



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

TEMA:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS
EN LOS NIÑOS (AS) DE 7MO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

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

AUTORES:

PILAY MUÑOZ KERLY
ROSALES GONZABAY ALEX.

TUTORA:

M.SC. CECILIA ALEXANDRA JARA ESCOBAR

LA LIBERTAD – ECUADOR.

2024

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

TEMA:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS (AS) DE 7MO GRADO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA.**

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

AUTORES:

PILAY MUÑOZ KERLY MARÍA
ROSALES GONZABAY ALEX ARTURO.

TUTORA:

M.SC. CECILIA ALEXANDRA JARA ESCOBAR

LA LIBERTAD – ECUADOR.

2024

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.

En Mi calidad de Tutora del trabajo de integración curricular, "**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS (AS) DE SEPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**", elaborado por **KERLY MARIA PILAY MUÑOZ Y ALEX ARTURO ROSALES GONZABAY**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente.



C.I. 0910649185.

Mgr. Alexandra Jara Escobar

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de docente especialista, del trabajo de integración curricular, "**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS (AS) DE SEPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**", elaborado por KERLY MARÍA PILAY MUÑOZ Y ALEX ARTURO ROSALES GONZABAY, estudiantes de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **Educación Básica**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente.



ILEANA VERA PANCHANA

DOCENTE ESPECIALISTA.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, **KERLY MARÍA PILAY MUÑOZ**, portadora de la cedula No. 0928353093; Yo, **ALEX ARTURO ROSALES GONZABAY**, portador de la cedula No 0925948879, egresados de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS, CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**, en calidad de autores del trabajo de investigación **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS (AS) DE 7MO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo de investigación es de nuestra 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.



Kerly María Pilay Muñoz.

C.I: 0928353093



Alex Arturo Rosales Gonzabay

C.I: 0925948879

TRIBUNAL DE GRADO



Ph.D. Aníbal Puya Lino

Director de carrera.



M.Sc. Juan Pablo Corral.

Docente de la UIC.



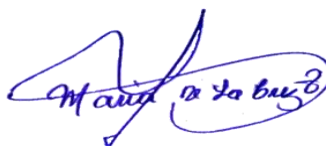
M.Sc. Alexandra Jara Escobar.

Docente Tutor/a.



M.Sc. Ileana Vera Panchana.

Docente Especialista.



M. Sc. María de la Cruz Tigero

Asistente administrativa.

DEDICATORIA.

Queremos dedicar este proyecto a las M.Sc. Cecilia Alexandra Jara Escobar, por su dedicación y apoyo durante el desarrollo del mismo, debido a que su conocimiento y experiencia han sido factores claves para llevar al éxito este trabajo. Gracias a su guía, hemos logrado profundizar el uso del juego como estrategia e investigar sobre las diferentes formas de enseñar matemáticas. Y también al M.Sc. Mario Fabian Carvajal Tomalá, rector de la Unidad Educativa San Marcos por su predisposición y liderazgo que han sido fundamentales para desarrollar estas aspiraciones. Y finalmente, a la docente Hermelinda Méndez Matías, por su voluntad y disposición al participar en la entrevista realizada como parte de la investigación. A todos ellos, dedicamos este estudio por su compromiso hacia el avance en la enseñanza de las matemáticas. Su entrega y entusiasmo han sido elemento principal en nuestro desarrollo personal, profesional y académico.

Kerly Pilay y Alex Rosales.

AGRADECIMIENTO.

A Dios, quien es nuestra principal fuente de sabiduría. Agradeciendo por no dejar de guiarnos y bendecirnos durante todo este trayecto académico, mismo que ha sido complicado y sin su ayuda no hubiéramos avanzado hasta este momento.

A la familia, por ser nuestro apoyo fundamental e inquebrantable, Gracias por creer en nosotros, darnos el aliento necesario para salir adelante, sus palabras de aliento han sido claves para continuar y desafiarnos a alcanzar el máximo potencial. Los llevamos dentro de nuestro corazón y desde lo profundo nuestro más sincero agradecimiento.

A la Unidad Educativa San Marcos, cuya labor ha dejado un recuerdo significativo en nuestra vida experimentando un ambiente satisfactorio y enriquecedor dentro del proceso de enseñanza, por las oportunidades brindadas que han sido fundamentales en nuestro crecimiento académico y profesional.

Al rector, de la institución educativa por su predisposición y apoyo al momento de ejecutar nuestro proyecto, destacando su colaboración de manera amable y respetuosa.

A nuestra tutora, por su dedicación, consejos y regaños invaluable en el desarrollo de esta tesis, por guiarnos y llevarnos al éxito, por desafiarnos a dar lo mejor, agradecemos también por las risas y regaños dentro de nuestras tutorías, nos ayudaron a mejorar como profesionales y académicos, estimada docente, por incentivarnos a levantarnos tras cada caída, por darnos ánimos y palabras de aliento cuando sentíamos que no lo íbamos a lograr, nos encontramos seguros de que no pudimos haber elegido mejor piloto para manejarnos y llevarnos a culminar este proyecto con éxito, sin duda alguna tuvimos a la mejor, la llevamos dentro de nuestro corazón por siempre.

Agradecen por la predisposición de todos:

Kerly Pilay y Alex Rosales.

Contenido

| | |
|---|-----|
| TEMA: | I |
| DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR. | III |
| DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA..... | IV |
| DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE | V |
| TRIBUNAL DE GRADO | VI |
| DEDICATORIA. | 1 |
| AGRADECIMIENTO..... | 2 |
| CAPITULO I..... | 11 |
| 1.1.- Planteamiento del tema o problema..... | 12 |
| 1.2.- PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN. | 14 |
| Interrogante principal. | 14 |
| Interrogantes específicas. | 14 |
| 1.3.- OBJETIVOS. | 15 |
| 1.3.1.- Objetivo general..... | 15 |
| 1.3.2.- Objetivos específicos. | 15 |
| 1.4.- JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN. | 15 |
| 1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN..... | 17 |
| Alcances..... | 17 |
| Limitaciones..... | 18 |
| CAPITULO II | 19 |
| 2.- MARCO TEÓRICO..... | 19 |
| 2.1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 19 |
| 2.1.- Proceso de aprendizaje..... | 22 |
| 2.2.- El proceso de aprendizaje de las matemáticas..... | 24 |
| 2.3.- El juego como parte de la enseñanza..... | 26 |
| 2.4.- Bingo Matemático..... | 28 |
| 2.5.- La rayuela Matemática..... | 28 |
| 2.6.- Twister matemático..... | 29 |
| 2.7.- Hipótesis o Premisas. | 30 |
| Hipótesis 1 | 30 |
| Hipótesis 2 | 31 |
| Hipótesis 3 | 31 |
| CAPÍTULO III..... | 42 |
| 3. MARCO METODOLÓGICO. | 42 |
| 3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN..... | 42 |
| 3.2. MODALIDAD DE TRABAJO. | 42 |
| 3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN..... | 43 |
| 3.4 Universo, población y muestra. | 44 |

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO IV | 46 |
| 4.- ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS..... | 46 |
| 4.1.- ANALISIS DE ENCUESTA A ESTUDIANTES..... | 46 |
| 4.2.- ANALISIS DE ENCUESTA CON LOS PADRES DE FAMILIA..... | 56 |
| 4.3.- ENTREVISTA PARA EL DOCENTE DEL AREA DE MATEMATICAS..... | 66 |
| 5.- DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 69 |
| 6.- CONCLUSIÓN..... | 70 |
| 7.- RECOMENDACIONES..... | 71 |
| 8.- Bibliografía..... | 72 |
| 9.- Anexos..... | 75 |
| EVIDENCIA DE LA CLASE DEMOSTRATIVA..... | 78 |

INDICE DE TRABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Matriz de Operacionalización de Variables. | 32 |
| Tabla 2 Matriz de consistencia..... | 41 |
| Tabla 3 Población estudiantil de 7 ^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos. | 44 |
| Tabla 4 Experiencia de aprendizaje con el juego..... | 46 |
| Tabla 5 Aspectos interesantes de la clase..... | 47 |
| Tabla 6 Comprensión de los conceptos matemáticos..... | 48 |
| Tabla 7 Refuerzo de conocimientos matemáticos básicos. | 49 |
| Tabla 8 Facilidad al realizar operaciones matemáticas, empleando el juego..... | 50 |
| Tabla 9 El juego y su utilidad dentro del salón de clases..... | 51 |
| Tabla 10 Resolución de preguntas durante la clase..... | 52 |
| Tabla 11 Resolución de preguntas durante la clase..... | 53 |
| Tabla 12 Recomendación del juego. | 54 |
| Tabla 13 Percepción de los estudiantes con la clase de los juegos matemáticos. | 55 |
| Tabla 14 Opinión de los padres sobre la participación de sus hijos..... | 56 |
| Tabla 15 Nivel de motivación. | 57 |
| Tabla 16 Reacciones generales del estudiantado. | 58 |
| Tabla 17 Cambio en la actitud de los docentes. | 59 |
| Tabla 18 Dificultad o desafío durante la actividad en clase..... | 60 |
| Tabla 19 Interés y atención durante el desarrollo de la actividad. | 61 |
| Tabla 20 Exploración e interés..... | 62 |
| Tabla 21 Nivel de Impacto participativo..... | 63 |
| Tabla 22 Mención del juego matemático. | 64 |
| Tabla 23 Motivación y participación..... | 65 |

INDICE DE ANEXOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 ¿De qué manera influye el juego en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los niños(as) de 7 ^{mo} grado de educación general básica? | 11 |
| Gráfico 2 Población estudiantil de 7 ^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos..... | 44 |
| Gráfico 3 Experiencia de aprendizaje con el juego..... | 46 |
| Gráfico 4 Aspectos interesantes de la clase. | 47 |
| Gráfico 5 Comprensión de los conceptos de las operaciones básicas..... | 48 |
| Gráfico 6 Refuerzo de conocimientos matemáticos básicos..... | 49 |
| Gráfico 7 Facilidad al realizar operaciones matemáticas, empleando el juego..... | 50 |
| Gráfico 8 El juego y su utilidad dentro del salón de clases..... | 51 |
| Gráfico 9 Resolución de preguntas durante la clase..... | 52 |
| Gráfico 10 Resolución de preguntas durante la clase. | 53 |
| Gráfico 11 Recomendación del juego. | 54 |
| Gráfico 12 Percepción de los estudiantes..... | 55 |
| Gráfico 13 Opinión de los padres sobre la participación de sus hijos..... | 56 |
| Gráfico 14 Nivel de motivación. | 57 |
| Gráfico 15 Reacciones generales del estudiantado. | 58 |
| Gráfico 16 Cambio en la actitud de los docentes..... | 59 |
| Gráfico 17 Dificultad o desafío durante la actividad en clase..... | 60 |
| Gráfico 18 Interés y atención durante el desarrollo de la actividad. | 61 |
| Gráfico 19 Exploración e interés..... | 62 |
| Gráfico 20 Nivel de Impacto participativo..... | 63 |
| Gráfico 21 Mención del juego matemático. | 64 |
| Gráfico 22 Motivación y participación. | 65 |

RESUMEN.

La investigación se postuló para verificar y demostrar la efectividad del juego matemático como herramienta de enseñanza para fortalecer los conceptos matemáticos básicos en estudiantes de 7mo grado de la Unidad Educativa San Marcos de la comuna San Marcos, teniendo como punto principal las inteligencias múltiples de Gardner, se utilizó la metodología del enfoque cuantitativo, los instrumentos utilizados fueron la encuesta y la entrevista, con una clase demostrativa utilizando el juego como parámetro fundamental, los resultados de las encuestas realizadas mostraron que el 86% de los estudiantes lograron reforzar sus conocimientos básicos en matemáticas, mientras que el otro 24% lo logro un nivel medio. Esto indica que el juego es eficaz para mejorar y reforzar los conocimientos, además de los diferentes cambios de actitudes de los estudiantes quienes pasaron de estar en reposo a formar parte activa de la clase, en la encuesta realizada a los padres de familia el 78,6% afirmó que hubo un cambio de actitud por parte de sus hijos hacia las matemáticas el otro 21,4% afirmó que hubo poca variación en los cambios actitudinales. Esto sugiere que el juego como recurso didáctico puede generar mayor interés y entusiasmo por las matemáticas en los estudiantes de todos los niveles según la adaptabilidad del juego.

En consideración, la investigación demostró que el uso del juego matemático como herramienta de enseñanza fortaleció los conocimientos matemáticos en los estudiantes de séptimo grado. El juego matemático permitió una mejor comprensión de las operaciones básicas de las matemáticas, además de generar los estímulos generando interés y un cambio positivo en las actitudes de los estudiantes, arrojando resultados alentadores que respaldan el uso del juego como un recurso didáctico.

Palabras claves: juego, enseñanza, matemáticas, estrategia.

ABSTRACT

The research was postulated to verify and demonstrate the effectiveness of the mathematical game as a teaching tool to strengthen basic mathematical concepts in 7th grade students of the San Marcos Educational Unit of the San Marcos commune, having as its main point Gardner's multiple intelligences, The quantitative approach methodology was used, the instruments used were the survey and the interview, with a demonstrative class using the game as a fundamental parameter, the results of the surveys carried out showed that 86% of the students managed to reinforce their basic knowledge in mathematics. , while the other 24% consider it to be at a medium level. This indicates that the game is effective in improving and reinforcing knowledge, in addition to the different changes in attitudes of the students who went from being at rest to being an active part of the class, for parents. 78.6% stated that there was a change in attitude on the part of their children towards mathematics, the other 21.4% stated that there was little variation in attitudinal changes. This suggests that the game as a teaching resource can generate greater interest and enthusiasm for mathematics in students of all levels depending on the adaptability of the game.

In consideration, the research demonstrated that the use of the mathematical game as a teaching tool strengthened mathematical knowledge in seventh grade students. The mathematical game allowed a better understanding of the basic operations of mathematics, in addition to generating stimuli, generating interest and a positive change in the students' attitudes, yielding encouraging results that support the use of the game as a teaching resource.

Keywords: game, teaching, mathematics, strategy.

INTRODUCCION

Las matemáticas sientan la base fundamental de la enseñanza y aprendizaje en los infantes, dándoles a conocer aquellos procesos o desarrollo de ejercicios primarios, en edades tempranas se cree que estimular el cerebro de un niño le permitirá resolver con más facilidad los problemas en cuanto a las enseñanzas que quisiera el estudiante, si desde pequeños incentivamos al docente a ver las matemáticas de forma distinta, obtendremos grandes profesionales que den soluciones científicas a problemas cotidianos.

Actualmente, hay un alto déficit de aprendizaje de matemáticas, los estudiantes presentan dificultad y desinterés por atender a las clases que se imparten, a veces por desmotivación del docente o el poco conocimiento que los maestros presentan al instante de impartir clases, existen docentes que no se actualizan y resignan a seguir enseñando con el método tradicional, sin conocer el grave error que pueda ocasionar, tratando de moldear vasijas sin saber cómo se manipula el barro.

El presente trabajo investigativo tiene como finalidad de estudio determinar la validez del uso del juego como herramienta de enseñanza, para el fortalecimiento de los conceptos básicos matemáticos en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Marcos, perteneciente a la provincia de Santa Elena en zona norte, ubicada en la parroquia Colonche, Comuna San Marcos, la investigación propuesta se encuentra compuesta por cuatro capítulos, donde se detalla información en relación con el tema.

Capítulo I, Se da apertura con el árbol del problema donde se resumen aquellos problemas que existen en consecuencia de una enseñanza tradicional y se plantean las preguntas de investigación que permitirán ahondar en el tema.

Capítulo II, Se abre preámbulo con los antecedentes investigativos que corresponde aquellos trabajos que comparten relación a lo investigado, sobre el uso del juego como

herramienta para la enseñanza de las matemáticas, además de plasmar como tal el marco teórico donde se conceptualiza a fondo aquellos parámetros fundamentales que respaldan el trabajo.

Capítulo III, El marco metodológico nos permite conocer la técnica a utilizar, también se incluye la población y muestra que nos permitirá conocer si realmente el juego como herramienta didáctica es viable en los procesos de enseñanza además de enfatizar en los instrumentos de recolección y análisis de datos.

