



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL.

Informe final del trabajo de graduación o titulación, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención Educación Básica.

TEMA:

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SUIZO” CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

Autora: Ulloa Guerrero Dora Lilia

Tutor: Dr. Mg. Cevallos Panimboza Edgar Enrique

AMBATO – ECUADOR

2013

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo, Dr. Mg. Cevallos Panimboza Edgar Enrique, en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema **“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SUIZO” DEL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**. Desarrollado por la egresada, Dora Lilia Ulloa Guerrero, dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Dr. Mg. Cevallos Panimboza Edgar Enrique

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el tema “Los Juegos Didácticos y su incidencia en el desarrollo de las Destrezas Cognitivas en el área de matemáticas de los estudiantes de segundo grado de educación general básica de la unidad educativa “Suizo” del cantón Ambato, de la provincia de Tungurahua”, nos corresponde exclusivamente a: Dora Lilia Ulloa Guerrero autora, y Dr. Mg. Cevallos Panimboza Edgar Enrique, Director del trabajo de investigación; y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, 03 de Marzo del 2013

Dora Lilia Ulloa Guerrero.

C.I. N.- 1802609592

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos de mi trabajo de investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta, dentro de las regulaciones de la Universidad

Ambato, 03 de Marzo del 2013

Dora Lilia Ulloa Guerrero.

C.I. N° 1802609592

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE
LA EDUCACIÓN**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SUIZO” DEL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, por la Sra. DORA LILIA ULLOA GUERRERO, egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: Septiembre 2012 – Febrero 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Ambato, 04 de Noviembre del 2013

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilánez López.

Presidente del Tribunal.

Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

C.C. 1801908490

MIEMBRO

Ing. Mg. Marcia Eulalia Vásquez Freire

C.C. 1801913508

MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios nuestro creador por darnos la vida, y colmarnos de bendiciones.

A mi hija Karina quienes la luz de mi vida, que con sus sonrisas disiparon mi cansancio en los momentos difíciles.

Que con su paciencia, nobleza y entusiasmo depositó en mí su confianza siendo siempre mi pilar fundamental para superarme en la vida y verme como un triunfador en la noble Profesión de ser Maestra.

A mi familia, amigos y en especial al promotor y emprendedor de este triunfo el Doctor Borman Vargas por enseñarme que con esfuerzo, honestidad y constancia, se puede alcanzar metas muy importantes en la vida.

Dios les bendiga

Dora Ulloa

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato por su contribución en la formación de Profesionales nutridos con espíritu de cambio, críticos y reflexivos.

A cada uno de los Tutores de la Carrera de Educación Básica por sus conocimientos y experiencias.

Al Doctor Héctor Silva, Coordinador de la Carrera de Educación Básica.

Al Dr. Mg. Cevallos Panimboza Edgar Enrique por su paciencia, y contribución científica en la realización de la presente investigación.

Agradezco también a todas las personas que colaboraron para que este sueño llegue a ser una realidad.

Dora Ulloa

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	v
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
ÍNDICE DE CUADROS	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	4
EL PROBLEMA.....	4
1.1. TEMA.....	4
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.2.2. ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	12
1.2.3. ANÁLISIS CRÍTICO	13
1.2.4. PROGNOSIS.	14
1.2.5. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.2.6. PREGUNTAS DIRECTRICES.	15
1.2.7. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	16
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	17
1.4. OBJETIVOS.....	20
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.	20
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20

CAPITULO II	22
MARCO TEÓRICO.	22
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.	22
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.	25
2.2.1 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.	27
2.2.2. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.	27
2.2.3. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.	28
2.2.4. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA.	29
2.2.5. FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA.	29
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	30
2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.	35
2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS DIDÁCTICOS.....	36
2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE: DESTREZAS COGNITIVAS.....	65
2.5. HIPÓTESIS.....	85
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	86
CAPITULO III	87
METODOLOGÍA	87
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	87
3.2. MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACIÓN	87
3.3. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN	89
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	89
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	91
3.6.- RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	93
3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN.....	94
3.8.- PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	94
CAPITULO IV.....	96
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	96
4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS	96
4.2.- COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	126

