva eficiente y eficaz buscando mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de segundo y cuarto grado cuya finalidad fue incrementar el rendimiento académico a través de las estrategias lúdicas.

De este trabajo investigativo lo impactante es relacionar la importancia del ambiente de aprendizaje por medio de la profundización de la teoría y la práctica para mejorar la enseñanza de matemática por medio de la elaboración de una estrategia lúdica apoyando la creatividad, la confianza y el buen sentido del humor fortaleciendo la formación integral del estudiante incluyendo la comunicación, el análisis reflexivo la convivencia y el trabajo colaborativo.

Mediante este trabajo de investigación realizado por Enma María Mayorga autora del tema Material didáctico para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 del centro infantil bilingüe Discovery BB de la ciudad de Quito.

Se analizo el material didáctico que utilizan las maestras y como los implementan, en que momentos lo utilizan, además como estas influyen en el desarrollo de las capacidades lógicas matemáticas, la investigación fue realizada en base al enfoque cuantitativo, exploratorio y descriptivo debido a que se obtuvieron cifras estadísticas y observación del contexto en el que se encuentra el estudiante, bibliográfica y de campo. Los instrumentos que aplicaron fue la lista de cotejo dirigido a los estudiantes y encuesta aplicada a docentes como a padres de familia, utilizando la población de 54 personas como objeto de estudio.

Lo relevante de este trabajo investigativo es fomentar el uso de material didáctico para mejorar el desarrollo de las capacidades lógico matemático, permitiendo al estudiante afianzar sus conocimientos logrando en el estudiante un aprendizaje a largo plazo y así poder resolver problemas matemáticos que se susciten en su diario vivir.

2.1.3. A nivel local

Se hizo el análisis del trabajo de investigación de Maria Isabel Tomalá 2016, tema Actividades lúdicas para fortalecer las nociones matemáticas en los niños y niñas de 4 años, Escuela Evaristo Vera Espinoza, comuna El Morrillo, cantón Santa Elena provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

Las actividades lúdicas juegan un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que por medio de dichas actividades el estudiante tiene la libertad de jugar y aprender de forma más dinámica, cabe mencionar que el juego en estas edades aporta al desarrollo de sus habilidades en las nociones matemáticas, en la

institución que se realizó este trabajo investigativo se verificó que no se ha aplicado de forma adecuada las nociones matemáticas como parte del proceso de aprendizaje por lo que se planteó el estudio buscando fortalecerlo para que los infantes se conviertan en seres activos y dinámicos; realizando un tipo de investigación descriptiva para conocer causales y efectos de la problemática encontrada.

Lo impactante de este trabajo es que para lograr un buen desarrollo del aprendizaje en las nociones matemáticas el docente debe procurar implementar las actividades lúdicas fomentando el desarrollo de experiencias en los estudiantes, por medio de estas acciones poder ayudar al niño a comprender las distintas nociones que se puede conocer jugando.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

Según (Candela Borja, 2021) las actividades lúdicas propician desarrollar las actitudes, la comunicación y el carácter en las personas predisponiendo la atención del niño motivando para su aprendizaje, al llevar las actividades lúdicas al aula se convierten en herramientas estratégicas induciendo al estudiante al alcance de los aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera espontánea y natural desarrollando habilidades.

Las actividades lúdicas son actos que se realizan constantemente en el diario vivir del ser humano. Estas actividades se pueden vivenciar desde el momento que nacen y a lo largo de las etapas del desarrollo, por lo general tanto hombres como a mujeres les llaman la atención el juego como modelo de aprendizaje en base a descubrimientos.

Para (Domínguez, 2015) el espacio lúdico es un ambiente de libertad, donde el estudiante puede desarrollar su creatividad mediante actividades múltiples que desarrollan desde los niños más pequeños y los adultos como tal, estos a su vez se divierten de manera espontánea permitiendo descubrir sus capacidades intelectuales y psicomotoras.

Para (Posligua Espinoza et al., 2017) mediante las actividades lúdicas los estudiantes adquieren mayor protagonismo que al emplear la metodología tradicional de enseñanza aprendizaje, puesto que se le hace más fácil la construcción de los saberes mediante la práctica adquirir los conocimientos impartidos por el docente, permitiendo

desarrollar habilidades en participación, colectividad, entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados requeridos para que la educación sea más permanente.

La utilización de las actividades lúdicas es de fundamental importancia permitiendo el interés en los estudiantes provocando el desarrollo integral, adquiriendo destrezas, habilidades; evidenciando los contenidos aprendidos en el salón de clases mediante la práctica. Por ende, el docente deberá conocer las características de sus estudiantes, permitiendo descubrir las necesidades e intereses de ellos, cuyo objetivo primordial es lograr estimular el desarrollo integral en el estudiante al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación de clases.

De tal forma que un ambiente donde se pueda jugar se convierte en un espacio de socialización recreativa que fomenta el desarrollo intelectual del estudiante de forma equilibrada en los diferentes entornos del ser humano como es el físico, emocional, social, e intelectual; beneficiando la reflexión a través de la observación y el análisis crítico además de mejorar el léxico, fortalecer la autoestima y desarrollar su personalidad creativa. Por lo antes mencionado la lúdica va entrelazado con la enseñanza aprendizaje, es por esta razón (Luz Yolanda Toro Suarez et al., 2015) considera que:

La buena aplicación y comprensión de las actividades lúdicas tiene como resultado un aprendizaje significativo, concreto y positivo además de favorecer a la formación del criterio, los valores, principios y la comunicación entre personas logrando favorecer los logros de aprendizaje.

2.2.2. Definición de lúdica

Se define a la lúdica como la dimensión del desarrollo de los seres humanos, siendo parte primordial de los individuos. La lúdica posee un concepto muy extenso y complejo, debido a que los seres humanos desarrollan la habilidad de poder comunicarse, sentir, expresarse y diversas emociones orientadas al entretenimiento, diversión; estos a su vez son fuentes generadoras de emociones tales como reír, gozar e inclusive llorar.

2.2.3. Lúdica y aprendizaje.

El aprendizaje conlleva un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes, valores y principios que se adquieren mediante el estudio, las experiencias a través de la enseñanza impartida. Este proceso puede ser visto desde diversas perspectivas a lo que se refiere existen diferentes teorías vinculadas al aprendizaje.

El aprendizaje humano varía a partir de los resultados obtenidos de las experiencias que se consigue entre la asociación de un estímulo y su respectiva respuesta, la capacidad de la especie humana no es exclusiva, aunque el ser humano constituye al aprendizaje como un factor que supera las habilidades comunes de las ramas de la evolución. (Zabalza, 2000) considera que: el aprendizaje básicamente ocupa tres dimensiones: constructo teórico, tarea del alumno y tarea de los docentes, siendo este el equipo que interviene dentro del aprendizaje.

Mediante el desarrollo del aprendizaje se ha logrado alcanzar por parte de los humanos cierta independencia en su entorno esto a su vez puede variar de acuerdo a sus necesidades. Se entiende por aprender a la adquisición, el análisis y la comprensión de información del exterior y poderla aplicar a su propia existencia. El aprendizaje nos proporciona a realizar un cambio en el comportamiento reflejando los conocimientos en las experiencias actuales y venideras.

2.2.4. Clasificación de las actividades lúdicas

Según (Solórzano & Tariguano, 2010) las actividades lúdicas tienen una clasificación básica, mencionan dos tipos de actividades que deben ser complementarias por las ventajas que poseen y para contrarrestar inconvenientes:

Actividades lúdicas libres: son aquellas donde favorecen la espontaneidad, desarrolla la imaginación, la actividad creadora, ayudar a liberar depresiones permitiendo actuar con independencia y plena libertad.

Actividades lúdicas dirigidas: mediante estas actividades se puede aumentar las posibilidades de la utilización de materiales tangibles como juguetes que favorecen el desarrollo intelectual, motriz, afectivo y social facilitando modelos positivos de imitar y satisfacer las necesidades de cada niño.

2.2.5. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas

Toda actividad lúdica empleada por el docente en clases debe realizarse mediante las bases de una metodología de manera general que se fundamenten a partir de la planificación, ejecución y conclusión, provocando en el estudiante curiosidad, motivación y entretenimiento cuya finalidad será garantizar la estabilidad emocional impulsando así el desarrollo de sus capacidades habilidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico.

Las actividades lúdicas deberán ser consideradas como metodología general fundamental para lograr desarrollar en el estudiante la capacidad de comprender definiciones, conocer procesos y solucionar problemas que se presenten en su diario vivir; todo esto se lograra mediante la práctica, experimentación y experiencias.

Al implementar en estudiantes los juegos como recursos didácticos, se dará a conocer el objetivo en el desarrollo de las clases, permitiendo así el fortalecimiento del compañerismo, integración, trabajo en equipo, respeto, comunicación, estimulando el desarrollo físico y socio-afectivo, favoreciendo el proceso de sociabilidad y empatía. Identificando destrezas y habilidades que se puedan desarrollar al realizar esta actividad, con el fin de obtener un aprendizaje significativo.

2.2.6. Contribución de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas ayudan principalmente al desarrollo físico de los estudiantes, permitiendo desarrollar los músculos ejercitando todas las partes de su cuerpo. El juego fomenta la comunicación entre compañeros; el jugar correctamente influye la comunicación entre 2 o más personas, aprendiendo a comprender lo que otros tratan de comunicar.