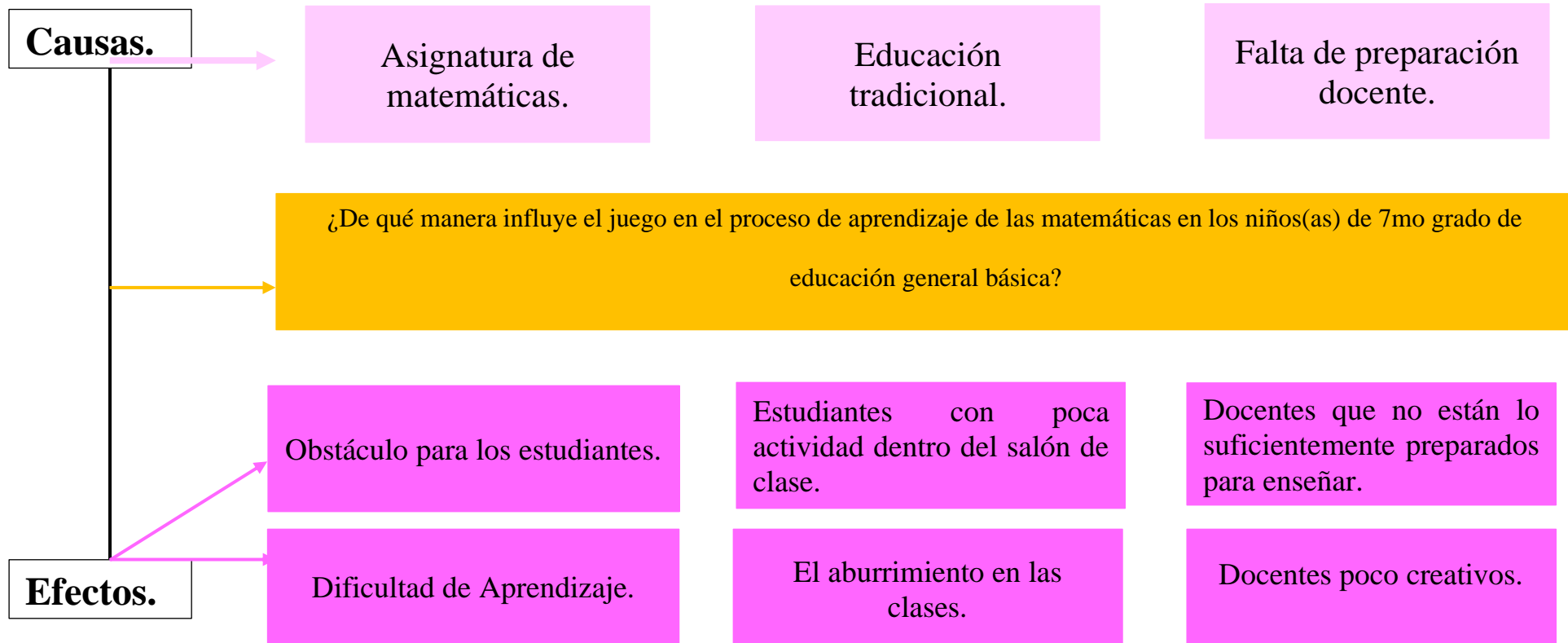
Capítulo IV, Dentro de este capítulo se realiza la discusión de los resultados obtenidos por los instrumentos evaluativos, se presentan las conclusiones, las recomendaciones, los referentes bibliográficos utilizados en la investigación con sus respectivos anexos.

En la recolección de información, destaca que en los últimos años se han realizado más investigaciones en matemáticas, guiadas a mejorar las habilidades cognitivas mediante diferentes enfoques, pero el estudio se centra en un material concreto poco utilizado dentro del aula, se menciona en el trabajo investigativo, la concepción del juego como tal, además de su importancia y la conexión con las operaciones básicas, existen autores que comparten su trabajo abordando el tema del juego y los beneficios que se tendría si cambiáramos los parámetros de la enseñanza tradicional y mejorar la educación.

CAPITULO I
EL PROBLEMA

Gráfico 1 ¿De qué manera influye el juego en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los niños(as) de 7mo grado de educación general básica?

Árbol de problemas.



Elaborado por: Kerly Pilay y Alex Rosales.

1.1.- Planteamiento del tema o problema.

Se conoce bien que el niño en la etapa escolar, se lo considera una esponja pues estos receptan información en base a los estímulos y orientaciones profesionales que se le otorguen al mismo, en sus primeras etapas de aprendizaje imita toda acción que observa, los docentes se enfrentan a retos dificultosos, sin embargo, es deber docente capacitarse, para encontrarse a la par con las exigencias del siglo actual, para que el alumno encuentre las herramientas adecuadas para desenvolverse dentro del campo profesional sin problema alguno. (Rojas, 2019)

Los errores forman parte de los aprendizajes de los alumnos durante su proceso de aprendizaje de las matemáticas. Estos errores nos arrojan datos objetivos que nos permiten entender aquellas cuestiones lineales que deben modificarse para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas; además constituyen un elemento estable de dichos parámetros constructivos, es evidente que dichos errores son cuestiones que los estudiantes no llegaron a comprender y éstas dan señales de serias deficiencias e incluso fracasos en el logro de dicho objetivo. (Kilpatrick et al., 2009)

El modelo educativo que se presenta actualmente se ha visto afectado por el método tradicional, donde los estudiantes tomaban una postura pasiva y repetitiva, era un recipiente vacío que se llenaba con saberes del docente y, según esas reglas, se debía aprender, haciendo que el alumno obtenga un conocimiento vacío, considerado un parámetro inmoral, no todos los docentes lograban las metas propuestas desestimando a los estudiantes cuando la realidad era que su modelo de enseñanza era poco ortodoxo. (Galván & Siado, 2021)

Según Freire (1968) uno de los escritores de la educación que nos permite conocer otros aspectos significativos de la educación son:

Concepción "bancaria" que estamos criticando, para la cual la educación es el acto de depositar, de transferir, de transmitir, valores y conocimientos, no se verifica, ni puede

verificarse esta superación. Por el contrario, al reflejar la sociedad opresora, siendo una dimensión de la "cultura del silencio", la "educación bancaria" mantiene y estimula la contradicción (p, 52).

La matemática puede ser enseñada de varias formas, en su revisión histórica del papel que han tenido los juegos en el sistema educativo español contemporáneo, Payá (2008) analiza cómo han creado una brecha excepcional entre la educación intelectual que está ligada al raciocinio cognitivo y a la educación física, fórmula activa que promueve un desempeño óptimo, ligados de igual forma así a elementos de educación cultural y estética haciendo prevalecer los rasgos cada participante, sin embargo, en su investigación también destaca que para llevar los juegos al aula, no existe un acuerdo entre padres y docentes de las instituciones educativas.

Minerva (2002) analiza y emite que el juego es una actividad recreativa que mantiene la atención de los estudiantes y ha existido desde siempre, su uso es común en todas las épocas y en todos los contextos sociales sin distinción, es considerado como la estrategia elocuente, eficaz y eficiente al momento de construir el proceso de enseñanza aprendizaje. También se recalca que el juego permite a los estudiantes tener las mismas oportunidades en su proceso de aprendizaje, obteniendo resultados notorios al calificar su desempeño dentro del salón de clases.

La causa de que la asignatura de matemática se haya convertido en el obstáculo de muchos estudiantes, manifiesta que el alumno no fracasa sino más bien es la falta de preparación pedagógica de los docentes que imparten la asignatura. Esto se da porque los docentes encargados del área son matemáticos, pero no tienen una preparación pedagógica que manifieste estar realmente preparado para impartir dicha asignatura, destacando aquellos puntos importantes de la enseñanza donde los logros de los educandos no son alcanzados en su totalidad. (Chacha, 2022)

La creatividad debe ser fundamental en la vida de todo docente, sin embargo, al unirlo con la pedagogía, se mostrarán cambios paradigmáticos en estos procesos que deberían estar relacionados de forma específica, haciendo que el actor principal, el docente muestre nuevas actitudes y elementos didácticos que llamen la atención de los estudiantes dentro y fuera del aula de clase. Lamentablemente la realidad es distinta a como se anhela que se manejara el desarrollo del sistema educativo, no se cuenta con docentes capacitados en el área pedagógica que se encargue de impartir matemáticas. (Reyes, 2003)

1.2.- PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

Interrogante principal.

¿Cómo influye el juego en el aprendizaje de las matemáticas en niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos evaluada mediante una clase demostrativa, análisis de resultado, participación estudiantil y percepción de los docentes durante el periodo lectivo 2023-2024?

Interrogantes específicas.

- ¿Qué rol desempeña el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemáticas en los niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos dentro del periodo lectivo 2023-2024?
- ¿Cuáles son las características los juegos que favorecen el proceso de aprendizaje de los niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos dentro del periodo lectivo 2023-2024?
- ¿Cómo incentivar a los niños al aprendizaje matemático mediante la estrategia del juego, para los niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos dentro del periodo lectivo 2023-2024?

1.3.- OBJETIVOS.

1.3.1.- Objetivo general.

Aplicar el juego como estrategia para el mejoramiento del proceso de enseñanza de las matemáticas en los niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos durante el periodo lectivo 2023-2024.

1.3.2.- Objetivos específicos.

- Conocer la importancia del juego para su aplicación y mejora en la enseñanza de las matemáticas en los niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos durante el periodo lectivo 2023-2024.
- Definir los tipos de juego para su utilización en la enseñanza de las matemáticas en los niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos durante el periodo lectivo 2023-2024.
- Proponer una estrategia apoyada en el juego para mejorar el rendimiento académico de los niños(as) de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos durante el periodo lectivo 2023-2024.

1.4.- JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

El presente trabajo de investigación, tiene como finalidad aportar significativamente al área que por muchas décadas ha sido considerada como el talón de Aquiles de miles de estudiantes, hablamos de las matemáticas, esa asignatura que es fundamental en el aprendizaje de los niños ya que los acerca a la realidad que se vive en la actualidad, esto sin olvidar que son parámetros que regulan la vida y que la misma nos acompaña en el diario vivir como uno de los motores que mueve la vida y el comercio del mismo.

La viabilidad del proyecto está centrada en cambiar el paradigma de la enseñanza de la matemática utilizando los juegos para la enseñanza y temática que se irán trabajando,

obviando los métodos tradicionales y la monotonía de los docentes, esta herramienta didáctica puede cambiar la forma de la enseñanza a gran escala si la saben utilizar, además la metodología cuantitativa del proyecto nos permite conocer datos específicos en cuanto a la utilización de dicha técnica y saber dónde existen los errores que se deben corregir.

Se conoce con antelación que no todos los infantes tienen realmente una educación, en su mayoría se encuentran sin estudiar, esto se debe a diferentes factores uno de ellos es que donde viven no existe un lugar para acceder al estudio, debido a esas limitaciones el país se encuentra con un alto índice en cuanto a deficiencia lingüística y numérica, ya que sin educación no existiría un avance significativo de la sociedad, esto se evidencia en los adultos mayores que son analfabetos.

Por ende, se busca erradicar esos problemas principales de la sociedad, ligados a la mala orientación académica, ya que muchos profesores son matemáticos por naturaleza, pero no están capacitados para impartirla, resulta irónico pensar que las enseñanzas no cambiarán eficazmente, pero si buscamos otras vertientes por las que enseñar, obtendríamos un mejor resultado en el desarrollo del mismo, haciendo que todo paradigma antes imposible de lograr busque otro camino para encontrar la respuesta.

La contribución de esta investigación se relaciona con reforzar el conocimiento sobre el uso de las conceptualizaciones básicas de la matemática mediante la herramienta didáctica del juego, promoviendo la enseñanza en los niveles educativos y, al final de cada periodo académico, se obtendrán cambios satisfactorios en cuanto a calificaciones de los estudiantes promoviendo a que se conviertan en protagonistas de sus aprendizajes buscando alcanzar sus metas mientras juegan, además de permitir que la comunidad educativa se integre y aprenda significativamente.

El juego matemático se convertirá en la herramienta didáctica modificadora que cambiará de manera significativa la enseñanza y el aprendizaje de las operaciones

matemáticas. Puesto que llamará la atención de los estudiantes, contrario a la educación tradicional, con mejores resultados en el tiempo requerido, quien busca reformar la manera de enseñanza obtendrá la atención del estudiante de forma precisa y eficaz, además, este mejorará por querencia propia y no por obligación.

La revisión bibliográfica se realizó para conocer las diversas vertientes que se iban a trabajar durante el desarrollo del proyecto a se añade el aporte de ciertos autores que enmarcan sus inferencias sobre la asignatura de matemáticas y la dificultad de los estudiantes para aprender dichas temáticas, además nos aportaron técnicas para mejorar la atención de los dicentes, aunque gran parte de docentes no concuerdan con el juego como técnica de aprendizaje, evidenciando la técnica como una pérdida de tiempo.

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

La investigación se realiza con los estudiantes de 7^{mo} grado pertenecientes a la Unidad Educativa San Marcos, ubicada en la comuna San Marcos Pueblo aledaño de la Parroquia Colonche, se trabajó con 35 estudiantes mediante clase demostrativa y experimentación con juegos estratégicos.

Alcances.

El estudio se realizará en la unidad educativa San Marcos ubicada en la parroquia Colonche, con los estudiantes de 7^{mo} grado, dentro del año lectivo 2023-2024.

- ✓ Se explicará en una clase demostrativa el uso del juego matemático como herramienta de enseñanza para el fortalecimiento de los conceptos básicos matemáticos relacionados con las cuatro operaciones básicas que son la suma, resta, multiplicación y división.
- ✓ Se analizará el nivel de participación de los estudiantes durante la clase demostrativa como indicador de efectividad del uso del juego como herramienta de enseñanza, para demostrar la eficacia de esta herramienta pedagógica en el

aula de clase.

- ✓ Se recogerá la información expresada por el docente a cargo sobre la estrategia del uso del juego en el área de matemáticas para estudiantes de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos.

Limitaciones

- ✓ El estudio se realizará en una sola institución educativa con un grupo específico de estudiantes, por esto los resultados no pueden ser generalizados con otras instituciones o niveles educativos.
- ✓ La impresión de los docentes puede verse afectada por sus propias preferencias y experiencias de enseñanza.
- ✓ El estudio se encuentra enfocado en fortalecer las operaciones básicas, dejando a un lado otros temas de las matemáticas.

CAPITULO II

2.- MARCO TEÓRICO.

2.1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Dentro de la investigación analizada se toma en cuenta el principal objetivo que recalca dicho artículo es poder describir el efecto que genera el juego al implementarla como una estrategia pedagógica, para la enseñanza dentro de las aulas de clase y determinar cuál es la relación que establece con el aprendizaje sobre las matemáticas, descubriendo aquellas mejoras significativas que se obtendrían con la implementación de juegos dentro del área de matemáticas. (Vargas et al., 2021)

Dentro del trabajo del juego como estrategia autorreguladora las inferencias realizadas, indican que están ligadas al problema existencial del proceso de aprendizaje en cuanto a matemáticas, cómo se deberían reformular dichos estímulos cognitivos para así lograr la comprensión de las estrategias de autorregulación en los estudiantes, la propuesta inicial es analizar el juego y verificar su eficacia como una estrategia pedagógica determinando su influencia en los aprendizajes básicos del alumnado, para saber los alcances que pueden tener los mismo. (Soler et al., 2021)

La investigación realizada nos permite conocer como el juego se relaciona con las multiplicaciones, además la asignatura de matemáticas resulta imprescindible para desarrollar las habilidades lógicas y cognitivas permitiendo entender aquella parte numérica ligada a la vida, sin embargo, su enseñanza se limitó por el uso del método tradicional, por ende, se buscó aplicar el juego como estrategia para alcanzar los objetivos y verificar su viabilidad. (Corral, 2023)

Se deben analizar diferentes contextos educativos para comprobar que existe una estrecha relación entre el juego como recursos didácticos y las matemáticas, se realizó un

análisis de los últimos años donde existe una incidencia en cuanto a la desmotivación de los estudiantes, esto sucede porque los docentes no hacen uso de recursos didácticos, haciendo que los docentes opten por no experimentar o aplicar lo aprendido, el estudio se encuentra centrado en diseñar una guía didáctica para los estudiantes, permitiéndoles aprender de una forma activa y dinámica. (Peña, 2023)

Se buscan mejorar las técnicas de enseñanza, la principal propuesta pedagógica guía al juego como estrategia para cambiar el paradigma tradicional de la educación, el Ecuador tiene deficiencias en el área de matemáticas, a raíz de estos resultados revisados la investigación está orientada a determinar la influencia de las actividades lúdica o así denominados juegos creativos, para observar si existe una mejora progresiva en cuanto al desempeño de los estudiantes, ciertos docentes aún utilizan el método tradicional para la enseñanza, sin embargo, estudios arrojan que los niños deben aprender mientras se diviertan para crear un aprendizaje significativo para ellos. (Jiménez & Mendoza, 2022a)