4.2.1. COMBINACIÓN DE FRECUENCIAS.....	126
4.2.2. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	127
4.2.3. SELECCIÓN EL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.....	127
4.2.4. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN.....	127
4.2.5. ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO	128
4.2.6. ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO	128
4.2.7. RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULO ESTADÍSTICOS.....	130
4.2.8. DECISIÓN FINAL.....	132
CAPITULO V.....	133
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	133
5.1.- CONCLUSIONES	133
5.2. RECOMENDACIONES	135
CAPÍTULO VI.....	136
PROPUESTA.....	137
6.1 DATOS INFORMATIVOS	137
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	138
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	139
6.4 OBJETIVOS.....	140
6.4.1 OBJETIVO GENERAL	140
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	141
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	141
6.6 FUNDAMENTACIÓN	142
6.6.1. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.	144
6.7. METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO.....	160
6.7.1. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.	162
6.7.2.- CUADRO DE INVOLUCRADOS.....	163
6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	164
6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	164

BIBLIOGRAFÍA.....	165
ANEXOS.....	169

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.	34
GRÁFICO2 RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES.....	35
GRAFICO 3: ¿USTED CONSIDERA UN BUEN MÉTODO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EL JUEGO DIDÁCTICO?	96
GRÁFICO 4: ¿COMPARTE JUEGOS DIDÁCTICOS CON LOS ESTUDIANTES?.....	97
GRÁFICO 5: ¿LOS JUEGOS DIDÁCTICOS MOTIVAN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?.....	98
GRÁFICO 7: ¿CREE USTED QUE LA PRÁCTICA DE JUEGOS EDUCATIVOS AYUDAN A LOS ESTUDIANTES A DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS?	99
GRÁFICO 5: ¿CONSIDERA USTED IMPORTANTE EL DESARROLLO DE DESTREZAS COGNITIVAS A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA LÚDICA?	100
GRÁFICO 8: ¿ORIENTA A SUS ESTUDIANTES EN LA PRÁCTICA DE LA CLASIFICACIÓN DE ELEMENTOS A TRAVÉS DE BLOQUES DIDÁCTICOS?.....	101
GRÁFICO 9: ¿CREE USTED QUE LAS CLASES CON LA MANIPULACIÓN MOTORA SON MEJORES QUE LAS CLASES VERBALISTAS?	102
GRÁFICO 10: ¿AL DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS SE LOGRA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?	103

GRÁFICO 11: ¿SE CONSIGUE UN RÁPIDO DESARROLLO DE HABILIDADES AL UTILIZAR JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS?	104
GRÁFICO 12: ¿LOS JUEGOS DIDÁCTICOS APLICADOS EN CLASES GENERAN VERDADERAS DESTREZAS COGNITIVAS?	105
GRÁFICO 13: ¿LE GUSTA JUGAR PARA APRENDER EN CLASES?	106
GRÁFICO 14: ¿SON DINÁMICAS LAS CLASES QUE USTED RECIBE?	107
GRÁFICA 15: ¿SU MAESTRA LE ENSEÑA JUGANDO?	108
GRÁFICO 16: ¿CON LOS JUEGOS DIDÁCTICOS TE DISTRAES Y APRENDES DESTREZAS COGNITIVAS?	109
GRÁFICO 17: ¿EXISTEN JUEGOS QUE LE MOTIVEN A APRENDER DESTREZAS COGNITIVAS?	110
GRÁFICO 18: ¿HA PARTICIPADO EN JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA DE CLASE?	111
GRÁFICO 19: ¿CUÁNDO PRÁCTICA JUEGOS DIDÁCTICOS REALIZA MEJOR SUS HABILIDADES?	112
GRÁFICO 20: ¿LE GUSTARÍA APRENDER JUGANDO?.....	113
GRÁFICO 21: ¿LE AGRADA MANIPULAR MATERIAL CONCRETO PARA APRENDER A SUMAR Y RESTAR?	114
GRÁFICO 22: ¿CUÁNDO TRABAJA CON CANICAS, LEGOS, PALILLOS REALIZA MEJOR SUS EJERCICIOS DE MATEMÁTICAS?	115
GRÁFICO 23: ¿USTED CONSIDERA UN BUEN MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EL JUEGO DIDÁCTICO?	116
GRÁFICO 24: ¿COMPARTE JUEGOS DIDÁCTICOS CON SUS HIJOS?	117
GRÁFICO 26: ¿CREE USTED QUE LA PRÁCTICA DE JUEGOS EDUCATIVOS AYUDAN A SUS HIJOS A DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS?	119
GRÁFICO 27: ¿CONSIDERA USTED IMPORTANTE EL DESARROLLO DE DESTREZAS COGNITIVAS A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA LÚDICA?	120

