



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

**TEMA:**

EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTOR:**

LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL

**TUTOR:**

Lcdo. SALAZAR ARANGO EDWAR, MSc...

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**Año – 2016**

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

**TEMA:**

**EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE  
EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO  
CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA,  
PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTOR: LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL.**

**TUTOR: Lcdo. SALAZAR ARANGO EDWAR, MSc...**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**Año – 2016**

## **APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

En mi calidad de tutor del trabajo de investigación de tesis para optar el título de Licenciado en Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, Modalidad Presencial, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Certifico que: he dirigido y revisado la tesis de grado presentado por el **SR. LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL CON C.I. 091979893-4.**

Cuyo tema de tesis es **“EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FRANZ WARZAWA” RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016”.**

Revisado y corregido que fue la tesis, se aprobó en su totalidad, lo certifico.

**Lcdo. SALAZAR ARANGO EDWAR, MSc.**

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Limón Suárez Rolando Marcial con cédula de identidad 091979893-4, Egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Carrera de Educación Básica, en calidad de autor del presente trabajo de investigación, declaro que el tema seleccionado.

EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

No ha sido perfeccionado en la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente.

-----  
Rolando Marcial Limón Suárez.  
C.I N° 091979893-4

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

**Dra. Nelly Panchana Rodríguez**  
**DECANA DE LA FACULTAD**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**E IDIOMAS**

---

**Lcda. Laura Villao, MSc.**  
**DIRECTORA DE LA CARRERA**  
**EDUCACIÓN BÁSICA**

---

**Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc.**  
**DOCENTE TUTOR**

---

**MSc. Myriam Sarabia.**  
**DOCENTE DE LA CARRERA.**

---

**Abg. Joe Espinoza Ayala, MSc.**  
**SECRETARIO GENERAL.**

## **DEDICATORIA**

El alcanzar un logro de una meta propuesta es el más grande resultado de los sueños, el mayor esfuerzo y experiencias vividas a lo largo de varios años, es lo que me conlleva a escribir unas páginas más de mi vida.

A partir de ahora se desarrolla una parte de mi carrera profesional como un ejemplo a seguir, esencialmente ayudando a los niños, jóvenes, adultos y porque no decir, a toda una comunidad en progreso y desarrollo de pensamientos positivos.

Este trabajo representa el término de un camino de sacrificios y obstáculos, por lo que me enorgullezco en dedicarlo como un mayor tributo de amor, respeto y consideración.

A mis padres por darme de sí su mayor confianza y apoyo incondicional; a mis tíos y tías; a mis primos y primas, a mis educadores, en especial al Lcdo. Salazar Arango Edwar, MSc., quien fue asesor de este proyecto educativo; de manera muy especial, a mis cuatro hijos que son el mayor tesoro de mi vida, Coraima, Doménica, Elkin y Jeffrey.

A todos y todas quienes me apoyaron de una u otra manera y estuvieron conmigo en todo momento que necesité de una mano amiga para lograr mi meta propuesta; con amor y cariño para todos ustedes.

Rolando.

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente agradezco a nuestro padre DIOS quien puso en mí, mayor sabiduría e iluminó cada momento de mi vida en mis estudios y a la vez por darme la gran fuerza al seguir mientras duró este largo camino.

A mis padres por su apoyo en todo y en cada momento mientras duraba este proceso.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por las enseñanzas que me brindaron cada uno de las y los educadores.

A la Escuela de Educación Básica “Franz Warzawa” del recinto Cadeate, por permitir que realizara mí trabajo investigativo.

Y de manera desinteresada a todos y todas las personas que me han sabido brindar su apoyo en todo momento.

Rolando.

## **DECLARATORIA**

El contenido del presente trabajo de titulación es de responsabilidad; el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Limón Suárez Rolando Marcial.



## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
PORTADILLA.....	ii
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACION .....	iii
AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xv
RESUMEN.....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA .....	3
1.1. TEMA: .....	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1.Contextualización.....	6
1.2.2. Análisis crítico.....	8
1.2.3. Prognosis .....	9
1.2.4.Formulación del problema .....	10
1.2.5.Delimitación de la investigación.....	10
1.2.6.Preguntas directrices .....	11
1.3. JUSTIFICACIÓN .....	12
1.4. OBJETIVOS .....	14
1.4.1 Objetivo general.....	14
1.4.2 Objetivos específicos .....	14

CAPÍTULO II .....	15
MARCO TEÓRICO .....	15
2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS .....	15
2.2 FUNDAMENTACIONES .....	18
2.2.1 Fundamentación Pedagógica.....	18
2.2.2 Fundamentación Filosófica .....	19
2.2.3 Fundamentación Axiológica .....	20
2.2.4 Fundamentación Sociológica .....	21
2.2.5 Fundamentación Psicológica.....	22
2.2.6 Fundamento Legal.....	23
2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	26
2.3.1. Método .....	26
2.3.1.1. Clasificación de los métodos.....	27
2.3.1.2. Tipos de métodos .....	27
2.3.2. La lúdica.....	28
2.3.2.1. Actividad lúdica .....	29
2.3.3. Método lúdico .....	32
2.3.3.1 Ventajas del método lúdico .....	32
2.3.3.2 Importancia del método lúdico en la escuela .....	33
2.3.3.4 El juego como herramienta didáctica.....	34
2.3.4. Aprendizaje .....	35
2.3.4.1 Tipos de aprendizaje .....	36
2.3.4.2. Estrategias de aprendizaje .....	38
2.3.4.3. Proceso de aprendizaje.....	39
2.3.5. Definición de matemáticas .....	40
2.3.5.1 Características de matemáticas .....	41
2.3.5.2 Importancia de matemáticas en la escuela .....	42
2.3.5.3 Matemáticas en la educación general básica.....	43
2.3.5.4 Por qué la enseñanza de la matemáticas es tarea difícil.....	44
2.3.5.5. La enseñanza de matemáticas desde la perspectiva constructivista .....	45
2.4 IDEAS A DEFENDER .....	46

2.5 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES .....	46
2.5.1 Variable independiente.....	46
2.5.2 Variable dependiente.....	46
CAPÍTULO III.....	47
MARCO METODOLÓGICO .....	47
3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO .....	47
3.1.1 Enfoque cualitativo .....	47
3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN .....	48
3.2.1 Modalidad de la investigación descriptiva.....	48
3.2.2 Modalidad de la investigación bibliográfica .....	48
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	49
3.3.1. Investigación de campo.....	49
3.3.2. Investigación exploratoria.....	49
3.3.3. Investigación documental.....	50
3.3.4. Investigación descriptiva.....	50
3.3.5. Investigación bibliográfica.....	51
3.4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN .....	51
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	52
3.5.1. Población.....	52
3.5.2. Muestra.....	52
3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	53
3.6.1. Variable independiente: método lúdico .....	53
3.6.2. Variable dependiente: Proceso de aprendizaje en matemáticas.....	54
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	55
3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	57
3.9. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	59
3.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	60
3.10.1. Análisis de la encuesta realizada a los docentes del plantel.....	60
3.10.2. Análisis de la encuesta realizada a los padres de familia.....	68
3.10.3. Análisis de la ficha de campo aplicada en los estudiantes .....	74
3.10.4. Análisis de la entrevista realizada a la directora del plantel .....	75

3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	77
3.11.1 Conclusiones .....	77
3.11.2 Recomendaciones.....	78
CAPÍTULO IV.....	79
LA PROPUESTA.....	79
4.1. DATOS INFORMATIVOS .....	79
4.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	80
4.3. JUSTIFICACIÓN .....	81
4.3.1. Problemática fundamental.....	82
4.4. OBJETIVOS .....	82
4.4.1. Objetivo general.....	82
4.4.2. Objetivos específicos .....	83
4.5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	83
4.5.1 Concepto de guía.....	83
4.5.2 Guía de actividades .....	84
4.5.3 Importancia de la guía de actividades .....	85
4.5.4 Característica de una guía de actividades.....	85
4.5.5 ¿Cómo se aplica una guía en el aprendizaje?.....	86
4.5.6 Como enseñar matemáticas.....	88
4.5.7 Método lúdico para matemáticas en el segundo grado .....	89
4.5.8 Enseñanza aprendizaje de matemáticas en el segundo grado .....	91
4.6. METODOLOGÍA DE PLAN DE ACCIÓN.....	92
4.7. CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN .....	93
4.7.1. Desarrollo de la propuesta.....	94
4.8. ACTIVIDADES DE PLAN DE ACCIÓN .....	95
CAPÍTULO V .....	107
MARCO ADMINISTRATIVO .....	107
5.1. RECURSOS .....	107
5.1.1. Humanos .....	107
5.1.2. Materiales .....	107
5.2. PRESUPUESTO OPERATIVO .....	108

5.3 CRONOGRAMA.....	109
BIBLIOGRAFÍA.....	110
Referencias UPSE .....	117
ANEXOS.....	118

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población y muestra.....	52
Cuadro N°2 Variable independiente: método lúdico.....	53
Cuadro N°3 variable dependiente: Proceso de aprendizaje en Matemáticas.....	54
Cuadro N°4 Plan de recolección de información.....	58
Cuadro N°5 Habilidades y destrezas.....	60
Cuadro N°6 Poseen las competencias del método lúdico.....	61
Cuadro N°7 Aplicaciones del método lúdico.....	62
Cuadro N°8 Opciones de adaptación al objetivo del método lúdico.....	63
Cuadro N°9 Importancia del método lúdico.....	64
Cuadro N°10 Importancia del aprendizaje de matemática.....	65
Cuadro N°11 Promover espacios de formación, capacitación y aplicación del método lúdico.....	66
Cuadro N°12 Utilizaciones del método lúdico.....	67
Cuadro n°13 ¿Qué es método lúdico?.....	68
Cuadro N°14 Aplicación del método lúdico en la enseñanza.....	69
Cuadro N°15 El aprendizaje mediante la aplicación del método lúdico.....	70
Cuadro N°16 Docentes poseen capacidades para aplicar el método lúdico.....	71
Cuadro N°17 Apoyo a la institución en la aplicación de método lúdico.....	72
Cuadro N°18 Espacios de formación y aplicación de método lúdico.....	73
Cuadro N°19 Análisis de la ficha de campo aplicada en los estudiantes del Segundo Grado.....	74
Cuadro N°20 Datos informativos de la propuesta.....	79
Cuadro N° 21 Metodología de Plan de Acción.....	92
Cuadro N°22 Cronograma de plan de acción.....	93
Cuadro N° 23 Formato de planificación micro.....	94
Cuadro N° 24 Costos investigación.....	108
Cuadro N° 25 Cronograma.....	109

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Habilidades y destrezas.....	60
Gráfico N° 2 Poseen las competencias del método lúdico.....	61
Gráfico N°3 Aplicación del método lúdico.....	62
Gráfico N°4 Opciones de adaptación al objetivo del método lúdico.....	63
Gráfico N°5 Importancia del método lúdico.....	64
Gráfico N°6 Importancia del aprendizaje de matemática.....	65
Gráfico N°7 Promover espacios de formación, capacitación y aplicación del método lúdico.....	66
Gráfico N°8 Utilizaciones del método lúdico.....	67
Gráfico N°9 ¿Qué es método lúdico?.....	68
Gráfico N°10 Aplicación del método lúdico en la enseñanza.....	69
Gráfico N°11 El aprendizaje mediante la aplicación del método lúdico.....	70
Gráfico N°12 Docentes poseen capacidades para aplicar el método lúdico.....	71
Gráfico N°13 Apoyo a la institución en la aplicación de método lúdico.....	72
Gráfico N°14 Espacios de formación y aplicación de método lúdico.....	73



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

EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE  
EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO  
CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA,  
PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

**Tutor:** MSc. Edwar Salazar Arango.  
**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial.

## **RESUMEN**

La educación a nivel global se presenta con problemas a través de los años en el proceso de educación, por tal motivo que el valor de esta investigación está centrada en el estudio del método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en Matemáticas para niños y niñas de Segundo Grado de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa" recinto Cadeate, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena. Ya que es necesario determinar los elementos más idóneos de aplicación del método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en la Matemáticas, en la que tiene como finalidad involucrar valores y desarrollar actitudes en el niño, para contribuir el desarrollo del pensamiento lógico matemático, aplicando la metodología desde un enfoque cualitativo, utilizando investigaciones de campo, descriptiva, encuesta, entrevistas, ficha de observación, en la comunidad educativa. Para lograr e identificar los niveles de desarrollo y de habilidades fundamentales de cada uno de los estudiantes. De la misma manera se debe impulsar actividades relacionadas con el método lúdico, por lo que es aceptable impulsar a la utilización de una guía de actividades de aplicación del método lúdico para el aprendizaje de la Matemáticas.

**Palabras Claves:** Método lúdico, aprendizaje, actividades, matemáticas.



## INTRODUCCIÓN

La alineación de todo ser humano desde su gestación es un proceso que se adquiere en lo familiar, educativo y social, pero al mencionar una de las etapas primordiales como es el ámbito en educación, se necesita adecuar con métodos lúdicos que originen al estudiante a conocer la importancia de la matemática, en el caso de este trabajo investigativo nos centraremos en el proceso del aprendizaje de esta asignatura a través de diferentes actividades incluyendo el juego.

Antiguamente la manera correcta era tradicional en el aprendizaje, el estudiante era limitado en aprender lo que se le distribuía, no se le daba la prioridad a la reflexión crítica, constructiva y por ende, a no analizar los temas impartidos por el docente, esta situación le conllevaba a crear una sociedad completamente reprimida de crear e instaurar nuevos conocimientos en su desarrollo.

Matemáticas para los estudiantes, es meditada como materia pesada y en ciertos casos para ellos de poco interés, desde ese punto de vista nace el desarrollo de la investigación aplicada a impartir esta asignatura con métodos lúdicos en la que permiten despertar curiosidad en los estudiantes e interés en el conocimiento, reflexión y aplicación de los problemas matemáticos, la misma que contribuye a la formación integral de los niños para que sean paso sólido a la madurez intelectual y sean un real aporte a la sociedad.

Los docentes deberán poner en práctica todo el conocimiento que en la trayectoria de su formación académica han adquirido, basados en actividades metodológicas, que estimulen sus sentidos para enseñar al estudiante y a la comunidad educativa en general.

**Capítulo I:** contiene el tema, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, formulación del problema, delimitación de la investigación, objetivos, la justificación e importancia de la investigación.

**Capítulo II:** Se proyecta el marco teórico principal para la realización de esta investigación, también se encuentran las fundamentaciones, ideas a defender y sus variables.

**Capítulo III:** Se detalla la metodología de la investigación, el enfoque investigativo, la modalidad de la investigación, nivel o tipo de investigación, métodos de investigación, técnicas e instrumentos, el estudio de resultados con sus conclusiones y recomendaciones.

**Capítulo IV:** Se encuentra precisa la propuesta de investigación para dar solución al inconveniente planteado en capítulo anterior en el proceso de aprendizaje.

**Capítulo V:** Se puntualiza el marco administrativo, es exponer los recursos humanos, financieros y materiales utilizados en la realización de la investigativo.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. TEMA:**

EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel internacional la educación en el aprendizaje de matemáticas de acuerdo a (Lezama & Tamayo, 2012) refiere que, luego, al estimar el logro de aprendizaje en el área de Matemática a través de un postest, se observa que la totalidad de los estudiantes presentan un logro previsto en sus aprendizajes de la asignatura. Se infiere que la estrategia didáctica utilizada se relaciona con el logro de aprendizaje de los estudiantes y posibilita que ellos desarrollen las habilidades propuestas para el desarrollo de capacidades matemáticas.

En la matemáticas es factible experimentar e innovar pero de manera vinculada y afirmativa con mayor impulso y dinamismo para una realización en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto que el educando como el educador en cada clase sean

partícipes de ello con empeño e interés en la asignatura, es por eso que al aplicar el método lúdico como apoyo en matemáticas se debe de crear metodologías de actividades participativas como juegos que incentiven al estudiante. La matemática es una de las ramas del conocimiento que promueve en todo ser humano en una actividad de desarrollo del pensamiento crítico para un mayor desenvolvimiento a nivel global.

Según (Fortiá, 2013), tomado desde Universidad Internacional de La Rioja, Facultad de Educación, desde Barcelona Madrid. Los niños se afrontan a una gran dificultad en la asignatura, deben de aprender a desarrollar de manera activa los problemas matemáticos, pero a la vez es importante que aprendan a entender y aclarar los enunciados, tomando las medidas apropiadas para llegar a la solución que, a menudo puedan resolver problemas matemáticos con mucha habilidad y de una manera activa posteriormente. Por años se ahonda la problemática del aprendizaje en la matemáticas, la de mayor incidencia es el nivel de conocimiento con lo que ingresan los estudiantes a las unidades educativas dificultando el desempeño del docente.

La educación siempre ha constituido una problemática sin fin en Ecuador, con inconvenientes en la aplicación de estrategias que hagan de los estudiantes personas analíticas, críticas y reflexivas; en el país desde hace muchos años atrás se han implementado algunas metodologías de trabajo que se imparten a cada uno de docentes para que puedan tener resultado en enseñanzas con los estudiantes.

El método lúdico se debe proyectar de manera pertinente, en la Escuela de Educación Básica “Franz Warzawa” del recinto Cadeate, parroquia Manglaralto, en los estudiantes de Segundo Grado, usando materiales que originen el aprendizaje, sin embargo la realidad escolar indica que dentro de las unidades no existen los recursos adecuados, ni tampoco la iniciativa necesaria de los docentes para motivar las clases en el área de la matemáticas, al reducirse las técnicas de investigación, se seguirán aplicando casi siempre los mismos métodos.

En donde se logre que el niño pueda desarrollar, experimentar, todas sus capacidades intelectuales y motoras, por lo que son el eje primordial en el desarrollo del aprendizaje de la matemáticas en los diferentes años de escolaridad, es así que se debe enlazar actualmente las metodologías con actividades de enseñanzas enfocadas a la realidad escolar, se puede decir entonces que los métodos lúdicos pueden influir de forma significativa al aprendizaje de la matemáticas.

Totalmente el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes se benefician por el empleo de algún tipo de material o actividad como método lúdico, por lo que es precisamente este aspecto lo que concreta la forma de enseñar y que aprendan diariamente los estudiantes en el segundo grado de educación básica, también el mejor desempeño del docente al impartir sus clases, siendo los mismos en este proceso que involucra también la escases de materiales concretos en la explicación de la asignatura.

### **1.2.1. Contextualización**

Después de haber observado el proceso de educación en lo referente al problema de la investigación realizada acerca de, el método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en matemáticas para niños y niñas de segundo grado de la escuela de Educación Básica "Franz Warzawa" recinto Cadeate, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2015-2016. Se puede considerar que el método lúdico es indispensable en toda actividad de aprendizaje que se implementa en el aula de clase, como una metodología, de este modo, no se percibe una estrategia lúdica que incentive tanto el docente a los estudiantes.

El problema se ubica en el Segundo Grado de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa" recinto Cadeate, a través de la visualización directa, entrevistas y encuestas abiertas con los docentes de la unidad educativa, donde se obtiene que los docentes carecen de las herramientas pedagógicas necesarias para afrontar cada actividad de desarrollo, a la vez obteniendo el poco material concreto y no utilizarlo de la mejor manera posible para la enseñanza de la matemáticas.

Por lo expuesto anteriormente se deben aplicar los métodos lúdicos como fuentes de motivación para esta importante asignatura, en la que permita al docente llegar a obtener mejores resultados en la enseñanza de la matemáticas, dentro de la cual existen diferentes problemáticas que puedan dar prioridad a mejorar el bajo nivel de aprendizaje que tienen cada uno de los estudiantes.

Pueden ser diferentes los componentes característicos desde cada actor, por ejemplo; los padres y madres de familia que en muchas ocasiones poseen definida escolarización y poco conocimiento básico de la asignatura matemática, situación que evita el relacionarse con las nuevas directrices curriculares que hoy en día demanda el gobierno con respecto a la educación.

Llevando de esta manera a no realizar los apoyos en casa a cada uno de sus estudiantes. Para que haga de la matemática un interés significativo, cada estudiante debe de tener en consideración un gran beneficio para ver de esta asignatura un mejor nivel de aprovechamiento en el ámbito educativo.

Se debe recordar que el currículo matemático debe tratarse como un instrumento de investigación flexible y abierta para que estudiante y docente lo asimilen en su totalidad, coherencia, finalidad y de esta manera llegue a hacer del mismo una interpretación personal.

Con gran perspectiva integradora del saber matemático para enseñar y poder elegir las alternativas pedagógicas más adecuada a su actividad real buscando que exista la pre disponibilidad en ayuda para cada estudiante por parte de los padres, existiendo así control en casa y se pueda dar un mejor hincapié en el apoyo al estudiante y por ende al docente, de igual manera a todo lo que tenga relación a la comunidad educativa.

### **1.2.2. Análisis crítico**

Las estrategias o metodologías que se deben aplicar con los estudiantes pueden ser de diferentes formas para obtener un mejor resultado en la enseñanza y en su rendimiento en la asignatura de Matemática, por ello es importante y necesario adjudicar en los miembros de la comunidad educativa el método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en esta asignatura.

Emplear los métodos en cada uno de los educandos y docentes para la mejor aplicación de los temas de estudios enfocados a la enseñanza. Al no aplicar los docentes de manera eficaz los juegos o diversos ejercicios motivadores y estratégicos para favorecer el aprendizaje de matemáticas, se deduce que los estudiantes no tendrán un mejor rendimiento escolar, en donde no se podrán afrontar a una actividad de mejor o mayor rendimiento en su vida actual, en la dominación de la asignatura y los conocimientos impartidos serán de poco interés en las mismas.

Los docentes deben desarrollar acciones e innovaciones que posean ejercicios motivacionales donde se involucre el método lúdico que de esta manera ayuden al desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el proceso de aprendizaje de matemáticas, para no tener complicación al profundizar en el comprendido disciplinar, el cual se puede fortalecer de diferentes maneras con la implantación de metodologías, de contenidos adecuados y adaptadas al aplicar los métodos lúdicos de aprendizaje, en la que puede obtenerse en años futuros, buenos o



excelentes estudiantes creativos, dinámicos y activos donde aporten para el desarrollo de las actividades productivas, por todo ello y con el afán de motivar e incentivar a cada estudiante al empeño en la educación, al estudio y con el fin de llegar a impulsar de manera mejor en esta rama ya que es una materia de ejercicios adaptados en su vida diaria.

### **1.2.3. Prognosis**

La matemática, dentro del proceso de aprendizaje es muy importante para que el niño desarrolle cognoscitivamente su potencial desde temprana edad, ya que es recomendable utilizar diferentes técnicas, metodologías, estrategias, donde el docente es el autor principal de buscar mejores formas de enseñar en el cual imparta sus conocimientos, por lo que no solo se beneficiará el educando, sino que también el docente de mejor forma impartiendo sus conocimientos y desarrollar con mejor exactitud sus clases, si realiza el esfuerzo de contextualizar con el medio que les rodea, articulándose a las actividades dinámicas de las prácticas y saberes sociales, dentro de la comunidad educativa.