Los métodos de enseñanza del siglo actual deben estar actualizados, por ende resulta crucial insertar herramientas pedagógicas desde el nivel inicial, el abordaje de los aspectos teóricos y metodológicos del juego se considera como una estrategia para la enseñanza de las matemáticas, desde el grado que busca enseñar la teoría hasta llevarla a la práctica, además se reconoce a la asignatura, cómo el terror de los alumnos, sucede en ocasiones por docentes poco capacitados en el área pedagógica para impartir una clase de manera divertida, es allí donde se busca colocar al juego como principal metodología para el abordaje de diversos temas de las matemáticas. (Machacuay, 2018)

Se busca que exista un mejor aprovechamiento dentro del aula de clase para así obtener un grupo participativo, en la investigación analizada se orientaron a los estudiantes al refuerzo de las operaciones básicas con la finalidad de colocar en práctica al juego como parte primordial de la investigación incentivando al niño con nuevas estrategias metodológicas para

guiar su aprendizaje y determinar cuan significativo se convierte la enseñanza desde dicho ente modificador, además de ratificar la enseñanza y aquellos parámetros que deben cumplir. (Aristizábal et al., 2016)

El uso de recursos didácticos para la enseñanza sentará las bases para obtener un alumnado activo y deseoso por aprender, el presente trabajo investigativo realizó un estudio a los docentes de escuela primaria, para conocer si éstos utilizaban juegos didácticos en cuanto a la enseñanza de las matemáticas, además que los docentes resaltan ciertos contenidos que resultan complicados explicar, incluir juegos didácticos dentro de las clases de matemática, optimiza los aprendizajes y que dicha estrategia permite la participación de todos los estudiantes. (Larriva & Murillo, 2019)

La investigación presente tiene como finalidad establecer los parámetros referenciales donde nos indica que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como estrategia evaluativa de las matemáticas en la educación primaria, nos muestra además las diferentes posibilidades metodológicas que pueden ser utilizadas para la enseñanza dentro del aula de clases para discernir los conflictos que provoca la matemática, dicha estrategia innovadora viene a revolucionar la forma de enseñar y aprender de los estudiantes. (Barón et al., 2019)

El juego dentro del aula de clases es una herramienta audaz si se sabe utilizar además este trabajo investigativo se presenta una revisión sobre los aprendizajes basados en juegos, aplicados a la enseñanza de matemáticas en educación superior, además de interiorizar la importancia de la tecnología en las aulas y aquellos cambios que ha generado, entre los que destaca el juego logrando captar la atención de los estudiantes, haciendo que se interesen por aprender matemáticas. (Zabala et al., 2020)

2.1.- Proceso de aprendizaje.

El aprendizaje es el origen de toda acción o dialogo, que ha llevado al ser humano a evolucionar significativamente, "El ser humano vive de una u otra manera la experiencia del aprendizaje a lo largo de toda su vida" (Yáñez, 2016, p.72) haciendo referencia a aquellas experiencias vividas de la persona, siendo proceso complejo donde se analizan las acciones a realizar y se estipulan los referentes variados que se obtendrían en cuanto a su realización un claro ejemplo: seria en la conducta que se ve afectada por la toma de decisiones del individuo.

La educación es un proceso continuo donde se adquiere conocimiento dentro de las instituciones académicas como fuera de ellas, antes la educación tradicional hacía que los estudiantes se convirtieran en simples recipientes que deben ser llenados con la misma información una y otra vez, convirtiéndolos en máquinas reproductoras de información de manera latente, esta metodología sufrió cambios cuando se vio la necesidad de incentivar a los docentes a participar de las clases siendo este uno de los promotores de la enseñanza.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje tienen la finalidad de impartir conocimientos, la escuela se encuentra atrás del mismo objetivo, el cual es guiar a los estudiantes a entender el conocimiento y reproducirlo, además las instituciones imparten dicho contenido académico en base a estrategias que le permitan al docente, ser el emisor de la información de manera activa y que los receptores en este caso los docentes, recepten dicha información de forma excelente y sin fallas existentes. (Rocha et al., 2014)

En el contexto actual, abundan las estrategias ligadas a la enseñanza, pero resulta inherente saber que no existen docentes altamente capacitados para llevar a la práctica dichas técnicas, que permitirían el mejoramiento significativo en matemáticas, al utilizar la técnica del juego obtendremos resultados alentadores a los analizados en periodos académicos pasados, que incluso llevarían al estudiante a pensar y reflexionar sobre aquellas actividades que podrían optimizar sus aprendizajes dentro de las aulas de clases.

Los centros educativo son los encargados de formar al estudiante y llenarlos de conocimientos, valores y actitudes, son las bases principales que lo ayudaran a tener un carácter que le permita tomar buenas decisiones en su vida además de encontrarse enraizado en los procesos de aprendizajes escolares, por dicha razón la escuela es la parte fundamental de todo niño, esto le permite identificar aquellas habilidades que posee, empapándose de conocimiento general y de cultura, promoviendo la socialización. (García et al., 2000)

Los tiempos cambian y la educación evoluciona constantemente, convirtiéndose en el pilar fundamental de cada persona, esto le permite conocer y conocerse, mencionando que la primera escuela es el hogar donde se forman los dicentes con valores y la segunda aquella donde forma su mentalidad llevándolo al óptimo desarrollo de actitudes y aptitudes; al aplicar diferentes métodos o estrategias de estudio permitiendo tener un salón de clases activo y participativo, haciendo uso de sus capacidades personales.

Las instituciones educativas realizan una investigación técnica en cuánto procesos académicos determinando el que tiene mayor aceptación, para cada clase existe una estrategia diferente captando la atención de los estudiantes, "En la clase, debe lograrse la unidad entre lo instructivo y lo educativo, principio fundamental a tener en cuenta en todo el proceso" (Hernández & Infante, 2017, p.27) la adquisición de conocimiento, se encuentra ligado a un proceso continuo donde, todos los aprendizajes se relacionan de una u otra manera.

Los dicentes deberían y deben ser los principales autores de su aprendizaje, brindándose la oportunidad de conocer sobre aquellas inquietudes que le abruman y quizás, ir más allá de lo estipulado, por las mallas curriculares, pero, también se sabe que mayoría de la sociedad estudiantil prefieren un aparato electrónico a un libro, haciendo énfasis en que estudiar no sirve y esto hace que sus capacidades de análisis crítico y resolución de casos se retrasen creando una brecha entre aquello que deberían conocer y lo que están aprendiendo.

2.2.- El proceso de aprendizaje de las matemáticas.

Las matemáticas son la rama fundamental, que nos permite conocer a ciencia cierta los resultados o aproximaciones a preguntas con incógnitas relativas, los docentes que imparten la cátedra de matemáticas siempre se van a encontrar con problemas de aprendizaje, cada estudiante aprende de una forma distinta, en la actualidad dicha asignatura es donde el estudiante tiene más conflictos, esto puede ocurrir por la falta de estrategias al momento impartir una clase, recordemos que hoy por hoy el docente debe tener un papel activo dentro del salón para así obtener un aprendizaje significativo

Los estudios analizados para el desarrollo del trabajo arrojaron resultados bajos en la asignatura de matemáticas, esta asignatura ha resultado ser el talón de Aquiles de muchos estudiantes ante estas problemáticas Castor (2003) emite que:

Frente a exigencias didácticas cambiantes e innovadoras, lo cual requiere una mayor atención de las personas o de quienes se dedican a la investigación en el campo de la didáctica de las matemáticas y, sobre todo al desarrollo de unidades de aprendizaje para el tratamiento de la variedad de temas dentro y fuera de la matemática, para así obtener mejores resultados al final de un periodo académico, demostrando las diversas formas que existen para enseñar y aprender.

Desde la perspectiva del autor Agudelo (2008, p.3) "Un maestro debe saber pedagogía y conocer la ciencia que enseña. Así, el maestro debe manejar dos ciencias: la que enseña y la que sustenta su razón de ser maestro", a veces los docentes cuestionan su forma de enseñar, buscando implementar estrategias que ayuden a explicar las clases de matemática de forma distinta, pero no siempre tienen éxito, convirtiéndolo en un docente tradicional, que impartirá sus conocimientos sin saber si los estudiantes aprendían de forma eficaz.

Con el pasar de los tiempos, todo mejora desde la tecnología hasta la enseñanza, para las matemáticas las fórmulas y estrategias que se utilizan para llegar a la respuesta son las mismas, causando una serie de repeticiones en donde los estudiantes se tienden aburrirse y concentrarse en cualquier otra actividad, es allí donde ingresan las estrategias y la investigación, los docentes deben estar inmersos al nuevo mundo y buscar aquella fuente de inspiración que lo lleve a formular una nueva técnica de enseñanza.

La educación se encuentra en un constante avance a esto Ruiz (2011) afirma que:

El objetivo de la enseñanza de las matemáticas no sólo es que los niños aprendan las tradicionales reglas aritméticas, las unidades de medida y unas nociones geométricas, sino que puedan resolver problemas, aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para su aplicación en la vida cotidiana, lo que le permitirá desenvolverse de manera eficaz, ya sea dentro del aula de clases o en la sociedad demandante de la actualidad, afrontando los retos que abundan en la misma. (p.3)

El área significativa de las matemáticas permitirá que los estudiantes comprendan, valoraren y reproduzcan información con lenguaje matemático de forma correcta, además de identificar las relaciones entre números y letras, facilitando el proceso de análisis de problemas que necesiten ser resueltos de forma directa o inclusive llegar a conocer y exponer los diferentes procesos conductuales que la matemática utiliza para alcanzar los objetivos del mismo orientándolo a mejorar sus capacidades cognitivas.

Dentro de clases, el docente es la figura de autoridad que establece las bases que le permitirán al estudiante aprender; captar la atención del docente será el primer punto clave para obtener un proceso lineal de concepción del conocimiento, las estrategias serán la clave fundamental del éxito, aludiendo aquellas capacidades que cada alumno tiene, además su desempeño se verá reflejado al final de cada ciclo académico donde el docente debe realizar evaluaciones para saber si los estudiantes aprendieron de forma significativa.

2.3.- El juego como parte de la enseñanza.

La temática juego es reconocida por muchos profesionales de la educación como un factor principal en el proceso de enseñanza del alumnado, desarrollando el pensamiento, la concentración, además de generar confianza y curiosidad que le permitan llegar al final de su aprendizaje, convirtiéndolo en el protagonista principal. Lo divertido debería estar presente en todas las etapas escolares, para que el individuo pueda aprender jugando, volviendo independiente su forma de educarse.

Las estrategias utilizan un proceso para ejecutar las actividades lúdicas dependiendo de la asignatura, esta debe empoderar al conjunto docente y a los estudiantes en las diversas facetas del aprendizaje. Las habilidades y destrezas que intervienen dentro del juegos se involucran el fomentar sus capacidades de análisis, crítica constructiva, reflexión y ser creativos con mentalidad audaz, participando de forma activa en su entorno académico, social y científico. (Jiménez & Mendoza, 2022)

El juego cumple un rol importante dentro de la enseñanza, el docente aprende desde que nace, aprendiendo a reconocer su ambiente y aquellas acciones limitadas que puede realizar, el juego está inmerso a raíz que sus aprendizajes primordiales los aprende en la infancia donde los niños están jugando sin saber que se encuentran aprendiendo, esto permitirá un aprendizaje cognitivo y motriz permitiéndole al estudiante conocer su mundo y crear su propio prospecto de la realidad que desea seguir.

Establecer un vínculo donde se promueva el juego y la enseñanza no es imposible, por lo tanto mientras actividades lúdicas se estén desarrollando de forma progresiva en las instituciones educativas, esta permitirá que los educandos desarrollen habilidades y destrezas, las mismas que se verán fortalecidas, adquiriendo así mayor conocimiento y seguridad al momento de comprender y reproducir un nuevo conocimiento, lo que permite estudiantes activos y con deseo de aprender en clases. (Morales & Urrego, 2017)

Existen relaciones conductuales que no pueden ligarse, ciertos escritores emiten que el juego en la enseñanza es una pérdida de tiempo la escuela debería ser percibida como un espacio recreativo y de diversión, creando relación donde se entrelacen los conocimientos de maestros y niños, estableciendo un ambiente agradable además de adecuar ciertas reglas que permitan llevar un proceso de aprendizaje de lo complejo a lo interactivo, dinámico y tranquilo, además de enriquecer los procesos de memorización del infante. (Sarlé, 2006)

Los requerimientos académicos a considerar para establecer un vínculo entre la enseñanza actual y el juego son determinar los gustos e intereses de los estudiantes, obteniendo un campo de estudios donde los estudiantes se convertirían en sujetos de prueba, para saber dónde empezar a trabajar y cómo se puede crear un interés en los sujetos de prueba y buscar realizar las actividades de forma autónoma, audaz y eficiente, obteniendo resultados prometedores al final del periodo académico.

Los docentes presentan un gran conflicto de enseñanza, los estudiantes tienden a cohibirse en sus propios mundos obviando que existe una autoridad frente a ellos, las estrategias académicas son el Boom del siglo actual haciendo énfasis en sus múltiples ventajas. El juego tiene un objetivo académico, reglamentado con parámetros cognitivos en momentos de acción reflexiva, puesto que los lleva al análisis de casos donde se debe encontrar la respuesta a dicha incógnita logrando así fomentar el desarrollo de la creatividad (Chacón, 2008)

Los procesos de adaptaciones curriculares buscan reforzar las deficiencias de los estudiantes, el juego se convertirá en aquella herramienta que cambie las actitudes de los docentes, incentivándolos a participar activamente de la clase, esto antes no existían, debido a las enseñanzas tradicionales, donde el docente quería ser el la máxima autoridad dentro del salón de clases y el único que tenía la razón, con esta nueva estrategia académica permitirá que el refuerzo académico sea en periodos cortos y con mejores resultados.

2.4.- Bingo Matemático.

La historia de la humanidad ha traído consigo enseñanzas y juegos significativos uno de ellos es el Bingo, este juego que se encuentra orientado a la probabilidad desde tiempos remotos ha sido una fuente de diversión donde se reconocían los números a razón de obtener premios, como todo juego éste cumplía ciertos parámetros para poder obtener una recompensa y es que se debían tachar en líneas los números anunciados y quien completaba la línea de cinco dígitos se hacía el acreedor de un premio.

Este juego en la rama de la matemática, el bingo matemático fundamenta sus bases en el bingo tradicional con respecto a las reglas, este método bien afianzado puede ser un promotor de conocimiento, ligando contenido académico al mismo se puede enseñar en clases operaciones como: porcentajes, potencias, ecuaciones, sumas, restas, multiplicaciones inclusive hasta divisiones, este juego de aplicación múltiple, nos permite trabajar con la estructura del juego convencional permitiendo, ligar a diversos contenidos matemáticos. (Alvarado, 2015)

La idea es usar el bingo como motivación para el proceso de enseñar-aprendizaje donde los estudiantes se aburren e inquietan buscando otras formas de distraerse. Con esta estrategia se creará un vínculo con los estudiantes donde buscarán aprender mientras se divierten, además de motivarse y ser eficaces en la resolución de problemas matemáticos, enfatizando el progreso constante que han tenido los estudiantes, teniendo en cuenta también la dificultad de los ejercicios propuesto, dependiendo de la clase que se imparta en dicha semana.

2.5.- La rayuela Matemática.

La motricidad es un parámetro que se trabaja a lo largo de la vida, el juego de la rayuela como tal dependerá de jugadores que tengan un buen equilibrio, el mismo que deberá saltar con una sola pierna y donde estén los casilleros juntos podrá apoyarse con sus dos piernas, sus reglas se basan en trazar 12 casilleros, además dicha actividad al conectarla con el área de

las matemáticas le ayudaran a desarrollar la coordinación viso-motora, la agilidad, el movimiento como tal y el equilibrio permitiéndole al participante tener un buen desarrollo en cuanto su motricidad, otorgándole además aprender matemáticas mientras se divierte.

La rayuela es un juego tradicional, misma que une al desarrollo de las técnicas para la enseñanza de las matemáticas, como tal es divertido y los estudiantes aprenden varias habilidades como son reconocer los números y contar, esto en cursos de primaria, existen miles de formas de enseñar la asignatura de matemáticas de manera divertida y dinámica, la práctica impulsara a los estudiantes a buscar su propio interés por aprender. (Cáceres et al., 2020)

Al aplicar el juego de la rayuela en la etapa de aprendizaje del niño se visualizaran grandes cambios en cuanto a las actitudes y desempeño académico aludiendo a sus capacidades, además de potenciar su aprendizaje permitirá que el estudiante se divierta y aprenda, manteniéndolo activo ante las diversas actividades que se vayan a realizar a lo largo del pensum académico, rotando dicha técnica con los diferentes ítems de contenido, además se establecerán vínculos de cooperación con el resto del aula, obteniendo óptimos resultados.