En los juegos cooperativos encontramos una fuente de aprendizaje, ofreciendo oportunidades de aprender muchas cosas ya sea mediante la utilización de libros, la televisión o la exploración del medio ambiente que los estudiantes no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela.

El juego permite descubrir en los niños o niñas cuáles son las capacidades que poseen y cómo se comparan con la de sus compañeros de juegos, al aplicarlo aprenden a ser sociables, establecer relaciones sociales, incluso a resolver problemas que causan dichas relaciones.

2.2.7. Contribución de las actividades lúdicas dentro del área de matemáticas

Es de vital importancia que el docente conozca técnicas y estrategias de enseñanza aprendizaje que sean atrayentes e innovadoras permitiendo la estimulación a los estudiantes logrando altos niveles de predisposición hacia el aprendizaje de las matemáticas. En el proceso de adquisición de saberes es importante innovar la manera de enseñar por tal razón las actividades lúdicas pueden ser de mucha utilidad al momento de impartir el área de matemáticas al trabajarlos en clases permitiendo desarrollar la creatividad y habilidad para la resolución de problemas.

Para (Bustamante & Henao, 2015) al momento de implementar estas técnicas dentro del salón de clases permite desarrollar en los estudiantes ciertas ventajas no exclusivamente en el ámbito educativo sino más bien en muchos aspectos que pueden ser expresados de la siguiente manera:

- Permitir salir de la rutina, saliendo de la enseñanza tradicional la cual es monótona.
- Desarrollar capacidades en los estudiantes mediante la aplicación de las actividades lúdicas aumentando la disposición al aprendizaje significativo.
- Permite la socialización y buena comunicación con los demás compañeros, esto debe trabajarse al inicio de la formación académica.
- En lo cognitivo e intelectual ayuda fomentando la observación, las capacidades lógicas, la atención, la imaginación, la fantasía, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, entre otros.

Estas ventajas hacen que las actividades lúdicas sean herramientas principales para la educación, al momento de ser aplicadas por el docente permite enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje de manera permanente en el estudiante.

2.2.8. Estrategia de enseñanza aprendizaje

En el proceso de enseñanza aprendizaje el docente es el originador de impartir los conocimientos al estudiante, pero es una construcción en conjunto como producto de los continuos y complejos intercambios entre estudiante y el contexto institucional. Significa que ambos agentes de la educación docente-estudiante contribuyen hacia la buena enseñanza y aprendizaje significativo.

(Mendoza Juárez & Mamani Gamarra, 2012) determina que las estrategias de enseñanza aprendizaje son recursos o procedimientos (organizadores del conocimiento) aplicados por el docente cuya finalidad es promover aprendizajes muy significativos estos son desarrollados a partir de la planificación de contenidos en las estrategias cognitivas a impartir, parten de la idea principal que el docente (mediador del aprendizaje), además de impartir los contenidos de su especialidad asumen la necesidad de enseñar a aprender. Estos a su vez proporcionan ayuda al estudiante aprendiz cuya intención es facilitar el procesamiento más profundo de la información nueva de manera permanente.

2.2.9. Conceptualización de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas

Para (Villamizar-Herrera et al., 2012) menciona que la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas es un proceso intencionado de apropiación del conocimiento matemático, esto a su vez empieza con la reflexión, construcción, comprensión y evaluación de las actividades didácticas que influyen la adquisición y el desarrollo de actitudes y habilidades permitiendo un adecuado desempeño matemático en la sociedad.

2.2.10. Conteo

(Rencoret, 2001, pág. 24), menciona que:

Contar debe implicar algo más que recitar nombres, debe significar hacer coincidir nombres, números y objetos. Memorizar los nombres de los números sin objetos reales es una actividad sin sentido, para las matemáticas es tan inútil como repetir las letras del alfabeto para aprender a leer. Saber el nombre de un número rara vez significa comprender su significado.

(Gelman & y Gallistel, 1978, pág. 6), señalan que:

El conteo es un proceso abstracto, que nos lleva a asignar un número base como representante del conjunto; primero aclararon los cinco principios que los niños deben descubrir y absorber antes de aprender a contar correctamente.

Estos autores manifiestan que existen cinco principios para contar. Los tres primeros dicen al niño cómo contar adecuadamente, el cuarto les dice que pueden contar, el quinto es una combinación de las características de los cuatro primeros. A continuación, trataremos los cinco principios. Principios sobre los que se basa su modelo de conteo:

Principio de correspondencia uno-a- uno

Principio Cardinal

Principio de abstracción

Para (Hernandez, 1997, pág. 9), contar es un proceso cognitivo que permite a los niños construir números, pero al mismo tiempo, no descuida las operaciones matemáticas que ayudan a los niños de tercer año de educación básica a construir conceptos naturales.

2.2.11. Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Actividades lúdicas

Variable Dependiente: Conteo

Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Actividades lúdicas

Tabla 1: Variable Independiente

Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Las actividades lúdicas son actos que se realizan constantemente en el diario vivir del ser humano. Estas actividades se pueden vivenciar desde el momento que nacen y a lo largo de las etapas del desarrollo, por lo general tanto hombres como a mujeres les llaman la atención el juego como modelo de aprendizaje en base a descubrimientos.	Libres Dirigidas	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Espontaneidad • Trabajo en equipo • Imaginación • Desarrollo Social • Estimulan la concentración y agilidad mental 	<p>¿Cuál es la importancia de aplicar las actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas?</p> <p>¿Conoce cuáles son los beneficios de implementar las actividades lúdicas para mejorar la capacidad de contar?</p>	<p>Guía de observación</p> <p>Encuesta</p> <p>Entrevistas</p>

Fuente: Actividades Lúdicas

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Variable Dependiente: Conteo

Tabla 2: Variable Dependiente

Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Son métodos matemáticos que permiten saber cuántas combinaciones u opciones distintas se tienen de los elementos de dentro de un mismo grupo de objetos.	Refuerzo Trabajo práctico	Retroalimentación Charlas Actuación en clases Aprendizaje significativo	¿Qué actividades lúdicas implementa para mejorar la capacidad de contar? ¿Conoce si los docentes aplican actividades lúdicas a la hora de enseñar matemáticas?	Guía de observación Encuesta Entrevistas

Fuente: Conteo

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación esta direccionada a un enfoque cuantitativo, según (Sánchez Flores, 2019) la investigación tiene un enfoque cuantitativo porque trata fenómenos que pueden ser medidos por medio de la utilización de técnicas estadísticas para el correcto análisis de los datos obtenidos; cuyo propósito más importante radica en la descripción, explicación, predicción y control objetivo de sus causas, fundamentando sus conclusiones sobre un riguroso uso de la métrica o cuantificación, tanto de la recolección de los resultados como de su procesamiento, interpretación y análisis, a través del método hipotético-deductivo.

Toda la investigación es de tipo descriptivo y exploratorio como se puntualiza a continuación.

3.1.1. Investigación descriptiva

Según (Guevara et al., 2020) menciona que el tipo de investigación descriptiva tiene como objetivo describir ciertas características principales de conjuntos homogéneos de fenómenos, empleando criterios sistemáticos permitiendo establecer su estructura y comportamiento de los fenómenos que se encuentren en estudio, proporcionando información comparable y sistemática con la de otras fuentes.

Hace referencia a la descripción detallada de las características de la variable a investigar en este caso como las actividades lúdicas son necesarias para mejorar la capacidad de contar.

3.1.2. Investigación exploratoria

Según (Guevara et al., 2020) la investigación exploratoria es aquella que se realiza sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, de manera que sus resultados forman una visión aproximada de dicho tema en estudio, un conocimiento superficial.

Porqué se buscó antecedentes que hacen referencia a cómo influyen las actividades lúdicas en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas para poder mejorar la capacidad de

contar en los estudiantes del tercer año de educación básica "Miguel de Letamendi" perteneciente a la parroquia Colonche comuna Febres Cordero.

3.2. Diseño de investigación

En el presente trabajo de investigación también se utilizaron las siguientes modalidades de investigación.

3.2.1. Investigación Bibliográfica

Para (Matos Ayala, 2020) la investigación bibliográfica consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. A su vez trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación ya que permite la selección de fuentes de información necesarias que respalden su trabajo investigativo.

Permitió recolectar información en base a nuestras variables que se utilizó para poder responder la pregunta de investigación planteada y obtener soluciones en beneficio de los estudiantes, caracterizándose por el uso de fuentes informativas secundarias como teorías, definiciones, instrumentos, técnicas entre otros permitiendo aportar o aclarar dudas hacia las indagaciones a realizarse.

3.2.2. Investigación de observación

Porque a través de las vivencias de los estudiantes, se pudo apreciar las falencias que se suscitó al abordar operaciones matemáticas que impliquen el conteo numérico.

3.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Para este trabajo de investigación se empleó distintas estrategias para recolectar la debida información pertinente tales como:

3.3.1. Técnica de la entrevista

Consistió en la elaboración de preguntas abiertas, las mismas que fueron aplicadas tanto al director de la institución y docentes de tercer año de educación básica, cuyo objetivo fue conocer si se utiliza las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje para mejorar la capacidad de contar en las clases de matemáticas y que beneficios encuentran al aplicarlos.