Al no solucionarse lo que hoy se ve como un problema en el aprendizaje se podrá llegar a tener estudiantes con poca creatividad productiva y una seria dificultad al enfrentar los problemas que hoy en día se presentan en nuestro lugar de vida, completamente se debe motivar e incentivar de una manera activa y muy imprescindible tanto al educando como también a los padres, de esta forma, se podrá cambiar esta realidad.

#### **1.2.4. Formulación del problema**

¿Cómo influye el método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en matemáticas para niños y niñas de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Franz Warzawa”, recinto Cadeate, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2015 - 2016?

#### **1.2.5. Delimitación de la investigación**

- **Campo:** educativo
- **Área:** matemáticas
- **Aspecto:** método lúdico
- **Delimitación espacial:** la investigación se realiza en la Escuela “Franz Warzawa”, recinto Cadeate parroquia Manglaralto provincia de Santa Elena.
- **Delimitación poblacional:** la investigación se la realiza en el año 2015.
- **Delimitación temporal:** periodo lectivo 2015 - 2016

### **1.2.6. Preguntas directrices**

¿Los docentes aplican de manera específica métodos lúdicos en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de la Escuela “Franz Warzawa”?

¿Para mejorar el aprendizaje en matemáticas es necesario aplicar la enseñanza con métodos lúdicos apropiados en los estudiantes de segundo grado de la Escuela “Franz Warzawa”?

¿Es oportuno, aplicar el apoyo en casa con los padres, los métodos lúdicos en la enseñanza de matemáticas?

¿Los niños y niñas estudiantes del segundo grado de la Escuela “Franz Warzawa” obtendrán un mayor rendimiento y desenvolvimiento al aprender con diferentes métodos lúdicos?

¿Cada uno de los educandos de segundo grado de la Escuela “Franz Warzawa” podrá mejorar de manera efectiva en el proceso de aprendizaje de matemáticas?

¿Qué importancia tienen los métodos lúdicos en la enseñanza de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de la Escuela “Franz Warzawa”?

### 1.3. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación surge de la **necesidad** de determinar el total del nivel de aprendizaje, dominio y aplicación de matemáticas en la población como objeto de estudio, la formación de los niños y niñas es un proceso que comienza a configurarse a partir de ciertas condiciones propias de la persona, presentes desde su nacimiento junto a ciertos hechos y experiencias básicas, la matemáticas pueden ser consideradas como la forma más antigua del pensamiento científico tanto dentro de la cultura como en otras civilizaciones.

Al considerar el presente proyecto que es de mayor interés que se dé a cabo la investigación, en donde permita crecer a la Escuela “Franz Warzawa” del recinto Cadeate por lo que es una institución donde los protagonistas son padres de familia, docentes, miembros de la comunidad y en especial los niños del segundo grado de educación básica, para obtener un mejor aprendizaje en la asignatura de matemáticas. Por ser parte fundamental del progreso o perfeccionamiento en el niño y la niña, en total de esta manera atender de modo afectivo las demandas de la colectividad y ayudar con la superación de cada uno de los educandos.

Es así que esta situación se mostró preocupante en donde cada año lectivo se implementa con nuevas estrategias metodológicas, pero aún se evidencian problemas en el aprendizaje, los resultados de esta investigación beneficiarán de manera directa a la población de la escuela objeto de estudio y en la que los diferentes maestros tengan mejor conocimientos, para el manejo en la que puedan

aplicar los métodos lúdicos, por lo cual, es **importante** mejorar y buscar nuevas opciones ligadas con el método lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje, con destrezas que promuevan un impulso educativo con beneficio permanente y de calidad, a la vez dar solución por medio de principios primarios y de esa manera certificar el proceso educativo como demanda la constitución para de esta forma en lo posterior dar estudiantes con un nivel de mayor conocimiento productivo, por mayor utilidad y a la vez poder prepararlos para llegar a formar en el presente y en el futuro unos verídicos profesionales con mayor actividad y mejor facilidad de servicio ante nuestra sociedad en la que nos enfrentamos diariamente.

Es coherente buscar todo el apoyo posible, tanto de recursos humanos capacitados, en la que comprometidos y dispuestos a trabajar con los estudiantes, docentes, directivos y padres de familia e integrantes de la comunidad educativa y de igual manera que se cuente con el material concreto para poder lograr cambios, también emprender una labor en la que se pueda ver expresada de manera específica la formación de niños y niñas.

Los resultados obtenidos **beneficiarán** a la población del elemento objeto de estudio, de manera indirecta a la comunidad educativa en general, este proyecto da a conocer un total equilibrio de reflexión en educación al mejorar e incitar interés en el proceso de inter aprendizaje de la asignatura, como también, analizar, concluir y recomendar de manera eficaz el método lúdico en matemáticas.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar los elementos más idóneos de aplicación del método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en matemáticas para niños y niñas del segundo grado de la Escuela de Educación Básica Franz Warzawa del Recinto Cadeate.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Identificar la metodología lúdica utilizada en el aprendizaje significativo de matemáticas.
- Aplicar métodos lúdicos apropiados para el proceso de enseñanza aprendizaje en matemáticas.
- Mejorar la relación entre teoría y práctica en el área de matemáticas mediante métodos lúdicos.
- Diseñar y aplicar instrumentos investigativos basados en la problemática del proceso de aprendizaje de matemáticas.
- Fundamentar la propuesta como es guía de actividades de aplicación del método lúdico para el aprendizaje en la matemática.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

Desde el postulado de (Maturana, 2003), tomado por (Desirée, 2014)

**“los niños de todo el mundo viven, a través de sus juegos rituales, que en el origen de la humanidad fueron el fundamento operacional en el desarrollo de la conciencia de sí, de la conciencia social, y de la conciencia de mundo, es decir que los juegos infantiles no son meras actividades exentas de sentido, impuestas y exógenas al sujeto que juega, sino por el contrario, son acciones o funciones con significado para el jugador y que se traducen como factores de la vida cultural”**

El método lúdico en la educación ha ido tomando impulso en todo ámbito ya que al desarrollar y estimular en los educandos le ayuda de manera positiva a asimilar las realidades intelectuales, por lo que si al juego consideramos como una definición también de trabajo y actividad de desarrollo en el aprendizaje, es decir que se le incluya como una acción que se deba realizar, por lo posterior esto ayudaría a tener otro punto de vista diferente en él y la estudiante, tomándolo de pronto ya no como una obligación sino como una mejor opción en la enseñanza y aprendizaje en cada uno de los y las estudiantes de manera factible para su desarrollo intelectual y enfoque a tener interés en aprender la matemáticas.

Desde la perspectiva de (Fuentes, 2014) desde la ciudad de México. La Educación Básica en México en estos últimos años afronta una época de retos y contrastes que han logrado varios cambios en la dinámica de interacción entre cada uno de los diferentes docentes, en todos los diferentes servicios que componen cada una de las características del régimen formativo nacional, por lo que se hallan retos y restricciones atadas directamente con el argumento y de las relaciones de poder a nivel social por lo que terminan por influenciar en todo el adelanto o retroceso de la enseñanza.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi se encontró la investigación; el método lúdico para potencializar la enseñanza y aprendizaje de matemáticas. En donde la investigación llegó a tener como objetivo utilizar cada método lúdico como enseñanza y aprendizaje de Matemáticas en los niños y niñas de Educación Básica, en cuanto se detectó el problema del uso constante de métodos y técnicas acostumbradas, convirtiendo las asignaturas dictadas en rutinarias, aburridas y formando en los estudiantes unos simples receptores (Freire & Muñoz, 2011).

Desde las investigaciones en la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica modalidad semi presencial, se tomó la siguiente exploración, los juegos didácticos y su incidencia en el adelanto de la comprensión lógica matemática, en la aplicación de los juegos por parte de cada docente es poco y por lo que sobrelleva a que no haya un desarrollo adecuado en el desempeño dentro del aula.



Al cuestionar de la poca utilización de los juegos didácticos en el área de clase se debe a temores que poseen dichos docentes. Como el temor a perder el dominio de la clase, también la falta del mandato o la confianza en los estudiantes para lograr buenos resultados, toda incertidumbre por no tener la práctica en la aplicación de los juegos educativos encierra al educador y a los estudiantes en situaciones confusas por lo cual se lleva a excesivos contenidos. (Hidalgo, 2013).

En este ámbito local, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, al revisar el repositorio se pudo constatar que existe material de la misma manera que se pudo extraer parte de esta investigación, como es método lúdico en el proceso de aprendizaje.

(Ybarra & Domínguez, 2010-2011) La acción lúdica no solo compone un modo de invertir el espacio libre, sino que siempre lleva una gran importancia en la que se obtiene el perfeccionamiento integral de todo niño y niña, el ejercicio independiente de toda actividad específica lo que en su momento trate, es una mejor forma de utilizar el mayor espacio independiente mediante un trabajo libre elegida y ejecutada.

(Serrano, 1998) Por método se entiende que es una variedad de guías utilizadas, en la investigación en educación para de esta manera almacenar datos importantes que luego serán utilizados como base para la interpretación, en la que el mismo progreso resulta placentero para la persona.

## **2.2 FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.1 Fundamentación Pedagógica**

En relación, (Castillo, 2008, pág. 187) toma a Gallardo y González (2006) que expresan que:

**“la comprensión del conocimiento matemático es un objeto de investigación que tiene un interés creciente en matemática educativa”.**

En la aplicación de destrezas y métodos lúdicos en la sala de clase involucra una honda transformación de la pedagogía, también del conocimiento escolar en el sentido de marcar una adecuada concepción del hombre, educación, aprendizaje, identidad nacional. No obstante en su enaltecida complicación hace que los avances más recientes aún trasciendan insuficientes, por lo cual involucra la necesidad de ir acogiendo enfoques más operativos. En total razón hoy en día se destaca que los métodos lúdicos son parte de los estudios y proceso de enseñar y aprender de manera adecuada la matemáticas.

Cada uno de los docentes debe de saber emplear importantes habilidades que le ayudarán a realizar una adecuada enseñanza, las teorías relacionadas con la innovación en la educación, sugieren que los métodos actúan como catalizadoras del proceso de cambio, tal resultado ayuda a promover una transformación en los métodos y procedimientos que utiliza un profesor, proporcionando la aceptación de destrezas pedagógicas diferentes que fortuitamente son más efectivas.

### **2.2.2 Fundamentación Filosófica**

Tomado desde la iniciativa en la fundamentación filosófica de (Fernández & Tamayo, 2014) toma a Rodríguez (2003):

La fundamentación filosófica se constituye en libertades dominantes, por lo que están sujetas a cambios dialécticos reconociendo el cambio y el mejoramiento de la calidad de enseñanza aprendizaje considerando que las metodologías activas estimulan la dedicación de formarse, también debe marcar que en la filosofía conserva un gran valor de actitud interrogativa.

Se ha dicho que en ellas son más significativos las preguntas que plantean que aquellas respuestas que pueda brindar, en total la filosofía ha desarrollado a lo largo de su historia un conjunto de conceptos y métodos que satisfacen una habilidad y una sensibilidad conceptual muy establecida. En qué los diferentes estudios han justificado que el juego lúdico incluye.

Ideología creativa, solución de problemas, destrezas para calmar tensiones e incertidumbres, cabida para alcanzar nuevas mentalidades, experiencia para usar instrumentos y perfeccionamiento de las nociones numéricas; alcanzando incomparables corrientes metodológicas y pedagógicas notamos que el juego es una herramienta práctica e innovadora, la idea de programar en el aula situaciones en las que los estudiantes realicen la matemáticas, es decir procesen destrezas adecuadas.

### **2.2.3 Fundamentación Axiológica**

Desde el punto de vista axiológico (Guerrero, 2013):

Asigna que cada uno de los valores considerados internamente, dentro del cuadro general en la axiología se encuentra la aplicabilidad, competitividad, cortesía, estabilidad, eficiencia, funcionalidad, destreza, innovación, por lo que este trabajo va encaminado a que mediante el uso de los diferentes dinamismos matemáticos.

Tanto docentes como estudiantes deben los valores como son la verdad, equidad y justicia para así alcanzar su perfeccionamiento en los educandos a través de la elaboración de su intención de vida propia y social. Se plantea además que los escolares dependen únicamente de su elección formal e independiente.

El sujeto es el que solventa para lograr a alcanzar dichos valores y esto solo será posible basándose en su voluntad y perseverancia, es decir, el mérito del objeto estudio debe ser de medida positiva, también atribuida por el sujeto, para de esta forma llegar a lograr el interés de sí mismo.

En compromiso a sus propias discreciones e interpretación, fruto de una ilustración o de una práctica tratando de percibir las opiniones y las actitudes de los otros en un clima de plática y de paciencia recíproca que establezcan una situación positiva para formarse.

#### 2.2.4 Fundamentación Sociológica

A criterio de (Barrientos, 2014) expresa que:

**“Desde el aspecto sociológico, y en el caso particular de la materia de matemáticas, la intervención fue posible teniendo como apoyo diversas teorías. La primera y que dio respuesta a muchas interrogantes del ser humano, lo constituyó el funcionalismo, definido como una teoría que intenta dar respuesta exacta y sistemática a las preguntas”**

Desde el punto de vista sociológico en la educación de matemáticas es de total aceptación para el proceso de desarrollo de los niños y niñas y que sirve para despejar inquietudes en las diversas teorías y que contribuyen para adquirir conocimientos relevantes en el proceso de aprendizaje y de esta manera se estará vinculando la educación en la sociedad para resolver problemáticas que se encuentran hoy en nuestro medio.

La educación no es un acostumbrado social menos importante, la función de la educación es toda integración de cada ser humano en la sociedad, así como el progreso de sus potencialidades propias en donde la convierte en un hecho social centrado con la suficiente identidad, como para llegar a formar el objeto de una reflexión sociológica especificada.

La sociología posee como materia y objeto a la vida social, en donde están articulados, por lo que funcionan los grupos, por tanto cada alineación profesional debe alcanzar una preparación en la investigación dentro del desarrollo en la aplicación y las transferencias de métodos ajustadas a los argumentos.

### **2.2.5 Fundamentación Psicológica**

Desde una perspectiva Psicológica según (Vega & Sevilla, 2012) tomado desde el punto de vista de Otálora (2010) plantea que:

En cada ambiente de aprendizaje, forma de una u otra manera un espacio de construcción de comprensión y conocimiento en donde un agente educativo, unidad educativa o grupo.

Crea intencionalmente un ligado de actividades y trabajos regidas a garantizar la obtención de un objetivo de enseñanza extenso, la cual es adecuado hacia el adelanto de competencias en uno o varios dominios de comprensión de uno o más educandos en la que pertenecen a una o varias culturas.

Por lo que un programa de alineación de docentes debe facilitar criterios coherentes y aplicables también razonamientos claros, sobre el tipo de ambientes de aprendizaje que a la vez se proponen.

El método lúdico es el motor que realiza un impulso al perfeccionamiento del niño y la niña durante el tiempo sensorial motor de desarrollo de la inteligencia, consecutivamente constituye el mejoramiento tanto de expresión y superación de conflictos en todo ámbito social, propicia el progreso integral de la persona en una forma equilibrada, de manera física y emocional tanto en sus diferentes aspectos.

### **2.2.6 Fundamento Legal**

En este argumento se sostiene en la base legal, regida por los artículos detallados en la siguiente manera:

La política Constitucional decretada el 28 de Septiembre de 2008 con los artículos que en la cual respaldan que es el art.26 y art.27.

(Constitucion de la Republica del Ecuador 2008, 2011) En este artículo 26 indica que la formación educativa es un derecho de las todas las personas a lo largo de su vida y también es un compromiso necesario del Estado por lo que constituye un área prioritaria en la política pública y de esta inversión nacional con gran garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para de esta manera hacer eco del buen vivir, todas las personas, las familias y la sociedad están ligadas o tienen el mismo derecho y toda la responsabilidad de participar en los proceso de educación.

Mientras que el artículo 27 manifiesta que la educación se centrará en cada ser humano y por lo cual garantizará su progreso holístico, en el respeto a cada uno de los derechos humanos, como también al medio ambiente sustentable y porque no decir a la democracia, por lo que esta será participativa, obligatoria e intercultural, incluyente, diversa, tanto democrática, por lo que también debe de ser de calidad y calidez.

De tal manera que inducirá en todo ámbito educativo y en el ser humano la equidad de género, la solidaridad, la paz en cada uno del individuo, tanto así que estimulará y potenciará el sentido crítico, el arte, la cultura física, la justicia, el desarrollo de competencias en capacidades para crear en el trabajo la iniciativa individual, comunitaria, entre las personas como objeto de estudio a la vez la educación es precisa y primordial para la comprensión del ejercicio de los derechos de estudio de la construcción de un estado soberano en la que establece un eje de mucha importancia para el progreso nacional.

De esta misma manera en el Plan Nacional del Buen Vivir en la que se respalda en el objetivo 4.

(PNBV, 2013-2017) Fortalecer las Capacidades y Potencialidades de la Ciudadanía: Por lo cual en los años desde el 2013 hasta el 2017 acertamos a una mejor formación integral en el desarrollo de pensamiento creativo para de esta manera alcanzar el alto logro de una gran colectividad socialista del aprender y del conocimiento, como también al impulso de una mejor riqueza de recursos definidos a la economía de este expediente infinito, como es el conocimiento.

Es exacto ajustar los esfuerzos en llegar a certificar el derecho de la educación a todos y todas las personas que se interesen por seguir sus estudios y mejorar su desarrollo intelectual, en circunstancias adecuadas de calidad, colocando en el centro a todo ser humano y a un territorio en general.



Llegando de esta manera a fortalecer cada rol del conocimiento, originando toda indagación científica y tecnológica comprometida con la humanidad y por qué no decir con la naturaleza, también llegar a construir un conocimiento emancipador, de la misma manera se podrá ampliar la cobertura y se podrá superar la aptitud en todos y cada uno de los niveles de formación educativa.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) destaca los siguientes artículos: art. 2 y art.13.

En el artículo. 2.- Principios, toda actividad educativa se despliega en tener en cuenta los siguientes principios generales como son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, en donde se concretan y en la cual se rigen las disposiciones y actividades en todo el ámbito educativo.

En el artículo. 13.- Obligaciones, tanto padres, madres y los representantes de cada uno de las y los estudiantes tienen todas las obligaciones pertinentes de cumplir con lo que dispone la constitución en el área educativa, de certificar que sus representados asistan puntualmente a clases, apoyar al aprendizaje, motivar a sus representados en la enseñanza de cada uno de sus estudiantes, por la cual de esta manera se podrá dar cumplimiento a lo que dispone nuestra constitución.

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.3.1. Método**

(González, 2011) Un método de enseñanza es un conjunto de técnicas y acciones que un educador debe utilizar con un fin de llegar a lograr diversos objetivos en educación en lo que posee sentido como un todo y que debe responder a una designación conocida también compartida en la colectividad científica. Método es un término de personalidad como más genérica que técnica, pero de manera más concreta que modelo. Método es el conjunto de operaciones y procedimientos que ayudan a continuar un orden lógico de una manera ordenada, por lo que deben seguirse interiormente de un sumario preestablecido para llegar a lograr un fin o efecto deseado.

Las etapas o pasos apropiados orientan los procedimientos o acciones establecidos para generar aprendizajes significativos, en lo actual no debemos dejar de lado que los métodos no son camisas de fuerza en la que el maestro se sienta esclavizado, por lo que son recursos y a la vez también son medios de mayor ayuda para el docente y para el estudiante en la enseñanza aprendizaje, por tanto tampoco son fines en sí, el educador también tiene la libertad de crear otras actividades que ayuden a alcanzar óptimos aprendizajes, los medios de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente con el fin de que por el juego ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, para que el método sea tal, debe poseer sentido como un todo, es decir se tiene que diferenciar la utilización de un método y cuando utiliza otro, el docente.

### **2.3.1.1. Clasificación de los métodos**

Es preciso elegir los métodos de aprendizaje para ajustarlas a las características de las y los educandos, como temas que se vayan a tratar, el nivel de desarrollo operativo de los estudiantes, un buen escenario de trabajo, el entorno donde nos encontremos, las condiciones socioeconómicas también culturales, diferencias individuales e intereses de la sociedad.

### **2.3.1.2. Tipos de métodos**

Los tipos de métodos que se utiliza para el aprendizaje de matemáticas son diferentes por lo que presentamos los siguientes:

- **Método de solución de problemas**

Este método consiste en seleccionar y presentar un problema, para que el alumno lo analice e identifique sus partes, las relaciones y las resuelva.

- **Método heurístico**

La heurística es el arte de inventar, descubrir, cuando más se consiga ejercitar en el alumno la actividad de crear y descubrir, que es la esencia del método heurístico, mayor rendimiento educativo se habrá obtenido. Para que la enseñanza de la matemática rinda los frutos educativos que su estructura le permita, es necesario utilizar un camino heurístico que consiste en colocar al estudiante en pequeño en la actitud de investigador que procura descubrir verdades mediante el esfuerzo de sus actitudes creadoras.

- **Método inductivo**

Es un método mixto en el cual la inducción se complementa en el proceso del inter aprendizaje, el método inductivo parte del estudio de un conjunto en caso particulares para luego llegar a la ley matemáticas, comprobarla y aplicarla en diversas situaciones de la vida real.

- **Método deductivo**

Este método permite que las verdades particulares contenidas en las verdades universales se vuelvan explícitas, esto es que a partir de situaciones generales se lleguen a identificar explicaciones particulares contenidas explícitamente en la situación general.

- **Método de solución de problemas**

El método de problemas propicia la sistematización y utilización del pensamiento reflexivo, este método tiene mayor aplicabilidad en los grados de la escuela primaria por cuanto el periodo de tiempo que dura la atención consciente del niño es mayor en relación directa con la madurez biológica y mental del alumno.

### **2.3.2. La lúdica**

(Rengifo, 2014) El término Lúdico se refiere a todo aquello propio o que esté relativo al juego, como es la diversión, la derivada o término Lúdica deriva del latín Ludus en la que es concerniente o relativo al juego, la lúdica es una habilidad que beneficia el aprendizaje con el total acuerdo del educando y el educador.

La lúdica es una dimensión del perfeccionamiento humano tan significativo como la cognitiva, la social y la comunicativa, además se precisa que la lúdica se relaciona a la necesidad que tiene todo individuo de concebir emociones placenteras relacionadas a la incertidumbre, al entretenimiento, la admiración o la contemplación gozosa, en la lúdica se recoge como una dimensión del proceso de cada ser humano, siendo esta, parte constitutiva del individuo y componente decisivo para engrandecer o empobrecer dicho desarrollo.

El aprendizaje de matemáticas obliga a implantar nuevos métodos formativos y nuevos conocimientos educativos que faciliten al niño y a la niña aprender, en las primeras etapas de su vida en forma lúdica y significativa, cada día el alumnado resuelve una incógnita, juegos con nuevos materiales de geometría, construcciones, representación de figuras, rompecabezas, ferias y certámenes donde se potencie la matemáticas lúdica, realizar diversas adivinanzas matemáticas en la que el estudiante pueda desarrollar con mayor facilidad los problemas, por otra parte podríamos implementar diferentes juegos de estrategia en la que ayuden al estudiante.

#### **2.3.2.1. Actividad lúdica**

Sobre la actividad lúdica, indican (Groenwald & Padron, 2007) que las actividades lúdicas son un factor de manera apropiada para llegar al estudiante de manera más factible con el conocimiento frecuente en la totalidad de cada uno de los programas o metodologías existentes en todo el campo educativo.