2.6.- Twister matemático.

Este juego clásico, permite agrupar a personas para contorsionar el cuerpo hasta donde se pueda, dándole una dificultad y con cada giro de la ruleta una extremidad del cuerpo se moverá, la parte del cuerpo nombrada deberá llevarla hasta el círculo de color más cercano, evitando las caídas, mientras más tiempo pase jugando más posibilidades tiene de ganar, de esta forma se busca aludir los pensamientos de los estudiantes incentivándolos a despertar su interés en la clase mientras se divierten.

Los estudios realizados a lo largo del siglo XXI arrojan datos bajos en cuanto al aprendizaje de las matemáticas, por dicha razón los docentes se mantienen en constantes capacitaciones para así lograr captar la atención de sus estudiantes y que estos logren aprender

de forma significativa, es aquí donde entra el Twister Matemático esta herramienta busca innovar y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, dentro del área de matemáticas, facilitando así el entendimiento de los procedimientos logrando así que adquieran capacidades y habilidades fundamentales para el proceso formativo del docente en edad escolar. (González & Rojas, 2013)

La finalidad de este juego es practicar la matemática de forma divertida, dinámicas, eficaz y eficiente donde los propios estudiantes sientan la necesidad de querer aprender e ir más allá de lo estipulado por las bases del ministerio de educación, orientando de esta forma a docente a ser personas autónomas que busquen la solución a los problemas y que mientras lo hace se divierta, de esta forma se asentarán las bases del aprendizaje significativo en cada participante de la comunidad educativa.

2.7.- Hipótesis o Premisas.

La efectividad de la utilización del juego matemático como estrategia de enseñanza para el fortalecimiento de las conceptualizaciones del área en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad educativa San Marcos, al analizar los resultados de la participación estudiantil y la apreciación de los docentes, demostrando su efectividad durante el periodo lectivo 2023-2024.

Hipótesis 1

- Los estudiantes de 7mo grado de la Unidad Educativa San Marcos no han reforzado y ni fortalecido los conceptos matemáticos antes y después del uso del juego como herramienta de enseñanza.
- Los estudiantes de 7mo grado de la Unidad Educativa San Marcos han reforzado y fortalecido los conceptos matemáticos antes y después del uso del juego como herramienta de enseñanza.

Hipótesis 2

- No existe relación alguna entre el nivel de participación y motivación de los estudiantes de 7mo grado de la Unidad Educativa San Marcos durante el uso del juego del bingo, la rayuela y el Twister, como herramienta de enseñanza.
- Existe una relación estrecha entre el nivel de participación y motivación de los estudiantes de 7mo grado de la Unidad Educativa San Marcos durante el uso del juego del bingo, la rayuela y el Twister, como herramienta de enseñanza.

Hipótesis 3

- Los docentes de la Unidad Educativa San Marcos no perciben al juego del bingo, la rayuela y el Twister como una estrategia didáctica que permita al estudiante de 7mo grado fortalecer los conceptos matemáticos.
- Los docentes de la Unidad Educativa San Marcos perciben al juego del bingo, la rayuela y el Twister como una estrategia pedagógica permitiéndole a los estudiantes de 7mo grado fortalecer los conceptos matemáticos.

OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

Tabla 1 Matriz de Operacionalización de Variables.

| VARIABLES | CONCEPTUALIZACIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS BÁSICOS | TÉCNICAS O INSTRUMENTOS. |
|----------------------------------|--|---|---|---|--|
| La enseñanza de las matemáticas. | Las matemáticas son el área vital de la enseñanza, permite sentar las bases del aprendizaje a su vez, hace que los docentes se preparen en la parte científica y práctica, aunque no todos los estudiantes tengan un afianzamiento con esa área, los docentes se encargan de impartir la catedra para mejorar las capacidades de | Docente. Perspectiva de la docente tutora. Realidad académica de los estudiantes. | Número de docentes entrevistados Porcentaje de docentes que consideran que el juego puede desarrollar habilidades en el área de matemáticas. Porcentaje de docentes que habían escuchado o empleado antes el juego matemático como clase interactiva. | 1. ¿Había escuchado o empleado antes el juego matemático como material estratégico para la enseñanza en clases? 2. ¿Cómo docente usted utilizaría material estratégico en el área de matemáticas al momento de ejecutar sus clases? 3. ¿Considera usted que el uso del juego matemático facilita la comprensión de los conceptos matemáticos? | Instrumento: Cuestionario. Ficha de observación. Técnica: Entrevista al o la docente encargada |

| | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|
| | <p>análisis y razonamiento crítico.</p> | | <p>Porcentaje de docentes que consideran que el uso del juego facilita la comprensión de los conceptos matemáticos.</p> <p>Porcentaje de docentes que notaron mejor nivel de interés o motivación por parte de los estudiantes durante la clase con el juego matemático.</p> <p>Desafíos específicos que los docentes notaron en los estudiantes al utilizar el juego matemático</p> | <p>4. ¿Nota algún mejoramiento de interés o motivación de los estudiantes durante la clase donde se utilizó juego matemático en comparación con otras formas de enseñanza?</p> <p>5. ¿Qué aspectos positivos destaca en el uso del juego matemático durante la clase?</p> <p>6. ¿Considera usted que el juego matemático ayudó a los estudiantes a reforzar su forma de resolver las cuatro operaciones básicas de forma más efectiva?</p> <p>7. ¿Observo algún desafío específico de los estudiantes al</p> | |
|--|---|--|--|--|--|

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | | <p>durante la clase.</p> <p>Opinión de los docentes sobre si el uso del juego matemático podría ser beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes en futuras lecciones.</p> <p>Recomendación de los docentes sobre el uso del juego como herramienta de enseñanza en el área de matemática a otros docentes y razones.</p> | <p>utilizar el juego como estrategia para la enseñanza durante la clase?</p> <p>8. ¿En su opinión, el uso del juego matemático en clase promovió el desarrollo de las habilidades matemáticas?</p> <p>9. ¿Considera que el uso del juego matemático podría ser beneficioso para el aprendizaje de los docentes en futuras lecciones?</p> <p>10. ¿Recomendaría el uso del juego matemático como herramienta de enseñanza en el área de las cuatro operaciones básicas a otros docentes? ¿Por qué?</p> | |
|--|--|--|---|--|--|

| | | | | | |
|-----------|---|---|--|---|---|
| El juego. | Es denominada también cómo actividad lúdica que permite captar la atención del estudiante en el aula de clases, así el docente que implemente entre sus estrategias de enseñanza el juego tendrá un arma poderosa que lo ayudará a alcanzar cada objetivo propuesto al final de cada periodo lectivo. | Entendimiento de las conceptualizaciones de las operaciones básicas de la matemática. Resolución de problemas matemáticos. Desarrollo de habilidades matemáticas. | Número de estudiantes y padres de familia encuestados. Porcentaje de estudiantes y padres de familia que consideran que el uso del juego mejora su comprensión de las operaciones básicas. Porcentaje de estudiantes y padres que consideran que el uso del juego mejora su rendimiento académico en matemáticas. Porcentaje de estudiantes | <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te sentiste bien mientras jugabas a la rayuela y el Twister matemático? 2. ¿Los juegos realizados te llamaron la atención? 3. ¿Comprendiste los conceptos de las operaciones matemáticas? 4. ¿Con respecto a tu nivel de estudio de matemáticas crees que el juego te ayudo a reforzar tus conocimientos? 5. ¿Te resulto más fácil realizar las operaciones matemáticas mientras jugabas? 6. ¿Crees que el juego te ayudó a recordar los conceptos básicos | Instrumento: Cuestionario. Ficha de observación. Técnica: Encuesta a los padres de familia y estudiantes. |
|-----------|---|---|--|---|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | <p>y padres de familia que consideran que el uso del juego mejora la motivación para aprender matemáticas.</p> <p>Porcentaje de estudiantes y padres que consideran que el uso del juego es una herramienta útil para la enseñanza de las cuatro operaciones básicas en matemáticas.</p> | <p>de las operaciones matemática de forma fácil a la clase tradicional?</p> <p>7. ¿Las preguntas o dudas que tuviste durante la clase del juego matemático? ¿Se resolvieron satisfactoriamente?</p> <p>8. ¿Te gustaría utilizar el juego matemático en futuras clases sobre las operaciones matemáticas?</p> <p>9. ¿Recomendarías utilizar el juego para aprender sobre las operaciones básicas de la matemática a otros niños de tu edad?</p> | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | <p>10. ¿Te gustó la clase?</p> <p>I. ¿Qué tan comprometido/a percibiste a tu hijo/a durante la clase del juego matemático?</p> <p>II. ¿Notaste mayor nivel de motivación en tu hijo/a durante la actividad del juego en comparación con otras actividades matemáticas?</p> <p>III. ¿Las emociones generales de tu hijo/a hacia el juego matemático como una estrategia de enseñanza durante la clase fueron</p> | |
|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | <p>agradables?</p> <p>IV. ¿Observaste cambios actitudinales en tu hijo/a hacia las matemáticas después de la actividad con el juego matemático?</p> <p>V. ¿Notaste dificultad mientras tu hijo/a enfrentara durante la actividad con el juego matemático?</p> <p>VI. ¿Consideras que el uso del juego matemático durante la clase logro mantener el interés y atención de tu hijo/a durante toda la</p> | |
|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | <p>actividad?</p> <p>VII. ¿Tu hijo/a ha mostrado más interés por explorar y trabajar con las cuatro operaciones básicas de las matemáticas desde que se utilizó el juego en clase?</p> <p>VIII. ¿Qué nivel de impacto crees que tuvo el juego matemático en la participación y motivación general de los estudiantes durante la clase?</p> <p>IX. ¿Tu hijo/a ha mencionado alguna vez el juego matemático o las</p> | |
|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | <p>actividades relacionadas en casa?</p> <p>X. ¿Consideras que el juego como estrategia en base a la participación y motivación fue de su agrado y efectiva para fortalecer los aprendizajes de las matemáticas en los educandos del séptimo grado?</p> | |
|--|--|--|--|---|--|

Elaborado: Kerly Pilay, Alex Rosales.

Matriz de consistencia.

Título: El juego como estrategia para la enseñanza de las matemáticas en los niños (as)
de 7mo grado de educación general básica.

Tabla 2 Matriz de consistencia

| Problemas | Objetivos. | Variables | Metodología |
|--|--|--|---------------------------|
| Problema general. | Objetivo general. | | |
| ¿De qué manera influye el juego en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los niños(as) de 7 ^{mo} grado de educación general básica? | Aplicar el juego como estrategia para el mejoramiento del proceso de enseñanza de las matemáticas en los niños(as) de 7 ^{mo} grado de educación general básica. | <p>Variable independiente La enseñanza de las matemáticas.</p> <p>Variable dependiente. El juego</p> | Enfoque: Cuantitativo |
| Problemas específicos. | Objetivos específicos. | | Nivel: Descriptivo |
| ¿Cuál es el rol del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemáticas en los niños de 7mo grado de educación general básica? | Conocer la importancia del juego para su aplicación y mejora en la enseñanza de las matemáticas en los niños(as) de 7mo grado de educación general básica. | | Diseño: Descriptivo. |
| ¿Conocer las características de los juegos que favorecen el proceso de aprendizaje de los niños(as) de 7mo grado de educación general básica? | Definir los tipos de juego para su utilización en la enseñanza de las matemáticas en los niños(as) de 7mo grado de educación general básica. | | Población: 35 estudiantes |
| ¿Cómo incentivar a los docentes al aprendizaje matemático mediante la estrategia del juego, para los niños(as) de 7 ^{mo} grado de educación general básica? | Proponer una estrategia apoyada en el juego para la mejora el rendimiento académico de los niños(as) de 7 ^{mo} grado de educación general básica. | | Muestra: 28 estudiantes |
| | | Instrumento: Entrevista | |
| | | Técnica: Encuesta | |

Elaborado: Kerly Pilay, Alex Rosales

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO.

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

La investigación presente está orientada bajo los parámetros del enfoque cuantitativo para esto Monje (2011) establece que desde su perspectiva es un, proceso sistemático y ordenado que sigue determinados pasos, además al proyectar el trabajo debemos tomar en cuenta la estructura a seguir y evaluar aquellas decisiones que se van a tomar estratégicamente para orientar la investigación a la obtención de respuestas adecuadas, brindando así respuestas concretas a problemas superficiales.

De tal forma el investigador podrá conocer datos significativos de su población y la muestra que acogerá para obtener resultados, además de recolectar la información, midiendo si su proyecto es viable o no, se deben fijar objetivos medibles y alcanzables, la recopilación de información se realizara mediante técnicas cómo las encuestas de satisfacción, la experimentación de los estudiantes, que serán la muestra de estudio y el análisis estadístico de los datos arrojados por las encuestas a estudiantes y padres de familia.

3.2. MODALIDAD DE TRABAJO.

Investigación de campo: Se trata de la construcción de explicaciones de carácter contextual a partir del análisis de información y recolección de datos fundamentales para el desarrollo del proyecto. Leyva & Guerra (2020) nos hablan de adquirir conocimiento mediante actividades ligadas al factor real, donde la práctica es fundamental para determinar la funcionalidad de las teorías, prestando atención al desarrollo de la sociedad, quien ha mejorado los parámetros para perfeccionar las técnicas de recolección de información.

Investigación Bibliográfica: Es la etapa donde el investigador realiza una investigación y explora la comunidad académica sobre un tema determinado, dando énfasis aquellos autores que indagaron algo similar a su tema. Vilanova (2012) define que los procesos bibliográficos

son una herramienta y en su primera etapa es crucial para la recolección de información que respalde la investigación, analizando las ideas de alguien más, se anotarán los datos del autor escogido y una vez colocada las referencias, añadirlo entre estas para resaltar su aporte en nuestro trabajo.

Investigación descriptiva: El abordaje tomado para la investigación fue de carácter descriptivo, dando por hecho que se busca describir, los componentes principales que se van a utilizar. Además, tiene como objetivo principal describir algunas características que son clave fundamental para determinar el conjunto característico de los sistemas de criterio, permitiéndole establecer una estructura y determinar los comportamientos del fenómeno estudiado, proporcionando una información medible y comparable con relación a otras fuentes de información. (Guevara et al., 2020)

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La investigación realizada para la elaboración del proyecto utiliza la estrategia de investigación de carácter cuantitativo, que cuantifica la recopilación y el análisis de datos, también se sigue un plan estructurado que permitirá recolectar y analizar los datos de diversas fuentes disponibles, además de manipular herramientas informáticas para procesar datos estadísticos y matemáticos para obtener resultados precisos, así se conocerá la efectividad de la técnica utilizada.