3.3.2. Encuesta

Consistió en la elaboración de un grupo de preguntas cerradas, las mismas que fueron aplicadas a los estudiantes del tercer año de educación básica cuyo objetivo fue conocer cómo influye las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje para mejorar la capacidad de contar, a su vez saber si han empleado dentro o fuera de las horas de clases para complementar su proceso de conocimientos impartidos por el docente. Con este instrumento la obtención de los resultados fue más específico y fácil de examinar al utilizar el análisis estadístico para obtener los resultados generales precisos en cada pregunta planteada.

3.3.3. Guía de observación

Mediante la aplicación de esta técnica se adquirieron resultados de profundo estudio en cuanto al desarrollo de la clase, implementando las actividades lúdicas para la enseñanza de las matemáticas con los estudiantes del tercer año de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi perteneciente a la parroquia Colonche comuna Febres Cordero. Se procedió a realizar la observación de la clase virtual desarrollada por las docentes la Lcda. Grace y Lcda. Blanca en como beneficia el proceso de enseñanza aprendizaje mejorando la capacidad de contar, desarrollando las capacidades de los estudiantes mediante la práctica.

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

La población, objeto de estudio investigado consta de 48 estudiantes de la escuela de educación básica Miguel de Letamendi, del tercer grado con edades comprendidas entre 7-9 años; estos a su vez presentan deficiencia en el proceso de conteo numérico, razón por la que demuestran dificultades en la adquisición de conocimientos impartidos por el docente ya que manifiestan no existe el debido acompañamiento familiar en el control de tareas.

3.4.2. Muestra

Se tomó como muestra a estudiantes del tercer año básico paralelos “A” y “B” pertenecientes a la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, trabajando con 20 estudiantes elegidos aleatoriamente para ser encuestados.

Tabla 3: Población de la investigación

Unidades de observación	Población	Técnica
Director	1	Entrevista
Docentes	2	Entrevista
Estudiantes	48	Encuesta / Observación guiada
Población total	51	

Fuente: Población de la investigación

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

CAPITULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Guía de observación

Objetivo: Obtener información mediante la observación de una clase virtual y así lograr evidenciar el beneficio de las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza aprendizaje para mejorar la capacidad de contar.

Tabla 4: Guía de observación Tercero "A"

FICHA DE OBSERVACIÓN EN CLASE DE MATEMÁTICA				
NOMBRE DEL DOCENTE		Lcda. Grace Ramírez Pozo	N ESTUDIANTES	23
CRITERIOS GENERALES			SI	NO
1	Ingresa a la hora indicada a clases		x	
2	Refleja una buena presentación acorde para recibir clase		x	
3	Muestra interés al recibir la clase		x	
4	Entiende las explicaciones que manifiesta el docente		x	
5	Participa en clases frecuentemente			x
6	Responde las preguntas que realiza el docente		x	
7	Realiza la correspondiente investigación previa a la clase		x	
8	Sabe utilizar los recursos tecnológicos adecuadamente			x
9	Mantiene una buena relación con los compañeros de clase		x	
10	Los temas que se imparten en clases van acorde al grado		x	
11	Las actividades realizadas en clases permiten lograr los objetivos de aprendizaje			x
12	Trabaja con materiales lúdicos en la enseñanza de matemáticas			x

Objetivo: Obtener información mediante la observación de una clase virtual y así lograr evidenciar el beneficio de las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza aprendizaje para mejorar la capacidad de contar.

Tabla 5: Guía de observación Tercero "B"

FICHA DE OBSERVACIÓN EN CLASE DE MATEMÁTICA					
NOMBRE DEL DOCENTE		Lcda. Grace Ramírez Pozo	N ESTUDIANTES	23	
CRITERIOS GENERALES			SI	NO	
1	Ingresa a la hora indicada a clases		x		
2	Refleja una buena presentación acorde para recibir clase		x		
3	Muestra interés al recibir la clase			x	
4	Entiende las explicaciones que manifiesta el docente		x		
5	Participa en clases frecuentemente			x	
6	Responde las preguntas que realiza el docente			x	
7	Realiza la correspondiente investigación previa a la clase		x		
8	Sabe utilizar los recursos tecnológicos adecuadamente			x	
9	Mantiene una buena relación con los compañeros de clase		x		
10	Los temas que se imparten en clases van acorde al grado		x		
11	Las actividades realizadas en clases permiten lograr los objetivos de aprendizaje			x	
12	Trabaja con materiales lúdicos en la enseñanza de matemáticas			x	

Análisis guía de observación

La guía de observación permitió corroborar el proceso de enseñanza-aprendizaje que debe existir dentro de un salón de clases sea el correcto, si el estudiante pone empeño y presta la debida atención a la hora de recibir la clase.

Se logró evidenciar que el docente no cumple en su totalidad los objetivos de aprendizaje en aquellos estudiantes que presentan falencias a la hora de realizar conteos numéricos en el área de matemáticas.

Los estudiantes no logran cumplir con los objetivos planteados por que al docente se le dificulta la educación virtual ya que esta debe darse implementando instrumentos tecnológicos y actividades en línea donde el estudiante pueda desarrollar sus capacidades mientras juega, sin embargo, se vuelve necesaria la aplicación de material tangible que pueda implementarse en conjunto a la educación en línea para un aprendizaje mucho más significativo que pueda implementarlo en su diario vivir.

4.2. Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de tercer año de educación básica.

Pregunta 1: ¿Crees que las matemáticas son aburridas?

Tabla 6: ¿Las clases de matemáticas son aburridas?

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
1	Si	16	69%
	No	2	9%
	Tal vez	5	22%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 1: ¿Las clases de matemáticas son aburridas?



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación

La primera pregunta de la encuesta establece si las clases de matemáticas son aburridas, se obtuvo como resultado que el 69% afirman que si son aburridas ya que no están acostumbrados a la modalidad virtual que se está empleando en la actualidad, por otro lado,

el 9% opina que no son aburridas porque son aquellos estudiantes que les gusta las matemáticas y tienen la capacidad de aprender mucho más rápido mientras que el 22% respondió que tal vez podrían ser aburridas siempre y cuando el docente aplique los instrumentos correctos para desarrollar la clase.

Pregunta 2: ¿El profesor permite que actúes en clases?

Tabla 7: Actuación en clases

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
2	Siempre	23	100%
	Casi siempre	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 2: Actuación en clases



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación:

En la segunda pregunta el 100% de los estudiantes respondieron que el docente si les permite la participación en clases demostrando su vocación a la hora de enseñar debido a que la construcción de los conocimientos se logra a través de las aportaciones de cada uno de los estudiantes, desarrollando capacidades e intelecto necesarios en la educación.

Pregunta 3: ¿Prestas atención en clases?

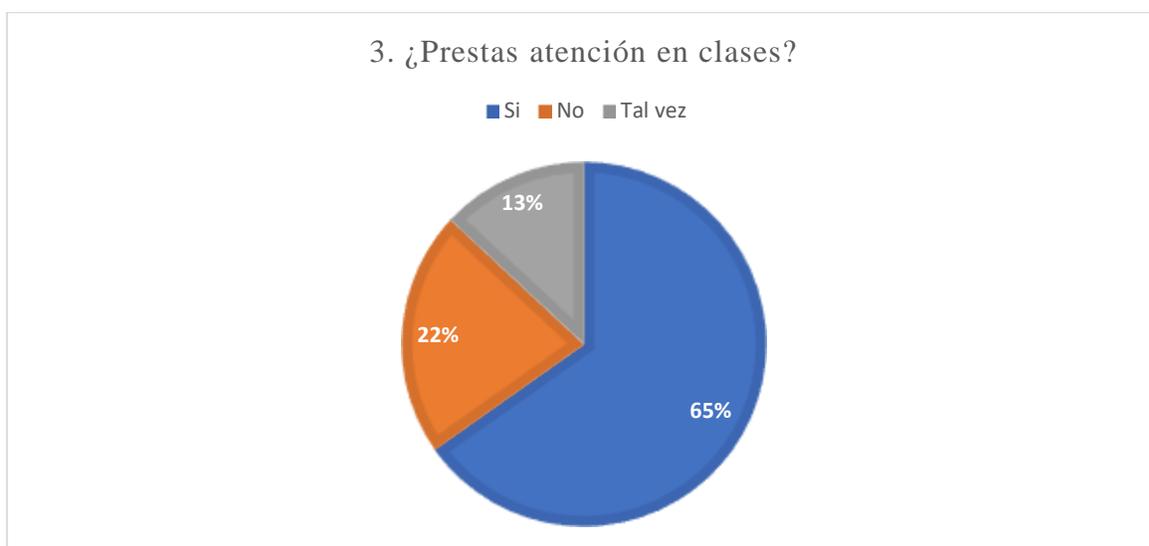
Tabla 8: Atención en clases

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
3	Si	15	65%
	No	5	22%
	Tal vez	3	13%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 3: Atención en clases



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación

La tercera pregunta hace referencia si los estudiantes prestan la debida atención al docente en el momento de impartir la clase, donde el 65% respondió que es necesario prestar atención debido que de esa manera se logra adquirir los conocimientos que se imparte mientras que el 22% afirman que no prestan la atención correcta por muchos distractores que son provenientes de las clases virtuales debido a que no cuentan con un espacio adecuado para recibir la clase por otra parte el 13% aseguran que tal vez no prestan atención debido a que suelen acostarse a dormir muy tarde por la noche y cuando es hora de recibir la clase se sienten cansados con sueño.