GRÁFICO 28: ¿ORIENTA A SUS HIJOS EN LA PRÁCTICA DE LA CLASIFICACIÓN DE ELEMENTOS A TRAVÉS DE BLOQUES DIDÁCTICOS?.....	121
GRÁFICO 29: ¿CREE USTED QUE LAS CLASES CON LA MANIPULACIÓN MOTORA SON MEJORES QUE LAS CLASES VERBALISTAS?	122
GRÁFICA 30: ¿AL DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS SE LOGRA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?.....	123
GRÁFICO 31: ¿SE CONSIGUE UN RÁPIDO DESARROLLO DE HABILIDADES AL UTILIZAR JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS?.....	124
GRÁFICO 32: ¿LOS JUEGOS DIDÁCTICOS APLICADOS EN CASA GENERAN VERDADERAS DESTREZAS COGNITIVAS?	125
GRÁFICO 33: CAMPANA DE GAUS.....	129

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: POBLACIÓN Y MUESTRA.....	90
CUADRO 2: VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS DIDÁCTICOS	91
CUADRO 3 VARIABLE DEPENDIENTE. DESTREZAS COGNITIVAS.	92
CUADRO 4: RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	93
CUADRO 5: TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	94
CUADRO 6: ¿USTED CONSIDERA UN BUEN MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE JUEGO DIDÁCTICO?	96
CUADRO 8: ¿LOS JUEGOS DIDÁCTICOS MOTIVAN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?.....	98

CUADRO 9: ¿CREE USTED QUE LA PRÁCTICA DE JUEGOS EDUCATIVOS AYUDAN A LOS ESTUDIANTES A DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS?	99
CUADRO 10: ¿CONSIDERA USTED IMPORTANTE EL DESARROLLO DE DESTREZAS COGNITIVAS A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA LÚDICA?	100
CUADRO 12: ¿ORIENTA A SUS ESTUDIANTES EN LA PRÁCTICA DE LA CLASIFICACIÓN DE ELEMENTOS A TRAVÉS DE BLOQUES DIDÁCTICOS?.....	101
CUADRO 13: ¿CREE USTED QUE LAS CLASES CON LA MANIPULACIÓN MOTORA SON MEJORES QUE LAS CLASES VERBALISTAS?	102
CUADRO 14: ¿AL DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS SE LOGRA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?.....	103
CUADRO 15: ¿SE CONSIGUE UN RÁPIDO DESARROLLO DE HABILIDADES AL UTILIZAR JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS?.....	104
CUADRO 16: ¿LOS JUEGOS DIDÁCTICOS APLICADOS EN CLASES GENERAN VERDADERAS DESTREZAS COGNITIVAS?	105
CUADRO 17: ¿LE GUSTA JUGAR PARA APRENDER EN CLASES?.....	106
CUADRO 18: ¿SON DINÁMICAS LAS CLASES QUE USTED RECIBE?..	107
CUADRO 19: ¿SU MAESTRA LE ENSEÑA JUGANDO?.....	108
CUADRO 20: ¿CON LOS JUEGOS DIDÁCTICOS TE DISTRAES Y APRENDES DESTREZAS COGNITIVAS?	109
CUADRO 21: ¿EXISTEN JUEGOS QUE LE MOTIVEN A APRENDER DESTREZAS COGNITIVAS?	110
CUADRO 22: ¿HA PARTICIPADO EN JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA DE CLASE?	111
CUADRO 23: ¿CUÁNDO PRÁCTICA JUEGOS DIDÁCTICOS REALIZA MEJOR SUS HABILIDADES?	112