Para su mejor desarrollo y sus bondades surgen claramente descritas cuando se hace mención al proceso de enseñanza, aprendizaje, valoración de cualquier área o asignatura descrita, toda actividad lúdica crea un ambiente favorable y activo para la evaluación de situaciones o resolución de problemas, llegar a optar roles y adaptarse de las disposiciones resueltas durante la acción de jugar y a la vez poniendo en juego lo propio aprendido que se mezcla con todo lo colectivo y las recomendaciones en repetitiva actividad que aporta cada uno de quienes juegan en el proceso .

Es un gran espacio de encuentro y satisfacción de lo cual es potencial recrear en conjunto, todo juego como actividad que aplica o se extiende a partir de estándares de conducta adquiridos, como cualquiera de las capacidades congénitas con las que se viene al mundo o adquiridos ante la sociedad que nos rodea, en lo que admitirá de esta manera ir adaptándose a lo bueno y a lo malo de la existencia, de esta manera el perfeccionamiento de los contenidos matemáticos de resolución de problemas, es la manera más factible en resolver cada problema matemático.

A la vez considerando que resolver no representa simplemente ejecutar un proceso de manera o modo mecánico para el logro de llegar a una solución del problema matemático, en el camino hacia una clara consulta el educando cada día participa activamente, ya sea ejecutando enlaces con conocimientos previamente adquiridos o como también arriesgando nuevas propuestas planteadas, como decir, creando ingreso libre a la creatividad por medio del juego.

(Perales & Soto, 2014) Se asume que un programa de diversas acciones lúdicas es un modo de ejercicio que cada individuo debe experimentar como también es de expresión de qué manera lo entiendes o asimilas y de vivencia de experiencias recopiladas diariamente en la vida que son altamente significativas y que toman tanto como un punto de partida a el juego, logrando de esta manera el desarrollo intelectual, personal y profesional de cada uno de los niños y niñas, los juegos son técnicas participativos y comunicativos.

El juego, es entrar en un universo en el que si el individuo se equivoca no hay gran cosa que lamentar porque definitivamente es sólo un juego. Aunque desde el principio nada de esto se sabe, el juego resulta interesante porque todos y cada uno parecen de mejor humor, cuando están realizando cualquier actividad que involucra al juego.

Lo que permite al niño o niña a ingresar en contacto con los rigores de la vida de una manera más relajada y tranquilizadora. Desde los primeros años las y los niños asimilarán a reproducir los gestos afectivos de los adultos y de varios niños de su alrededor en donde pronto sabrán mostrarse de acuerdo en sí mismos que hay dos enfoques o actitudes psicológicas, la lúdica se muestra continuamente de forma sorpresiva abierta, lo que le hace de manera más atractiva.

### **2.3.3. Método lúdico**

El método lúdico es el conjunto de varias destrezas diseñadas para llegar a crear un ambiente de armonía en los educandos que están inmersos en el ámbito del proceso de aprendizaje. De la misma manera este método busca que los estudiantes se adapten a los temas impartidos por los educandos utilizando el juego. El método lúdico no significa simplemente jugar por recreación, al contrario, despliega actividades muy profundas, con la aplicación de este método podemos encaminar constructivamente la congénita inclinación del niño y la niña hacia el ejercicio del juego, quien a la vez aparte de que disfruta de esta actividad se recrea y aprende. (Wikipedia, 2015).

#### **2.3.3.1 Ventajas del método lúdico**

(Ocaña & Hechavarría, 2013) Las grandiosas ventajas que facilitan los métodos lúdicos están proporcionadas por los elementos básicos que rigen el orden y la aplicación de los juegos didácticos profesionales para la enseñanza y aprendizaje en la matemática como en cualquier otra asignatura.

Todo juego didáctico ayuda u orienta al perfeccionamiento de las capacidades de cada uno de los estudiantes en la toma de decisiones, el avance de la capacidad de observaciones en períodos transitorios de tiempo y en contextos cambiantes a los efectos de impulsar los hábitos y habilidades competitivas para una evaluación de la información técnica como también la toma de decisiones sociales.



### **2.3.3.2 Importancia del método lúdico en la escuela**

(Rico, 2014) en la historia de la educación española contemporánea, el todo hecho de prevalecer la importancia del método lúdico como un soporte de toda enseñanza ha sido una constante en sí para los formadores de estudiantes, los métodos más adecuados y competitivos en donde se logra con mayor rapidez el aprendizaje para la educación primaria es el movimiento, el juego y el trabajo como primeras acciones y naturales expresiones de la actividad del individuo, son elementos de que es necesidad apropiarse para disciplinar, estimular y colaborar esta propia diligencia.

Lo importante del “Método Lúdico” y al aplicarlo en la asignatura de matemáticas radica por lo que permite desplegar en los estudiantes ciertas características como: la personalidad, la alineación académica en distintas áreas, destrezas sociales y sensorias motrices, desarrollar cognitivo en el o la estudiante.

En ellos deben fundarse los ordenamientos de todo método racional de educación, la competencia por esta actividad y la necesidad de considerarla en un método formativo es indudable, declarando con toda exactitud la importancia que atribuimos al juego como una herramienta de educación que atender a la excelencia del juego, por lo que aunque parezca de poca importancia para la tarea instructiva es un mayor y gran método de enseñanza aprendizaje, donde se esconde tras de sí los compendios de todo un buen método educativo para con los niños y niñas de educación primaria.

#### **2.3.3.4 El juego como herramienta didáctica**

(García & Llull, 2009) A lo largo de los períodos de Educación Infantil y Primaria, el juego surge como una herramienta didáctica natural para la maduración del individuo en todas las dimensiones; es decir, los niños y las niñas aprenden de mejor manera jugando; en el régimen educativo vigente se contempla para diferentes etapas la necesidad de dotar de carácter lúdico, por lo que cualquier actividad que se ejecute con los estudiantes, relacionándola siempre con las diversas áreas del currículo, por eso es primordial para todos los competitivos de la educación conocer en profundidad la calidad e importancia del juego, sus características y las posibilidades psicopedagógicas del modelo lúdico.

El juego como herramienta didáctica en la enseñanza es un medio natural de aprendizaje del individuo en que los docentes deben de aplicar, en los niños y niñas crean una zona de desarrollo próximo en la cual se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual, en su creatividad lúdica espontanea con diferentes niños y niñas se demuestra que todo niño se encuentra seguro de sí mismo y dispuesto para crear y experimentar, se sitúa en el límite máximo de sus capacidades, llega a afirmar su autocontrol y obtiene metas que asimilan con facilidad porque están de acuerdo con sus posibilidades reales y gratificación personal. La importancia de los juegos es muy esencial y determina el resto de las características, el juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva en la que constituye una formidable plataforma para la creatividad.

#### **2.3.4. Aprendizaje**

(Reyes & Arrieta, 2014) El aprendizaje humano radica de total manera en adquirir, procesar, comprender también de esta manera aplicar una gran información en la que siempre nos haya sido enseñada, por ende, es decir, que a medida que aprendemos nos vamos adaptando a todas las exigencias que dichos argumentos demandan, el aprendizaje requiere también un nuevo cambio firme en la conducta de cada individuo.

El aprendizaje es todo un proceso significativo para lograr de esta forma toda una mayor asimilación, captación e interiorización de investigación duradera en habilidades, conductas, conocimientos y actitudes que ayudan al individuo para un progreso de mejora en la vida cotidiana, podemos también llegar a emitir juicios de valor y por ende ser analítico en este proceso de aprendizaje. El diagnóstico en la actualidad relativa a una de las preocupaciones fundamentales de quienes están abocados al proceso de aprendizaje en la asignatura.

Se centra en el juego como una estrategia educativa ya que ésta es la actividad más completa que el niño realiza en la infancia, debido a que abarca todas las áreas de su desarrollo y según estudios realizados, tiene gran injerencia en las áreas cognitivo-lingüística, psicomotriz y socio-afectiva, pues la vida del niño se desarrolla en torno a las actividades lúdicas, también el aprendizaje es todo un proceso para alcanzar conocimientos de la misma manera mediante el estudio o la experiencia.

#### **2.3.4.1 Tipos de aprendizaje**

El ser humano adquiere múltiples aprendizajes; en los tipos o clasificación de aprendizaje desde la perspectiva de (Velásquez & Farias, 2010) según Ausubel en la matemática tenemos:

- **El aprendizaje significativo.-** En total comprende la ventaja de actuales conocimientos con significados y a la inversa. Continuando el juego de las palabras, en la incorporación de distintos conocimientos en el escolar, fortalece este proceso educativo en el aprendizaje, su total esencia reside en que las varias opiniones enunciadas simbólicamente se puedan relacionar de un modo no arbitrario y fundamental con lo que él y la educando ya conoce.

Admite que se declara una actitud de aprendizaje, como una gran habilidad para relacionarla fundamentalmente y no injustamente el nuevo material de ayuda al docente en el aprendizaje de los estudiantes con su estructura cognoscitiva, el contenido o resultado de lo que se aprende día a día es potencialmente revelador para cada individuo, es decir; que es de manera relacionable con su estructura de conocimiento sobre todo en una base no ilegal, ni memorística.

- **El aprendizaje por recepción.-** Es todo mecanismo humanitario en el que por perfección se utiliza para llegar a adquirir y acumular la extensa cantidad de ideas e información para lograr un aprendizaje significativo, representado por cualquier campo de comprensión en el ámbito educativo.

Es necesario investigar cuáles o cuantos aspectos de la estructura cognoscitiva son de aspecto más adecuados al nuevo material potencialmente significativo en el aprendizaje. De la misma manera demanda de cierto valor de mediación con las ideas existentes en dicha estructura, de lo cual esto no es más que aprender las similitudes y las desigualdades, solucionar las contradicciones reales o aparentes entre los conceptos y proposiciones nuevos, la reformulación del actual material de aprendizaje como en términos de antecedentes intelectuales y el vocabulario propio.

- **El aprendizaje cooperativo.-** Por parte de (González, Torres, & González, 2012) tomado desde el punto de vista Vigotsky (en Díaz Barriaga, 1998) crea referencia a toda interacción social a modo primordial en el proceso de aprendizaje, el trabajo cooperativo o la interacción recíproca entre pares ayudan a que el educando logre el alcance y la importancia del aprendizaje. El trabajo cooperativo es fundamentalmente una manera técnica de llegar a organizar la ejecución de trabajos en pequeños equipos con los estudiantes, se trata de una nueva proposición metodológica para utilizar en el aula de clase.

Esta nueva forma de trabajar en esta asignatura donde conlleva a que no recaiga en los docentes el proceso aprendizaje todo el compromiso sino que en el grupo de los estudiantes formados. Es una nueva acción para ocuparse de la diversidad, ya que actualmente la organización de la clase en conjunto accede a dedicar una mayor y mejor atención a varios ritmos, niveles y estilos de aprendizaje.

Todos y cada uno de los miembros de cada equipo tiene o logra llevar responsabilidades como aprender lo enseñado como también contribuir para que aprendan sus compañeros, se aprende de forma más concreta cuando se realizan interacciones y donde las ayudas mutuas entre compañeros se realizan de manera continua.

(Vela & Catalán, 2014) El aprendizaje cooperativo como estrategia metodológica en la enseñanza, permite a los educadores destacar la importancia de la interacción que se establece entre el escolar y los contenidos o materiales directos del aprendizaje, también al plantear numerosas habilidades cognitivas para orientar dicha interacción y hacer que el estudiante cree sus propios conocimientos, las y los estudiantes en toda su escolaridad deben de aprender entre varias cosas dichas habilidades sociales propias referente al trabajo en equipo como algo cada vez más necesario ante una sociedad.

#### **2.3.4.2. Estrategias de aprendizaje**

Están constituidos por métodos técnicos y en total procedimientos que se utilizan en la alineación y la realización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Debe mostrarse de acuerdo que no se trata de actividades sueltas, más bien de una serie de ejercicios didácticos que se vinculan y admiten alcanzar un explícito aprendizaje, es indicar que son un grupo de ejercicios que integran para originar en la y el estudiante la vivencia de experiencias de aprendizaje, es también un proceso de carácter activo, porque demanda del análisis cognoscitivo.

Centrado en el aprendizaje las estrategias deben centralizarse en procedimientos activos individuales, grupales y también personalizados, en lo que contribuye a desarrollar la capacidad de pensamiento como también lograr la actitud de cooperación y por qué no decir de solidaridad, entre estudiantes, docentes, de tal manera a la comunidad educativa, que se involucra en la enseñanza aprendizaje.

#### **2.3.4.3. Proceso de aprendizaje**

Al considerar a la educación matemática como una ciencia encaminada al diseño de métodos estratégicos optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de matemáticas. Ya que el proceso de aprendizaje es una actividad individual de todo ser humano que se desarrolla en un contexto social y cultural, y de mucha importancia en el estudiante en su proceso de formación estudiantil.

También es todo resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), que penetran en el desarrollo del pensamiento de los estudiantes; y por ende, se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales como mejor (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. El término aprender no solamente consiste en retener o memorizar información, sino que también es necesario otras operaciones cognitivas que involucran: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. (Godino, 2011).

(Cattaneo, Lagreca, González, & Inés, 2012) “El proceso de aprendizaje del alumno debe basarse en su propia actividad creadora, en sus descubrimientos personales, en sus motivaciones intrínsecas, debiendo ser la función del profesor el de orientar, guiar, animar, pero no la fuente fundamental de información”. El proceso de aprendizaje de cada estudiante en lo general debe de tener la más grande aceptación en el ámbito de enseñanza, por parte de los educadores debe de darse la mejor intuición en el aula como guías formadores de una sociedad con mayor representación en el ámbito social, todo estudiante debe de crear en si su propia actitud por el descubrimiento día a día que afronta a su alrededor, de esta manera el ser humano creador de sus habilidades y destrezas podrá ser frente a todo obstáculo de manera más adecuada y como investigador.

### **2.3.5. Definición de matemáticas**

(Cantoral, 2014) La Matemáticas, es un punto social de acción y de dominio donde coinciden numerosos órdenes de relaciones, visiones y paradigmas que coexisten y dialogan, este hecho fue creando indudablemente la necesidad de contar con marcos teóricos determinados, organizaciones profesionales, revistas técnicas, esquemas de profesionalización y de posgrado en donde hicieron surgir a una comunidad, lo importante que tiene la definición matemática ha sido manifestado por cuantiosos investigadores en los últimos años en una total revisión sobre inclinación matemática, con específica referencia a los factores relacionados con una representación en que los expertos en matemática tanto aprendices como peritos interaccionan mentalmente con la estructura matemática.



### **2.3.5.1 Características de matemáticas**

(Socas, 2012) Las características más sobresalientes de esta asignatura como es la matemáticas pueden ser abordadas, en la actualidad, comenzando en dos grandes enfoques que han especializado la naturaleza del conocimiento matemático durante variadas épocas, como son la prescriptiva o normativa, ésta descende de una enfoque absolutista de la matemática; la descriptiva o naturalista, esta segunda de una enfoque relativista, en donde analizan el conocimiento matemático a partir de la experiencia matemática y sus aspectos sociales.

Se pueden diferenciar que la primera concibe la racionalidad de matemáticas como una pertenencia de los sistemas formales, y la segunda que la concibe como una propiedad de la sociedad humana, que parte el espacio desde una lógica externamente de los ámbitos del método formal y sostenida en la acción de los matemáticos, matemática es un método conceptual evidentemente constituido.

Por lo que esta ordenación razón de los conceptos, de los teoremas y de propiedades, explican un mayor número de problemas e impedimentos en el aprendizaje. La Matemáticas es una acción que permite lograr la resolución de dificultad socialmente compartida, en este proceso e inconvenientes que pueden poseer relación con el mundo social o natural o en total llegar a ser problemas internos. La Matemáticas también es una expresión simbólica en que lleva característica donde constituye un sistema de signos propios en la que se expresan los objetos matemáticos, los problemas y los procedimientos contradictorios.

### **2.3.5.2 Importancia de matemáticas en la escuela**

(Osorio & Crocci, 2012) La enseñanza de matemáticas, desde tiempos antiguos se le considera como una materia necesaria para la preparación de los estudiantes, fundamentalmente para que puedan aportar al desarrollo del pensamiento. La importancia de este conocimiento matemático y quehacer disciplinar de la identidad y cada beneficio que trae a la región en elemento científico, todo radica a que permite la toma decisiones en el proceso de mediación de los métodos educativos, con referencia a nuestra situación cultural y social.

Con relación al estudio e interpretación de los teoremas vinculados con la problemática de formarse y situar en juego un saber matemático, para de esta manera lograr una equidad en la adquisición de este conocimiento en los diversos planos de toda una sociedad.

El Ministerio de Educación del Ecuador, desde el punto de vista de la educación de matemáticas en la escuela llega a proponer de esta manera fortalecer mediante exposiciones y aplicaciones, el razonamiento para toda resolución de dificultades matemáticas que desarrollan de lo más simple a lo más complicado.

Todo este sumario se acompaña con el desarrollo de la destreza de representar descriptivamente y la habilidad de comunicar los descubrimientos de manera sencilla, clara y eficiente, aplicando en el nuevo currículo educativo ciertos

principios de la pedagogía crítica que plantea una mejor visión del educando como un todo, considerando que cada niño posee un ligado de potencialidades.

### **2.3.5.3 Matemáticas en la educación general básica**

(Educación, 2013) El Ministerio de Educación del Ecuador ha puesto a disposición de los educadores varias documentaciones para la respectiva actualización y fortalecimiento en la malla curricular en lo que comprende a la educación general básica.

En la que se procura familiarizar a los educadores con la modernización y modificación que se le hizo al currículo de educación básica, con el fin de darle relación, continuidad y de esta manera hacerlo aplicable al salón de clases, compromete orientar a los docentes de qué modo planificar y a la vez de qué manera evaluar a base de la actualización curricular; en donde se adaptarán cursos que conlleven una duración de 20 horas, por lo que la misión será garantizar el acceso y calidad en las tres áreas de la educación como inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del espacio nacional como objeto de estudio.

Mediante la formación integral como también holística e inclusiva de niños y niñas, jóvenes y adultos, de esta misma manera tomando en cuenta la plurinacionalidad, la interculturalidad, los idiomas ancestrales y género, a partir de una dirección de derechos y deberes en donde llegue a fortalecer el perfeccionamiento social, económico y cultural.

De este modo su visión será garantizar una mejor educación y centralizada en el individuo con calidad, participativa, crítica, democrática, calidez, integral, holística, inclusiva e interactiva, con equidad de género, asentado en el conocimiento ancestral, con identidad, plurinacionalidad y aptitud cultural.

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (AFCEGB) del año 2010 es el resultado de una evaluación del año 2007 sobre dicho currículo de 1996, en la asignatura de la matemática que se centra en el desarrollo en un argumento mejor definido a través de resoluciones de problemas matemáticos enfocados con la vida diaria. En base a un considerado conocimiento de conceptos y un mejor o más adecuado perfeccionamiento de procesos, de este mismo modo el aprendizaje obtiene un sentido conocedor y funcional para cada uno de los educandos.

#### **2.3.5.4 Por qué la enseñanza de la matemáticas es tarea difícil**

(Guzmán, 2007) La matemáticas es toda una diligencia contemporánea en la que ha sido manejada para varias áreas de trabajo como una herramienta de transformación, por lo que conlleva a un término en acercamiento a una vida más enérgicamente humana y como camino de aproximación a un encuentro del conocimiento con el aprendizaje explicativo, de total manera que también sirve como un manual que proyecta hacia el desplazamiento.

Al manipular diferentes objetos por medio de la sicomotricidad, la aplicación de la educación en enseñanza aprendizaje tiene que efectuarse hacia lo más esencial de los educandos, podemos decir hacia lo más profundo de su conocimiento intelectual de las niñas y de los niños con una excelencia hacia una comunidad educativa en desarrollo.

Uno de los objetivos es que a medida del lapso de los años se vayan formalizando y actualizando estas herramientas intelectuales de forma inmediata, al hablar de matemáticas es un texto muy amplio y complejo en los cuales debe de implementarse una guía o manual de manera factible como apoyo para el docente y para el entendimiento de la asignatura por los estudiantes, la educación en la matemática como cualquier sistema complejo representa una fuerte firmeza al cambio, por lo cual no precisamente es mala, pues es una ardua tarea que compromete tanto a docentes como estudiantes y a la comunidad educativa.

#### **2.3.5.5. La enseñanza de matemáticas desde la perspectiva constructivista**

(Mieles & Montero, 2012) Esta enseñanza matemáticas desde la perspectiva, el constructivismo anexa o pretende explicar de mejor manera la enseñanza aprendizaje, por lo que todo ser humano está apto de construir por sí mismo diferentes o muchos conocimientos desde los recursos de la enseñanza y aprendizaje, como puede ser también de la práctica que diario se da en su entorno educativo como una actividad de adquirir muchos conocimientos.

## **2.4 IDEAS A DEFENDER**

Si se aplica el método lúdico como actividad de apoyo en la asignatura de matemáticas se estaría logrando con mayor y eficaz desempeño en el estudiante a que se sienta motivado a aprender.

De la misma manera se tomaría el método lúdico como un proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas con mayor factibilidad para enseñar de manera lúdica al estudiante para así lograr en lo posterior tener excelentes niños y niñas que se puedan defender ante una sociedad.

## **2.5 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES**

### **2.5.1 Variable independiente**

Método Lúdico.

### **2.5.2 Variable dependiente**

Proceso de aprendizaje en Matemáticas.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO**

Este trabajo se refleja a los estudiantes del segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Franz Warzawa” recinto Cadeate, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena; en este proceso están inmersos métodos, población, técnicas, recolección de datos, por otra parte para la realización de esta investigación fueron incluidos, métodos y actividades lúdicos en la que se emplearon para la realización de la misma en la que explicarán el cómo o el porqué de la investigación, sobre el uso apropiado de los métodos lúdicos acción de este trabajo investigativo.

##### **3.1.1 Enfoque cualitativo**

Desde un enfoque cualitativo se permite describir un marco teórico en contexto socioeducativo a partir de su misma naturaleza para lograr identificar los niveles de desarrollo y de habilidades fundamentales de cada uno de los estudiantes en la asignatura de matemáticas de la población objeto de estudio, el mismo que argumenta una situación problemática definida, ésta se constituye al recolectar y analizar los datos que surgen desde la investigación sobre el método lúdico en el proceso de aprendizaje en matemáticas.

## **3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

Esta investigación tiene como modalidad una investigación de campo en la que se enfoca directo al mismo en la realidad que desafía la comunidad estudiantil.

Este propósito es muy factible, el cual es empleado en la Unidad Educativa en la que será considerable beneficio para los estudiantes, por ser los más comprometidos en la utilización de métodos lúdicos como herramientas de aprendizaje en matemáticas en el segundo grado de Educación Primaria.

### **3.2.1 Modalidad de la investigación descriptiva**

Mediante este paradigma de investigación que manipula el método de análisis se alcanza a determinar un método de estudio o una realidad concreta, en enumerar sus características y propiedades adoptadas con diferentes razones de clasificación y que interesa para establecer, agrupar los objetos comprendidos en el trabajo investigativo.