Dentro del diseño de la investigación tendremos que formular las preguntas que nos servirán para analizar los datos arrojados sobre el tema del juego y verificar si este fue de gran impacto para los estudiantes, la interacción y los diferentes aspectos que se deben tomar en cuenta para el desarrollo del proyecto nos hablan desde lo conductual a lo racional, además resulta "muy importante detallar el contexto el en que se produce la situación, el fenómeno o el hecho" (Valle, 2022, p.16)

3.4 Universo, población y muestra.

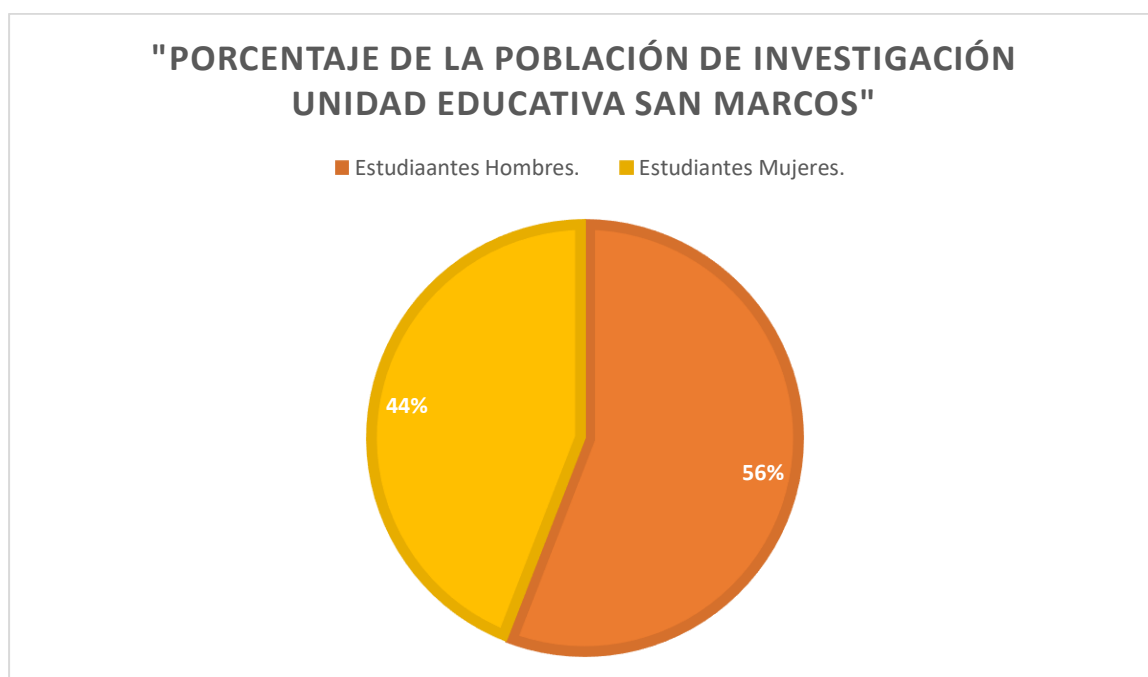
La población de estudio que participará para desarrollar la investigación son los estudiantes de 7^{mo} grado paralelo "B" de la Unidad Educativa San Marcos, ubicada en la Parroquia Colonche. La muestra la componen 35 estudiantes, de entre 11 y 12 años aproximadamente. Además, debemos resaltar la participación de los padres de familia quienes escucharon las recomendaciones de sus hijos, lo que permitió recolectar la información importante que ayude a verificar la efectividad de la investigación.

Tabla 3 Población estudiantil de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos.

| Población | Año Básico | Nº de participantes | Porcentaje |
|---------------------|---------------|---------------------|------------|
| Estudiantes mujeres | Séptimo grado | 16 | 44% |
| Estudiantes hombres | Séptimo grado | 19 | 56% |
| Total | | 35 | 100% |

Elaborado por: Kerly Pilay y Alex Rosales.

Gráfico 2 Población estudiantil de 7^{mo} grado de la Unidad Educativa San Marcos.



Elaborado por: Kerly Pilay y Alex Rosales.

Técnicas de recolección de información.

Para la recolección de información será crucial utilizar técnicas como la encuesta y entrevista, respectivamente, dirigidas a los estudiantes, padres de familia y tutora o tutor del curso, donde se desarrollará la investigación destacando su participación como los principales autores del aprendizaje, estas herramientas permitirán recoger la información necesaria que aporte al tema y representarse en gráficos estadísticos para su respectivo análisis, con estas técnicas se busca determinar la viabilidad del proyecto, dándole así al autor las vertientes positivas de su investigación y algo que debería mejorar.

La encuesta.

Se denomina como el procedimiento que ayuda al investigador a recopilar información mediante un cuestionario, mismo que es diseñado con antelación el cual permitirá identificar los puntos importantes del proyecto además permite elaborar de forma rápida y eficaz las tablas de datos con la información de aquellas personas que están de acuerdo con el trabajo, también cabe aclarar que se recolecta la información con la observación indirecta percibiendo las reacciones u emociones de los participantes. (Casas et al., 2003)

La entrevista.

Es denominada como un conversatorio donde dos personas intervienen el entrevistador que realiza ciertas preguntas esperando que el entrevistado conteste, esta técnica de recolección de información permite conocer las perspectivas de las personas, además de conocer si le intereso el proyecto como tal o cual es su idea de cómo podría mejorarse la propuesta metodológica, dichas inferencias otorgadas por el entrevistado además son consideradas como puntos de referencia que se podrían tomar para el realce de la investigación. (Díaz et al., 2013)

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

4.1.- ANÁLISIS DE ENCUESTA A ESTUDIANTES.

Pregunta 1. ¿Te sentiste bien mientras jugabas a la rayuela y el Twister matemático?

Tabla 4 Experiencia de aprendizaje con el juego.

| RESPUESTA | Nº de PARTICIPANTES | PORCENTAJE |
|---------------|---------------------|-------------|
| SI | 24 | 86% |
| NO | 1 | 3% |
| TALVEZ | 3 | 11% |
| NUNCA | 0 | 0% |
| TOTAL: | 28 | 100% |

Gráfico 3 Experiencia de aprendizaje con el juego.



Análisis e interpretación de resultados: Los participantes en el desarrollo de la técnica participaron por voluntad propia y al menos el 86 % se sintieron bien mientras se desarrollaba el tema y los juegos, porque la mayoría del curso estaba emocionado y atentos al desarrollo de la clase, además cabe aclarar que el 11 % que colocó talvez expresó sentirse nervioso mientras participaban y el 3 % no pudo participar, se sobreentiende que la técnica usada

permitió que los estudiantes entendieran la clase y los parámetros explicados, para jugar.

Pregunta 2. ¿Los juegos realizados te llamaron la atención?

Tabla 5 Aspectos interesantes de la clase.

| RESPUESTA | Nº de PARTICIPANTES | PORCENTAJE |
|---------------|---------------------|-------------|
| SI | 26 | 93% |
| NO | 1 | 3% |
| TALVEZ | 1 | 4% |
| NUNCA | 0 | 0% |
| TOTAL: | 28 | 100% |

Gráfico 4 Aspectos interesantes de la clase.



Análisis e interpretación de resultados: Tenemos un 93% de estudiantes que estuvo atento al desarrollo de la clase y participo de manera activa en el desarrollo de la parte práctica la cual consistía en jugar a la rayuela y el Twister mientras se le realizaban ciertas preguntas con respecto a las cuatro operaciones básicas en matemáticas, generando interés por la técnica utilizada, el 3% hace referencia aquella estudiante que no pudo realizar la actividad como tal por un problema en su tobillo, sin embargo realizo otra actividad ligada al mismo tema, y el 4% que colocó talvez sintió que los juegos no eran tan llamativos, a todo esto se alega que los

juegos sobrepasaron las expectativas de los estudiantes y promovieron su desarrollo.

Pregunta 3. ¿Comprendiste los conceptos de las operaciones matemáticas?

Tabla 6 Comprensión de los conceptos matemáticos.

| RESPUESTA | Nº de PARTICIPANTES | PORCENTAJE |
|-----------|---------------------|------------|
| SI | 22 | 93% |
| NO | 0 | 0% |
| TALVEZ | 6 | 7% |
| NUNCA | 0 | 0% |
| TOTAL: | 28 | 100% |

Gráfico 5 Comprensión de los conceptos de las operaciones básicas.



Análisis e interpretación de resultados: De los estudiantes que estuvieron inmersos en el desarrollo de la técnica y acataron cada uno de los parámetros establecidos el 93% afirma que el juego como técnica de enseñanza si los ayudó a comprender de forma concreta los conceptos de las operaciones básicas de la matemática, el 7% emitió que talvez dicha técnica si podría reforzar sus conocimientos en cuanto a la materia dando, la estrategia usada si promovió que los estudiantes refuercen y mejoren la enseñanza de las matemáticas como tal de forma divertida.

Pregunta 4. ¿Con respecto a tu nivel de estudio de matemáticas crees que el juego te ayudó a reforzar tus conocimientos?

Tabla 7 Refuerzo de conocimientos matemáticos básicos.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>Nº de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>SI</i> | <i>27</i> | <i>96%</i> |
| <i>NO</i> | <i>1</i> | <i>4%</i> |
| <i>TALVEZ</i> | <i>0</i> | <i>0%</i> |
| <i>NUNCA</i> | <i>0</i> | <i>0%</i> |
| <i>TOTAL:</i> | <i>28</i> | <i>100%</i> |

Gráfico 6 Refuerzo de conocimientos matemáticos básicos.



Análisis e interpretación de resultados: La clase contaba con 28 estudiantes puesto que 6 habían enfermado y no estaban asistiendo por dicho problema del 100% de estudiantes el 96% afirmó que el juego si le permitió reforzar sus conocimientos y que dicha técnica fue de gran ayuda, a tal grado que querían seguir jugando pues les parecía divertido el hecho de aprenderse las tablas y los conceptos básicos de la matemática mientras se encontraban en constante movimiento, solo el 4% de todo emitió que no le ayudó a reforzar sus conocimiento haciendo énfasis en que no pudo jugar pero participó de forma activa dentro del desarrollo,

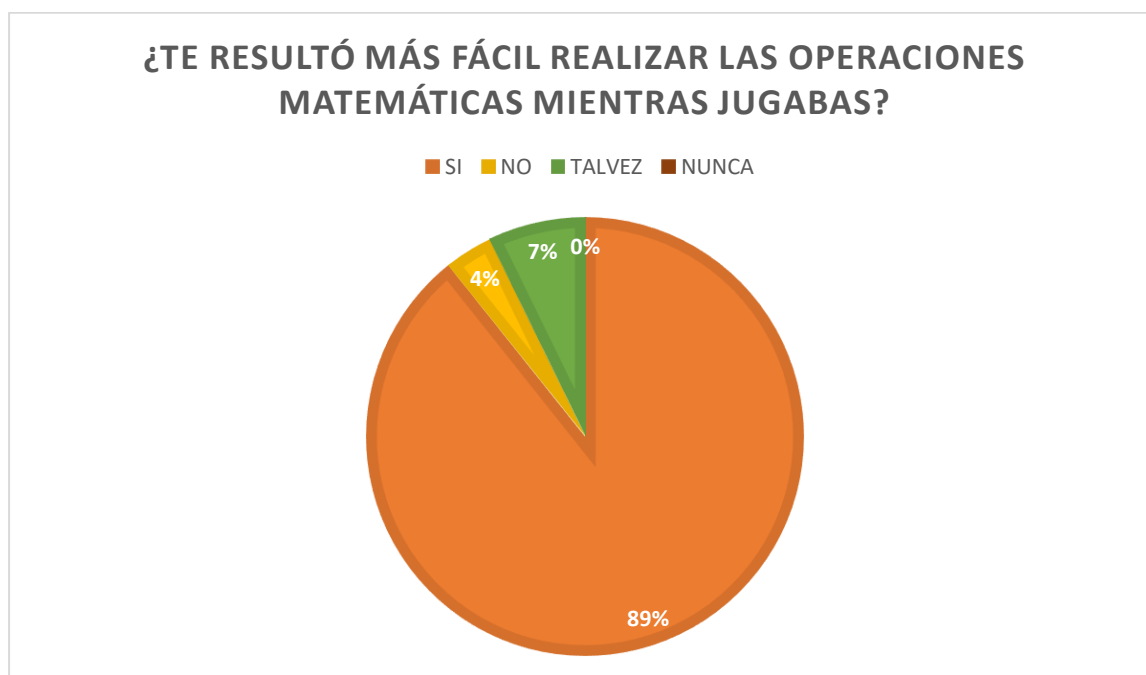
dando por hecho la efectividad de la técnica.

Pregunta 5. ¿Te resultó más fácil realizar las operaciones matemáticas mientras jugabas?

Tabla 8 Facilidad al realizar operaciones matemáticas, empleando el juego.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>Nº de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>SI</i> | 25 | 86% |
| <i>NO</i> | 1 | 4% |
| <i>TALVEZ</i> | 2 | 7% |
| <i>NUNCA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 7 Facilidad al realizar operaciones matemáticas, empleando el juego.



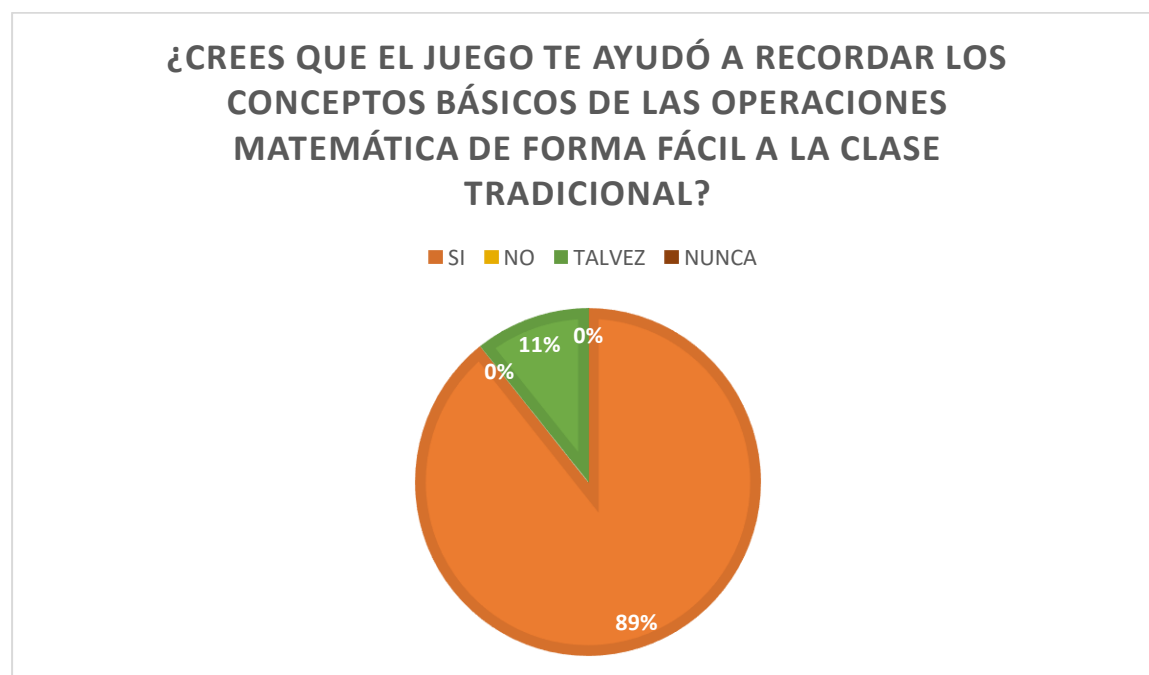
Análisis e interpretación de resultados: La efectividad del juego como estrategia de aprendizaje permitió que los estudiantes resolvieran las operaciones matemáticas de forma más eficaz y eficiente de lo cual el 86% estuvo más que satisfecho con la técnica propuesta el 4% de aquellos estudiantes que no participaron de forma activa y el 7% se sintió confundido pues, aunque la técnica les permitió mejorar, también alegaron conocer cómo resolver las operaciones básicas.

Pregunta 6. ¿Crees que el juego te ayudó a recordar los conceptos básicos de las operaciones matemática de forma fácil a la clase tradicional?

Tabla 9 El juego y su utilidad dentro del salón de clases

| <i>RESPUESTA</i> | <i>Nº de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>SI</i> | 25 | 89% |
| <i>NO</i> | 0 | 0% |
| <i>TALVEZ</i> | 3 | 11% |
| <i>NUNCA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 8 El juego y su utilidad dentro del salón de clases



Análisis e interpretación de resultados: El juego como estrategia pedagógica les permitió a los estudiantes recordar la teoría de cómo se resolvían las operaciones matemáticas, el 89% estuvo de acuerdo con el uso de la técnica y preferirían que su docente optara por usarla en clases futuras, solo el 11% cree que esta técnica si pudiera ayudarles, sin embargo, en el desarrollo todos se divirtieron y ganaron premios mientras aprendían.

**Pregunta 7. ¿Las preguntas o dudas que tuviste durante la clase del juego matemático?
¿Se resolvieron satisfactoriamente?**

Tabla 10 Resolución de preguntas durante la clase.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>Nº de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>SI</i> | 26 | 93% |
| <i>NO</i> | 1 | 3% |
| <i>TALVEZ</i> | 1 | 4% |
| <i>NUNCA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 9 Resolución de preguntas durante la clase.