CUADRO 24: ¿LE GUSTARÍA APRENDER JUGANDO?	113
CUADRO 25: ¿LE AGRADA MANIPULAR MATERIAL CONCRETO PARA APRENDER A SUMAR Y RESTAR?	114
CUADRO 26: ¿CUÁNDO TRABAJA CON CANICAS, LEGOS, PALILLOS REALIZA MEJOR SUS EJERCICIOS DE MATEMÁTICAS?	115
CUADRO 27: ¿USTED CONSIDERA UN BUEN MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZA JUEGO DIDÁCTICO?	116
CUADRO 28: ¿COMPARTE JUEGOS DIDÁCTICOS CON SUS HIJOS?..	117
CUADRO 29: ¿LOS JUEGOS DIDÁCTICOS MOTIVAN EL APRENDIZAJE DE SUS HIJOS?	118
CUADRO 30: ¿CREE USTED QUE LA PRÁCTICA DE JUEGOS EDUCATIVOS AYUDAN A SUS HIJOS A DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS?.....	119
CUADRO 31: ¿CONSIDERA USTED IMPORTANTE EL DESARROLLO DE DESTREZAS COGNITIVAS A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA LÚDICA?	120
CUADRO 32: ¿ORIENTA A SUS HIJOS EN LA PRÁCTICA DE LA CLASIFICACIÓN DE ELEMENTOS A TRAVÉS DE BLOQUES DIDÁCTICOS?.....	121
CUADRO 33: ¿CREE USTED QUE LAS CLASES CON LA MANIPULACIÓN MOTORA SON MEJORES QUE LAS CLASES VERBALISTAS?	122
CUADRO 34: ¿AL DESARROLLAR DESTREZAS COGNITIVAS SE LOGRA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?	123
CUADRO 35: ¿SE CONSIGUE UN RÁPIDO DESARROLLO DE HABILIDADES AL UTILIZAR JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS?.....	124
CUADRO 36: ¿LOS JUEGOS DIDÁCTICOS APLICADOS EN CASA GENERAN VERDADERAS DESTREZAS COGNITIVAS?	125
CUADRO 39: MODELO OPERATIVO.	161

CUADRO 40: DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	162
CUADRO 41: INVOLUCRADOS.....	163
CUADRO 42: MODELO LÓGICO	164
CUADRO 43: PREVISIÓN PROPUESTA.....	164

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA:

“Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de las destrezas cognitivas en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa particular “Suizo” cantón Ambato provincia de Tungurahua”.

AUTORA: Dora Lilia Ulloa Guerrero

TUTOR: Dr. Mg. Cevallos Panimboza Edgar Enrique

RESUMEN EJECUTIVO

La Unidad Educativa Particular Suizo es una institución que brinda a sus estudiantes la oportunidad de relacionarse en cultura, deportes, sociedad entre otros pero existe una problemática muy latente y es una falta en la aplicación de juegos didácticos para desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática en los niños, razón por la cual me motiva a investigar porque existe un bajo nivel en la capacidad de razonamiento y por ende ayudar a los docentes en un tema que para ellos es totalmente desconocido y fuera de su alcance. Frente a esta dificultad que se suscita en la escuela es pertinente mencionar que se ha tomado información científica ya existente de varios autores los mismos que corroboraran en mis planteamientos y sirven como respaldo a fundamentar el tema.