### **3.2.2 Modalidad de la investigación bibliográfica**

Para poder establecer el trabajo investigativo teórico, legal y demás condiciones conceptuales, se recurrió a diferentes contenidos de diferentes escritores que se hallan en la biblioteca de la Universidad Península de Santa Elena, también de bibliotecas particulares y de investigaciones electrónicas, en la que interesarán de soporte científico.



### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El presente proyecto está asentado dentro del modelo cualitativo, en donde se utiliza tipos de investigación de campo, descriptiva y bibliográfica, utilizando también encuestas y entrevistas.

#### **3.3.1. Investigación de campo**

Los fundamentos para este trabajo investigativo fueron adquiridos en el propio territorio donde consta el inconveniente, para ello se produjo la necesidad de concurrir al lugar de estudio como es en la Unidad Educativa “Franz Warzawa” recinto Cadeate, parroquia Manglaralto, del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, en dicho establecimiento se tomó como población a 45 estudiantes que actualmente están en el segundo grado de educación básica, como el propósito de acoger datos a modo de información directa sobre la actual problemática de aprendizaje en matemáticas.

#### **3.3.2. Investigación exploratoria**

(Abreu, 2012) La investigación exploratoria tiene como objetivo examinar o explorar un problema de investigación poco estudiado o que no ha sido analizado antes. Por esa razón, ayuda a entender fenómenos científicamente desconocidos, poco estudiados o nuevos, apoyando en la identificación de conceptos o variables potenciales, identificando relaciones posibles entre ellas, la investigación exploratoria, conocida también como formulativa, ayuda a conocer y mejorar el conocimiento sobre el fenómeno de estudio para explicar el problema a investigar.

Tiene la posibilidad de partir o no de hipótesis previas, pero al investigador aquí se le pide ser de manera flexible, es decir, no tener diferencia en el manejo de la información. La investigación exploratoria estudia a las variables o factores que podrían estar relacionados con el fenómeno en estudio y termina cuando existe una clara idea de las variables relevantes y cuando ya se tiene información suficiente sobre el tema.

### **3.3.3. Investigación documental**

(Lima & Torres, 2011) La investigación documental establece aportes explicativos de tipo inductivo y gira alrededor del estudio del cual se recogen los aspectos más sobresalientes. Una investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios. Tiene como propósito profundizar en un problema tomando como base estudios realizados y literatura sobre el tema. Se entiende por datos secundarios aquellos que son obtenidos por fuentes documentales de otros investigadores.

### **3.3.4. Investigación descriptiva**

Se fundamenta en la descripción de hechos acontecidos anticipadamente y que desde la indagación, se representa el inconveniente tal y como se muestra en la actualidad de la institución educativa investigada, de esta manera permite una visualización contextual de dicha dificultad correlacionando con el método lúdico en el proceso de aprendizaje como las variables planteadas.

### **3.3.5. Investigación bibliográfica**

Como soporte a este trabajo investigativo se asentó en las diferentes fundamentaciones; como teórico, filosófica, legal, psicológica, axiológica, entre mucha más, en las que se vio la necesidad de acudir a revisión, consultas y también a analizar argumentos de diferentes autores que se encontraron en los sitios web, en la biblioteca de Universidad Estatal Península de Santa Elena.

## **3.4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

- **Método histórico lógico**

Al realizar la aplicación del método se ejecutó con el único propósito de estudiar y analizar los antecedentes del problema en que se estableció previamente. De esta manera permite examinar detalladamente y llegar a conocer explícitamente las causas, consecuencias de la misma, al realizar este proceso investigativo se manejaron diferentes metodologías en varias opciones como la aplicación de encuestas a docentes y padres de familia, fichas de campo a estudiantes del segundo grado, entrevista a la directora del plantel y recopilación varias informaciones, que fueron de total ayuda en este propósito.

- **Método analítico sintético**

El proceso de este método fue utilizado para examinar las deducciones que se adquirieron al realizar las encuestas, la ficha de campo, la realización de entrevista a la directora y recopilación de informaciones, en la que por medio del estudio se estableció soluciones del instrumento y generalidades del proceso investigativo.

### 3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.5.1. Población

Población es el conjunto de varios elementos como objetos de estudio que responden a una definición determinada.

Dicho trabajo se ejecutó con la cantidad que se especifica a continuación: 45 estudiantes del segundo grado, 13 docentes, 1 director, 45 representantes legales del segundo grado.

#### 3.5.2. Muestra

Se le considera en éste caso, la muestra a todos sus elementos; la aplicación de encuestas a docentes y padres de familia, fichas de campo a estudiantes, realización de entrevista a la directora del paralelo.

**Cuadro N° 1.** Población y muestra

<b>Segmento poblacional</b>	<b># personas / Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>DIRECTIVO</b>	1	1
<b>DOCENTES</b>	13	13
<b>ESTUDIANTES</b>	45	45
<b>REPRESENTANTES LEGALES</b>	45	45
<b>TOTAL</b>	104	104

**Fuente:** de la investigación.

**Elaborado por:** Limón Suárez Rolando Marcial.

### 3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

#### 3.6.1. Variable independiente: método lúdico

Cuadro N°2. Variable independiente: método lúdico

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnicas e instrumentos
El método lúdico es un ligado de estrategias diseñadas para llegar a establecer un ambiente de armonía en los educandos que están inmersos en el proceso de aprendizaje.	<p>Estrategias de aprendizajes.</p> <p>Interés en aprender matemáticas.</p> <p>Manejo y producción de material concreto.</p>	<p>Beneficios en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Identificar los tipos de métodos.</p> <p>Capacidad en los estudiantes para descubrir nuevos conocimientos.</p>	<p>¿Qué función cumple el método lúdico en el aula de clase?</p> <p>¿Se aplican método lúdico en el proceso educativo?</p> <p>De acuerdo al método lúdico que se utiliza en el aula de clase. ¿Cuál es el más adecuado para usted?</p> <p>¿Se considera importante la aplicación del método lúdico como un beneficio educativo?</p>	<p>Encuestas a docentes.</p> <p>Entrevistas a docentes y directivos.</p> <p>Ficha de observación en el aula.</p>

**Fuente:** de la investigación.

**Elaborado por:** Limón Suárez Rolando Marcial.

### 3.6.2. Variable dependiente: Proceso de aprendizaje en matemáticas.

**Cuadro N°3.** Variable dependiente: Proceso de aprendizaje en matemáticas.

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnicas e instrumentos
El proceso de aprendizaje es una acción propia que se despliega en un argumento social y cultural, también incluye numerosas acciones que tienden a la transferencia de conocimientos y valores.	<p>Actitudes favorables de aprender.</p> <p>Desarrollo de habilidades.</p> <p>Habilidad en el aprendizaje para resolver problemas matemáticos.</p>	<p>Se destacan métodos lúdicos en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Dominar el área de la asignatura desde la iniciativa de conocer e indagar por medios lúdicos.</p>	<p>¿Cómo calificas al método lúdico en el aprendizaje?</p> <p>¿Qué tipos de actividades te gustaría realizar en el proceso de aprendizaje?</p> <p>¿Usted considera importante la elaboración de una guía de juegos y ejercicios que oriente el uso adecuado de método lúdico en matemáticas?</p>	Encuesta.

**Fuente:** de la investigación.

**Elaborado por:** Limón Suárez Rolando Marcial.

### **3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

En el proceso de ejecutar la investigación se procedió a escoger ciertas técnicas para estudiarlas y analizarlas con el fin de emplear con mayor objetividad posible en él, tal conocimiento de la realidad.

#### **La entrevista**

Es una técnica que consiste en adquirir fundamentos a través del diálogo o conversación seria, que se plantea con un fin explícito diferente del simple encanto de conversar, la entrevista se pudo realizar como una técnica empleada a la directora, la cual proporcionó una gran información en función del cuestionario previamente elaborado y a la vez revisado por expertos con el propósito de optimizar la información que se requieren con un fin determinado.

#### **Encuesta**

La encuesta es una herramienta de investigación de los hechos en las ciencias sociales, es la consulta representada de personas optadas de forma estadística y ejecutada con apoyo de un cuestionario. La realización de este instrumento fue aplicado a docentes y padres de familia de la unidad educativa “Franz Warzawa” de la Comuna Cadeate en la cual respondieron a preguntas cerradas previamente elaboradas, las mismas que consisten en el tema que se investiga y con sus afirmadas respuestas ayudaron a conocer consecuencias de dicho problema, para inmediatamente ser analizadas y transformar los concernientes cuadros y gráficos estadísticos.

### **Ficha de observación**

La observación es un proceso activo que posee un sentido y un fin adecuado. De este mismo modo la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, para tomar información y registrarla para su pronto estudio, la observación es un componente fundamental de todo un sumario investigativo; en la que en ella se apoya el investigador para alcanzar un gran número de fundamentos. Esta ficha fue realizada de manera directa en clase a los estudiantes del segundo grado con la finalidad de llegar a descubrir su gran potencial e interés hacia la asignatura de matemáticas.

### **Instrumentos**

#### **Cámara fotográfica**

Este dispositivo tecnológico como es, la cámara fotográfica que mantiene como objetivo una ocupación primordial el capturar imágenes quietas de personas; paisajes; etc., la misma que sirvió como una herramienta básica para capturar las diferentes imágenes de las que me servirá como evidencias de las acciones que realice en la institución educativa a manera de un investigador.

#### **Formulario para entrevista**

Se desarrolla un juego de preguntas generales y específicas, material que fue de soporte para obtener una asimilación tanto de padres de familias como de docentes, en cuanto están inmersos en las actividades de conocimiento sobre el método lúdico, en la enseñanza de sus estudiantes.



### **Formulario para encuesta**

La encuesta es una habilidad de exploración que consiste en una determinada interrogante verbal o escrita donde se la efectúa a las personas con el fin de conseguir una establecida información necesaria muy útil para una investigación, dichos materiales formulados por varias preguntas de gran apoyo para recolectar mucha información e involucrar de manera más severa como investigador al tema propuesto.

### **Ficha de observación**

Una ficha de observación es una herramienta de recolección de datos referente a un objeto específico, elaborado con preguntas concretas para observar el comportamiento del individuo con la finalidad de obtener un valor total de cuantos se involucran en el tema de aprendizaje de la matemática.

### **3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Este instrumento elaborado de acuerdo a las variables a investigar, se aplicó a varias personas dando cumplimiento con el registro, tabulación y recopilación de las encuestas, entrevistas y fichas realizadas; durante este estudio se pudo aplicar técnicas a través de una página sistemática estructurada para calcular la información de la misma manera que se le establecieron las frecuencias de contestaciones ya que por medio de ellas se logró graficar mediante formatos detallados, visualizar las deducciones de acuerdo a las proporciones que se consiguieron de sus concernientes preguntas.

**Cuadro N°4.** Plan de recolección de información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Para qué?	Para conocer y alcanzar los objetivos propuesto esta investigación.
2. ¿De qué personas u objetos?	Directora, docentes, padres de familia, estudiantes.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Rolando Limón Suárez.
5. ¿Cuándo?	Periodo lectivo 2015-2016
6. ¿Lugar de recolección de la información?	Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa" del Recinto Cadeate, Parroquia Manglaralto.
7. ¿Cuántas veces?	Una.
8. ¿Qué técnica de recolección?	Encuesta a docentes y padres de familias, entrevista a la directora, ficha de campo a los estudiantes.
9. ¿Con qué?	Cuestionario para encuesta, entrevista, ficha de campo.
10. ¿En qué situación?	Situación favorable porque obtuve la colaboración de la directora, padres de familias, estudiantes y docentes.

**Elaborado por:** Rolando Limón Suárez.

### **3.9. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Para este adelanto en la determinación del método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en matemáticas para niños y niñas de segundo grado, se realizó la encuesta a docentes y padres de familia, entrevista a la directora, ficha de campo a los estudiantes, con ocho preguntas por cada encuesta, al igual la entrevista con cinco preguntas, ficha de campo con siete ítems.

Una vez realizado el mismo se procedió a la tabulación y representación de manera gráfica.

### 3.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 3.10.1. Análisis de la encuesta realizada a los docentes del plantel

1. ¿Identifica usted, si los estudiantes del segundo grado de la institución educativa presentan habilidades y destrezas para la matemática, al momento de aplicar el método lúdico hacia el aprendizaje?

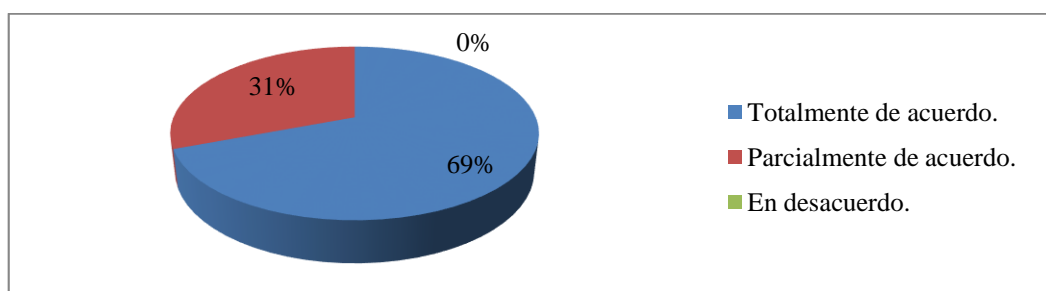
Cuadro N°5. Habilidades y destrezas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>1</b>	Totalmente de acuerdo.	9	69
	Parcialmente de acuerdo.	4	31
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

Autor: Limón Suárez Rolando Marcial

Gráfico N°1. Habilidades y destrezas



Fuente: Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

Autor: Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** el 69% de los educandos demuestran habilidades y destrezas hacia la asignatura de la matemáticas, mientras que el 31% está parcialmente de acuerdo, la aplicación de los métodos lúdicos por parte de los docentes se tiene que dar consecutivamente en cada una de las asignaturas en esencial en matemáticas.

**2. ¿Considera usted como docente que dirige la asignatura de la matemáticas, que actualmente posee las competencias del método lúdico, necesarias para promover el aprendizaje en los estudiantes?**

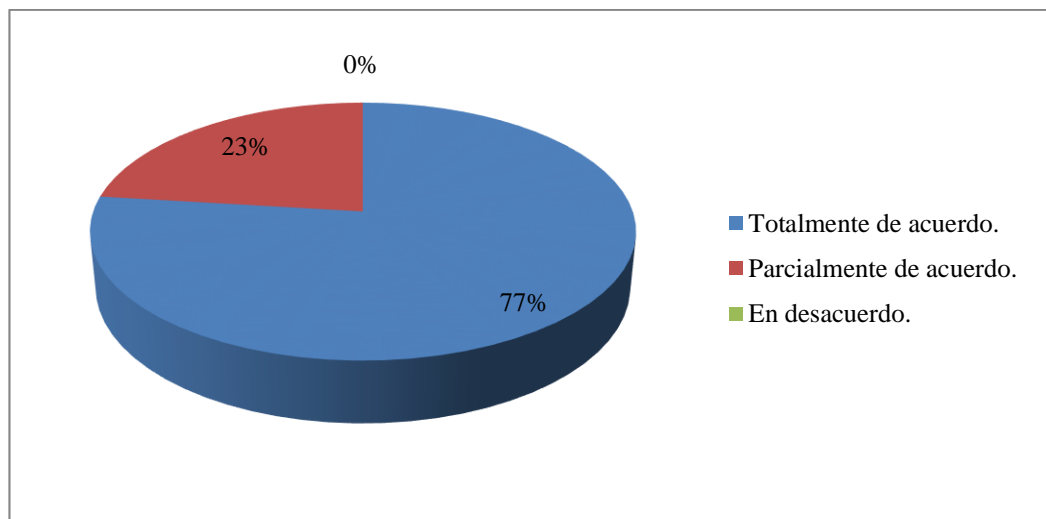
**Cuadro N°6.** Poseen las competencias del método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>2</b>	Totalmente de acuerdo.	10	77
	Parcialmente de acuerdo.	3	23
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N° 2.** Poseen las competencias del método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** el análisis de este ítem, demuestran que el 77% de docentes están totalmente de acuerdo y el 23% están parcialmente de acuerdo en poseer las competencias del método lúdico, por lo que debería de ser una aplicación al 100% de parte de todos los educadores de los futuros profesionales.

**3. ¿Con que frecuencia por semana, aplica usted el método lúdico en pro de mejorar el aprendizaje de los educandos en el área de matemáticas?**

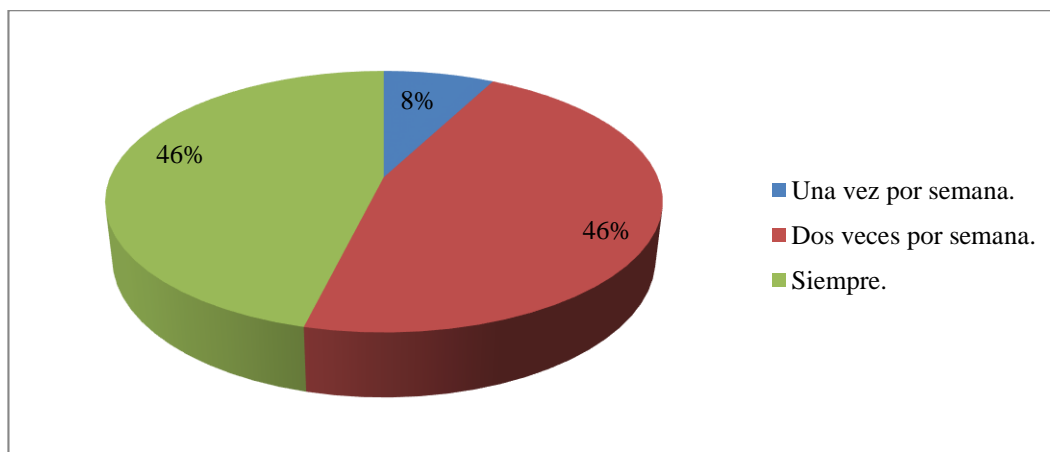
**Cuadro N°7.** Aplicaciones del método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>3</b>	Una vez por semana.	1	8
	Dos veces por semana.	6	46
	Siempre.	6	46
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°3.** Aplicación del método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** en el porcentaje de este ítem, el 46% de los docentes siempre lo emplean, el 46% dedican dos veces por semana, mientras que el 8% solo una vez por semana, aplican diferentes métodos lúdicos en pro de mejorar el aprendizaje en la asignatura, de la misma manera sería conveniente implementar varias metodologías como proceso de enseñanza e implementar diario en la enseñanza.

**4. ¿De las siguientes opciones, cuál cree usted que mejor se adapte al objetivo del método lúdico para el aprendizaje de matemáticas?**

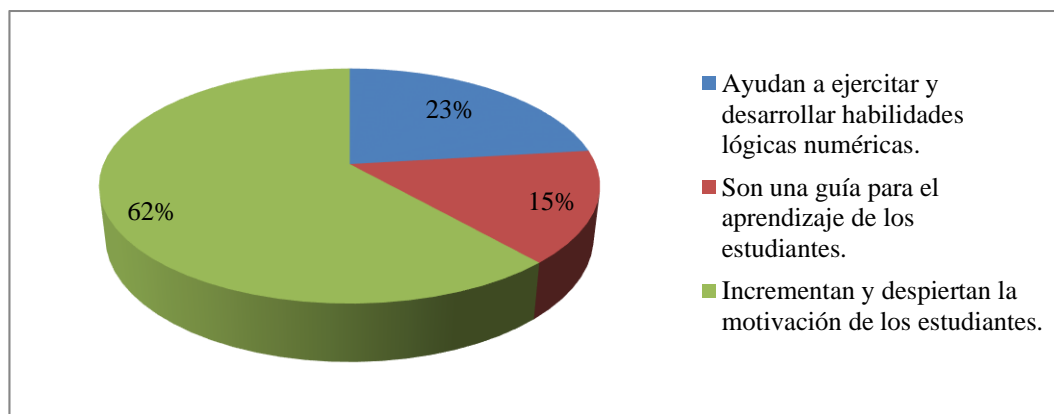
**Cuadro N°8.** Opciones de adaptación al objetivo del método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>4</b>	Ayudan a ejercitar y desarrollar habilidades lógicas numéricas.	3	23
	Son una guía para el aprendizaje de los estudiantes.	2	15
	Incrementan y despiertan la motivación de los estudiantes.	8	62
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°4.** Opciones de adaptación al objetivo del método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** el análisis de esta pregunta demuestra que el 62% incrementan y despiertan la motivación de los estudiantes, el 15% dicen que es una guía para el aprendizaje de los estudiantes y el 23% ayudan a ejercitar y desarrollar habilidades lógicas numéricas, básicamente el método lúdico es una acción donde permite el aprendizaje del estudiante.

**5. ¿Es importante el método lúdico como potenciador del aprendizaje de matemáticas?**

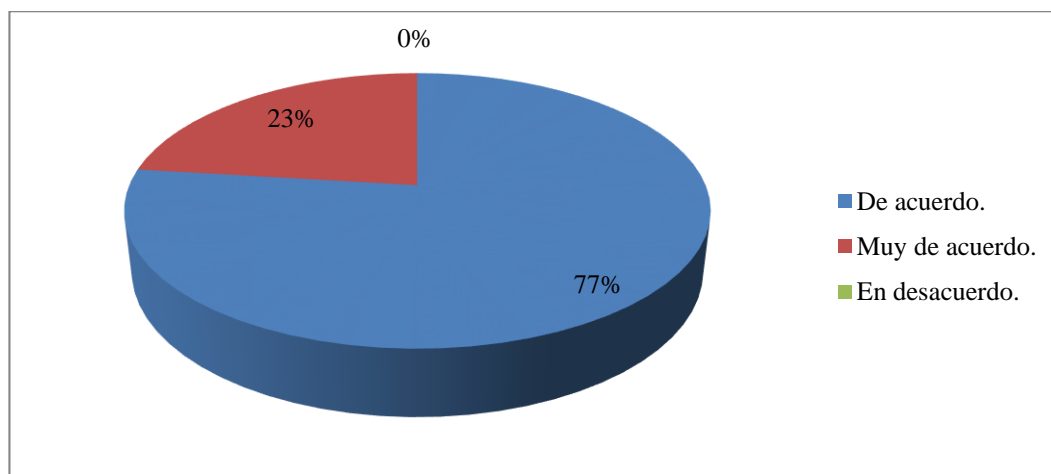
**Cuadro N°9.** Importancia del método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>5</b>	De acuerdo.	10	77
	Muy de acuerdo.	3	23
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°5.** Importancia del método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** en esta aplicación de la importancia del método lúdico como potenciador del aprendizaje, el 77% de los docentes están de acuerdo mientras que el 23% están muy de acuerdo, en total se debería de trabajar de forma activa aplicando día a día el método lúdico tomándole con mucha importancia en la aplicación diferentes actividades para el mejor aprendizaje.