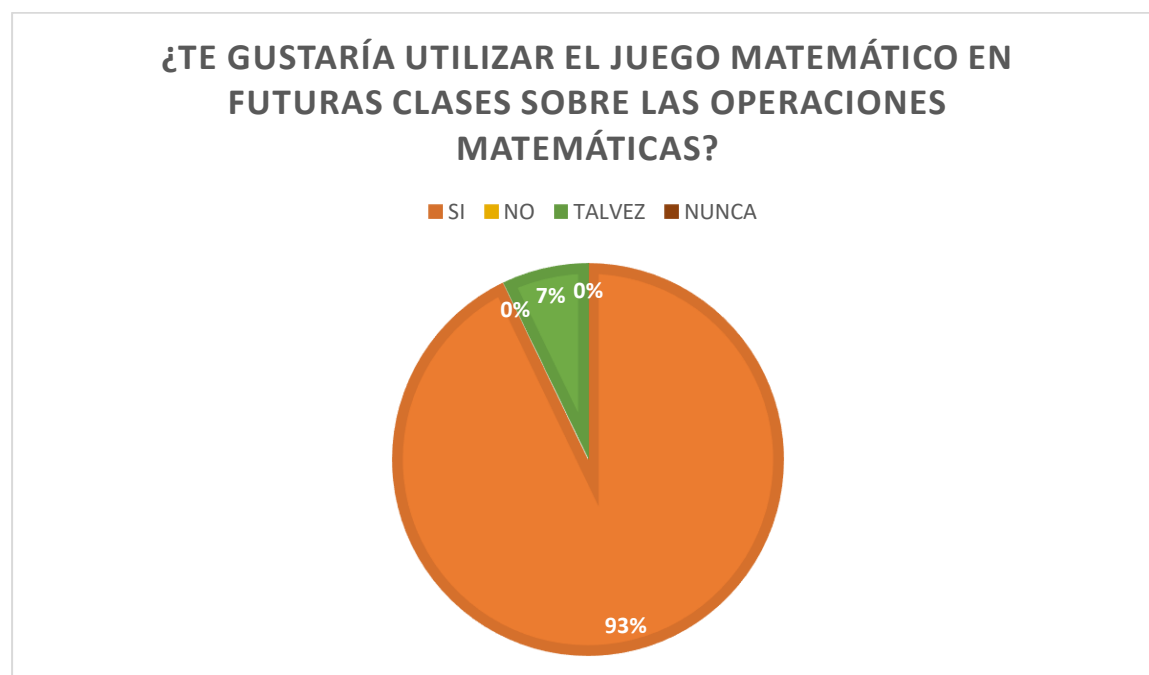
Análisis e interpretación de resultados: Durante el desarrollo de la actividad la duda constante que tenían los estudiantes se enmarcaba en qué obtendrían como premio si ganaban en los juegos a realizar, la técnica tuvo una excelente aceptación por parte de los estudiantes y docente encargada el 93% de la población estuvo a gusto mientras participaba en el desarrollo de la clase, además el 3% que marcó es la estudiante que por motivo de salud no pudo participar y el 4% del talvez se debe aquella estudiantes que presenta capacidades especiales, misma que participo en ambos juegos y quedo cerca de ganar.

Pregunta 8. ¿Te gustaría utilizar el juego matemático en futuras clases sobre las operaciones matemáticas?

Tabla 11 Resolución de preguntas durante la clase.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>Nº de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>SI</i> | 26 | 93% |
| <i>NO</i> | 0 | 0% |
| <i>TALVEZ</i> | 2 | 7% |
| <i>NUNCA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 10 Resolución de preguntas durante la clase.



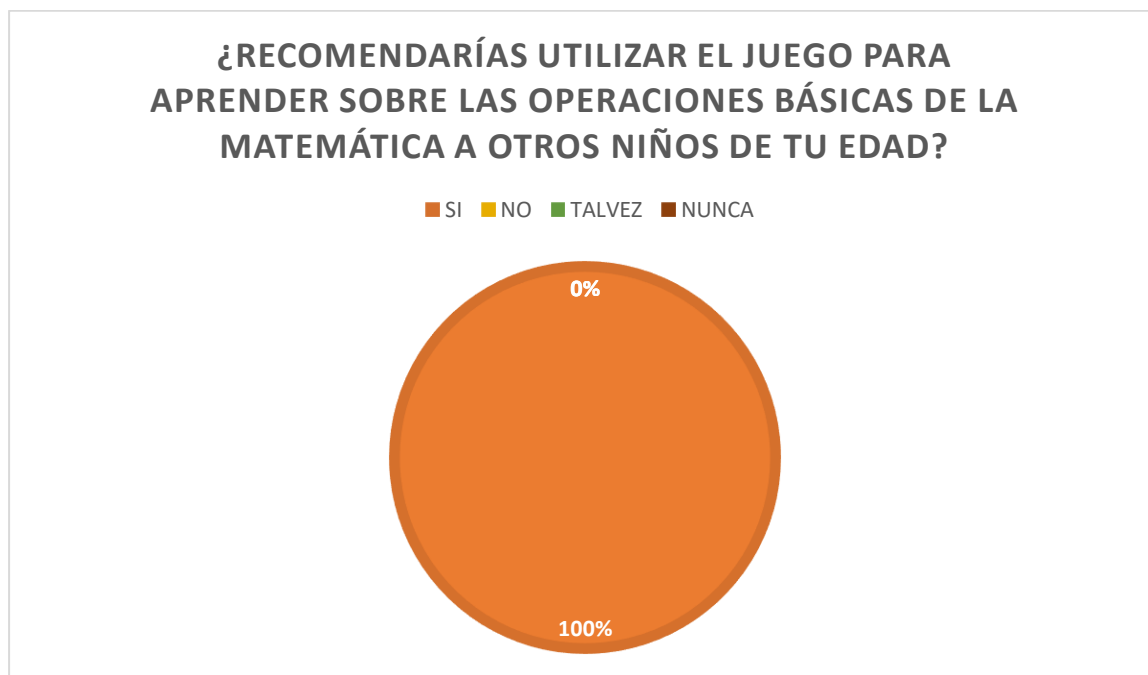
Análisis e interpretación de resultados: El juego como técnica para la enseñanza nos dejó con un 93% de los participantes que querían seguir jugando y que pedían que en sus próximas clases de matemáticas se utilice el juego como parte de sus actividades de aprendizaje, dicha estrategia es sumamente divertida y de amplio aprendizaje solo el 7% emitió que talvez usarían el juego para aprender, ellos recalcaron que la práctica es mejor que la teoría, así percibían de mejor forma los errores en el desarrollo de los ejercicios.

Pregunta 9. ¿Recomendarías utilizar el juego para aprender sobre las operaciones básicas de la matemática a otros niños de tu edad?

Tabla 12 Recomendación del juego.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>Nº de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>SI</i> | 28 | 100% |
| <i>NO</i> | 0 | 0% |
| <i>TALVEZ</i> | 0 | 0% |
| <i>NUNCA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 11 Recomendación del juego.



Análisis e interpretación de resultados: El 100% de la población donde se realizó el estudio coincidió con la divulgación de la técnica del juego, les pareció divertido y reforzaron conocimientos básicos que no deberían olvidar, esto permitió conocer el agrado de los estudiantes por jugar y que se podría tomar mucha ventaja con esta técnica y al final de un periodo académico se obtendrían grandes resultados.

Pregunta 10. ¿Te gustó la clase?

Tabla 13 Percepción de los estudiantes con la clase de los juegos matemáticos.

| RESPUESTA | Nº de PARTICIPANTES | PORCENTAJE |
|---------------|---------------------|-------------|
| SI | 28 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TALVEZ | 0 | 0% |
| NUNCA | 0 | 0% |
| TOTAL: | 28 | 100% |

Gráfico 12 Percepción de los estudiantes.



Análisis e interpretación de resultados: La clase se desarrolló de forma eficaz y eficiente y la técnica utilizada permitió conocer los datos necesarios para determinar la viabilidad del proyecto de investigación.

4.2.- ANALISIS DE ENCUESTA CON LOS PADRES DE FAMILIA.

Pregunta 1. ¿Qué tan comprometido/a percibiste a tu hijo/a durante la clase del juego matemático?

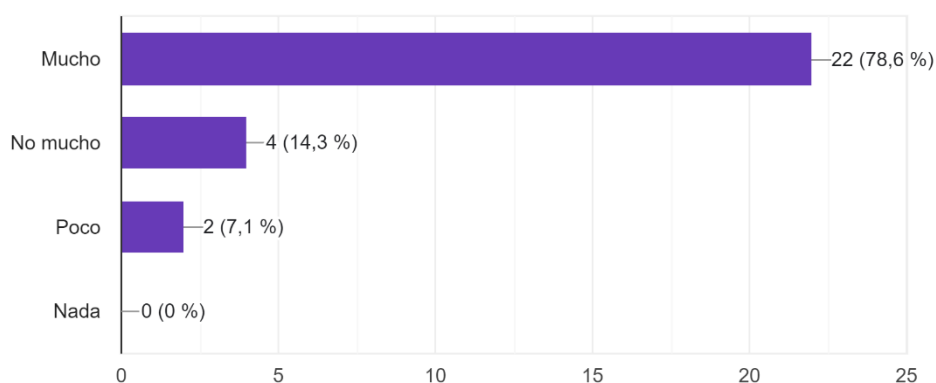
Tabla 14 Opinión de los padres sobre la participación de sus hijos.

| RESPUESTA | No de PARTICIPANTES | PORCENTAJE |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | 22 | 78.6% |
| <i>NO MUCHO</i> | 4 | 14.3% |
| <i>POCO</i> | 2 | 7.1% |
| <i>NADA</i> | 0 | 0% |
| TOTAL: | 28 | 100% |

Gráfico 13 Opinión de los padres sobre la participación de sus hijos.

1.- ¿Qué tan comprometido/a percibiste a tu hijo/a durante la clase del juego matemático?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: Tomando en cuenta lo reflejado tenemos que el 78,6% de las familias, observaron bastante comprometidos emocionados y participativos a sus, por otro lado también se evidencia que el 14,3% de padres emite que no vieron tan comprometidos ni participativos a sus hijos durante la clase y el 7,1% de padres vio muy poco interés en cuanto a la participación, por ende se logra entender que la técnica del juego para su utilización dentro de clases alcanzo la efectividad esperada

Pregunta 2. ¿Notaste mayor nivel de motivación en tu hijo/a durante la actividad del juego en comparación con otras actividades matemáticas?

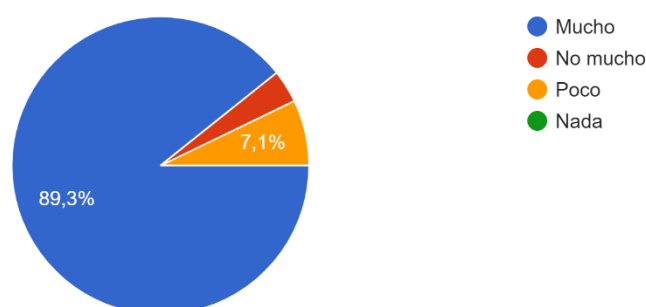
Tabla 15 Nivel de motivación.

| RESPUESTA | No de PARTICIPANTES | PORCENTAJE |
|-----------------|---------------------|------------|
| <i>MUCHO</i> | 25 | 89,3% |
| <i>NO MUCHO</i> | 1 | 3,6% |
| <i>POCO</i> | 2 | 7,1% |
| <i>NADA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 14 Nivel de motivación.

2.- ¿Notaste mayor nivel de motivación en tu hijo/a durante la actividad del juego en comparación con otras actividades matemáticas?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: El 89,3% de las familias notaron un mayor interés durante la participación en la clase demostrativa donde se utilizó el juego como recurso didáctico, por ende, se sobreentiende que la participación de los estudiantes fue satisfactoria, por otro lado, tenemos el 3,6% de padres que emiten que no observaron tan motivados a sus dicentes mientras participaban esto se debe a los complejos que se establecen, por último el 7,1% de padres vieron poco participativos a los estudiantes, en este rango podemos percibir que fue satisfactoria la participación de los dicentes y la apreciación de los padres es buena.

Pregunta 3. ¿Las reacciones generales de tu hijo/a hacia el juego matemático como una herramienta de enseñanza durante la clase fueron satisfactorias?

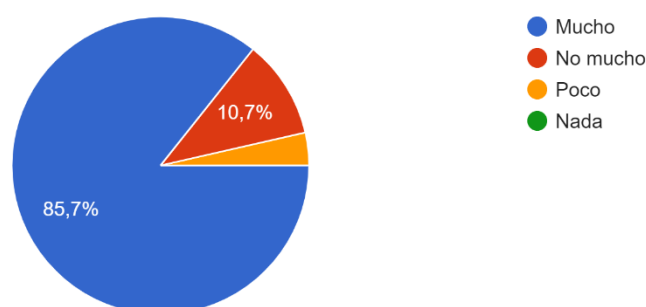
Tabla 16 Reacciones generales del estudiantado.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>No de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | <i>24</i> | <i>85,7%</i> |
| <i>NO MUCHO</i> | <i>3</i> | <i>10,7%</i> |
| <i>POCO</i> | <i>1</i> | <i>3,6%</i> |
| <i>NADA</i> | <i>0</i> | <i>0%</i> |
| <i>TOTAL:</i> | <i>28</i> | <i>100%</i> |

Gráfico 15 Reacciones generales del estudiantado.

3.- ¿ Las emociones generales de tu hijo/a hacia el juego matemático como una estrategia de enseñanza durante la clase fueron agradables?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: Al menos el 85,7% de los padres de familia, dicen que efectivamente las reacciones de sus hijos fueron satisfactorias, por el uso del juego como estrategia de enseñanza donde se divirtieron, ganaron premios y reforzaron sus conocimientos y esto para los padres es bastante agradable, por otra parte, tenemos que el 10,7% no tuvo tantas emociones por ende se determinó que se adaptarían más juegos a dicha técnica, dependiendo la temática y, por último, observamos que el 3,6% de los padres no se conmocionó

Pregunta 4. ¿Observaste algún cambio en la actitud de tu hijo/a hacia las matemáticas después de la actividad con el juego matemático?

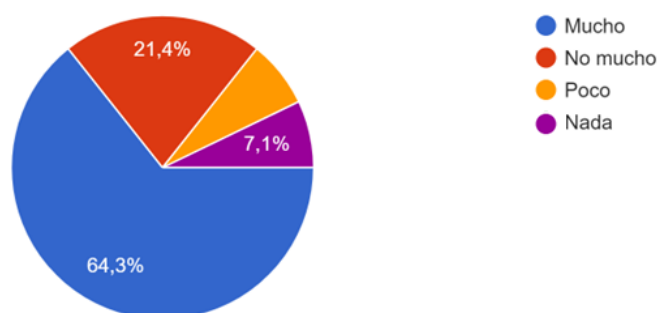
Tabla 17 Cambio en la actitud de los docentes.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>No de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | 18 | 64,3% |
| <i>NO MUCHO</i> | 6 | 21,4% |
| <i>POCO</i> | 2 | 7,1% |
| <i>NADA</i> | 2 | 7,1% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 16 Cambio en la actitud de los docentes.

4.- ¿Observaste cambios actitudinales en tu hijo/a hacia las matemáticas después de la actividad con el juego matemático?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: El 64,3% de los padres vieron un cambio significativo en las matemáticas emocionándose porque sintieron atracción por una nueva técnica de enseñanza que captó mejor su atención el 21,4% de participantes emiten que no observaron grandes cambios, pero se notaron entusiasmados por los docentes, el 7,1% de padres que vieron poco cambio fueron aquellos que no estuvieron tan atentos a la actividad y, por último, el 7,1% de aquellos que no se veían tan interesados en la misma.

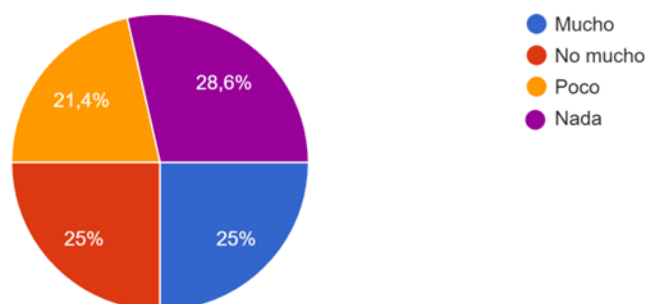
Pregunta 5. ¿Notaste dificultad mientras tu hijo/a enfrentara durante la actividad con el juego matemático?

Tabla 18 Dificultad o desafío durante la actividad en clase.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>No de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | 7 | 25% |
| <i>NO MUCHO</i> | 7 | 25% |
| <i>POCO</i> | 6 | 21,4% |
| <i>NADA</i> | 8 | 28,6% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 17 Dificultad o desafío durante la actividad en clase.

5.- ¿Notaste dificultad mientras tu hijo/a enfrentara durante la actividad con el juego matemático?
28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: Dificultad académica como tal no pero el 25% de padres que coloco mucho hacia énfasis a el desarrollo de las técnicas, como en el juego del Twister que implicaba movilidad del cuerpo y agilidad mental, el otro 25% no vieron tanta dificultad en cuanto a los juegos, el 21,4% que vieron poco difícil la resolución de los juegos como tal, también emitían lo divertido que se veían por otro lado el 28.6% de padres de familia no encontraron dificultad en la técnica utilizada, resaltando la felicidad que presentaban porque sus hijos se sentían atraídos por aprender matemáticas.