Pregunta 4: ¿Entiendes correctamente las clases que da tu profesor?

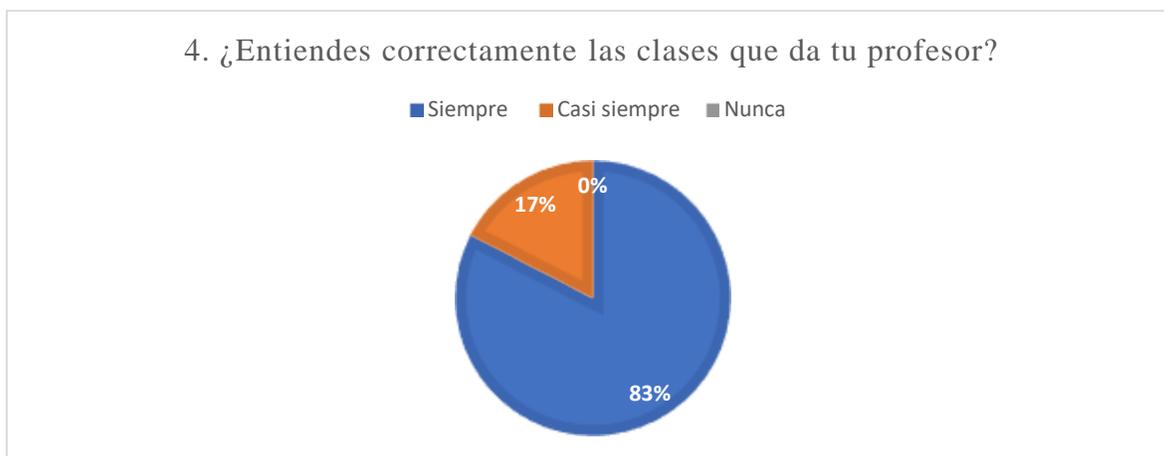
Tabla 9: Clases del profesor

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
4	Siempre	19	83%
	Casi siempre	4	17%
	Nunca	0	0%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 4: Clases del profesor



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación:

Esta pregunta hace énfasis si el docente se da a entender en el momento de dar sus clases, logrando obtener como resultado un 83% de los estudiantes manifestaron que siempre se le entiende correctamente al docente a la hora de impartir su clase empleando estrategias mitológicas llamativas despertando el interés por aprender, por otro lado existe un 17% dando a conocer muy poco entender al docente, por no lograr apreciar muy bien los ejercicios en la pantalla del dispositivo tecnológico donde reciben clases los estudiantes.

Pregunta 5: ¿Recibes clases de refuerzo cuando no entiendes algún tema?

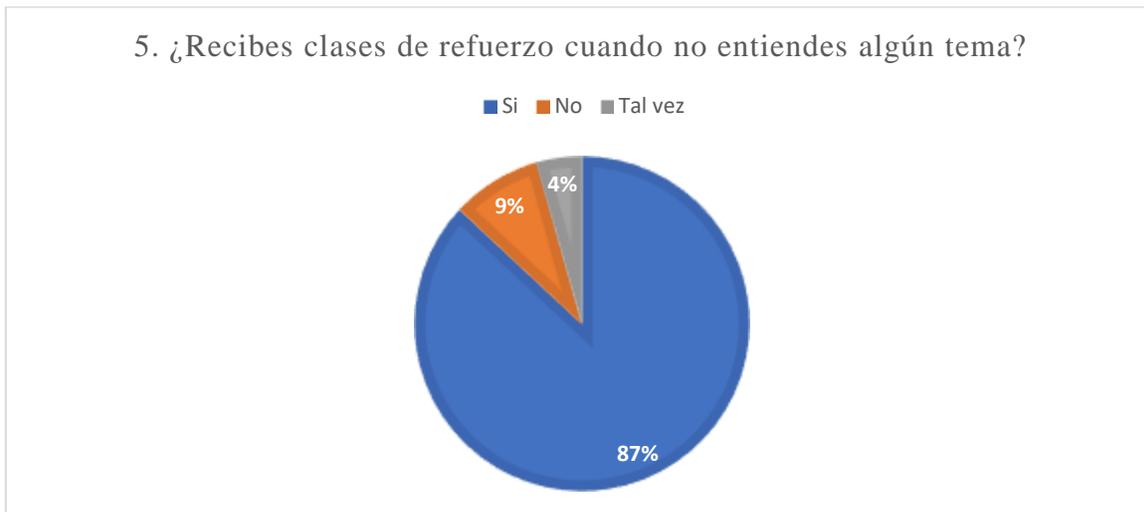
Tabla 10: Clases de refuerzo

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
5	Si	20	87%
	No	2	9%
	Algunas veces	1	4%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 5: Clases de refuerzo



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación:

Se pudo analizar en esta pregunta si los estudiantes reciben clases de refuerzo cuando un tema no es entendible, encontrando que el 87% si recibe las clases de refuerzo por la docente logrando nivelar los conocimientos con sus demás compañeros, por otra parte se evidencia un 9% correspondiente a estudiantes que se les complica recibir el refuerzo académico y un 4% por motivos de conexión no podrían recibir el refuerzo debido a que tienen hermanos que utilizan el mismo dispositivo electrónico interfiriendo en los horarios de clases.

Pregunta 6: ¿Puedes resolver ejercicios de suma con rapidez?

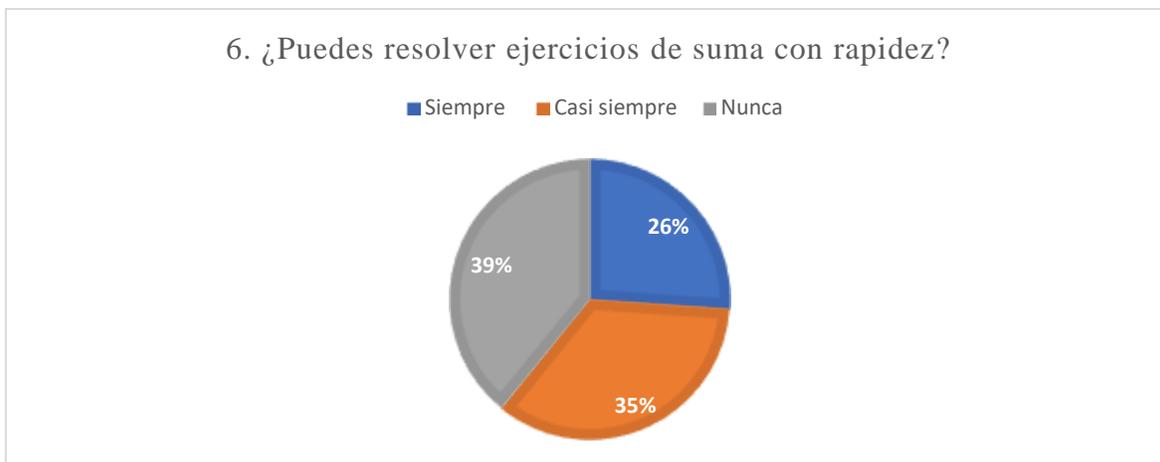
Tabla 11: Resolución de suma con rapidez

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
6	Siempre	6	26%
	Casi siempre	8	35%
	Nunca	9	39%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 6: Resolución de suma con rapidez



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación:

Al analizar la sexta pregunta para conocer si los estudiantes pueden resolver ejercicios de suma con rapidez se obtuvo que un 26% considerablemente pueden resolver sumas de una manera inmediata debido que es una asignatura de su agrado, por otro lado se encontró que el 35% de los estudiantes pueden resolver ejercicios de suma pero con ayuda, por último se evidencio una cantidad muy considerable del 39% no logran resolver ejercicios de suma con rapidez motivo por el cual es necesario emplear las estrategias necesarias para lograr que el estudiante supere las falencias presentadas a la hora de aprender matemáticas.

Pregunta 7: ¿Qué actividades lúdicas conoces o has practicado?