**6. ¿Los educadores deberían de concienciar en sus educandos el valor que tiene el aprender la matemáticas de una manera lúdica?**

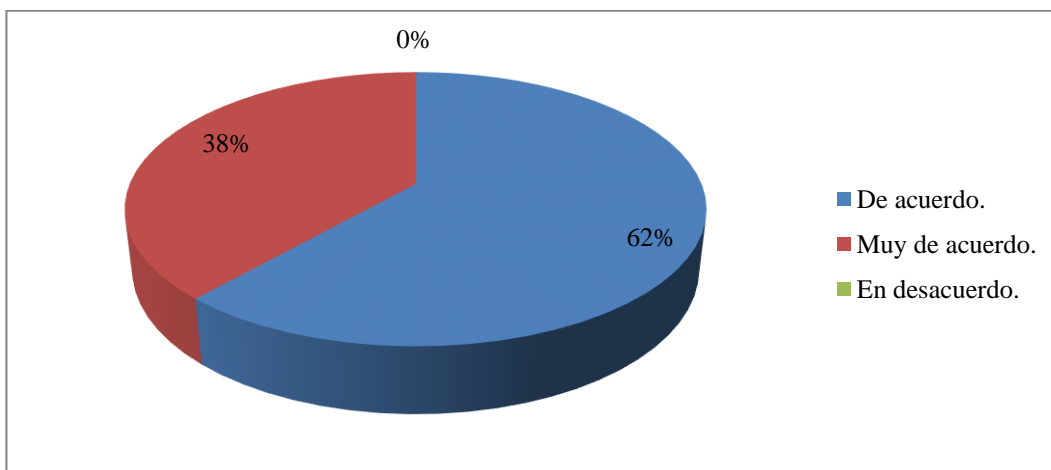
**Cuadro N°10.** Importancia del aprendizaje de Matemática

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>6</b>	De acuerdo.	8	62
	Muy de acuerdo.	5	38
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°6.** Importancia del aprendizaje de Matemática



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** al realizar esta pregunta nos damos cuenta que el 62% de los educadores están de acuerdo en concienciar en sus educandos el valor de aprender la matemática, mientras que el 38% dicen estar muy de acuerdo, se debe de concienciar de una u otra manera ya que esto depende mucho de influir en la confianza y el interés de cada estudiante por el aprendizaje.

**7. ¿Le gustaría que la institución educativa promueva espacios de formación, capacitación y aplicación del método lúdico que favorezcan el aprendizaje en el área de matemáticas y de esa manera potenciar sus competencias como docente?**

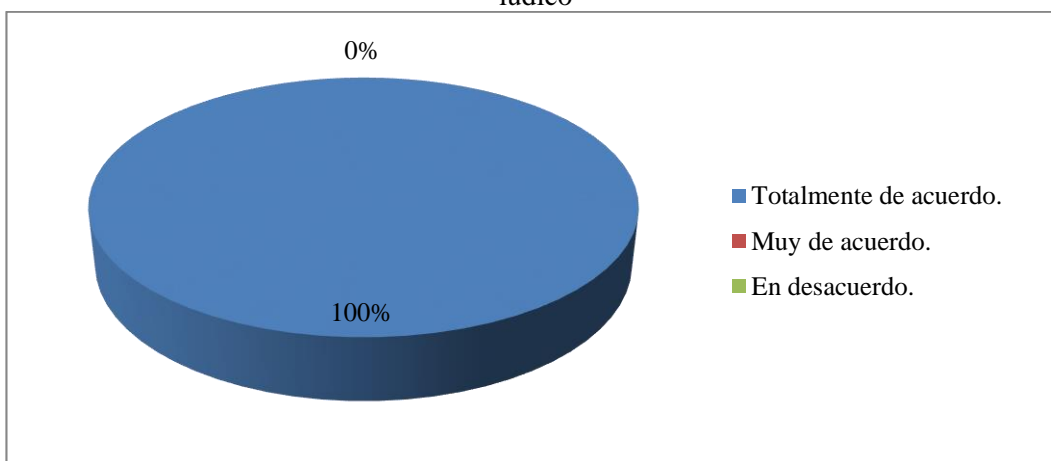
**Cuadro N°11.** Promover espacios de formación, capacitación y aplicación del método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>7</b>	Totalmente de acuerdo.	13	100
	Muy de acuerdo.	0	0
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°7.** Promover espacios de formación, capacitación y aplicación del método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** en esta pregunta realizada a docentes nos demuestran que el 100% están totalmente de acuerdo que la institución promueva espacios de información y aplicación del método lúdico.

**8. ¿Piensa usted que con la utilización del método lúdico, los estudiantes tendrían un mejor desempeño en el aprendizaje escolar?**

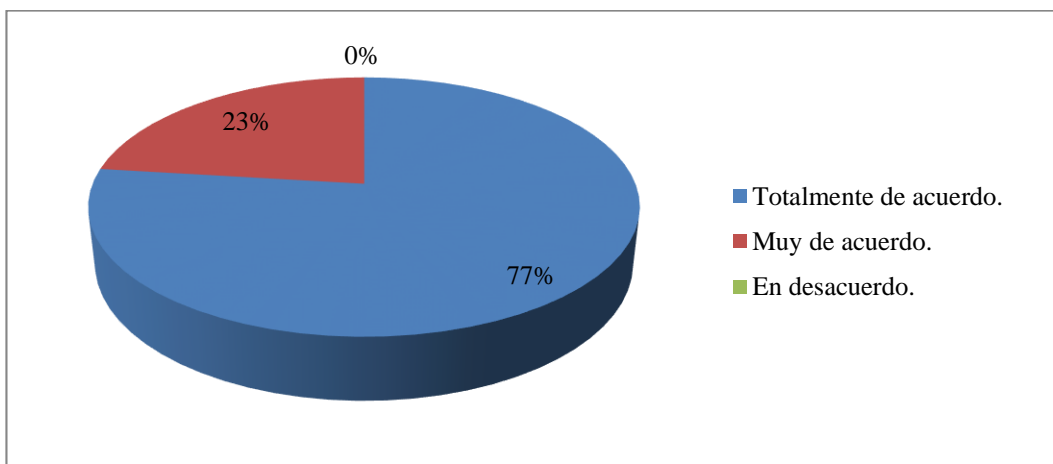
**Cuadro N°12.** Utilizaciones del método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>8</b>	Totalmente de acuerdo.	10	77
	Muy de acuerdo.	3	23
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°8.** Utilización del método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** de la aplicación de esta pregunta a docentes, están totalmente de acuerdo el 77% en la utilización del método lúdico como mejor aprendizaje escolar y a la vez también el 23% están muy de acuerdo, por lo que es una metodología en el aprendizaje de los estudiantes y desenvolvimiento en cada uno de quienes lo integran.

### 3.10.2. Análisis de la encuesta realizada a los padres de familia

#### 1 ¿Identifica que es método lúdico y de qué manera puede influir en el aprendizaje de matemáticas para sus hijos?

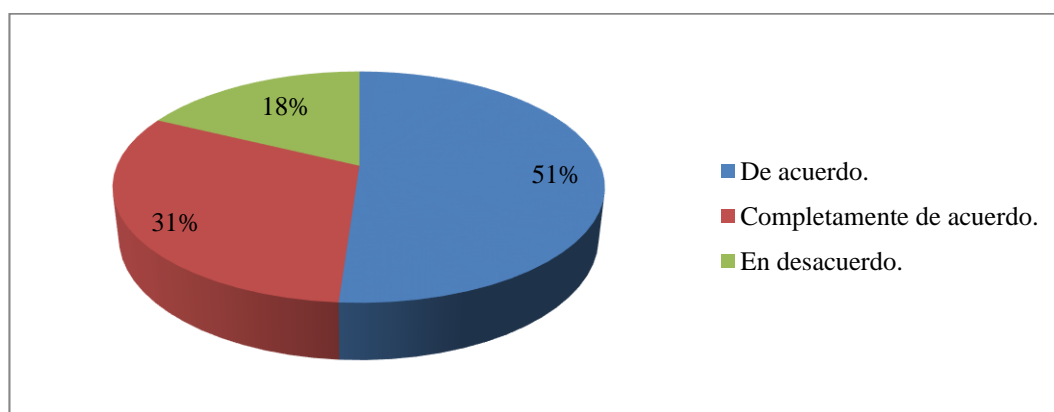
Cuadro N°13. ¿Qué es método lúdico?

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	De acuerdo.	23	51
	Completamente de acuerdo.	14	31
	En desacuerdo.	8	18
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

Autor: Limón Suárez Rolando Marcial

Gráfico N°9. ¿Qué es método lúdico?



Fuente: Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

Autor: Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** en la identificación del método lúdico por parte de los padres el 51% conoce en mayoría, el 31% poco es su conocimiento de acuerdo al método lúdico y el 18% en desacuerdo, se tendría que dar a conocer a los padres de familia al 100% el concepto de métodos y su importancia al aplicarlo en los estudiantes.

2. **¿Identifica si los docentes aplican en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemáticas el método lúdico; entendiendo éstas como una herramienta didáctica del trabajo docente?**

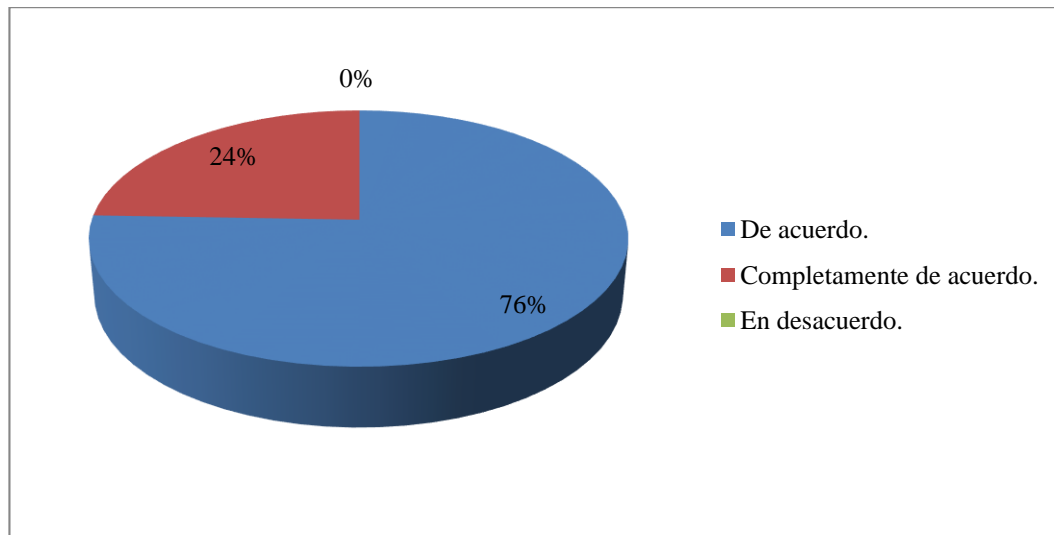
**Cuadro N°14.** Aplicación del método lúdico en la enseñanza

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>2</b>	De acuerdo.	34	76
	Completamente de acuerdo.	11	24
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°10.** Aplicación del método lúdico en la enseñanza



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** en lo actual los padres de familia indican el 76% de acuerdo y el 24% completamente de acuerdo en identificar la aplicación del método lúdico de enseñanza aprendizaje de matemáticas.

3. **¿Considera significativo mejorar el aprendizaje de sus hijos en la asignatura de matemáticas mediante el uso correcto de diferentes acciones del método lúdico, por parte de los docentes de la institución?**

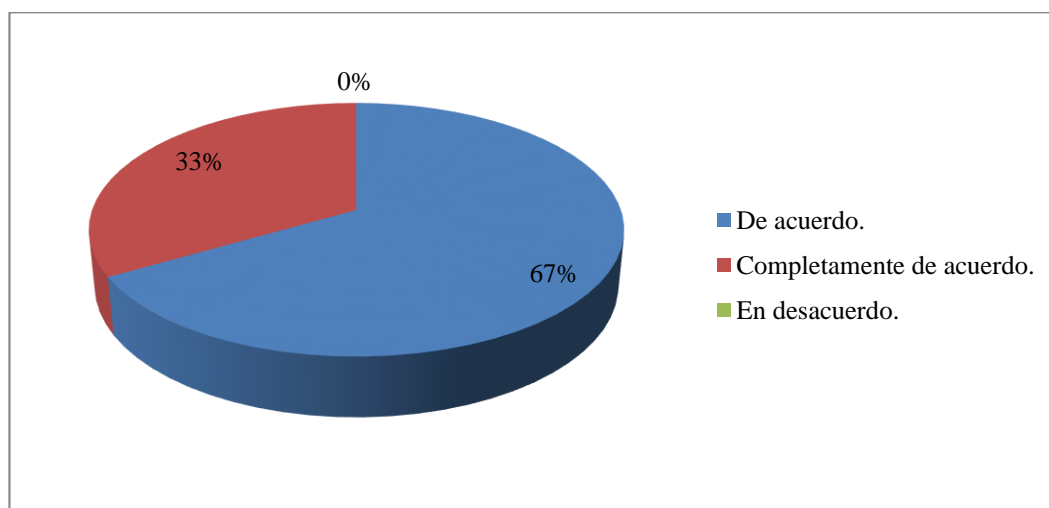
**Cuadro N°15.** El aprendizaje mediante la aplicación del método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>3</b>	De acuerdo.	30	67
	Completamente de acuerdo.	15	33
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°11.** El aprendizaje mediante la aplicación del método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** en este ítems el 67% están de acuerdo y el 33% están completamente de acuerdo, los padres consideran que la aplicación del método lúdico es muy importante por lo que de esta manera desarrollarían mejor sus potencialidades.

**4. ¿Usted, considera si los docentes poseen las capacidades y actualizaciones pertinentes para aplicar diferentes acciones del método lúdico que beneficien el aprendizaje en el área de matemáticas?**

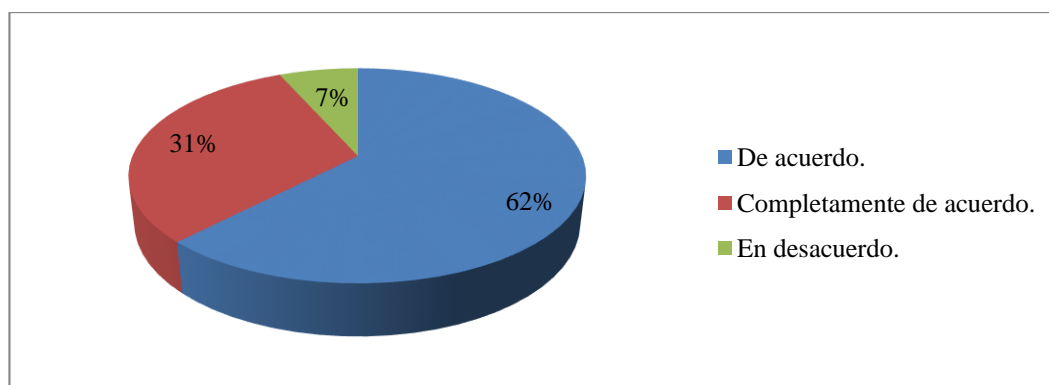
**Cuadro N°16.** Docentes poseen capacidades para aplicar el método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>4</b>	De acuerdo.	28	62
	Completamente de acuerdo.	14	31
	En desacuerdo.	3	7
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°12.** Docentes poseen capacidades para aplicar el método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** el 62% de los padres están de acuerdo, el 31% completamente de acuerdo y el 7% en desacuerdo, al considerar que los docentes poseen las capacidades para aplicar diferentes acciones del método lúdico por lo que deberían dar a conocer las metodologías que realizan para el proceso de enseñanza.

5. ¿Al presentarse una propuesta que ayude con diferentes opciones metodológicas para la adecuada enseñanza en el área de matemáticas desde el método lúdico; usted apoyaría las decisiones institucionales desde sus capacidades?

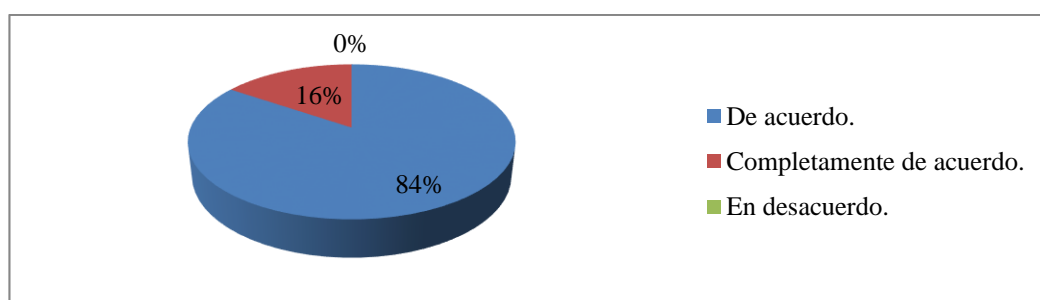
**Cuadro N°17.** Apoyo a la institución en la aplicación de método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>5</b>	De acuerdo.	38	84
	Completamente de acuerdo.	7	16
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°13.** Apoyo a la institución en la aplicación de método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** al preguntar a los padres de familias, que en caso de presentarse una propuesta con opciones metodológicas para la adecuada enseñanza apoyarían las decisiones institucionales el 84% están de acuerdo y el 16% completamente de acuerdo, es muy útil implementar varios métodos ya que se beneficiaran los educandos y educadores.



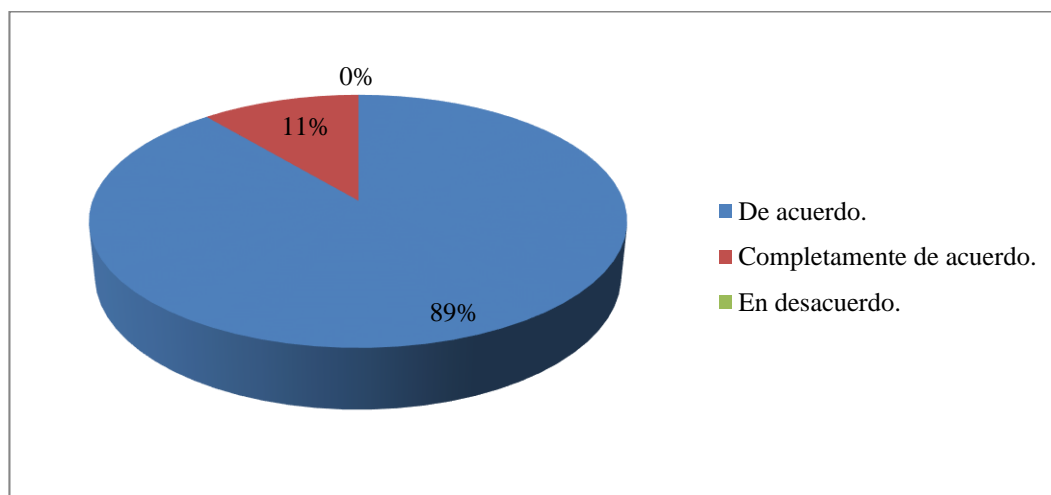
6. ¿Le gustaría que el establecimiento educativo cree espacios de formación, preparación y aplicación de método lúdico que favorezcan el aprendizaje en la asignatura de matemáticas?

**Cuadro N°18.** Espacios de formación y aplicación de método lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
<b>6</b>	De acuerdo.	40	89
	Completamente de acuerdo.	5	11
	En desacuerdo.	0	0
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa  
**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Gráfico N°14.** Espacios de formación y aplicación de método lúdico



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa  
**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

**Análisis:** los padres respondieron el 89% de acuerdo y el 11% completamente de acuerdo que si le gustaría que la unidad educativa origine espacios de formación y aplicación de método lúdico, por lo que sería conveniente implementar mejor estrategias como métodos lúdicos.

### 3.10.3. Análisis de la ficha de campo aplicada en los estudiantes

1) Siempre.      2) Algunas Veces.      3) Nunca.

**Cuadro N°19.** Análisis de la ficha de campo aplicada en los estudiantes del Segundo Grado.

N°	Preguntas	1	2	3	Total
1	¿Te gusta la asignatura de matemáticas?	35	5	5	45
2	¿En la clase de matemáticas el docente motiva con diferentes actividades para resolver problemas?	10	30	5	45
3	¿Para sumar o restar utilizas material concreto como por ejemplo, ábaco, semillas, tapillas, palillos etc.?	12	24	09	45
4	¿Tu profesor(a) te enseña de forma divertida los ejercicios de suma y resta en la clase de matemáticas?	22	23	0	45
5	¿Te gusta aprender de forma dinámica los números?	40	3	2	45
6	¿Te gusta participar en clase?	19	15	11	45
7	¿En tu casa te ayudan tus padres con tus tareas de matemáticas?	26	14	5	45

De acuerdo a este análisis de la ficha de campo en los estudiantes del segundo grado de la escuela Franz Warzawa, es necesario realizar una guía de actividades de métodos lúdicos para la enseñanza de matemáticas que sirva tanto para el docente como para los estudiantes de modo que se vea el interés de forma comprometida en la enseñanza aprendizaje en dicha asignatura.

#### **3.10.4. Análisis de la entrevista realizada a la directora del plantel**

**1 ¿Conoce usted, si los docentes de la institución educativa desarrollan habilidades y destrezas utilizando método lúdico en los estudiantes para fomentar y dirigir a mejorar el aprendizaje en la asignatura de matemáticas?**

**R/.** La directora de la institución manifiesta que los docentes si desarrollan habilidades y destrezas de tal manera que es observado en cada una de las planificaciones diarias presentadas por los docentes por lo cual afirma que lo observa en cada clase con los educandos.

**2 ¿Piensa usted que los docentes que dirigen la asignatura de matemáticas para el segundo grado, actualmente conocen sobre el método lúdico para llegar a los estudiantes?**

**R/** Todos los docentes están capacitados y llevan en si muchos conocimientos de método lúdico, de manera que es factible y es utilizado en nuestro establecimiento, como mejor actividad para el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, basado en cada una de las asignaturas, se destacan métodos lúdicos en el proceso de aprendizaje para dominar el área de la asignatura desde la decisión de conocer e indagar por medios del método lúdico.

**3 ¿Piensa que si ofrecen elementos y desarrollan habilidades para potenciar los método lúdico en el área de matemáticas en los estudiantes, éstos podrían interrelacionarse de mejor manera en población académica?**

**R/** Es indiscutible que si ayudan a esta interrelación, podría ser de mayor efectividad para el desarrollo de cada uno de nuestros educandos en el proceso de mejoramiento en sus aprendizajes y de manera afirmativa podría tener mayor incorporación con una comunidad de apoyo en educación para de esta manera lograr un aprendizaje significativo.

**4 ¿En la institución educativa se realizan alternativas en la planificación académica para promover la aplicación del método lúdico en la enseñanza de matemáticas?**

**R/** Por su puesto, es una gran parte de la pedagogía ya que es mejor adaptación como nueva forma o método para que los estudiantes puedan incentivarse de cada participación en clase, para lograr su mejor desempeño en la aplicación de querer aprender la matemática de manera divertida.

**5 ¿Cuál sería su compromiso en la aplicación del método lúdico como aporte al aprendizaje en la asignatura de matemáticas?**

**R/** De manera más activa, involucrarme de una u otra manera en cada uno de sus procesos como docentes en el ámbito educativo, a la vez ser veedor de que se cumplan todos estos métodos propuesto para mejorar en el desarrollo de cada uno de nuestros educandos y lograr a obtener una comunidad educativa con éxito.