Pregunta 6. ¿Consideras que el uso del juego matemático durante la clase logro mantener el interés y atención de tu hijo/a durante toda la actividad?

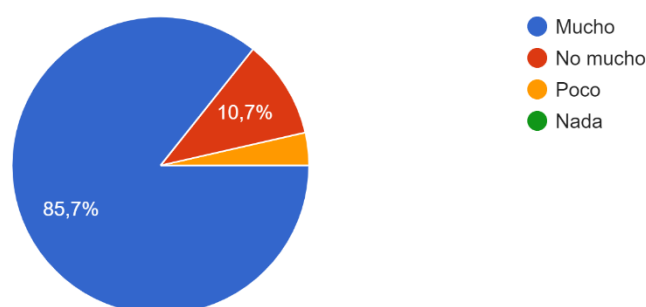
Tabla 19 Interés y atención durante el desarrollo de la actividad.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>No de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | <i>24</i> | <i>85,7%</i> |
| <i>NO MUCHO</i> | <i>3</i> | <i>10,7%</i> |
| <i>POCO</i> | <i>1</i> | <i>3,6%</i> |
| <i>NADA</i> | <i>0</i> | <i>0%</i> |
| <i>TOTAL:</i> | <i>28</i> | <i>100%</i> |

Gráfico 18 Interés y atención durante el desarrollo de la actividad.

6.- ¿Consideras que el uso del juego matemático durante la clase logro mantener el interés y atención de tu hijo/a durante toda la actividad?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: Al menos el 85,7% de los padres de familia afirman que el juego es una estrategia para la enseñanza, que si logra mantener la atención e interés de sus hijos mientras participaban en la clase demostrativa realizada para afianzar sus conocimientos en las cuatro operaciones básicas a esto se le suma el 10,7% de padres que nos hablan que la técnica no tuvo tanta aceptación por sus hijos, prestaban atención pero se distraían fácilmente y por último el 3,6% de padres que vieron poco interés en sus hijos por aprender.

Pregunta 7. ¿Tu hijo/a ha mostrado más interés por explorar y trabajar con las cuatro operaciones básicas de las matemáticas desde que se utilizó el juego en clase?

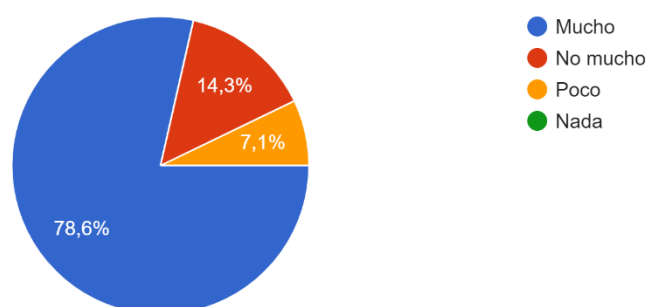
Tabla 20 Exploración e interés.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>No de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | 22 | 78,6% |
| <i>NO MUCHO</i> | 4 | 14,3% |
| <i>POCO</i> | 2 | 7,1% |
| <i>NADA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 19 Exploración e interés.

7.- ¿Tu hijo/a ha mostrado más interés por explorar y trabajar con las cuatro operaciones básicas de las matemáticas desde que se utilizó el juego en clase?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: Si optamos por hablar del interés personal de los docentes a esto el 78,6% de padres emiten que después del uso del juego como estrategia para la enseñanza dada en clase sus hijos se han interesado más por buscar diferentes formas de aprender mientras juegan por otra parte también tenemos que el 14,3% no sintieron tanta curiosidad como los demás en buscar otras técnicas como el 7,1% de los padres que afirman que poco fue el interés demostrado por sus hijos en cuanto a búsqueda de nuevas formas de aprender.

Pregunta 8. ¿Qué nivel de impacto crees que tuvo el juego matemático en la participación y motivación general de los estudiantes durante la clase?

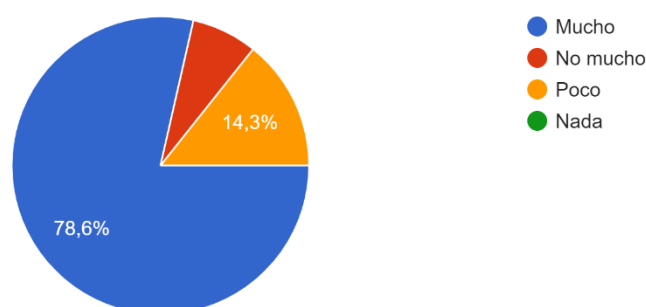
Tabla 21 Nivel de Impacto participativo.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>No de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | 22 | 78,6% |
| <i>NO MUCHO</i> | 2 | 7,1% |
| <i>POCO</i> | 4 | 14.3% |
| <i>NADA</i> | 0 | 0% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 20 Nivel de Impacto participativo.

8.- ¿Qué nivel de impacto crees que tuvo el juego matemático en la participación y motivación general de los estudiantes durante la clase?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: El nivel de impacto que tuvo la estrategia del juego en la enseñanza de las matemáticas fue del 78,6% por parte de los padres emitiendo que el juego matemático en clase, les cambio la forma de pensar a sus hijos los cuales se encuentran emocionados ahora por ir a estudiar, sin embargo el 7,3% emite que no hubo un impacto tan general también tenemos el 14,3% de padres que emite que fue poco el impacto que tuvo la técnica en clase, elogiando que se debe usar la enseñanza tradicional.

Pregunta 9. ¿Tu hijo/a ha mencionado alguna vez el juego matemático o las actividades relacionadas en casa?

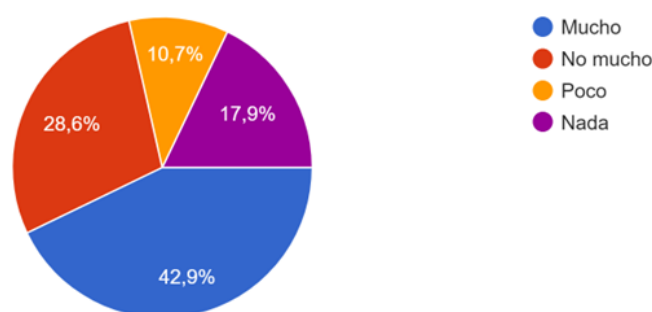
Tabla 22 Mención del juego matemático.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>No de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | 12 | 42,9% |
| <i>NO MUCHO</i> | 8 | 28,6% |
| <i>POCO</i> | 3 | 10,7% |
| <i>NADA</i> | 5 | 17,9% |
| <i>TOTAL:</i> | 28 | 100% |

Gráfico 21 Mención del juego matemático.

9.- ¿Tu hijo/a ha mencionado alguna vez el juego matemático o las actividades relacionadas en casa?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: Tenemos un 42,9% de padres que afirman que sus hijos han comentado el juego como técnica para las matemáticas, optando por mejorar sus propios aprendizajes, además tenemos el 29,6% de la población que dice que sus hijos no les habían comentado tanto sobre el juego como tal para aprender, a esto también tenemos que el 10,7% de padres conocían poco de dicho tema y que el 17,9% de padres tal caso había escuchado de esa forma de enseñanza.

Pregunta 10. ¿Consideras que esta herramienta en base a la participación y motivación fue de su agrado y efectiva para fortalecer los aprendizajes básicos de las matemáticas en los educandos del séptimo año de educación general básica?

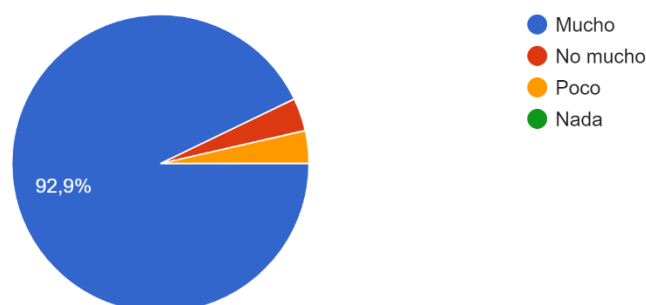
Tabla 23 Motivación y participación.

| <i>RESPUESTA</i> | <i>Nº de PARTICIPANTES</i> | <i>PORCENTAJE</i> |
|------------------|----------------------------|-------------------|
| <i>MUCHO</i> | <i>26</i> | <i>92,9%</i> |
| <i>NO MUCHO</i> | <i>1</i> | <i>3,6%</i> |
| <i>POCO</i> | <i>1</i> | <i>3,6%</i> |
| <i>NADA</i> | <i>0</i> | <i>0%</i> |
| <i>TOTAL:</i> | <i>28</i> | <i>100%</i> |

Gráfico 22 Motivación y participación.

10.- ¿Consideras que el juego como estrategia en base a la participación y motivación fue de su agrado y efectiva para fortalecer los aprendizaje... matemáticas en los educandos del séptimo grado?

28 respuestas



Análisis e interpretación de resultados: Por último tenemos que los padres si consideran al juego como una herramienta de participación activa de su agrado al menos el 92,9% de padres están de acuerdo con esta técnica de enseñar las matemáticas, haciendo énfasis en la alegría que sentían sus representado al escuchar que habían sido participes de dicho trabajo de investigación donde se colocó a prueba un modelo estratégico para enseñar, además del 3,6% de padres que hablan sobre la participación y motivación de sus estudiantes y el 3,6% que no considera a esta herramienta como favorecedora para los dicentes.

4.3.- ENTREVISTA PARA EL DOCENTE DEL AREA DE MATEMATICAS.

Pregunta 1: ¿Había escuchado o empleado antes el juego matemático como material estratégico para la enseñanza en clases?

Respuesta: La verdad, no había empleado el método dentro de clases además desconocía del mismo.

Pregunta 2: ¿Cómo docente usted utilizaría material estratégico en el área de matemáticas al momento de ejecutar sus clases?

Respuesta: Por supuesto que sí, observe el desarrollo de dicha estrategia y es muy divertida y los chicos aprenden más que nada, jugando aprendemos.

Pregunta 3: ¿Considera usted que el uso del juego matemático facilita la comprensión de los conceptos matemáticos?

Respuesta: Si, por supuesto, que si lo facilita.

Pregunta 4: ¿Nota algún mejoramiento de interés o motivación de los estudiantes durante la clase donde se utilizó juego matemático en comparación con otras formas de enseñanza?

Respuesta: Si, muy interesante, si percibí que los chicos estaban bastante atentos y divertidos

Pregunta 5: ¿Qué aspectos positivos destaca en el uso del juego matemático durante la clase?

Respuesta: Recalco aspectos positivos del tema tratado, a tal grado que los chicos se divirtieron durante el desarrollo de la clase y sobre todo reforzar sus conocimientos con la explicación.

Pregunta 6: ¿Considera usted que el juego matemático ayudó a los estudiantes a reforzar su forma de resolver las cuatro operaciones básicas de forma más efectiva?

Respuesta: Sí, divertido y entretenido se aprende bastante más que nada en aquellos

estudiantes que ya hayan olvidado dichos parámetros conceptuales de la matemática.

Pregunta 7: ¿Observo algún desafío específico de los estudiantes al utilizar el juego como estrategia para la enseñanza durante la clase?

Respuesta: dificultades académicas como tal, no percibí a mayor grado de que ciertos estudiantes solo se sabían hasta la tabla del 5 de allí desafiante fue el juego del Twister pues este llevaba al estudiante a mover sus extremidades y responder a preguntas en el desarrollo del juego.

Pregunta 8: ¿En su opinión, el uso del juego matemático en clase promovió el desarrollo de las habilidades matemáticas?

Respuesta: por supuesto que promovió el desarrollo de las habilidades, me agrado la técnica utilizada para reforzar conocimientos.

Pregunta 9: ¿Considera que el uso del juego matemático podría ser beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes en futuras lecciones de matemáticas?

Respuesta: Claro que resultará beneficioso en futuras lecciones, esta técnica les permitirá a los estudiantes a reforzar conocimientos y a su vez adquirir nuevos conocimientos divertidos.

Pregunta 10: ¿Recomendaría el uso del juego matemático como herramienta de enseñanza en el área de las cuatro operaciones básicas a otros docentes? ¿Por qué?

Respuesta: Si, claro que les recomendaría a los demás compañeros utilizar esta técnica estratégica para la enseñanza de las operaciones básicas destacando su uso en la básica media donde los niños aprenden a resolver dichas operaciones matemáticas.

Análisis e interpretación de resultados:

En la entrevista realizada a la docente encargada del séptimo año paralelo "B", donde emitió no conocer sobre el juego como estrategia para la enseñanza y que tampoco lo había puesto en práctica por desconocimiento, siguiendo un modelo de enseñanza tradicional, donde con sus estudiantes se dedicaba a la teoría y práctica que comúnmente se conoce, sin embargo, reconoce que la técnica empleada dentro del salón de clases, logro captar la atención de todos los estudiantes presentes quienes estuvieron prestos a colaborar para el desarrollo de las actividades.

Con respecto al impacto que tuvo el juego matemático en cuanto a nivel de interés y motivación por parte de los estudiantes, la docente notó un cambio satisfactorio, donde los estudiantes demostraban el amplio interés que tenían por aprender, jugar, divertirse y reforzar sus conocimientos en el área fundamental de la vida, los estudiantes en ocasiones ven las áreas numéricas como un problema sin embargo con la técnica del juego se demostró la facilidad que se tendría para aprender.

Los desafíos que existen al momento de aprender matemáticas, suelen generar contratiempos a los docentes que usan el método tradicional, en la clase presentada la dificultad existente era al momento de jugar al Twister, pues los estudiantes debían mover sus extremidades mientras contestaban a preguntas de operaciones matemáticas, como tal dificultad académica no existió, los estudiantes demostraron tener una alta capacidad de retención de conocimiento además la técnica permitió reforzar sus conocimientos.

La utilidad de la estrategia didáctica del juego para la clase demostrativa tuvo una gran acogida por parte de los estudiantes, la docente recalcó que utilizaría esta técnica dentro de sus clases para reforzar conocimientos en futuras lecciones y aplicarla con temas nuevos donde los estudiantes tengan dificultad para demostrar que no existe problema que no tenga solución y que recomendaría a sus demás compañeros que la utilizarán, para obtener grandes logros.

5.- DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El juego como estrategia de enseñanza para las matemáticas, resulto ser una propuesta pedagógica alentadora cambiando paradigma de la enseñanza tradicional, conociendo con antelación que es un problema que se viene de generación en generación, se define que alrededor de la enseñanza existen matemáticos, pero éstos no están realmente capacitados como para impartir dicha catedra, obviando los procesos donde los estudiantes deberían intervenir, optando por creerse superior a todos.

La enseñanza de las matemáticas es el pilar fundamental que le permitirá al estudiante sentar las bases del aprendizaje, obteniendo excelentes resultados en el campo profesional, la asignatura guía a las ciencias exactas hacia diferentes preguntas, que buscan contestar y solo se logrará si los estudiantes afrontan el miedo de aprender matemáticas y se forman autónomamente, logrando desarrollar sus propias capacidades cognitivas, mejorando con esto su forma de razonar y resolver conflictos cotidianos.

Para enseñar dentro del contexto y siglo actual se deben buscar diferentes recursos didácticos que le permitan al estudiante aprender dinámicamente, aludiendo a sus capacidades de razonamiento y usarlas para el óptimo desempeño académico en clases, al punto de convertirlo protagonista de sus aprendizajes, el juego es un referente estratégico fácil de usar y adaptar a los escenarios que se puedan suscitar en el aula de clases donde el docente podrá despejar cada una de las dudas planteadas.

El juego como estrategia de enseñanza permite afrontar los problemas que los docentes muestran al encontrarse dentro de la clase de matemáticas, haciendo énfasis en los rasgos característicos de los docentes clasistas. Con esta técnica el estudiante aprenderá de forma significativa y divertirse mientras aprende, utilizando juegos para llevar a la práctica, adaptándolos a los temas de la asignatura.

6.- CONCLUSIÓN.

Con base a lo investigado, se aplicó el juego como estrategia para el mejoramiento del proceso de enseñanza de las matemáticas en los estudiantes de 7mo grado, donde se percibió la efectividad de la técnica pedagógica empleada en la clase demostrativa, dada en la Unidad Educativa San Marcos, además se aclara que los estudiantes y la docente encargada del curso tomado como muestra de estudio se encontraron satisfechos con la clase impartida, donde se buscó fortalecer las bases de aquellos conocimientos que no recordaban.