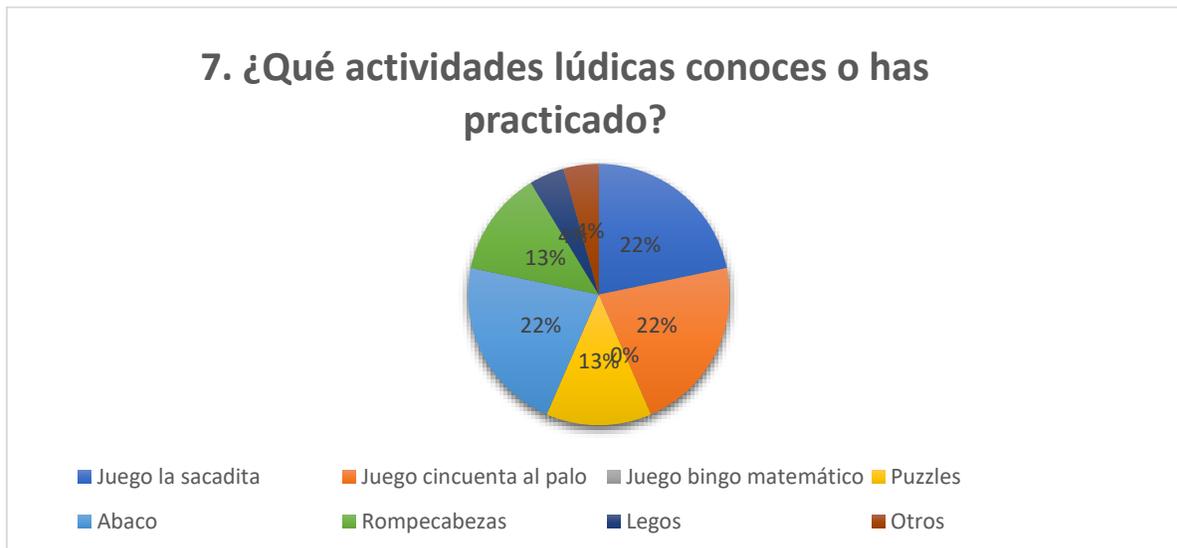
Tabla 12: Actividades Lúdicas

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
7	Juego la sacadita	5	22%
	Juego cincuenta al palo	5	22%
	Juego bingo matemático	0	0%
	Puzzles	3	13%
	Abaco	5	22%
	Rompecabezas	3	13%
	Legos	1	4%
	Otros:	1	4%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 7: Actividades lúdicas



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación

En esta pregunta tratamos de recabar información para identificar qué actividades lúdicas conoce o ha practicado el estudiante, obteniendo un 22% que conocen y han practicado tres actividades lúdicas como son juego a la sacadita, juego cincuenta al palo y la utilización del ábaco, por otro lado existen un 13% que en el transcurso de su vida y por motivo de la pandemia han utilizado los puzzles como herramientas didácticas para lograr mejorar el conteo, se pudo identificar que los estudiantes encuestados manifiestan no conocer o utilizar el juego bingo matemático logrando encontrar esta actividad lúdica para emplearla como refuerzo para mejorar la capacidad de contar con los estudiantes, por otro lado se encontró un 13% han practicado el juego de los rompecabezas debido que lo emplean en sus hogares e institución como actividad principal para desarrollar habilidades y destrezas, existe un 4% de estudiantes que aplican los legos como herramienta de aprendizaje, debido a que despiertan en el estudiante la capacidad de crear figuras a través de la misma a su vez conocer cuantas piezas se necesita para realizar la actividad, por último se encontró un 4% que indico no conocer las actividades lúdicas antes mencionadas en la pregunta pero si practicar otras actividades.

Pregunta 8: ¿Utilizas juegos que te ayudan a mejorar la suma de cantidades?

Tabla 13: Utilización de juegos

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
8	Siempre	10	43%
	Casi siempre	5	22%
	Nunca	8	35%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 8: Utilización de juegos



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación

En la pregunta de análisis se quiere conocer si los estudiantes utilizan los juegos para mejorar el conteo de números, obteniendo un 43 % indico emplear juegos que han permitido aprender y desarrollar la habilidad de contar, además se obtuvo que un 22% señala que debido a la pandemia los padres de familia no permiten que sus hijos salgan a jugar con sus amistades

por temor a ser contagiados, por último, un 35 % no realiza juegos por diversas razones o circunstancias desconocidas.

Pregunta 9: ¿El docente aplica actividades lúdicas con frecuencia al dar su clase?

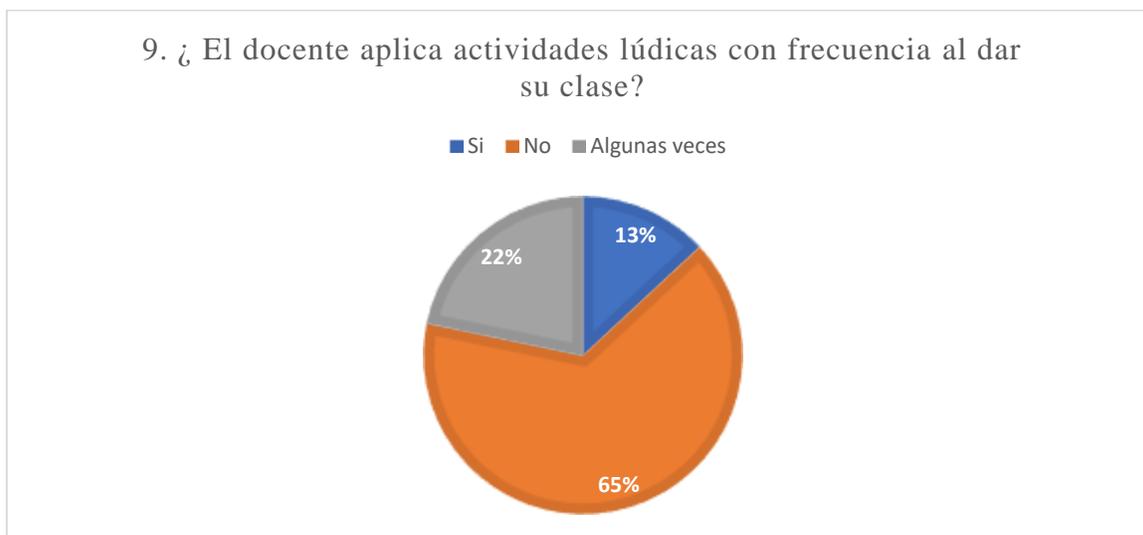
Tabla 14: Implementación de actividades lúdicas

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
9	Si	3	13%
	No	15	65%
	Algunas veces	5	22%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 9: Implementación de actividades lúdicas



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación:

En esta pregunta dónde queremos saber si el docente aplica actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje al momento de impartir sus contenidos, el 13% de los estudiantes encuestados respondieron que el docente si aplica las herramientas necesarias, mientras que un 65% contesto que el docente no aplica las actividades lúdicas debido a que por ciertas ocasiones los estudiantes no entran a clases de matemáticas porque no les agrada la asignatura, por último se evidencio un 22% de estudiantes que enmarco el literal algunas veces el docente aplica actividades lúdicas para dar su clase debido a la falta de conexión por parte de los estudiantes.

Pregunta 10: ¿El maestro utiliza materiales físicos al implementar las actividades lúdicas?

Tabla 15: Materiales físicos para implementar actividades lúdicas

PREGUNTA	INDICADORES	FRECUENCIA	%
10	Siempre	0	0%
	Casi siempre	5	22%
	Nunca	18	78%
TOTAL		23	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Gráfico 10: Materiales físicos para implementar actividades lúdicas



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes

Elaborado por: Alejandra Vanessa Pozo Carvajal, Jorge Emanuel Reyes Rodríguez

Análisis e interpretación:

Para culminar el banco de preguntas de la encuesta realizada a los estudiantes para obtener la información si el docente utiliza materiales físicos al implementar las actividades lúdicas dio como resultado que el 0% respondió que el docente no utiliza materiales físicos adecuadamente como instrumento al momento de dar la clase el mismo, a su vez un 22% indica no contar con el material físico empleado por el docente, por ultimo encontramos un 78% que manifiesta que el docente no utiliza materiales físicos a excepción de la pizarra digital, es por ende que los estudiantes necesitan contar con instrumentos necesarios para que se les facilite el aprendizaje.

Conclusión general de la encuesta dirigida a los estudiantes

En base a la información obtenida por medio de la encuesta realizada a los estudiantes se identificó que el docente al momento de dar su clase no emplea actividades lúdicas necesarias para que la enseñanza impartida sea muy significativa para cada estudiante, además por motivos de pandemia se dificulta trabajar con material físico que ayudan a mejorar la capacidad de contar es por esta razón que se implementan actividades tradicionales como por ejemplo contar con los dedos, además el docente al encontrar un bajo desempeño académico por parte de ciertos estudiantes realiza la debida retroalimentación, esto a su vez permite al estudiante equiparar conocimiento con sus demás compañeros para luego continuar con el proceso educativo.

El docente no aplica en su totalidad actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje al momento de dar su clase sin embargo mediante la retroalimentación el docente permite la participación a través de la lluvia de ideas, convirtiendo al alumno en protagonista de la educación y de esta forma se pueda afianzar los conocimientos referentes al conteo de números que les permitirá aprenderlos y aplicarlos en su vida cotidiana, logrando resolver problemas con mayor rapidez.

4.3. Análisis de las preguntas realizadas al director en la entrevista

Objetivo: Obtener información para conocer si los docentes que están a su cargo implementan actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes que presentan dificultades en el momento de contar.

Conteste cada una de las preguntas de manera responsable.

1. ¿Cómo es la comunicación con los docentes de la institución que usted dirige?

La comunicación que se ha venido aplicando es por medio de correos y grupos de WhatsApp para dinamizar la comunicación, a través de llamadas telefónicas todo esto de manera respetuosa para poder mantener la armonía. Manejar un grupo de docentes es complejo ya que todos no piensan de la misma forma es por esta razón que llegar a una sola resolución demanda de mucha comunicación.

Análisis: A raíz de la pandemia la forma de comunicarse cambio radicalmente para todos, puesto a que se tenía que adaptar a las nuevas tecnologías aplicadas para poder continuar con el proceso de enseñanza, durante este proceso se ha llevado una buena relación entre docentes y directivos llegando a mutuos acuerdos para el funcionamiento y bienestar de la institución y los alumnos

2. ¿Conoce usted sobre los métodos de enseñanza que utilizan los docentes al impartir sus clases?