### **3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **3.11.1 Conclusiones**

Después de obtener un análisis de resultados puede llegarse a concluir que en la Unidad Educativa “Franz Warzawa” se debe impulsar actividades relacionadas con el método lúdico para de esta manera llegar a mejorar en los educandos la capacidad de razonar o llegar a tener iniciativas en las que puedan crear nuevas ideas. Los estudiantes en total mayoría no retienen con facilidad el conocimiento en la asignatura de matemáticas también sin duda se puede afirmar que dicho inconveniente radica por el uso invariable de recursos tradicionales de los maestros, por lo que crea problemas en el aprendizaje.

Todos los educadores y educandos coinciden que todo juego o método lúdico como destreza didáctica beneficia de manera eficaz en el proceso enseñanza-aprendizaje de matemáticas, pero la realidad es diferente con la enseñanza en aquellos estudiantes, por lo que los maestros aun utilizan diversos mecanismos tradicionalistas y rutinarios de la manera de impartir el conocimiento, como lo es la misma pizarra.

El docente no hace uso de los juegos como técnica didáctica, existiendo ésta actividad muy importante para la enseñanza-aprendizaje, muy particularmente en diferentes asignatura, como podemos decir de la matemática.

### **3.11.2 Recomendaciones**

Al realizar el trabajo se llegó a las siguientes recomendaciones.

Es preciso que los maestros investiguen estrategias apropiadas que puedan ayudar a lograr un aprendizaje eficaz y divertido de la matemática, por lo que sería de mejor manera, hacerlo mediante en toda aplicación del método lúdico y en que el juego como mayor herramienta de aprendizaje innovadora, proporciona la comprensión de conocimientos y procesos matemáticos.

Todos los docentes deben considerar también el trabajo grupal aplicando el juego en el aula, por lo que éste produce una relación entre los docentes y estudiantes, en cada búsqueda de una gran enseñanza significativa, en la que envuelva afianzar: cada uno de los conocimientos, actitudes y habilidades; existiendo aquí una base esencial como es el método lúdico, en el cual beneficia a descubrir, hechos y datos; con mejor posibilidad de que cada uno de los escolares puedan obtener sus adecuadas conclusiones.

Cada maestro debe consensuar que todo material didáctico tiene mayor importancia en la formación, especialmente en matemáticas, por lo que ciertos aspectos de esta rama resultan abstractos, con su dominio lúdico apuntalan al perfeccionamiento del pensamiento, es decir, mejora la comprensión de sí mismo y de quienes les rodean; renunciando a el pasado en el aprendizaje memorístico y proporcionando paso a un nuevo modo de aprendizaje a través del juego, visión y tacto.

## CAPÍTULO IV

### LA PROPUESTA

#### 4.1. DATOS INFORMATIVOS

**Cuadro N°20.** Datos informativos de la propuesta

<b>TÍTULO:</b>	Guía de actividades de aplicación del método lúdico para el aprendizaje de la Matemáticas
<b>INSTITUCIÓN EJECUTORA:</b>	Escuela De Educación Básica "Franz Warzawa"
<b>BENEFICIARIOS:</b>	Niños y niñas del segundo grado.
<b>UBICACIÓN:</b>	Recinto Cadeate, Parroquia Manglaralto.
<b>TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN:</b>	Periodo lectivo 2015 – 2016.
<b>EQUIPO RESPONSABLE:</b>	Estudiante: Limón Suárez Rolando. Tutor: MSc... Edwar Salazar Arango.
<b>CANTÓN:</b>	Santa Elena.
<b>PROVINCIA:</b>	Santa Elena.
<b>RÉGIMEN:</b>	Costa
<b>JORNADA:</b>	Matutina.

**Fuente:** Escuela De Educación Básica "Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

## **4.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Por la investigación realizada con cada resultado de la entrevista y otros instrumentos y con el mejor propósito de ayudar al progreso integral de los estudiantes por lo que se lo considera como un total ser de la manera que constituya ciertos valores en la que le pueda permitir e interactuar apropiadamente en la sociedad, existiendo en el niño y en la niña una relación a sus posibilidades como un ser que contribuye en el proceso de desarrollo de enseñar y también aprendiendo de las persona que interactúan a su alrededor, por lo que se ha podido evidenciar que los educandos tienen poco o casi nada de conocimiento en los métodos utilizados para la matemática, por lo que los docentes requieren una vía necesaria para llegar a efectuar varios ejercicios didácticos.

Será de mucha utilidad y de esa manera realizar un trabajo digno de los estudiantes para lograr el desarrollo educativo que se requiere con el uso adecuado del material manipulable o concreto, donde el escolar al tocar o jugar con piezas, crea de esta asignatura una ciencia experimental, desarrollando el intelecto conceptual, la comunicación, la corrección, la resolución de problemas matemáticos y también la formación de valores. En contexto la actual propuesta obtiene una valiosa misión en desarrollar el pensamiento matemático de los estudiantes con mucha alegría y mejor confianza en su futuro, para lo cual se muestra una colección de juegos y ejercicios activos, en la que es consecuencia de una investigación permanente de clarificar los conceptos y aspectos matemáticos de lo natural, cultural y social.



### **4.3. JUSTIFICACIÓN**

El propósito central de la educación es formar estudiantes con mayor factibilidad en desarrollo en el ámbito de la matemáticas para que de esta manera puedan enfrentar situaciones y problemas diarios que se presentan, en lo que favorecerá en todo momento con habilidades activas y prácticas educativas en la que ayuden a una actitud de análisis, que permita como una excelente toma de decisiones, también la solución de conflictos.

Impulsando la plática y la comunicación entre colaboradores del proceso de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo a toda experiencia es conveniente acudir a los juegos como metodología utilizada para la enseñanza aprendizaje en los estudiantes, para que de esta manera se dé una respuesta a una necesidad de las personas, donde cada estudiante llegaría a tener la oportunidad de transmitir verbalmente la utilización de los valores.

Al no llegar a emplearse actividades en el inter aprendizaje de la ciencias matemáticas se lograría justificar el diseño de esta propuesta en la preparación de una guía de actividad lúdica para la enseñanza de la matemáticas, tomando en cuenta que los educandos no forman un área lúdico en la clase, es preciso tomar conciencia de la calidad e importancia que poseen los juegos sobre todo en el inter aprendizaje de esta asignatura en la que casi siempre resultan complicada para los niños y niñas y desde este punto lograr el mayor rendimiento de aprendizaje.

#### **4.3.1. Problemática fundamental**

Esta propuesta considera la utilidad de implicar a los actores educativos, para que se fortalezca el proceso en la educación de una mejor manera y de esta misma forma poder dar condiciones favorables de gran beneficio, tanto para los educandos como para el educador y fomentar acciones para el mejor entendimiento de la misma.

La matemáticas es una actividad o asignatura de mayor responsabilidad que envuelve el respeto de este nuevo enfoque para suplantar y también examinar la planificación de las estrategias que se han venido realizando hasta el momento como son las tradicionales.

De esta manera también las creencias que han llegado a influir sobre ellas de uno u otro modo, por lo concerniente se apoya en un ligado de teorías y procedimientos activos, para lograr y llegar a alcanzar una mayor visión compleja e implicada en la realidad, de la enseñanza aprendizaje en la matemática.

#### **4.4. OBJETIVOS**

##### **4.4.1. Objetivo general**

Implementar una guía de actividades de aplicación del método lúdico para el aprendizaje de la Matemáticas en los niños y niñas de Segundo Grado de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa" recinto Cadeate, parroquia Manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de santa Elena, en el periodo lectivo 2015-2016.

#### **4.4.2. Objetivos específicos**

- ✓ Incitar en los educadores actitudes para desarrollar las destrezas de los y las estudiantes en la educación de la matemáticas.
  
- ✓ Motivar a los docentes para la aplicación en el aula de juegos y estrategias lúdicas en la asignatura de la matemáticas.
  
- ✓ Desarrollar diferentes modos de enseñanza dinámica, a través de los juegos matemáticos para fomentar valores humanitarios de orden, comunicación, trabajo en equipo, perseverancia e investigación.

### **4.5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **4.5.1 Concepto de guía**

(Campoverde & Ávila, 2012) Una guía es muy secuencial en el proceso de enseñanza aprendizaje por que orienta o conduce algo hacia un determinado objetivo planteado, por lo que puede ser usado en diferente temperamento como en variados argumentos. Se debe de saber que una guía de matemáticas instruye al docente como al estudiante de manera lúdica para así reforzar los contenidos de asignatura, beneficiando a los educandos en el desarrollo y asimismo en sus habilidades cerebrales, ayuda además a mejorar el entendimiento de los conceptos matemáticos a aprender, en total ámbito permite además de la exploración e interacción social, desarrollar las potencialidades personales, tanto motrices, como cognitivas, también sociales y afectivas.

#### **4.5.2 Guía de actividades**

(Castiblanco, 2012) La guía de actividades no es más que un recurso adicional de alineación como una estrategia didáctica planteada para enseñar a los educandos los conceptos relacionados con las soluciones, con el único objetivo de expresar a las necesidades y de tal manera consentir mayor actitud, también se puede definir como un ilustrativo preparado para el desarrollo en el aula por el cual se manifiestan detalladamente las diversas actividades que deben de ejecutarse.

Para el logro de tal objetivo de aprendizaje propuesto, de esta forma se plantean procedimientos a seguir, diversas estrategias metodológicas, herramientas y técnicas para que el educando impulse positivamente ideología autónoma, también estudio independiente por lo que le sería de total afecto en el estudiante para su desarrollo cognitivo.

En la guía de actividades se puede acceder a consultar en la formalidad del proceso de aprendizaje, donde se define como un material en el cual el estudiante podría llegar a crear una afirmación general con correspondencia a la estructura y operaciones de evaluación que se llegan a brindar en todo el explícito campo del saber, una guía didáctica sujeta la guía de actividades establecidas que brinda un proceso académico. Por ende la guía no es más que una táctica para orientar la planificación y ejecución del compromiso académico en torno al procedimiento de los bloques conceptuales.

### **4.5.3 Importancia de la guía de actividades**

(Hernández & Blanco, 2014) La guía de actividades es muy importante ya que sirve para alinear dicho proceso de enseñanza aprendizaje de toda unidad temática, por lo que establecen un instrumento pedagógico que se ha venido utilizando de forma tradicional en diferentes profesiones, esencialmente en todos quienes ejercen el ámbito educativo del cual no se pueden excluir.

De los procesos de aprendizaje el objetivo a buscar es el perfeccionamiento de la actividad y las actividades a formalizarse en las lecciones planteadas y el proceso de la enseñanza específico, esta guía actividades o guía didáctica es un instrumento realizado por el docente con el único fin de orientar al estudiantado de qué manera desarrollar dicha tarea determinada, centralmente de los aspectos que definen la guía está el presentar toda la información especificada acerca de la trabajo a realizar. La guía didáctica tiene una gran importancia ya que nos direcciona con las pautas y directrices para de esta manera llegar a lograr el desarrollo de las variadas acciones y para poder efectuar todo el trabajo planteado.

### **4.5.4 Característica de una guía de actividades**

(Suárez, 2012) Toda guía al realizarlas para un proceso de enseñanza aprendizaje son una gran herramienta tanto para el docente como para el educando por lo que se utiliza en el desarrollo de sus capacidades de manera significativa en cada uno de los estudiante, de esta manera nos indica que es un método donde actúa en la perfección de cada individuo, de tal forma que apoyan al estudiante.

Muestran un camino o direccionan al individuo, orientan de mejor manera, dirigen, defienden, ejercitan.

Por lo que deben de facilitar al educador la implementación de la práctica de enseñanza diaria.

De la misma forma debe de dar un resultado a las necesidades y posibilidades que induzcan a la formación de los estudiantes.

Es de representación flexible.

En lo actual sirve para la evaluación de la trayectoria o acción pedagógica.

#### **4.5.5 ¿Cómo se aplica una guía en el aprendizaje?**

(Planeta, 2015) La aplicación de esta metodología se la puede realizar de la siguiente manera:

- Se escoge el tema para aplicarlo de acuerdo a la realidad de los educandos en donde les origine un interés por aprender y logre el desarrollo de los objetivos cognitivos.
- Formar los equipos o grupos de diferentes cantidades pueden ser de tres o de cuatro integrantes.

- Definir el beneficio que deben llegar a desarrollar o reto terminado por los estudiantes en función a las competencias a desarrollar.
- Realizar una planificación o plan de trabajo en la que explique las diferentes labores previas.
- Investigar o dar independencia a cada uno de los educandos para que obtengan mayor comprensión y a la vez puedan realizar sus trabajos llenándose de mayor conocimiento.
- Análisis y la síntesis, situar en común la información coleccionada, en la que puedan intercambiar ideas, llegar a debatir entre ellos y buscar la mejor opción que responda a la pregunta.
- Elaboración del producto; demostración de los estudiantes donde puedan aplicar una respuesta como producto de lo aprendido.
- Presentación del producto; realizar la debida interpretación de lo aprendido a sus compañeros.
- Repuesta colectiva a la pregunta inicial; al terminar con las expresiones de los grupos, de la misma manera tocaría como docente lucrarse e invitarles a reflexionar sobre esta experiencia.

- Evaluación y autoevaluación; evaluar los trabajos realizados por los estudiantes, se la puede realizar mediante la rúbrica en donde ellos también pueden evaluarse ya que de este modo verán las fallas y errores cometidos.

#### **4.5.6 Como enseñar matemáticas**

(Colens, 2013) Para lograr en tener el mayor interés de los educandos en la matemáticas se debe de realizar una didáctica apropiada desde los primeros años de escolaridad, lograr cambiar una realidad es un reto muy extenso pero no imposible, de la forma activa y dando hincapié a la educación de manera lúdica se podrá llegar a un logro factible, a sus inicios el niño debe de descubrir y construir la naturaleza de los números, mas no escribirlos y tampoco sumarlos.

Sino que lo conveniente es relacionarlo entre objetos y conjuntos, en donde se podrá dar cuenta cual es mayor o que puede hacer para que lleguen a ser iguales, de esta manera el niño podrá razonar de forma más rápido, la enseñanza de la asignatura de matemática parte del uso del material concreto en el que acceden a que los estudiantes experimenten el conocimiento desde la motivación de sus sentidos, de esta manera logra interiorizar los conceptos que se les va enseñar.

Desde el manejo de los objetos de su entorno, los niños y las niñas requieren obtener su aprendizaje de experiencias concretas. A partir de estas experiencias en donde también intervienen la observación, el análisis, luego la conceptualización, llegando a una generalización, cada acción de trabajo ejercitado lleva a reconocer



lo importante y factible que tiene la enseñanza de la matemática en los años de educación primaria de forma lúdica, como utilizando las herramientas y objetos concretos para los estudiantes, ya que por medio de estas metodologías se podrá lograr un aprendizaje revelador en la matemáticas.

#### **4.5.7 Método lúdico para matemáticas en el segundo grado**

(Quinchanegua, 2011) El método es la mezcla de juegos aplicados para cada tema a enseñar en el proceso de aprendizaje con los estudiantes ya sea dentro o fuera del aula, como es muy coherente la utilización de material comprensible y el soporte de un tutor como es el docente que en este proceso se convierte en el guía para poder establecer el pensamiento matemático y de esta manera poder llegar a lo establecido en el proceso de trabajo en educación, de la misma manera uno de los métodos para contar o restar podría ser utilizando, fichas, pelotas, tapillas, etc.

(Lucas, 2013) La estrategia es un principio esencial que lleva a una mejor orientación en el proceso educativo y lograr a alcanzar objetivos propuestos, por cuanto también permite mostrar el cómo obtener dichos objetivos. De esta manera para llegar al estudiante de carácter productivo se debe tener muy en cuenta que el educando aprende con diferentes métodos lúdicos y hacer de si un mejor analítico al aprender la matemáticas como:

- Pueden llegar a ser, diferentes juegos donde los niños interactúen entre si y de esta manera aprendan la suma y la resta.

- Por medio de la utilización de videos con imágenes para asociar como también aprender suma y resta.
- Por medio de canciones donde los niños y niñas al oír asimilen la importante del conteo de los números naturales en la adición.
- También podrían ser los cuentos donde ellos amplíen el pensamiento lógico matemático.
- La motivación por medio de las adivinanzas donde se utilicen números naturales, tanto así para restar, sumar, contar y clasificar.
- Utilización y elaboración de dibujos que le permita al estudiante identificar colores, cantidades manipuladas en el mismo.
- Red de internet donde al estudiante le permite realizar diferentes acciones metodológicas donde aprende de carácter distinto y entretenido, por medio de páginas web.
- Enunciados de ideas escritas como verbales.

#### **4.5.8 Enseñanza aprendizaje de matemáticas en el segundo grado**

(Ministerio de Educacion, 2010) El Ecuador ha sido, según el poeta Jorge Enrique Adoum “un país irreal limitado por sí mismo, partido por una línea imaginaria” por lo que es compromiso de todos los ecuatorianos convertirla en patria real. En proceso a esta visión el Ministerio de Educación efectuó de manera positiva la actualización y el fortalecimiento del Currículo Educativo, lo cual permitirá al estudiante como también al docente a obtener mejores conocimientos en su desarrollo.

Para lograr como objetivo que las futuras generaciones aprendan de manera activa a corresponder de forma social con los otros seres humanos, también con su entorno y más que nada a realizar o cristalizar que nuestro país se convierta en el Ecuador que todos y todas soñamos.

Hoy en día se permite la entrega de textos educativos como guías didácticas de trabajo en el proceso de aprendizaje a los y las estudiantes de los diferentes años de educación, el cual le faculta la realización de las actividades de enseñanza donde le admite desarrollar sus habilidades.

También para los docentes se le faculta una guía didáctica donde presenta diversas alternativas y materiales pedagógicos que enriquecen la enseñanza en la que se obtiene un mejor aprendizaje, al hablar del Buen Vivir es compromiso de todo ciudadano a ser mejor y fortalecer sus conocimientos en todo ámbito.

#### 4.6. METODOLOGÍA DE PLAN DE ACCIÓN

**Cuadro N° 21.** Metodología de Plan de Acción

<b>Enunciados</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Medios de verificación</b>	<b>Supuestos</b>
<b>Fin.</b> Facilitar que los docentes apliquen la actividad lúdico como enseñanza del aprendizaje para los estudiantes del Segundo Grado de Educación Básica	Alcanzar más del 90% de conformidad por parte de quienes emplearán la propuesta.	Elaborar una guía con diferentes materiales que sean adecuados a cada tema.	Trabajo creativo y participativo, con el fin de mejorar la didáctica del aprendizaje a través ejercicios didácticos.
<b>Propósito.</b> Diseño y ejecución de una guía de ejercicios didácticos como enseñanza del aprendizaje.	Llegar al 90% de aplicación de los talleres planteados.	Preparación de informes de alcance acerca de los talleres creados en cada hora de clase.	Intervención y apoyo por parte de toda la comunidad formativa.
<b>Aula.</b> Espacio apropiado como es el salón de clases del segundo grado.	Ambientar de modo apropiado los espacios que se llegara a ocupar para el desarrollo.	Autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia.	Total participación de la comunidad educativa.
<b>Actividades.</b> <b>Módulo N°1</b> Mi familia <b>Módulo N°2</b> Mi vivienda <b>Módulo N°3</b> Nos comunicamos y nos transportamos. <b>Módulo N°4</b> Todos participamos. <b>Módulo N°5</b> Mi escuela <b>Módulo N°6</b> Vivimos juntos.	Cumplir con el 100% de lo propuesto en el cronograma de actividades.	Ajustar toda planificación y el salón de clase con diferentes recursos planteados apropiadamente en la guía.	La población objeto de estudio y directivos de la Unidad Educativa serán participantes en las actividades proyectadas.

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial.

#### 4.7. CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN

**Cuadro N°22.** Cronograma de plan de acción

Módulo	Sub tema	Actividades	Recursos	Act. por tiempo	Tiempo total	
Módulo N°1 Mi familia.	Conjuntos.	Dibujos en la pizarra.	Pizarra, dibujo, marcador.	1 a 2 horas	Inicio Mayo.	
	Relaciones de orden.	Cuento.	Cuento, aula, estudiantes.	1 a 2 horas		
Módulo N°2 Mi vivienda.	Suma de números naturales hasta el 10	Jugando con los números.	Números, patio, tiza.	1 a 2 horas		
	Clasificación de objetos y formas.	Reconociendo triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo. (canción)	Figuras geométricas.	1 a 2 horas		
Módulo N°3 Nos comunicamos y transportamos.	Lectura y escritura de los números ordinales.	Juego numerales ordinales	Papelógrafo, marcadores.	1 a 2 horas		Termino Julio.
	Dos decenas.	Jugando con las regletas base 10	Patio de la escuela.	1 a 2 horas		
Módulo N°4 Todos participamos.	Suma y resta de decenas.	Saltando y contando.	Canción, proyector, aula.	1 a 2 horas		
	Relaciones de orden: >mayor que, < menor que; = igual.	Juego de dados.	Dados, pizarra, marcador.	1 a 2 horas		
Módulo N°5 Mi escuela	Números naturales hasta el 49.	Contando con el ábaco.	Abaco, cuaderno, lápiz.	1 a 2 horas		
	El reloj.	Jugando y cantando (canción relojito)	Canción, reloj de pared.	1 a 2 horas		
Módulo N°6 Vivimos juntos.	Números naturales hasta el 99.	Bingo con cantidades hasta 100.	Juego de bingo, pizarra.	1 a 2 horas		
	Resta sin reagrupación hasta el 99.	El juego de la yupana.	Papelógrafo, fichas.	1 a 2 horas		

**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcia.

#### 4.7.1. Desarrollo de la propuesta

Esta propuesta diseñada plantea el desarrollo total de sus actividades, cada módulo temático pertenece a la unidad planificada de responsabilidad para efectuar la enseñanza aprendizaje, de la misma manera que se encuentra dividido en temas del módulo, subtemas y sus pertinentes actividades de acuerdo al proceso curricular. De acuerdo al proceso asignado de cada módulo esta mediado a la consideración del currículo de estado y la planificación como argumento docente. La realización de las diferentes actividades pueden llegar a ser planificadas y de la misma manera ejecutada en un proceso de una o dos semanas e internamente en este proceso se plantea una aplicación de métodos lúdicos, en las que lograría alcanzar los objetivos propuestos.

**Cuadro N° 23.** Formato de planificación micro.

<b>Modulo N°</b>	<b>Tema:</b>		
	<b>Subtema:</b>		
<b>Objetivo:</b>			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b>		
	<b>Tiempo:</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad			
Desarrollo de la actividad			
Termino de la actividad			
Evaluación de la actividad			

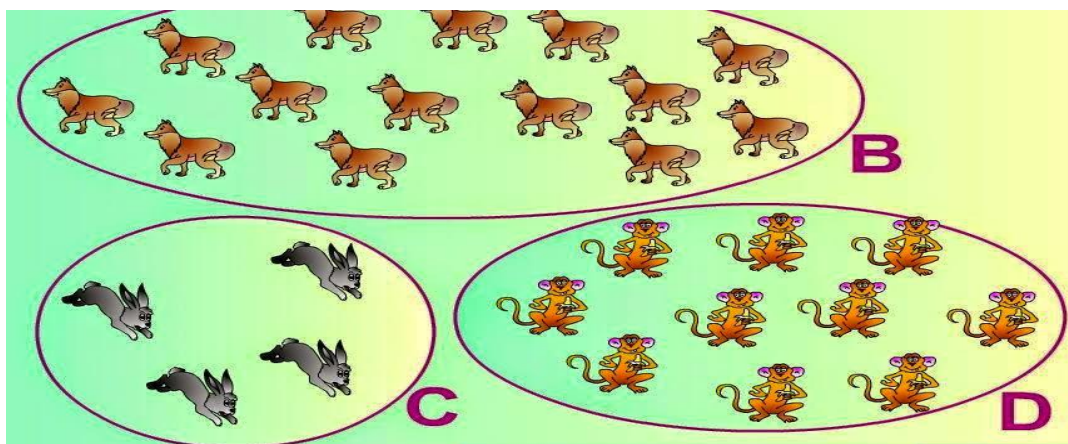
**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial.