Se conoció y recalcó la importancia del juego al momento de impartir la clase demostrativa, sugiriendo el uso continuo de esta herramienta pedagógica, la cual permite tener un cambio significativo dentro del salón de clases, permitiendo que los estudiantes formen parte activa de la clase, además de permitirles crecer académicamente, incentivándolos a buscar nuevas formas de aprendizaje autónomo, fortaleciendo de manera significativa su curiosidad por aprender, tanto dentro como fuera del salón de clase.

Se definieron aquellos juegos que servirían para el desarrollo continuo de la clases, orientando al docente de la Unidad Educativa San Marcos a reproducir con sus demás compañeros la técnica del juego, utilizando el medio y los recursos existentes para el fortalecimientos de las áreas que se imparten, para cada clase existe un método de enseñanza y con el juego toda clase que antes se consideraba aburrida y monótona, se puede convertir en una enseñanza divertida y significativa para los estudiantes.

La propuesta entregada a la docente de la Unidad Educativa San Marcos, se encuentra apoyada en la utilización del juego para mejorar de esta forma el rendimiento académico de los estudiantes, afirmando que su utilización promueve agradablemente los aprendizajes, además de permitir que los docentes puedan mejorar sus calificaciones, obteniendo mejores resultados al final de cada periodo académico.

7.- RECOMENDACIONES.

Posteriormente, se detallan las recomendaciones sobre la investigación del uso del juego como estrategia de enseñanza para los estudiantes de séptimo grado:

- Aplicar el juego dentro del proceso de enseñanza de las matemáticas, para obtener una mejora continua dentro del aprendizaje de los docentes.
- Conocer la importancia de los juegos, sugiriendo su uso continuo, permitiendo obtener un cambio significativo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado.
- Definir aquellos juegos que serán utilizados para la clase, prepararlos utilizando material didáctico y el entorno del salón de clases, evitando caer en el aburrimiento y la monotonía, volviendo la clase divertida, entretenida y mejorando el ánimo de los estudiantes para aprender matemáticas.
- Utilizar la propuesta entregada para mejorar el desempeño de los estudiantes al recibir la asignatura de matemáticas, afirmando que su utilización mejora progresivamente el trabajo del alumnado al final de cada clase.
- Capacitar al personal docente de la Unidad Educativa San Marcos, con respecto a la herramienta pedagógica del juego.
- Fomentar dentro del plantel educativo, la enseñanza con material estratégico y didáctico, permitiendo al estudiante divertirse mientras aprende.

8.- Bibliografía.

- Agudelo, A. (2008). *EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES BÁSICAS EN MATEMÁTICAS*.
- Alvarado, J. (2015). "BINGO MATEMÁTICO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE OPERACIONES ARITMÉTICAS BÁSICAS".
<http://186.151.197.48/tesiseortiz/2015/05/09/Alvarado-Jesus.pdf>
- Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Redalyc*, 12, 117–125. <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413744648009.pdf>
- Barón, G., Montaña, Á., González, C., & Ríos, C. (2019). Juego y enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones teóricas para el trabajo de aula. *Perspectivas Social Sciences*, 24(1), 16–21. <https://doi.org/10.22463/0122820x.1793>
- Cáceres, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 428–449. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.409>
- Casas, A., Repullo, L., & Donando Campos. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/s0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s0212-6567(03)70728-8)
- Castor, D. (2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. *Revista de Pedagogía*, 24(70), 181–272.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Chacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Instituto Pedagógico de Caracas*, 16(5), 1–8.
https://d1wqtxs1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-libre.pdf?1434048414=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_Juego_Didactico_como_estrategia_de_en.pdf&Expires=1697035483&Signature=ers~J2Lq5RSfna0K~W9dio7pfHQFb-NELJ~FzTM3wdw~UXDMgQyc5lcmqH73BvJcCS4ZNg--43ZNXuVphNK0I3TJBuLIFh-AWsFRxtE7mKkanFie3xPzdO0JvfCvvxQuqVVJ7JQwd4cQTs3xSjLQBUUAoE1ReltRq5LY9EEmw2bcnfuMIEwTd8T9zg6KEpAH5oskygVHmVOPIaMSV9q0ZjBwR0TWHYR13FZQMrbWhv1uQEjH18kqoV476uANJQ3keJHhwyLa-jNKFHYhiD8ryuyiSVxOFsMnqdVc59desttpp9XmxfypSEKrh7xlm6BPp5hQKHmqrMm7NT2uNS4ldg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Corral, A. (2023). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la multiplicación en estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", Tulcán*.
<http://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/14823/2/05%20FECYT%204340%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Díaz, L., García, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. In *Inv Ed Med* (Vol. 2, Issue 7). www.elsevier.es
- Freire, P. (1968). *PEDAGOGÍA DEL OPRIMIDO*.
<https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>
- Galván, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, 7(12), 962–975.
<https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- García, Escalante, Fernández, L., Escandón, M., Mustri, A., & Puga, I. (2000). *PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE*.

- https://www.academia.edu/9252501/PROCESO_DE_ENSE%3%91ANZA_APRENDIZAJE
- González, F., & Rojas, G. (2013). Twister matemático una manera práctica de enseñar y aprender a partir del juego. *REVISTA DE DOCENCIA E INVESTIGACIÓN*, 3(2). <http://revistas.ustabuca.edu.co/index.php/ESPIRAL/article/view/502/393>
- Guevara, Gladys., Verdesoto, A., & Castro Nelly. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de La Investigación y El Conocimiento.*, 4(3), 163–173.
- Hernández, R., & Infante, M. (2017). La clase en la enseñanza superior, forma organizativa esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Educación y Educadores*, 20(1), 25–40. <https://doi.org/10.5294/edu.2017.20.1.2>
- Jiménez, L., & Mendoza, F. (2022a). El juego como alternativa para la enseñanza de la matemática. *Orkopata. Revista de Lingüística, Literatura y Arte*, 1(1), 89–106. <https://doi.org/10.35622/j.ro.2022.01.005>
- Jiménez, L., & Mendoza, F. (2022b). El juego como alternativa para la enseñanza de la matemática. *Orkopata. Revista de Lingüística, Literatura y Arte*, 1(1), 89–106. <https://doi.org/10.35622/j.ro.2022.01.005>
- Kilpatrick, J., Rico, L., & Gómez, P. (2009). Errores y Dificultades en el Aprendizaje de las Matemáticas. *Didáctica de Las Matemáticas.*, 1–27. <http://funes.uniandes.edu.co/486/>
- Larriva, M., & Murillo, M. (2019). EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LAS ESCUELAS PRIMARIAS. *Revista Científica Universitaria*, 8(1), 144–166. <http://miar.ub.edu/issn/2304->
- Leyva, J., & Guerra, Y. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: componentes del diseño de una investigación científica. *EDUMECENTRO*, 12(3), 241–260. <http://www.revedumecentro.sld.cu>
- Machacuay, C. (2018). *El juego como estrategia para la enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1001>
- Minerva, C. (2002). EL JUEGO UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE. *Redalyc*, 6, 289–296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Monje, C. (2011). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA Guía didáctica*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Morales, R., & Urrego, R. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 20, 123–136.
- Payá, A. (2008). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Universitat de València, Servei de Publicacions. <https://roderic.uv.es/handle/10550/15336>
- Peña, J. (2023). “*El juego como estrategia de enseñanza de la matemática en 8vo año de EGB en la Unidad Educativa "José Pedro Maldonado" año lectivo 2021-2022*”. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13899>
- Reyes, M. (2003). *LAS ESTRATEGIAS CREATIVAS COMO FACTOR DE CAMBIO EN LA ACTITUD DEL DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA **. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41040204.pdf>
- Rocha, E., Carrillo, F., López, R., Gutiérrez, D., & Montes, F. (2014). *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y SU IMPORTANCIA EN EL ENTORNO EDUCATIVO*. (Vol. 1). <https://redie.mx/librosyrevistas/libros/estrategias.pdf>
- Rojas, C. (2019). Dificultades de aprendizaje en edad escolar. *P y A Pensamiento y Acción*, 26, 85–99. <https://orcid.org/0000-0001-9312-3496>
- Ruiz, Y. (2011). APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 14.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* (Editorial Paidós). https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56654651/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza-libre.pdf?1527266697=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Densenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf&Expires=1697033828&Signature=QmhEZ70JUoDoMAHsALIUL7SsmhwrydIn~dAy

puZh37ZKRSDK1RRRIT6J~Ts16Y-BMu1ira1139GsS7hAPeE-
 KzUnYGoRJCukYRjEbWruyGJDLXta5DMgCvhGeQYqyzdv0ooQyQITCaF22i5wb
 e12DpjiFWKWsFazt5GhG7cl5jcmIsSc3iFYkir4odcC1q3h~j1WtOqS2vtJrullSoWiiN
 kz1JIB28UBaF3qfOE0i4htB3sZXMOSg9Wtz-xDse92m-
 EamADrZeQXOKy~Fa30cBATMNvOCsmVwpON5VUGtYDWzpz8JpXQDC3gkO
 VaDeVd0NEt5ksSOz28tqjn1IRpAqg__&Key-Pair-
 Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

- Soler, D., Viancha, E., Mahecha, J., & Carrasco, F. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica En Educación y Pedagogía*, 5(9), 68–82.
<https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906>
- Valle, A. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación* (A. Valle & L. Manrique, Eds.; 1st ed., Vol. 1). Pontificia Universidad Católica del Perú.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182854>
- Vargas, E., Gallego, A., Peláez, O., Arroyave, L., & Rodríguez, L. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133–142.
<https://doi.org/10.14483/16579089.14133>
- Vilanova, J. C. (2012). Revisión bibliográfica del tema de estudio de un proyecto de investigación. *Radiología*, 54(2), 108–114. <https://doi.org/10.1016/J.RX.2011.05.015>
- Yáñez, P. (2016). *El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5585727>
- Zabala, S., Ardila, D., García, L., & Benito, B. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*, 13(1), 13–26.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

9.- Anexos.

Anexo A

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Tesis para revisión

3%
Textos sospechosos



3% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas

0% Idioma no reconocido

0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Tesis para revisión.docx

ID del documento: 211e3f747240e6e5a393247cd31d25773823fd86

Tamaño del documento original: 958,35 kB

Depositante: CECILIA ALEXANDRA JARA ESCOBAR

Fecha de depósito: 27/11/2023

Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 27/11/2023

Número de palabras: 13.150

Número de caracteres: 85.147

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

| N° | Descripciones | Similitudes | Ubicaciones | Datos adicionales |
|----|--|-------------|-------------|--|
| 1 | repositorio.upse.edu.ec https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10174/1/UPSE-TEB-2023-0079.pdf | 1% | | Palabras idénticas: 1% (137 palabras) |
| 2 | ve.scielo.org Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=50798-97922003000200002 | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (55 palabras) |
| 3 | repositorio.uti.edu.ec Estrategias de evaluación empleadas por el docente en el ... http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1853/3/BASTIDAS_SIERRA_JORGE_ISRAEL.pdf.txt 12 fuentes similares | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (52 palabras) |
| 4 | 132.248.9.195 Paulo Freire, una lectura desde el marxismo : relaciones político-pe... http://132.248.9.195/ptd2008/novembre/0636629/index.html 5 fuentes similares | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (44 palabras) |
| 5 | www.reproduccionsocial.edusanluis.com.ar Escuela y Reproducción Social: Los ... https://www.reproduccionsocial.edusanluis.com.ar/2012/10/los-supuestos-de-la-educacion-bancarl... 5 fuentes similares | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (41 palabras) |

Fuentes con similitudes fortuitas


| N° | Descripciones | Similitudes | Ubicaciones | Datos adicionales |
|----|---|-------------|-------------|--|
| 1 | www.bibliotecasdelecuador.com https://www.bibliotecasdelecuador.com/Record/fr-123456789-20048/Similar | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (22 palabras) |
| 2 | Documento de otro usuario #a33256 El documento proviene de otro grupo | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (10 palabras) |
| 3 | dspace.unl.edu.ec https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS_DANIA_PUCHAICELA.pdf | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (16 palabras) |
| 4 | Documento de otro usuario #3eacc9 El documento proviene de otro grupo | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (15 palabras) |
| 5 | Documento de otro usuario #468ec5 El documento proviene de otro grupo | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (11 palabras) |

Anexo B**CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO.**

La Libertad, 27 de noviembre del 2023

CERTIFICADO ANTIPLAGIO


Yo, Mgtr. Cecilia Alexandra Jara Escobar, en calidad de tutor del trabajo de titulación denominado, “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS (AS) DE SEPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.”, elaborado por Kerly María Pilay Muñoz y Alex Arturo Rosales Gonzabay, estudiantes 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, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con **3%** de la valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el presente informe.



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
 magister

Tesis para revisión

3%
 Textos sospechosos




3% Similitudes
 < 1% similitudes entre comillas
 0% Idioma no reconocido
 0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Tesis para revisión.docx
 ID del documento: 211e3f747240e6e5a393247cd31d25773823fd86
 Tamaño del documento original: 958.35 kB

Depositante: CECILIA ALEXANDRA JARA ESCOBAR
 Fecha de depósito: 27/11/2023
 Tipo de carga: interface
 fecha de fin de análisis: 27/11/2023

Número de palabras: 13.150
 Número de caracteres: 85.147

Ubicación de las similitudes en el documento:
 

Fuentes principales detectadas

| N° | Descripciones | Similitudes | Ubicaciones | Datos adicionales |
|----|---------------|-------------|-------------|-------------------|
| | | | | |

Atentamente,


Mgtr. Alexandra Jara Escobar**DOCENTE TUTOR**

Anexo C

**PERMISO DE LA INSTITUCIÓN PARA REALIZAR EL TRABAJO
INVESTIGATIVO.**



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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2023-769-AP
La Libertad, 8 de noviembre del 2023

M.Sc. Mario Carvajal Tomalá.
DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN MARCOS"
Presente. –

De mis consideraciones:

El suscrito, Lic. Aníbal Puya Lino, Mgt., director de la Carrera de Educación Básica, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso en su institución educativa, para que el/la estudiante **Pilay Muñoz Kerly María y Rosales Gonzabay Alex Arturo**, puedan desarrollar su proyecto de investigación. El tema de investigación es el siguiente: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS (AS) DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA"**.

El/la estudiante, una vez que cuente con su permiso y autorización aplicará los instrumentos de investigación, entre ellos: encuestas y entrevistas a los miembros de la institución educativa. Esta actividad de investigación está prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico 2023-2 (noviembre/2023). Este proceso se realizará de manera virtual mediante la plataforma Zoom o de manera presencial.

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

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



10-11-2023
 APL
UPSE *crece SIN LÍMITES!*

EVIDENCIA DE LA CLASE DEMOSTRATIVA.

Figura 1.

Explicación de aquello que se realizara además de clase demostrativa donde se utilizaría como herramienta estratégica al juego para el desempeño de las actividades.



Nota: Grupo de estudiantes de la Unidad Educativa San Marcos.

Figura 2.

Primeros estudiantes jugando a la rayuela matemática.



Nota: La estudiante participa activamente con el material didáctico y mientras juega contesta a las interrogantes emitidas.

Figura 3.

Segundo grupo de participación.



Nota: La curiosidad por experimentar, permite que los estudiantes participen de forma activa durante la clase.

Figura 4.

Tercer grupo participantes todos los estudiantes completaron hasta el final la actividad.



Nota: Al final se enfrentaron aquellos equipos que completaron la actividad sin cometer errores.

Figura 5.

Ganadores del juego de la rayuela matemática.



Nota: Los estudiantes participaron por grupos de 5 donde se escogieron dos representantes quienes jugarían a la rayuela y quien completara la actividad recibiría un premio.

Figura 6.

Presentación y explicación del segundo juego matemático.



Nota: Se presentó y explicó la actividad mostrada, además de aquellos parámetros que debían cumplir para desempeña de forma óptima actividad.

Figura 7.

Participantes del juego del Twister.



Nota: Participación de aquellos estudiantes interesados por explorar sus habilidades matemáticas con el juego del Twister.

Figura 8.

Participación de los grupos del juego de Twister.



Nota: Los estudiantes desarrollaron la actividad sin problema alguno, además de ser los ganadores de la actividad.

Figura 9.

Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa San Marcos.

Nota: Encuestas realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa San Marco con la finalidad de determinar la eficacia de la técnica del juego dentro del aula de clase.

Figura 10.

Entrevista realizada a la docente encargada del curso de 7mo B



Nota: Perspectiva de la docente tutora, con respecto a lo observado dentro de la clase demostrativa explicada y la utilización del juego como estrategia pedagógica.