En la institución se está utilizando el ERCA, todos aplican el método en la planificación, pero en el proceso de enseñanza de cada materia los docentes aplican diferentes métodos ya que no es lo mismo enseñar matemáticas que lengua y literatura o ciencias naturales es por esta razón que las metodologías varían y se dan a conocer en las reuniones de comisión pedagógica.

Análisis: la metodología principal utilizada en la institución es el ERCA ya que esta está compuesta de la experiencia, reflexión, conceptualización, aplicación, cabe recalcar que para todas las asignaturas se utiliza un método diferente dándolas a conocer en las distintas reuniones de comisión pedagógica

3. ¿Qué piensa sobre la modalidad virtual que se está implementando en la actualidad en la educación, se está llevando de manera correcta?

Debido a la pandemia no ha quedado otra alternativa que utilizar el internet y recursos que brinda además nos ha acercado más a los estudiantes y a los padres de familia, se está haciendo lo mejor pese a que aún estamos en pandemia. La mayoría no conocía estos instrumentos como Zoom o Microsoft Teams pero ha tocado aprender es por esta razón que confió en mi personal docentes y los monitoreo de manera no continua pero si observo las clases virtuales o visito las casas de los estudiantes pero la desventaja de esta modalidad es que no todos tienen los recursos ni el material digital y no se puede llevar la modalidad virtual a todos los estudiantes.

Análisis: Debido a la modalidad que se está aplicando, los docentes, estudiantes y padres de familia les ha tocado aprender utilizar las diversas herramientas tecnológicas para continuar con la enseñanza, sin embargo, es complejo cuando existen estudiantes que no tienen acceso a internet y no aprenden de manera correcta

4. ¿Cree usted que los estudiantes del nivel elemental están adquiriendo las bases principales correctamente, mediante la virtualidad? ¿Aprenden todos por igual?

No todos aprenden de la misma manera en primer lugar se dificulta llegar a todos por el factor internet ya que por esto no todos reciben la explicación directa, otro grupo de padres va a retirar fichas y se le explica al padre de familia, pero la misma explicación no le va a dar al estudiante entonces se rompe la metodología que se quiere aplicar.

Análisis: no todos están adquiriendo las bases principales

5. ¿Cómo autoridad que recomienda a los docentes realizar cuando exista alguna falencia académica?

Se detectan las falencias en las comisiones pedagógicas, los docentes manifiestan que dichos estudiantes no están presentando las tareas se atrasan etc, se notifica al padre de familia y luego se le hace firmar un acta de compromiso y dentro de la reunión se realiza un plan de mejora como un refuerzo pedagógico, actividades extras y motivar al estudiante con el objetivo de que se equipare con los demás estudiantes. Claro está que no todos aprenden del mismo modo ya que se tienen estudiantes con dificultades de aprendizaje o con discapacidad a ellos se les envía una ficha diferenciada es decir no tiene el mismo contenido

Análisis: Al momento de detectar falencias en los estudiantes los docentes de la institución si empiezan con un plan de mejoramiento por medio de diferentes actividades para equiparar el rendimiento de los estudiantes

6. ¿Conoce usted si los estudiantes del nivel elemental manejan correctamente el conteo de números?

Tenemos un grupo que se destaca y otro grupo que domina, pero tenemos otro que tienen dificultades en el conteo de números. En sexto año básico existen alumnos que aún no dominan, tienen dificultades más que todo en esta virtualidad se ha perdido bastante el ritmo de aprendizaje

Análisis: Se ha perdido el ritmo de aprendizaje empezando por el conocimiento que todos los estudiantes no aprenden de la misma manera es por esto que se necesita realizar un constante análisis del proceso de aprendizaje y en base a esto aplicar diversas actividades lúdicas para que el estudiante no llegue a los grados superiores con falencias

7. ¿Sugeriría implementar actividades lúdicas para la correcta enseñanza de las matemáticas?

Para que el conocimiento se quede enraizado necesitamos utilizar los 5 sentidos y el tacto es el principal ya que va a generar actividades lúdicas que vamos a utilizar las manos esto va a generar que nuestro cerebro vaya haciendo conexiones de conocimiento, lo más recomendable para matemáticas son actividades lúdicas.

Análisis: es muy importante en el momento del aprendizaje tener los cinco sentidos activados y esto es lo que genera trabajar con actividades lúdicas donde el alumno puede incluso tocar y realizar su propio material permitiendo que el conocimiento sea significativo

8. ¿Considera usted las actividades lúdicas como un método de enseñanza necesario para mejorar la capacidad de contar?

Es necesario para el proceso de enseñanza de número, si se lo realiza de manera virtual y digital no vamos a utilizar los 5 sentidos solo vista y oído entonces no va a tener una construcción de conocimiento estable cuando lo que se quiere es que estas sean a largo plazo para ello necesitamos la aplicación de actividades lúdicas.

Análisis: Las actividades lúdicas son necesarias para el estudiante, actualmente no se aplican todos los sentidos al momento de realizar las clases debido a que no es lo mismo recibir las clases frente a un dispositivo a comparación del aula de clases donde el estudiante puede desarrollar sus capacidades e incluso utilizar material del medio para afianzar de mejor manera los conocimientos sobre el conteo en las matemáticas

9. **¿Cuáles son los beneficios de aplicar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza para mejorar la capacidad de contar?**

Activar en el cerebro, crear conexiones que van a mejorar los conocimientos, mientras no se manipule el material va a ser un conocimiento a corto plazo

Análisis: Uno de los beneficios y el más importante es que mediante las actividades lúdicas el cerebro crea conexiones que permiten que el estudiante tenga conocimientos a largo plazo y pueda aplicarlos en las diferentes circunstancias de la vida cotidiana

10. **¿Qué recomendaciones da usted a los docentes para mejorar el proceso de enseñanza en el área de Matemática?**

Se recomienda juegos tradicionales para las matemáticas como cincuenta palos donde uno cuenta hasta el cincuenta, mientras uno juega está aprendiendo a contar o el juego de la sacadita donde uno aplica los números. Siempre se ha recomendado utilizar el material del medio, material reciclable entonces siempre se dan indicaciones analizando el contexto y sabiendo la situación económica de cada estudiante.

Análisis: En la institución si se recomienda aplicar actividades lúdicas, juegos recreativos, donde el estudiante juega y aprende al mismo tiempo además de utilizar los materiales del medio que permiten adaptarse al contexto en el que se encuentran.

4.4. Entrevistas dirigidas a los docentes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi

Objetivo: Obtener información referente a la implementación de actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes que presentan dificultades en el momento de contar, mediante su experiencia se permitirá evidenciar las actividades lúdicas implementadas en clases y su importancia para el aprendizaje.

Conteste cada una de las preguntas de manera responsable.

1. En la actualidad, ¿Cómo cree usted que se está llevando a cabo la educación virtual?

Docente 1: La pandemia del covid-19, no ha detenido la educación en los niños, niñas y adolescentes más bien la modalidad cambio de presencial a virtual, permitiendo continuar con la enseñanza aprendizaje en los mismos. Los docentes estamos dando lo mejor en la nueva modalidad que se está impartiendo empleando técnicas y estrategias necesarias para que el aprendizaje impartido hacia el estudiante sea más significativo. Pero existe deficiencia con la virtualidad, no todos poseen equipos tecnológicos en la zona rural para conectarse a las clases, es una problemática que hoy en día se presenta en la comunidad educativa.

Docente 2: La educación virtual demanda de recursos tecnológicos obligatorios, como un teléfono inteligente, una computadora o tablet, conexión a internet y el uso de una plataforma multimedia. Al inicio del año lectivo 2020-2021 la ausencia de estos recursos en algunos hogares fue una barrera; pero en la actualidad los docentes están trabajando de manera que el conocimiento y la enseñanza sea impartida a todos los estudiantes ya sea de manera virtual o por medio de fichas con proyectos interdisciplinarios, permitiendo en los estudiantes continuar con la educación.

Análisis: Al inicio de la pandemia la educación fue limitada porque solo podían recibir clases los que tenían acceso a internet y contaban con aparato tecnológico permitiendo recibir sus clases mientras que el docente tuvo que capacitarse adaptándose a la nueva modalidad buscando nuevas herramientas y recursos didácticos que permitan afianzar los conocimientos en los estudiantes para que la educación no se detenga.

En la actualidad la educación está llegando a los estudiantes de diferentes maneras permitiendo adquirir los conocimientos impartidos por el docente, aunque la enseñanza no

llega a todos por igual, por tal razón es necesario recibir las clases presenciales para así lograr realizar un diagnóstico y reforzar donde existan falencias académicas.

2. ¿Cree usted que en la virtualidad los estudiantes prestan atención a la clase correctamente?

Docente 1: No. Porque hay muchos distractores en el hogar donde los estudiantes no cuentan con un espacio exclusivo para recibir sus clases y estos provocan el déficit de atención.

Docente 2: Es difícil encontrar un solo docente que no haya sufrido nunca esta problemática en sus clases, sea presencial o virtual; existiendo muchas circunstancias como por ejemplo mala conexión a internet, falta de espacios adecuados para recibir las clases en sus hogares.