#### 4.8. ACTIVIDADES DE PLAN DE ACCIÓN

##### Ficha de actividad N° 1

<b>Modulo N° 1</b> Mi familia.	<b>Tema:</b> Conjuntos y elementos.		
	<b>Subtema:</b> Conjuntos		
<b>Objetivo:</b> Reconocer las características comunes de los elementos de un conjunto.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Dibujar en la pizarra		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Explicar la temática de forma fácil como dibujando en la pizarra y formando conjuntos por el docente.	Pizarra, dibujo, marcador, aula de clase, libro,	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Trabajar en grupos formando conjuntos en donde pueda definir cada estudiante de cuantos elementos pueda formar dicho conjunto, de acuerdo a lo dictado por el docente.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar con el libro de matemática.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Responder preguntas realizadas por el docente de acuerdo a los conjuntos con elementos dibujados.		20 minutos



<http://www.matematicasincomplicacion.com/2014/10/los-conjuntos-lenguaje-conjuntista.html>

### Ficha de actividad N° 2

<b>Modulo N° 1</b>	<b>Tema:</b> Relaciones de orden		
Mi familia	<b>Subtema:</b> Comparemos cantidades.		
<b>Objetivo:</b> Utilizar los símbolos matemáticos para expresar el resultado de la comparación de conjuntos de hasta 9 elementos.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Cuento		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Papelógrafo de diferentes conjuntos con diferentes cantidades en cada una de ellas.	Cuento, aula, estudiantes, Papelógrafo, Dibujos, Libro de trabajo	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Realizar a los niños y niñas un cuento relacionado a conjuntos con desiguales elementos para de esa manera comparar conjuntos con mayor, menor o igual cantidades.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajo en el texto de matemática.		30 minutos
Evaluación de la actividad	A cada niño y niña dar indicación que dibuje o forme conjuntos en la pizarra.		20 minutos



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa



### Ficha de actividad N° 3

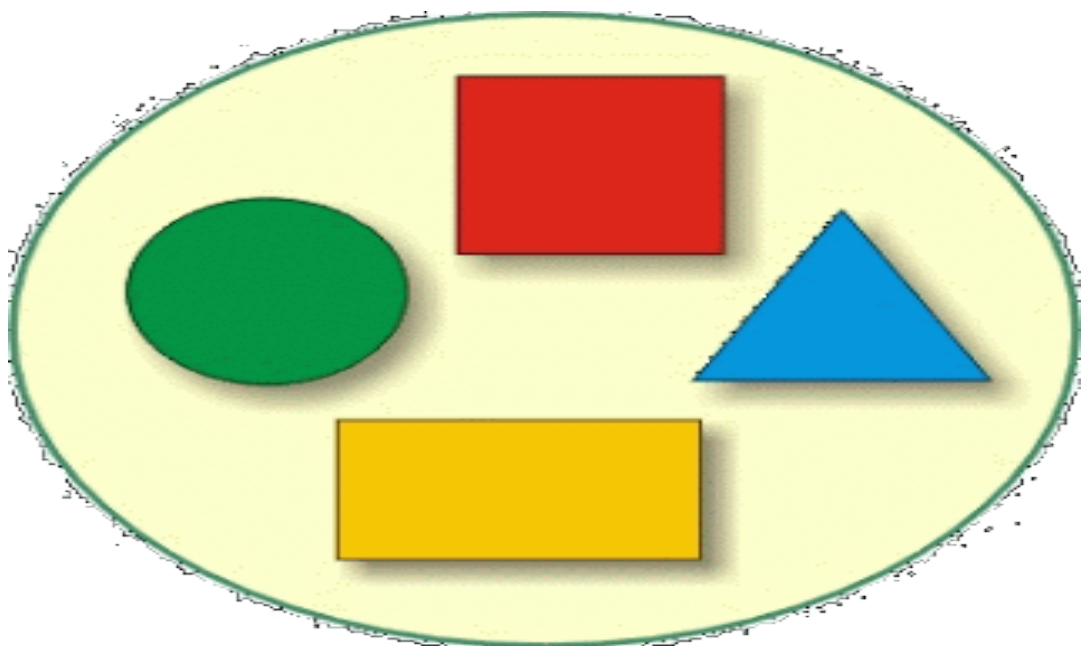
<b>Modulo N° 2</b> Mi vivienda	<b>Tema:</b> Suma y resta hasta 10.		
	<b>Subtema:</b> Suma de números naturales hasta el 10.		
<b>Objetivo:</b> Relacionar la noción de adición con juntar elementos hasta el 10.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Jugando con los números.		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas.		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Presentar una actividad por medio de un canto donde se identifique los números a estudiar.	Números, patio, Tiza, Canto, Pizarra, Laminas, Fomix, Cinta adhesiva, hojas	30 minutos
Desarrollo de la actividad	En la pizarra pegar 10 láminas de árboles, luego pedir a 10 niños que pasen al frente, a cada uno les entrego un numero realizado de fomix, explicando a la vez que tienen que pegarles los números a cada árbol.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajo con el libro de actividades.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Entregar a cada niño una hoja donde indique completar los elementos que faltan hasta obtener un grupo de 10.		20 minutos



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa

### Ficha de actividad N° 4

<b>Modulo N° 2</b> Mi vivienda.	<b>Tema:</b> Cuerpos geométricos.		
	<b>Subtema:</b> Clasificación de objetos y formas.		
<b>Objetivo:</b> Reconocer las propiedades de los objetos en cuerpos geométricos.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Reconociendo triangulo, circulo, cuadrado, rectángulo. (canción)		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas.		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Empezar de manera animada con los estudiantes, con una canción en la que indica figuras geométricas.	Aula Pizarra Formatos Libros de trabajo	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Expresar y enseñar, las formas de los cuerpos geométricos.	Figuras Marcadores	45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar en una lámina con diferentes imágenes, donde se le dé la indicación de acuerdo a lo enseñado.	Lápices de colores Figuras geométricas	30 minutos
Evaluación de la actividad	Presentar en la pizarra diferentes figuras geométricas donde los estudiantes puedan identificar los respectivos nombres.		20 minutos



<http://charlesmatematic.blogspot.com/2013/01/conjuntos-definicion-del-conjunto.html>

### Ficha de actividad N° 5

<b>Modulo N° 3</b> Nos comunicamos y nos transportamos.	<b>Tema:</b> Números ordinales.		
	<b>Subtema:</b> Lectura y escritura de los números ordinales.		
<b>Objetivo:</b> Identificar y escribir números ordinales del primero al décimo, por medios de juegos.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Juego numerales ordinales.		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Empezar una carrera con los niños, luego les enumero de acuerdo a su forma de llegada pero con números ordinales.	Papelógrafo, marcadores, Proyector, Pizarra,	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Realizar proyección de imagen que indique el juego numerales ordinales, donde cada estudiante observará y escuchará el orden de cada enumeración de forma ordinal tanto como se escribe y como se lee.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar con el libro de acuerdo a cada paso que ordene.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Pedir a los niños que escriban los nombres de cada uno de los números escritos en la pizarra.		20 minutos

1° - 2° - 3° ...

Han hecho una carrera y han llegado en este orden

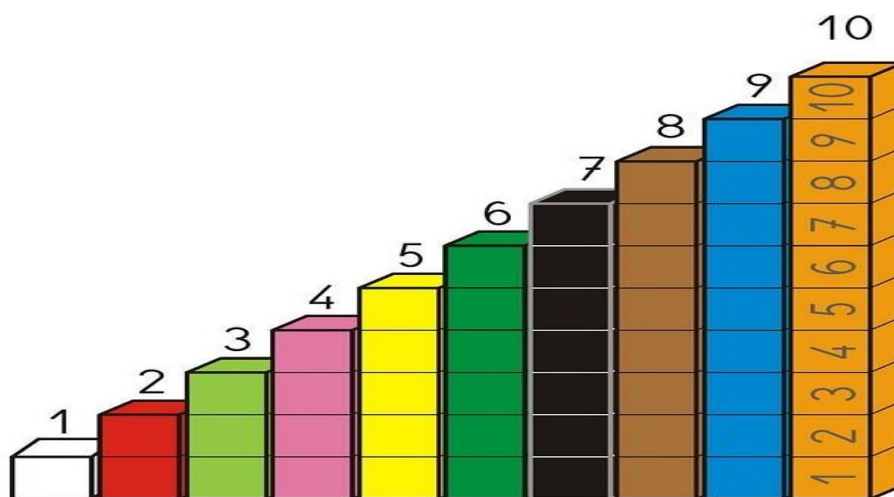
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Escribe con letras el orden de llegada

	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

### Ficha de actividad N° 6

<b>Modulo N° 3</b> Nos comunicamos y nos transportamos.	<b>Tema:</b> Dos decenas.		
	<b>Subtema:</b> Dos decenas.		
<b>Objetivo:</b> Identificar y expresar el numero 20 a partir de la formación de dos decenas, utilizando el método lúdico, juego con las regletas de base 10.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Jugando con las regletas base 10		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas.		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Realizar una lectura de cantidades referentes al contenido que se va a enseñar.	Patio de la escuela, Dibujo, Pizarra, Libro, Regletas de base 10, Marcadores.	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Dibujar en la pizarra dos conjuntos de 10 elementos e indique la suma de los dos conjuntos, luego con las regletas empezar a realizar actividades de juego contando cantidades.		45 minutos
Término de la actividad	Trabajar con el libro y explicando el total de cantidades.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Repasar, identificar conjuntos de 20 elementos, como también trabajar con las regletas.		20 minutos



### Ficha de actividad N° 7

Modulo N° 4 Todos participamos.	Tema: Suma y resta con decenas.		
	Subtema: Suma de decenas en la semirrecta numérica.		
Objetivo: Utilizar la semirrecta numérica para representar sumas de decenas completas.			
Semana:	Método lúdico: Saltando y contando.		
	Tiempo: 1 a 2 horas.		
Actividad	Procedimiento	Recursos	Tiempo
Inicio de la actividad	Relatar un cuento donde indique cantidad de decenas para luego escribir las cantidades en la pizarra.	Canción, aula, Cuento, Pizarra, Lámina, Figuras, Libro, Marcadores lápiz	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Presentar una lámina donde se especifique una recta numérica y a la vez marcada con sus cantidades en decenas. También con una figura de un niño donde le señale los brincos que el realiza y a la vez, que observe el avance en decenas donde podrá ir sumando.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar con el libro de actividades, y a la vez desarrollar sumas con cantidades diferentes.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Aplicar una evaluación escrita con sumas de cantidades que marquen decenas.		20 minutos



Fuente: Escuela De Educación Básica "Franz Warzawa"



### Ficha de actividad N° 8

Modulo N° 4 Todos participamos.	Tema: Relaciones de orden: > , < , =		
	Subtema: Relaciones de orden; > mayor que, < menor que, = igual.		
Objetivo: Utilizar los símbolos matemáticos > mayor que, < menor que, = igual, para comparar y establecer relaciones con decenas completas.			
Semana:	Método lúdico: Juego de dados.		
	Tiempo: 1 a 2 horas.		
Actividad	Procedimiento	Recursos	Tiempo
Inicio de la actividad	Canción dinámica de acuerdo a números o cantidades distintas.	Dados, pizarra, marcador, Canción, Dibujo, Libro.	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Dibujar en la pizarra grupos de elementos diferentes en donde pueda explicar al estudiante las cantidades iguales como también cantidades menores o mayores, donde el estudiante pueda relacionar.		45 minutos
Termino de la actividad	Actividad como juego lanzada de dados entre dos estudiantes y ver quién de los dos tiene el número mayor, menor o iguales.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Trabajar con el libro de desarrollo de actividad matemática.		20 minutos



<http://www.juegosjuegosblog.com/juegos/dados-clasicos/>

### Ficha de actividad N° 9

<b>Modulo N° 5</b> Mi escuela.	<b>Tema:</b> Números naturales hasta el 49.		
	<b>Subtema:</b> Números naturales hasta el 49.		
<b>Objetivo:</b> Identificar los números hasta el 49 y a la vez representarlos gráficamente.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Contando con el ábaco.		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas.		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Cantando y recordando los números aprendidos en el proceso de estudio.	Abaco, cuaderno, lápiz, Hoja, Canto, Pizarra, Libro, Lápiz.	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Con el ábaco seguir la secuencia del conteo y a la vez escribiendo la formación de las cantidades hasta llegar al número 49, con el apoyo del docente escribiendo los números en la pizarra.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar con el libro de actividades a realizar.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Entregar una hoja donde indique solo algunas cantidades para que ellos escriban las cantidades faltantes.		20 minutos



**Fuente:** Escuela De Educación Básica “Franz Warzawa”

### Ficha de actividad N° 10

<b>Modulo N° 5</b>	<b>Tema:</b> Medidas de tiempo.		
Mi escuela.	<b>Subtema:</b> El reloj.		
<b>Objetivo:</b> Diferenciar medidas de tiempo; horas y minutos.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Jugando y cantando. (Canción relojito).		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas.		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Cantando con los niños y presentando un reloj que marque la hora. Dar a conocer que el reloj mide la duración del tiempo.	Canción, reloj de pared, Reloj de material reciclado, Hojas libro, lápiz	30 minutos
Desarrollo de la actividad	En la pizarra pegar un reloj realizado con material reciclado, y de esa manera explicar a los estudiantes el minuterero que señala los minutos y el horero que marca las horas.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar en el cuaderno a desarrollar la actividad.		30 minutos
Evaluación de la actividad	En la pizarra pedir a cada estudiante que me indique una hora de acuerdo lo dictado.		20 minutos



<http://manualidades.cuidadoinfantil.net/como-hacer-un-reloj-de-carton.html>



### Ficha de actividad N° 11

<b>Modulo N° 6</b>	<b>Tema:</b> Números naturales hasta el 99.		
Vivimos juntos.	<b>Subtema:</b> Números naturales hasta el 99.		
<b>Objetivo:</b> Realizar la composición y descomposición de números naturales hasta el 99.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> Bingo con cantidad de 100.		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas.		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad.	Dinámica de enumeración según la secuencia de los estudiantes hasta el 99.	Juego de bingo, pizarra, Marcadores, Dinámica,	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Luego empezar a jugar bingo educativo, donde se debe de entregar a cada estudiante una tabla de bingo para que pueda ser partícipe de esta actividad y que ellos a medida que escuchen los números y puedan ir marcando el número que se indique.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar con el libro.		30 minutos
Evaluación de la actividad	En la pizarra indicar el número faltante.		20 minutos



Actividad con los niños de segundo grado.

### Ficha de actividad N° 12

<b>Modulo N° 6</b> Vivimos juntos.	<b>Tema:</b> Suma y resta hasta el 99		
	<b>Subtema:</b> Resta sin reagrupación hasta el 99.		
<b>Objetivo:</b> Realizar y resolver problemas de razonamiento en restas de unidades y decenas.			
<b>Semana:</b>	<b>Método lúdico:</b> El juego de la Yupana.		
	<b>Tiempo:</b> 1 a 2 horas.		
<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio de la actividad	Presentar a los estudiantes fichas con cantidades que obtengan unidades y decenas y ejecutar restas de estas cantidades.	Papelógrafo, fichas, El tablero de juego, Libro, Hoja de trabajo.	30 minutos
Desarrollo de la actividad	Indicar de qué manera se juega con la Yupana para realizar sumas y restas, después dictarles cantidades e indicarles otras cantidades para que les puedan ir restando.		45 minutos
Termino de la actividad	Trabajar con el libro en la que puedan utilizar como material de apoyo el juego de la Yupana para restar cantidades.		30 minutos
Evaluación de la actividad	Entregar a los estudiantes una hoja donde contenga cantidades hasta 99 y ejecutar diferentes restas.		20 minutos



<https://www.youtube.com/watch?v=wBCeXq-oHJc>

## CAPÍTULO V

### MARCO ADMINISTRATIVO

#### 5.1. RECURSOS

##### 5.1.1. Humanos

En la aplicación del trabajo investigativo: El método lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en matemática para niños y niñas del segundo grado de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa" del recinto Cadeate – parroquia Manglaralto – cantón Santa Elena – provincia de Santa Elena, en el periodo lectivo 2015 – 2016. De esta manera se trabajó con la directora del establecimiento educativo, docentes del mismo establecimiento, estudiantes del segundo grado, representantes legales de los estudiantes del segundo grado, director de tesis y el investigador del proyecto educativo.

##### 5.1.2. Materiales

Para desarrollo del siguiente trabajo se emplearon varios materiales como:

**Tecnológicos:** Computadora, impresoras, cámaras fotográficas, copiadoras.

**Fungibles:** Esferográficos, hojas de papel bond, marcadores, lápices, fotocopias.

**Técnicos:** Entrevistas, ficha de campo, cuestionario, encuestas.

## 5.2. PRESUPUESTO OPERATIVO

En este ítem se detalla los gastos realizados en el proceso de desarrollo de la respectiva investigación.

**Cuadro N° 24. Costos investigación**

<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
<b>Cantidad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Costo Total</b>
1	Imprenta	\$ 9.00	\$ 9.00
1	Investigador	\$ 0.00	\$ 0.00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>\$ 9.00</b>
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
<b>Cantidad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Costo Total</b>
4	Resma de hojas A4	\$ 4.00	\$ 16.00
4 meses	Internet	\$ 30.00	\$ 120.00
4 meses	Movilización	\$ 80.00	\$ 320.00
1	Adquisición de un CPU	\$ 325.00	\$ 325.00
4 meses	Telefonía	\$ 30.00	\$ 120.00
	Suministro de oficina	\$ 100.00	\$ 100.00
	Elementos para talleres	\$ 90.00	\$ 90.00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>\$ 1091.00</b>
<b>DESCRIPCION RECURSOS</b>		<b>TOTAL</b>	
<b>RECURSOS HUMANOS</b>		<b>\$ 9.00</b>	
<b>RECURSOS MATERIALES</b>		<b>\$ 1091.00</b>	
<b>TOTAL GASTOS</b>		<b>\$ 1100.00</b>	

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

### 5.3 CRONOGRAMA

Cuadro N° 25. Cronograma

ACTIVIDADES	Meses	Mayo				Junio				Junio				Julio				Agosto				Sept.				Oct.				Nov.				Dic.						
	Año	2014				2014				2015				2015				2015				2015				2015				2015				2015						
	Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1°	Presentación del tema.																																							
2°	Anteproyecto																																							
3°	Presentar para la aprobación de concejo académico																																							
4°	Designación de tutor																																							
5°	Elaboración de capítulo I																																							
6°	Elaboración del problema																																							
7°	Elaboración de objetivos																																							
8°	Elaboración de Marco Teórico																																							
9°	Elaboración de Marco Metodológico																																							
10°	Elaboración de Marco Administrativo																																							
11°	Elaboración de la entrevista y encuesta																																							
12°	Tabulación de datos e informe de resultados																																							
13°	Elaboración de la propuesta																																							
14°	Puesta en marcha la propuesta																																							
15°	Finalización de la propuesta																																							
16°	Presentación final a consejo académico																																							
17°	Corrección de tesis																																							
18°	Presentación final a consejo académico																																							
19°	Sustentación final																																							

**Autor:** Limón Suárez Rolando Marcial

## **BIBLIOGRAFÍA**

Abreu, J. L. (2012). Hipótesis, Método & Diseño de Investigación. Daena: International Journal of Good Conscience. 7(2) 187-197. Julio 2012. ISSN 1870-557X, 194.

Barrientos, J. G. (2014). Teorías diversas que favorecen el desarrollo de competencias en la clase de matemáticas desde la intervención educativa . Cuadernos de Educación y Desarrollo, 2.

Campoverde, D. C., & Ávila, M. C. (2012). Guía de actividades lúdicas para el refuerzo de las operaciones básicas de las matemáticas para los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela Padre Elías Brito de la comunidad San Antonio, de la parroquia Cuchil, Cantón Sigsig . Cuenca: Tesis,.

Cantoral, R. (2014). Matemática educativa. Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa, versión On-line ISSN 2007-6819, Relime vol.17 no.2 México jul. 2014, <http://dx.doi.org/10.12802/relime.13.1720>, 1.

Castiblanco, X. U. (1 de Octubre de 2012). Los programas Guía de Actividades y las dificultades de aprendizaje de los conceptos clasificatorios en las soluciones. tesis, Actual. Pedagog. ISSN 0120-1700. N.º 59. enero-junio del 2012, pp. 99-117, ISSN-e:2389-8755; Programa Interinstitucional de Doctorado en Educación. Universidad Pedagógica Nacional,, 3.

Castillo, S. (2008). Propuesta pedagógica basada en el constructivismo para el uso óptimo de las tic en la enseñanza y aprendizaje en la matemática. Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa (2008) 11(2): 171-194, 186. Recepción: Julio 16, 2006/Aceptación: Mayo 09,.

Cattaneo, Lagreca, L., González, N., & Inés, M. (2012). enseñar matemática, enseñar a enseñar matemática. En L. L. Cattaneo, Didáctica de la matemática (págs. 26 - 186). San Nicolás|Provincia de Buenos Aires|Argentina: Homo Sapiens Ediciones; ISBN N° 978-950-808-615-0; ISBN impreso 9789508086150; ISBN electronico 9781449290283.

Colens, M. V. (26 de Diciembre de 2013). Cinco claves para enseñar matemáticas de forma lúdica. El Comercio, pág. 1.

(2011). Constitución de la República del Ecuador 2008. Ecuador: Lexis, Registro Oficial 449 de 20-oct-2008,.

Desirée, L. d. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. Polis, Revista Latinoamericana, Volumen 13, N° 37, 2014, p. 85-94, 86.

Ecuador, O. d. (2011). Ley Orgánica de Educación e Intercultural. Quito: Registro Oficial.

Educación, M. d. (3 de Junio de 2013).

<http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educación-y-ciencia/1143-actualización-y-fortalecimiento-curricular-de-la-educación-general-básica>.

Obtenido de <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educación-y-ciencia/1143-actualización-y-fortalecimiento-curricular-de-la-educación-general-básica>: <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educación-y-ciencia/1143-actualización-y-fortalecimiento-curricular-de-la-educación-general-básica>

Fernández, S. S., & Tamayo, C. C. (2014). juegos lúdicos bajo el enfoque sociocognitivo para desarrollar la potencia de nociones numéricas en educación primaria. Revista In Crescendo - Educación y Humanidades, 80.