Análisis: en base a la información recibida se llegó a concluir que los estudiantes no prestan la atención debida existiendo distractores en el entorno donde recibe sus clases perjudicando de manera abrupta el proceso de enseñanza aprendizaje.

3. ¿Cómo afecta la participación limitada de los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades?

Docente 1: La participación limitada de los estudiantes, afecta las habilidades del pensamiento crítico y la resolución del problema obstruyendo el desarrollo de sus capacidades.

Docente 2: Una participación limitada seguramente afectará el desarrollo de sus capacidades; pues los estudiantes necesitan involucrarse de manera real y genuina en las situaciones de su entorno.

Análisis: Mediante las respuestas obtenidas por los docentes se pudo apreciar que la participación limitada afecta de manera perjudicial impidiendo obtener las capacidades que debe desarrollar para lograr adquirir los conocimientos impartidos por el docente.

4. Actualmente bajo la modalidad virtual, ¿Considera usted que se cumplen los objetivos planteados en la clase?

Docente 1: No en su totalidad por el límite de tiempo que existe para impartir la clase,

Docente 2: Los docentes antes de iniciar nuestra clase proyectamos en la mente la intención o propósito que deseamos alcanzar, el proceso nos conduce a cumplir esa meta; pero no es hasta la aplicación y ejecución que sabremos si se efectuó, en los escenarios virtuales el cumplimiento de estos objetivos no es al 100%.

Análisis: Los docentes manifiestan no cumplir los objetivos planteados en la clase por diversos factores ya sea por límite de tiempo en plataforma zoom, por vacíos que existen en los estudiantes, por no conectarse frecuentemente.

5. ¿Cuáles son las destrezas con criterio de desempeño que se desarrollan actualmente en el área de matemáticas?

Docente 1 y 2: M.2.1.14. Reconocer el valor posicional de números naturales de hasta tres cifras con base en la composición y descomposición de unidades, decenas, centenas con el uso de material concreto y con representación simbólica.

M.2.1.12. Representar, escribir y leer los números naturales del 0 al 999

M.2.1.15. Establecer relaciones de secuencia y de orden en un conjunto de números naturales de hasta tres cifras utilizando material concreto y simbología matemática ($=$, $<$, $>$).

M.2.1.21. Realizar adiciones y sustracciones con los números hasta 999 con material concreto, mentalmente, gráficamente y de manera numérica.

Análisis: Los docentes tienen el debido conocimiento de las destrezas con criterio que deben ser desarrollado dentro del tercer año de educación básica para poder cumplirlas se buscan diferentes herramientas, recursos didácticos y actividades lúdicas que permitan lograr los objetivos planteados en el currículo.

6. ¿Qué tipo de recursos didácticos aplica a la hora de impartir su clase virtual de Matemáticas?

Docente 1: Material informativo como textos, fichas pedagógicas, material ilustrativo como diapositivas en power point, material experimental como bloc de ejercicios de matemáticas, pizarra digital.

Docente 2: fichas pedagógicas, bloc de ejercicios matemáticos, juegos, pizarra digital.

Análisis: Los docentes han tenido que adaptarse a las diferentes circunstancias que se vive en la actualidad debido a la pandemia que azoto de manera global, a su vez se ha tenido que buscar técnicas adecuadas para que la enseñanza sea más llamativa captando la atención en el estudiante.

7. ¿Cuáles son las falencias encontradas en el proceso de enseñanza en el área de las Matemáticas?

Docente 1:

Les cuesta contar

Cuando se les dicta números, se confunden

Dificultad en la resolución de problemas (sumas, restas y multiplicación)

Docente 2:

Dificultad al contar

Conflicto en la resolución de problemas matemáticos

Análisis: Los docentes entrevistados manifiestan que existen muchas falencias en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas, una de las más importantes es dificultad al contar esto a su vez obstaculiza la resolución de problemas como la suma resta, multiplicación y división, es allí donde el docente es llamado a realizar el refuerzo correspondiente.

8. ¿Cómo refuerza las falencias encontradas actualmente en los estudiantes?

Docente 1: Estamos reforzando un día a la semana matemáticas, utilizando material ilustrativo, material didáctico, actividades lúdicas, plataformas digitales como quizziz, edpuzzle.

Docente 2: Actividades individuales mediante plataformas como QUIZZIZ que es interactivo y llamativo para los niños, edpuzzle que es fácil manejo, MUNDO PRIMARIA para que vean las matemáticas como juego.

Análisis: Los docentes afirman utilizar diversas estrategias metodológicas necesarias para la enseñanza facilitándoles diferentes instrumentos y actividades al alcance de los estudiantes permitiendo aprender de una manera más práctica, dinámica compartiendo experiencias con sus compañeros.

9. ¿Considera usted las actividades lúdicas como una estrategia para mejorar la capacidad de contar en los estudiantes?

Docente 1: Si, manipulando material lúdico y concreto es factible, de esta manera ellos desarrollan sus habilidades y sus capacidades de una forma divertida y dinámica

Docente 2: Pues la verdad sí se necesita las actividades lúdicas ya que son estrategias directas con los niños y que podemos aclarar muchas dudas en los niños.

Análisis: es importante la aplicación de actividades lúdicas ya que por medio de estas el alumno juega y a la vez aprende desarrollando sus capacidades, destrezas y habilidades permitiendo mejorar la capacidad de contar y este conocimiento sea a largo plazo.

10. ¿Qué actividades lúdicas ha implementado para mejorar la capacidad de contar?

Docente 1: Utilizando actividades online.

Docente 2: Utilizando el maíz, el ábaco, marionetas de manos con frutas.

Análisis: las actividades lúdicas aplicadas por los docentes no permiten en su totalidad que en el estudiante explore su imaginación y pueda desarrollar sus habilidades necesarias para el conteo, manteniendo aun la educación tradicional utilizando estrategias metodológicas comunes.

CAPITULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje son recursos fundamentales en el área de matemáticas en especial en los alumnos correspondientes a la básica elemental debido a que, en estos primeros grados los estudiantes aprenden las habilidades básicas y bases fundamentales para desarrollar la capacidad de contar; es por esta razón que a lo largo de este proyecto de investigación con los estudiantes de tercer grado se realizan las siguientes conclusiones.

En la Escuela de educación básica Miguel de Letamendi los docentes que imparten clases en el tercer grado, implementan estrategias de enseñanza de forma tradicional como el conteo de números con los dedos sin embargo a raíz de las clases virtuales el docente aplica actividades lúdicas por ejemplo, pizarras virtuales, sin embargo se ha considerado que al implementan actividades como Bingo Matemático y el conteo por medio de cubetas de huevo reciclada, las mismas que fueron implementadas en la clase impartida por nosotros ayudan a afianzar los conocimientos de manera más divertida en la que el alumno juega mientras está aprendiendo haciendo que estos se vuelvan más significativos y retenerlos en la memoria a largo plazo.

Dentro de los logros y deficiencias encontradas mediante la investigación están que el aplicar las actividades lúdicas son herramientas importantes para el aprendizaje de los estudiantes ya que esta permite activar sus sentidos en las clases haciendo que los alumnos estén interactuando constantemente permitiendo desarrollar sus conocimientos y habilidades, sin embargo, la virtualidad y la falta de conexión a internet se ha vuelto un factor que afecta el rendimiento de muchos de los estudiantes que no cuentan con dispositivos móviles ni mantienen una conexión fija esto hace que exista un retraso en el aprendizaje ya que no pueden conectarse y tampoco realizar las actividades planteadas por la docente, debido a esta problemática los estudiantes presentan deficiencia al momento de contar y aplicar esto en la vida cotidiana.

Las actividades lúdicas son muy importantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje cuya finalidad es que el estudiante trabaje con sus cinco sentidos, se divierta y a su vez aprenda, dentro de las actividades lúdicas se identificó dos tipos: las lúdicas libres y dirigidas siendo las actividades lúdicas dirigida la más utilizada por el docente ya que por medio de esta el estudiante puede trabajar con un material que puede manipular el mismo, desarrollando su capacidad intelectual haciendo del aprendizaje un conocimiento permanente sin embargo sigue siendo un impedimento poder realizar las actividades con todos los estudiantes por motivos de la pandemia.

El rendimiento académico de los estudiantes en la modalidad virtual varía mucho y esto se debe a la falta de conexión a la clase, poco interés, desmotivación y diversos factores que influyen directamente en el alumno por esto es recomendable que el docente aplique actividades lúdicas que incluya material físico que el estudiante pueda manipular dentro de la clase para que vaya desarrollando su creatividad además de habilidades y capacidades al momento de contar en el área de matemáticas mejorando su rendimiento académico.

Recomendaciones

Es recomendable influenciar a los docentes del nivel elemental utilizar sobre todo en las clases de matemáticas el uso de las actividades lúdicas permitiendo en el estudiante desarrollar habilidades por medio de la practica implementada en clases con materiales físicos o tangibles logrando desarrollar la capacidad de contar de manera eficaz, siendo esto primordial en su diario vivir empleándolos para resolver cualquier tipo de problemas numéricos que se le presenten.

Es importante continuar empleando las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en todas las clases ya que este tipo de actividades les llama mucho la atención a los estudiantes permitiendo que desarrollen todo su potencial, adquieran capacidades y habilidades que le permitan retener la información y aplicarla a su vida cotidiana. Además, los docentes deben seguir aprendiendo, innovándose y recibiendo capacitaciones para hacer de sus clases muchas más dinámicas captando la atención del estudiante mediante actividades.

Fomentar la búsqueda y aplicación de actividades lúdicas que sean innovadoras para el estudiante en las que pueda utilizar material tangible ya que esto permite que el alumno active sus cinco sentidos mientras juega y aprende por último es recomendable fomentar capacitaciones a los docentes donde se hable de las distintas herramientas tecnológicas en las cuales se pueda realizar juegos de manera didáctica útiles y factibles sin olvidar a los que no tienen conexión puesto que con ellos se deberá trabajar con material físico para seguir el ritmo de los demás.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bermeo, E. E. P. (2019). Importancia del factor humano en el mantenimiento. *Revista IMG*.
<https://www.revistaimg.com/importancia-del-factor-humano-en-el-mantenimiento/>
- Bustamante, A. M. M., & Henao, S. E. M. (2015). ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LA PIEDAD. *Metrologia*, 53(5), 1–116.
http://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=en&SID=5BQIj3a2MLaWUV4OizE%0Ahttp://scielo.iec.pa.gov.br/scielo.php?script=sci_
- Candela Borja, Y. M. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. e-ISSN 2550-6587. URL: [Www.Revistas.Utm.Ec/Index.Php/Rehuso](http://www.Revistas.Utm.Ec/Index.Php/Rehuso), 5(3), 78. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *Universidad Autónoma de Ciudad Juárez*, 27, 7–22.
http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La_ludica.pdf
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de La Investigación y El Conocimiento*, 3, 163–173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Luz Yolanda Toro Suarez, DURIKARTIKA, C., RI, kementrian kesehatan, Studi, P., Dokter, P., Kedokteran, F., Udayana, U., מזלי, ר., Oliver, J., Abdul Majid, J., Sulaiman, M., Zailani, S., Shaharudin, M. R., Saw, B., Wu, C. L., Brown, D., Sivabalan, P., Huang, P. H., Houston, C., ... Luz Yolanda Toro Suarez. (2015). LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA. *經濟研究*, 16(1994), 1–27. <http://eprints.ums.ac.id/37501/6/BAB>

II.pdf

- Matos Ayala, A. (2020). Investigación Bibliográfica: Definición, Tipos, Técnicas. *Lifeder*, 1–4. <https://www.lifeder.com/investigacion-bibliografica/>
- Mendoza Juárez, Y., & Mamani Gamarra, J. (2012). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno 2012. *Comuni@cción - Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 3(1), 58-67–67.
- Posligua Espinoza, J., Chenche García, W., & Vallejo Vivas, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 1020–1052.
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13, 101–122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Solórzano, J., & Tariguano, Y. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matematica*. 17–18.
[http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA.pdf](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES_LÚDICAS_PARA_MEJORAR_EL_APRENDIZAJE_DE_LA_MATEMÁTICA.pdf)
- Villamizar-Herrera, L. N., Montenegro-Velandia, W., & Salvador-Poveda, J. (2012). Revisión teórica sobre la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas Theoretical Review Mathematics on Teaching and Learning of Révision théorique sur l ’ enseignement et l ’ apprentissage des mathématiques. “*Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*,” 35, 254–287.
<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/361>
- Zabalza, M. (2000). Estrategias didácticas orientadas al aprendizaje. In *Revista española de pedagogía* (Vol. 58, Issue 217, pp. 459–490).

ANEXOS

Anexo A. Entrevista a Docentes

ENTREVISTAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI”

Objetivo: Obtener información referente a la implementación de actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes que presentan dificultades en el momento de contar, mediante su experiencia se permitirá evidenciar las actividades lúdicas implementadas en clases y su importancia para el aprendizaje.

Conteste cada una de las preguntas de manera responsable.

1. En la actualidad, ¿Cómo cree usted que se está llevando a cabo la educación virtual?
2. ¿Cree usted que en la virtualidad los estudiantes prestan atención a la clase correctamente?
3. ¿Cómo afecta la participación limitada de los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades?
4. Actualmente bajo la modalidad virtual, ¿Considera usted que se cumplen los objetivos planteados en la clase?
5. ¿Cuáles son las destrezas con criterio de desempeño que se desarrollan actualmente en el área de matemáticas?
6. ¿Qué tipo de recursos didácticos aplica a la hora de impartir su clase virtual de Matemáticas?
7. ¿Cuáles son las falencias encontradas en el proceso de enseñanza en el área de las Matemáticas?
8. ¿Cómo refuerza las falencias encontradas actualmente en los estudiantes?
9. ¿Considera usted las actividades lúdicas como una estrategia para mejorar la capacidad de contar en los estudiantes?
10. ¿Qué actividades lúdicas ha implementado para mejorar la capacidad de contar?

Juego la sacadita

Abaco

Juego cincuenta al palo

Rompe cabezas

Juego bingo matemático

Legos

Puzzles

Otros:

8. ¿Utilizas juegos que te ayudan a mejorar la suma de cantidades?

siempre casi siempre nunca

9. El docente aplica actividades lúdicas al dar su clase con frecuencia

si no algunas veces

10. el maestro utiliza materiales físicos al implementar las actividades lúdicas

siempre casi siempre nunca

Anexo C. Guía de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Curso: Tercer Año De Educación Básica

Fecha:

Objetivo: Obtener información mediante la observación de una clase virtual y así lograr evidenciar el beneficio de las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza aprendizaje para mejorar la capacidad de contar.

FICHA DE OBSERVACIÓN EN CLASE DE MATEMÁTICA					
NOMBRE DEL DOCENTE		N ESTUDIANTES			
CRITERIOS GENERALES				SI	NO
1	Ingresa a la hora indicada a clases				
2	Refleja una buena presentación acorde para recibir clase				
3	Muestra interés al recibir la clase				
4	Entiende las explicaciones que manifiesta el docente				
5	Participa en clases frecuentemente				
6	Responde las preguntas que realiza el docente				
7	Realiza la correspondiente investigación previa a la clase				
8	Sabe utilizar los recursos tecnológicos adecuadamente				
9	Mantiene una buena relación con los compañeros de clase				
10	Los temas que se imparten en clases van acorde al grado				
11	Las actividades realizadas en clases permiten lograr los objetivos de aprendizaje				
12	Trabaja con materiales lúdicos en la enseñanza de matemáticas				

Anexo D. Entrevista al director

ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL DE LETAMENDI"

Objetivo: Obtener información para conocer si los docentes que están a su cargo implementan actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes que presentan dificultades en el momento de contar.

Conteste cada una de las preguntas de manera responsable.

1. ¿Cómo es la comunicación con los docentes de la institución que usted dirige?
2. ¿Conoce usted sobre los métodos de enseñanza que utilizan los docentes al impartir sus clases?
3. ¿Qué piensa sobre la modalidad virtual que se está implementando en la actualidad en la educación, se está llevando de manera correcta?
4. ¿Cree usted que los estudiantes del nivel elemental están adquiriendo las bases principales correctamente, mediante la virtualidad? ¿Aprenden todos por igual?
5. ¿Cómo autoridad que recomienda a los docentes realizar cuando exista alguna falencia académica?
6. ¿Conoce usted si los estudiantes del nivel elemental manejan correctamente el conteo de números?
7. ¿Sugeriría implementar actividades lúdicas para la correcta enseñanza de las matemáticas?
8. ¿Considera usted las actividades lúdicas como un método de enseñanza necesario para mejorar la capacidad de contar?
9. ¿Cuáles son los beneficios de aplicar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza para mejorar la capacidad de contar?
10. ¿Qué recomendaciones da usted a los docentes para mejorar el proceso de enseñanza en el área de Matemática?

Anexo E. Entrevista al director



Anexo F. Entrevista a la docente



Anexo G. Entrega de material lúdico a los representantes



Anexo J. Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE LA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
UNIDAD DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN 2021-2

N°	ACTIVIDADES / MES Y SEMANAS	AÑO 2021												AÑO 2022								
		OCTUBRE					NOVIEMBRE					DICIEMBRE		ENERO				FEBRERO				
		4-8	11-15	18-22	25-29	1-5	8-12	15-19	22-26	29-3	6-10	13-17	20-24	27-31	3-7	10-14	17-21	24-28	31-4	7-11	14-18	21-25
1	Aprobación del tema y del tutor por parte del consejo de facultad.	X	X																			
2	Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA			X	X	X																
3	Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO					X	X	X														
4	Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO							X	X	X												
5	Elaboración del capítulo IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS									X	X	X										
6	Elaboración del capítulo V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES											X										
7	Entrega del informe escrito															X	X	X	X			
8	Revisión del Proyecto de Investigación por especialistas.																			X		
9	Sustentación del proyecto de investigación																				X	
10	Ceremonia de incorporación (Fecha tentativa)																					

La Libertad, 11 de febrero 2022.

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutor del Proyecto de Investigación y Desarrollo “**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE CONTAR.**”, elaborado por los egresados de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA** me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **URKUND**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con **2%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



.....
Lcd. Liliana Baque Catuto, MSc.

C.I.:0926126905

DOCENTE TUTOR



Document Information

Analyzed document	Pozo y Reyes tesis escanear.docx (D127698828)
Submitted	2022-02-11T22:47:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	alejandra.pozocarvajal@upse.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	lbaquecatuto.upse@analysis.orkund.com