Fortiá, A. S. (2013). trabajar los problemas matemáticos mediante materiales lúdico-manipulativos en segundo ciclo de primaria. Barcelona: Universidad Internacional de La Rioja, Facultad de Educación.

Freire, R. A., & Muñoz, O. G. (2011). El metodo lúdico para potencializar la enseñanza y aprendizaje de la matemática en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Nicolás Augusto Maldonado de la parroquia Aláquez del cantón Latacunga en el periodo lectivo 2010-2011. Latacunga – Ecuador.: Tesis, Universidad Técnica de Cotopaxi .

Fuentes, P. D. (2014). Diseño y desarrollo de recursos educativos para la enseñanza bilingüe de matemáticas en primer ciclo de primaria en el Istmo de Tehuantepec. México: Tesis, Centro Universitario Querétaro.

García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Revista Pulso, ISSN: 1577-0338, 36.

Godino, J. D. (2011). Indicadores de la idoneidad didáctica de procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Portal de revistas academicas, cuaderno de investigacion y formacion en educacion matematica, ISSN impreso: 1659-2573 , 112.

González, J. A. (2011). La clasificacion de los metodos de enseñanza en educacion. contextos educativos, 15 (2012), 93-106, 96.

González, L. R., Torres, E. L., & González, E. O. (2012). Implementación de actividades lúdicas y trabajo cooperativo para el aprendizaje de las matemáticas en el tronco común de las carreras de ingeniería, arquitectura y diseño. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, ISSN 2007 - 2619, 3.



Groenwald, C. L., & Padron, O. J. (2007). juegos y curiosidades en el currículo de matemática. *Entretemas*, 20.

Guerrero, D. L. (2013). Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de las destrezas cognitivas en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado. Ambato– Ecuador: Tesis, Facultad de ciencias humanas y de la educación .

Guzmán, M. d. (2007). Enseñanzas de las ciencias. *Revista Iberoamericana de Educación*. N.º 43 (2007), pp. 19-58, 21.

Hernández, I. G., & Blanco, G. d. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Rev Edumecentro* vol.6 no.3 Santa Clara sep.-dic. 2014; [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742014000300012&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742014000300012&script=sci_arttext); EDUMECENTRO; versión ISSN 2077-2874, 4.

Hidalgo, M. G. (2013). Los juegos didacticos computarizados y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños y niñas del tercer grado paralelos “B” y “D” . Ambato - Ecuador: tesis, Universidad Técnica de Ambato Facultad de ciencias humanas y de la educación carrera de educación básica modalidad semipresencial.

Lezama, J., & Tamayo, C. (2012). La aplicacion de los juegos didacticos basados en el enfoque significativo mejora el logro de aprendizaje en el area de matematica. *Revista científica In Crescendo*, 29.

Lima, L., & Torres, E. (2011). Propuesta inicial de indicadores de calidad y productividad del proceso de enseñanza aprendizaje de cálculo en ingeniería. *Revista digital de investigación y postgrado del vicerrectorado barquisimeto de la unexpo;REDIP. UNEXPO. VRB. Venezuela. Vol. 1. No. 2. Mayo 2011.* <http://redip.bqto.unexpo.edu.ve>, 138.

Lucas, S. (2013). Operaciones básicas de primaria (adición y sustracción). extencion Pariaguán; Republica Bolivariana de Venezuela.: Monografias.com > Educacion; <http://www.monografias.com/Educacion/index.shtml>.

Mieles, M. M., & Montero, K. L. (2012). Metodología basada en el método heurístico de polya para el aprendizaje de la resolución de problemas matemáticos. Dialnet, 10.

Ministerio de Educacion, d. E. (2010). Matemática 2, de acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica. Quito - Ecuador: Archivo EDINUN, Ediciones Nacionales Unidas.

Ocaña, A. L., & Hechavarría, D. H. (2013). cómo utilizar los juegos didácticos en la escuela. Contexto y Educacao-editora UNIJUÍ ano 17-n°68-Out./Dez.2002-P. 55-65 , 60.

Osorio, F. C., & Crocci, H. S. (2012). Matemática educativa, identidad y latinoamericana: el que hacer y la usanza del conocimiento disciplinar. Scielo, Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa, versión On-line ISSN 2007-6819, Relime vol.15 no.3 México nov. 2012, 1.

Perales, D. D., & Soto, T. N. (2014). Programa lúdico y aprendizajes matemáticos en el organizador. "UCV-HACER" Revista de Investigación y Cultura. 3(2)5: 17-24, 20.

Planeta, a. (4 de Febrero de 2015).

<http://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>. Recuperado el 4 de Febrero de 2015, de <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>: <http://www.aulaplaneta.com/wp->

content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA\_El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg

PNBV. (2013-2017). Plan Nacional para el Buen Vivir. Quito, Ecuador: Senplades, Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo – Senplades, ISBN-978-9942-07-448-5,.

Quinchanegua, T. (2011). Método lúdico y práctico para enseñar matemáticas. ABC del bebe.com, 1.

Rengifo, L. O. (2014). La ludica como estrategia didactica en el aprendizaje de las matematicas. Santiago de Cali: Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Matemática.

Reyes, L. T., & Arrieta, d. M. (2014). Influencia de las actividades ludicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 391.

Rico, A. P. (2014). juego,juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. Scielo;revistaespaciosenblanco@gmail.com;Espac. blanco, Ser. indagaciones vol.24 no.1 Tandil jun. 2014;versión impresa ISSN 1515-9485, 1.

Socas, M. (2012). El análisis del contenido matemático en el enfoque lógico semiótico, aplicaciones a la investigación y al desarrollo curricular en didáctica de la matemática. Valencia,Colombia: Funes,Repositorio digital de documentos en educación matemática,universidad de los Andes.

Suárez, A. V. (23 de Agosto de 2012).

<https://www.google.com.ec/#q=guia+didactica&start=10>. Recuperado el 23 de Agosto de 2012, de <https://www.google.com.ec/#q=guia+didactica&start=10>:

<https://progclass.files.wordpress.com/2012/08/elaborar-guc3adas-didc3a1cticas.pdf>

Vega, V. V., & Sevilla, Y. O. (2012). Estrategias de intervención con maestros centradas en la construcción de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias matemáticas. Bogotá (Colombia): Avances en Psicología Latinoamericana/Bogotá (Colombia)/Vol. 30(1)/pp. 93-107/2012/ISSN1794-4724-ISSNe2145-4515.

Vela, M. J., & Catalán, J. P. (2014). Aprendizaje Cooperativo en Primaria: Teoría,Práctica y Actividades Concretizadas. Didactica de las ciencias experimentales y sociales. N.º 28. 2014 109-133 · ISSN 0214-4379 (impresión) / ISSN 2255-3835 (electrónico), 116.

Velásquez, F. R., & Farias, D. (2010). Estrategias ludicas para la enseñanza de la matematica en esdiantes que inician estudios superiores. Revista Paradigma, 56.

Wikipedia, c. d. (13 de Mayo de 2015). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado el 10 de Julio de 2015, 20:04 UTC, de Wikipedia, la enciclopedia libre.:

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=M%C3%A9todo\\_L%C3%BAdico&oldid=82383604](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=M%C3%A9todo_L%C3%BAdico&oldid=82383604), Código de versión de la página: 82383604

## Referencias UPSE

Serrano, G. P. (1998). Investigación cualitativa retos e interrogantes; I Métodos. Madrid: La murralla,S.A.1998; constancia 33-28002 Madrid; ISBN:84-7133-628-6; depósito legal:36.841-1998.

[http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=74](http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=74)

Ybarra, J. L., & Domínguez, G. d. (2010-2011). Estrategia metodológica de carácter lúdico para el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes de 2º año de educación básica de la escuela fiscal mixta n°3 Miguel de Letamendi de la comuna Febres Cordero,parroquia Colonche,provincia de Santa Elena. La Libertad-Ecuador: tesis de graduación, UPSE.

[http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=3429](http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=3429)

**ANEXOS**

## **Anexo 1.**

Constitución de la República del Ecuador 2008.

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Concordancias:

CODIGO CIVIL (LIBRO I), Arts. 108, 268, 453, 455

CODIFICACION DEL CODIGO DEL TRABAJO, Arts. 135, 136, 268

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, Arts. 39, 42, 55, 84, 91, 102

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Concordancias:

LEY ORGANICA DE EDUCACION SUPERIOR, Arts. 4, 5

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, Arts. 6

Plan de buen vivir 2013-2017.

Con Ecuador por el mundo. “Acompañar al país en los propósitos establecidos en el Plan Nacional será un privilegio para la comunidad internacional.

Ya desde 2007, el trabajo conjunto con el Gobierno del Ecuador ha posibilitado, al PNUD y al sistema de las Naciones Unidas, desarrollar un intenso y fructífero aprendizaje, como también un acervo de conocimiento innovador que esperamos poner al servicio de otros países, como parte de la responsabilidad compartida por un mundo con mayor equidad, donde se concrete el ideal del Buen Vivir”.

Rebeca Grynspan, Secretaria General Adjunta de la ONU y Administradora Asociada del PNUD.

Ley Orgánica de Educación (LOEI).

**Art. 2.- Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales



y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

i. **Educación en valores.-** La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;

w. **Calidad y calidez.-** Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes;

**Art. 13.- Obligaciones.-** Las madres, padres y/o los representantes de las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

b. Garantizar que sus representados asistan regularmente a los centros educativos, durante el periodo de educación obligatoria, de conformidad con la modalidad educativa;

i. Apoyar y motivar a sus representados y representadas, especialmente cuando existan dificultades en el proceso de aprendizaje, de manera constructiva y creativa;

## Anexo 2.

### Instrumento de la Investigación



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

#### **ENTREVISTA A LA DIRECTORA DEL ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO**

**TEMA:** EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016.

**OBJETIVO:** Adquirir la mayor información necesaria de la directora, con respecto a cómo se desarrolla el Método Lúdico en la asignatura de Matemáticas para los estudiantes del segundo grado de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa".

**Instrucciones:** Responda según su criterio

1 ¿Conoce usted, si los docentes de la institución educativa desarrollan habilidades y destrezas utilizando método lúdico en los estudiantes para fomentar y dirigir a mejorar el aprendizaje en la asignatura de la Matemática?

R/

2 ¿Piensa usted que los docentes que dirigen la asignatura de la Matemática para el segundo grado, actualmente conocen sobre el método lúdico para llegar a los estudiantes?

R/

3 ¿Piensa que si ofrecen elementos y desarrollan habilidades para potenciar los método lúdico en el área de la matemática en los estudiantes, éstos podrían interrelacionarse de mejor manera en población académica?

R/

4 ¿En la institución educativa se realizan alternativas en la planificación académica para promover la aplicación de método lúdico en la enseñanza de la matemática?

R/

5 ¿Cuál sería su compromiso en la aplicación del método lúdico como aporte al aprendizaje en la asignatura de la matemática?

R/



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

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTE DEL ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO.

**TEMA:** EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016.

**OBJETIVO:** Establecer de qué manera influyen el método lúdico en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa".

Instrucciones: Marque con una X en el recuadro la respuesta que usted crea conveniente.

1 ¿Identifica usted, si los estudiantes del segundo grado de la institución educativa presentan habilidades y destrezas para la matemáticas, al momento de aplicar el método lúdico hacia el aprendizaje?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
Parcialmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>

2 ¿Considera usted como docente que dirige la asignatura de la matemática, que actualmente posee las competencias del método lúdico, necesarias para promover el aprendizaje en los estudiantes?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
Parcialmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>

3 ¿Con que frecuencia por semana, aplica usted el método lúdico en pro de mejorar el aprendizaje de los educandos en el área de la matemáticas?

Una vez por semana	<input type="checkbox"/>
Dos veces por semana	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

4 ¿De las siguientes opciones, cuál cree usted que mejor se adapte al objetivo del método lúdico para el aprendizaje de la matemáticas?

Ayudan a ejercitar y desarrollar habilidades lógicas numéricas.

Son una guía para el aprendizaje de los estudiantes.

Incrementan y despiertan la motivación de los estudiantes.


5 ¿Es importante el método lúdico como potenciador del aprendizaje de la matemática?

De acuerdo

Muy de acuerdo

En desacuerdo


6 ¿Los educadores deberían de concienciar en sus educandos el valor que tiene el aprender la matemática de una manera lúdica?

De acuerdo

Muy de acuerdo

En desacuerdo


7 ¿Le gustaría que la institución educativa promueva espacios de formación, capacitación y aplicación del método lúdico que favorezcan el aprendizaje en el área de matemática y de esa manera potenciar sus competencias como docente?

Totalmente de acuerdo

Muy de acuerdo

En desacuerdo


8 ¿Piensa usted que con la utilización del método lúdico, los estudiantes tendrían un mejor desempeño en el aprendizaje escolar?

Totalmente de acuerdo

Muy de acuerdo

En desacuerdo




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

**FICHA DE CAMPO REALIZADO A ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO  
DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:** EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016.

**OBJETIVO:** Adquirir diferente información en las apreciaciones de los educandos del segundo grado en respecto a la aplicación del método lúdico en la asignatura de matemática, de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa".

**Instrucciones:**

Estimado (a) estudiante:

Analice detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su discreción marque con una X el casillero que concierna, considerando la siguiente escala.

**2) Siempre.      2) Algunas Veces.      3) Nunca.**

Nº	Preguntas	1	2	3
1	¿Te gusta la asignatura de matemática?			
2	¿Tu docente en la clase de matemática te motiva con diferentes actividades para resolver problemas?			
3	¿Para sumar o restar utilizas material concreto como por ejemplo, ábaco, semillas, tapillas, palillos etc.?			
4	¿Tu profesor(a) te enseña de forma divertida los ejercicios de suma y resta en la clase de matemática?			
5	¿Te gusta aprender de forma dinámica los números?			
6	¿Te gusta participar en clase?			
7	¿En tu casa te ayudan tus padres con tus tareas de matemáticas?			



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

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DEL SEGUNDO GRADO DEL ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO.

**TEMA:** EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016.

**OBJETIVO:** Determinar de qué manera influyen el método lúdico para el aprendizaje en matemáticas con los niños y niñas del segundo grado de la Escuela de Educación Básica "Franz Warzawa", de la Comuna Cadeate, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2015–2016.

¿Identifica que es método lúdico y de qué manera puede influir en el aprendizaje de matemática para sus hijos?

De acuerdo

Completamente de acuerdo

En desacuerdo

¿Identifica si los docentes aplican en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática el método lúdico; entendiéndolo éstas como una herramienta didáctica del trabajo docente?

De acuerdo

Completamente de acuerdo

En desacuerdo

¿Considera significativo mejorar el aprendizaje de sus hijos en la asignatura de la matemática mediante el uso correcto de diferentes acciones del método lúdico, por parte de los docentes de la institución?

De acuerdo

Completamente de acuerdo

En desacuerdo

¿Usted, considera si los docentes poseen las capacidades y actualizaciones pertinentes para aplicar diferentes acciones del método lúdico que beneficien el aprendizaje en el área de matemática?

De acuerdo

Completamente de acuerdo

En desacuerdo

¿Al presentarse una propuesta que ayude con diferentes opciones metodológicas para la adecuada enseñanza en el área de matemática desde el método lúdico; usted apoyaría las decisiones institucionales desde sus capacidades?

De acuerdo

Completamente de acuerdo

En desacuerdo

¿Le gustaría que el establecimiento educativo origine espacios de formación, preparación y aplicación de método lúdico que favorezcan el aprendizaje en la asignatura de matemática?

De acuerdo

Completamente de acuerdo

En desacuerdo



**Anexo 3.**



Docentes de Educación Básica de la Escuela "FRANZ WARZAWA"



Entrevista a la directora



Encuesta a los docentes



Encuesta a padres de familia





Ficha de campo aplicada en los niños de segundo grado



Aplicando la ficha de campo en los estudiantes

#### Anexos 4.

Fotos con niños en la elaboración de la propuesta



Atención de los niños en la clase de Matemáticas.



Aplicando la enseñanza con el ábaco





Utilizando el abaco para contar, sumar, restar



Jugando bingo, aprendiendo y conociendo nuevas cantidades en números



UNIVERSIDAD ESTATAL  
PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22



## FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Memorando n°: UPSE-FCEI-2015-880-M

La Libertad, agosto 25 de 2015

**PARA:** LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL  
EGRESADO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

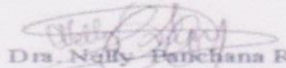
**Asunto:** Asignación de Tutor

En cumplimiento a la Disposición General Segunda del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizada la solicitud presentada en Consejo Académico RCA-019-2015 en sesión ordinaria del 13 de agosto del año en curso, **RESUELVE** aprobar la modificación del tema de trabajo de titulación:

### TEMA APROBADO

EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016

Atentamente,

  
Dra. Nally Patchiana Rodríguez

DECANA

NPR/lq



### RECIBIDO

APELLIDOS Y NOMBRES:  
Limón Suárez Rolando Marcial.  
FECHA: 25-08-2015  
HORA: 01:43 P.M.

  
FIRMA



**UNIVERSIDAD ESTATAL  
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

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

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**


Memorando n°: UPSE-FCEI-2014-225-M

La Libertad, mayo 12 de 2014

**PARA:** EG. LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL  
EGRESADO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**Asunto:** Asignación de Tutor

En cumplimiento al Art. 19 del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizado el informe presentado por la Comisión, el Consejo Académico RCA-010-2014 en sesión ordinaria del 25 de abril del año en curso, **RESUELVE** designar como **TUTOR** del tema EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" DEL RECINTO CADEATE - PARROQUIA MANGLARALTO - CANTÓN SANTA ELENA - PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO LECTIVO 2014 - 2015, al **MSC. EDWAR SALAZAR ARANGO**.

Atentamente,

  
Dra. Nelly Pachana Rodríguez**DECANA**

Adjunto: 1 anillado

NPR/lq



## UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

La Libertad, 21 de septiembre de 2015

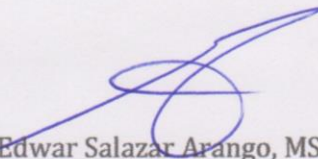
### CERTIFICADO ANTIPLAGIO

**013-TUTOR SAE. MSc. Salazar Arango Edwar 2015**

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado “**EL MÉTODO LÚDICO COMO APOORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA “FRANZ WARZAWA” RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016**”, elaborado por el estudiante LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL egresado de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Básica, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 5% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

  
Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc  
C.I.: 1727224360  
DOCENTE TUTOR



## Reporte Urkund

**Document** [TESIS FINAL ROLANDO LIMON SUAREZ.docx \(D15047333\)](#)

**Submitted** 2015-08-15 11:11 (-05:00)

**Submitted by** rolmars\_1979@hotmail.com

**Receiver** esalazar.upse@analysis.orkund.com

**Message** Tesis final Limón Suárez Rolando Marcial [Show full message](#)

5% of this approx. 26 pages long document consists of text present in 9 sources.

## Fuentes de Similitud

Rank	Path/Filename
>	<a href="http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1448/1/T-UTC-1329.pdf">http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1448/1/T-UTC-1329.pdf</a>
	<a href="#">Luis Cap. II,III,IV.doc</a>
	<a href="http://funes.uniandes.edu.co/5416/1/Socas2012Elan%C3%A1lisisInvestigaciones.pdf">http://funes.uniandes.edu.co/5416/1/Socas2012Elan%C3%A1lisisInvestigaciones.pdf</a>
	<a href="http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1448">http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1448</a>
	<a href="http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/download/523/265">http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/download/523/265</a>
	<a href="http://prezi.com/rue7wvbksw2v/">http://prezi.com/rue7wvbksw2v/</a>

0 Warnings   Reset   Export   Share

**Lic. Gina PARRALES LooR, Mg.**

**N° de Registro Lic. Ciencias de la Educación:**

**1030-02-11779**

**N° de Registro Psicopedagogo:**

**1030-02-11841**

**Teléfono: 0981579451 - 042785489**

**Correo electrónico: ginaparralesloor@gmail.com**

### **CERTIFICACIÓN**

LIC. GINA BRENDA PARRALES LOOR, Magister y Docente de Educación Básica, Bachillerato y Educación Superior, tengo a bien **certificar la revisión de la redacción, estilo y ortografía** del Trabajo de Titulación elaborado por el señor LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL, previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Básica.

TEMA: "EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "FRANZ WARZAWA" DEL RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016"

Trabajo de investigación que ha sido escrito de acuerdo a las normas ortográficas y de sintaxis vigentes.

La Libertad, 3 de septiembre del 2015

  
Lic. Gina PARRALES LooR, Mg.  
C.I. 0909135352

La Libertad, 11 de septiembre de 2015

## CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

Lcdo. Edwar Salazar Arango MSc en Recreación y Tiempo Libre, docente de la Carrera de Educación Básica; tutor de la tesis del egresado **LIMÓN SUÁREZ ROLANDO MARCIAL**

### CERTIFICA:

Que una vez revisados los convenios de la investigación y desarrollo del borrador del informe final de la tesis, "EL MÉTODO LÚDICO COMO APOORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "FRANZ WARZAWA" RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016" Estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación previsto por la Universidad, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo tanto solicito se dé el trámite legal correspondiente.

Al igual que se registre como producto terminado dentro de mis funciones como tutor, con la salvedad de apoyar en la continuidad del proceso, en posibles correcciones, pre-defensa y defensa del tema.



Lcdo. Edwar Salazar Arango. MSc. RyTL  
Docente Carrera de Educación Básica





Ministerio  
de Educación

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**FRANZ WARZAWA**

Cadeate – Manglaralto - Santa Elena



Cadeate, 4 de mayo del 2015

Dra.

Nelly Panchana

DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION E IDIOMAS

Santa Elena

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, certifico que el Señor **ROLANDO MARCIAL LIMÓN SUAREZ** con C.I. 091979893-4, egresado de la Facultad de ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, se encuentra realizando la Tesis en nuestra Institución con el tema: **EL MÉTODO LÚDICO COMO APOORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" DEL RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016.**

Es todo cuanto puedo certificar.

Cordialmente,

**Lic. María Del Pilar González Vera MSc.**

**DIRECTORA ( e )**



Santa Elena - Manglaralto - Cadeate

Email: [franzwarzawa2@hotmail.com](mailto:franzwarzawa2@hotmail.com)

Fono: 23039500



Ministerio  
de Educación

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



**FRANZ WARZAWA**

Cadeate – Manglaralto - Santa Elena

## **CERTIFICADO**

Cadeate, 16 de Junio del 2015

Por medio de la presente Certifico que el Señor **ROLANDO MARCIAL LIMÓN SUAREZ** con C.I. 091979893-4, egresado de la Facultad de ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, realizó la entrevista a la Directora del Plantel, encuesta a Padres de familia del Segundo grado, Ficha de campo a estudiantes del segundo grado y encuesta dirigida a docentes de la escuela; debido al trabajo de titulación con el tema: **EL MÉTODO LÚDICO COMO APORTE AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FRANZ WARZAWA" DEL RECINTO CADEATE, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016.**

Es todo cuanto puedo certificar.

Cordialmente,

**Lic. María Del Pilar González Vera MSc.**  
DIRECTORA ( e )



Santa Elena - Manglaralto - Cadeate  
Email: [franzwarzawa2@hotmail.com](mailto:franzwarzawa2@hotmail.com)  
Fono: 23039500