Para analizar este problema a fondo se recurre a diseñar encuestas para aplicar a los docentes padres de familia y estudiantes, para que dicha información sirva para que determinen las causas del problema y que acciones se puede tomar para solucionarlas. Como alternativa de solución se presenta una propuesta diseñada a mejorar la calidad de educación, para tener niños más creativos, lógicos en su forma de pensar y razonar, seguros en la toma de decisiones y capaces de resolver sus problemas en el área de matemática con entretenimiento.

Términos relevantes: Juegos didácticos, destrezas cognitivas, creativos, lógicos, resolver problemas, calidad, educación, capacidad, razonamiento.

INTRODUCCIÓN

El tema desarrollado en la presente investigación abarca las dos variables que son la variable independiente Los Juegos Didácticos; y la Variable Dependiente Las Destrezas Cognitivas, los mismos que fueron parámetros investigados y que lógicamente fueron tratadas con la seriedad que las mismas tienen en el momento en que se las desarrollaron. El Informe final de Investigación consta de seis capítulos, los mismos que se describen a continuación:

EL CAPÍTULO I: EL PROBLEMA, contiene el Planteamiento del problema, las Contextualizaciones Macro, Meso, Micro, el Árbol de Problemas, el Análisis Crítico, la Prognosis, la Formulación del Problema, los Interrogantes de la Investigación, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos General y Específicos.

EL CAPÍTULO II: EL MARCO TEÓRICO, comprende los Antecedentes de la investigación, las Fundamentaciones, la Red de Inclusiones conceptuales, las Categorías de la Variable Independiente y de la Variable Dependiente, la Formulación de la hipótesis y el señalamiento de Variables.

EL CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA, abarca el Enfoque, las Modalidades de la Investigación, los Niveles o tipos, la Población y Muestra la Operacionalización de las dos variables independiente y dependiente, las Técnicas e Instrumentos de Investigación, el Plan de Recolección de la

información, la Validez y Confiabilidad, el Plan de Procesamiento de la información.

EL CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo es de gran importancia pues en él se detallan cuadros estadísticos con su respectivo análisis e interpretación de cada una de las preguntas presentadas a docentes y estudiantes de la institución encuestada, para luego tener por último la verificación estadística de la hipótesis planteada.

EL CAPITULO V: Contiene las conclusiones y recomendaciones que obtiene la autora de la investigación tomando en cuenta las consideraciones que realizan los encuestados en este trabajo de investigación.

CAPÍTULO VI LA PROPUESTA: Es la solución al problema que se presentó, determinándose sus antecedentes, justificación, importancia, síntesis de diagnóstico, objetivos, actividades, recursos, factibilidad, fundamentación teórica, metodología (Plan operativo), administración de la propuesta, y evaluación de la misma bibliografía y anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SUIZO” DEL CANTÓN AMBATO, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.

En Ecuador han sido innumerables los esfuerzos por superar las deficiencias de los estudiantes en el aprendizaje de las ciencias básicas y muy particularmente en el área de la matemática.

Al observar la realidad nacional, sobre el aprendizaje en la matemática, se señala de manera constante la deficiente capacidad que tienen los estudiantes para resolver este problema.

Esta diferencia está directamente relacionada con el poco, o casi nulo desarrollo de destrezas mentales en su formación matemática. Por tal razón el estudiante percibe a la matemática como un conjunto de reglas para ser usadas respectivamente en la solución de problemas, obteniendo un conocimiento memorístico, fragmentado, que no es capaz de aplicar una situación nueva. (Céname, 2000)

El juego es un recurso matemático para trabajar diversos conceptos. Se deben utilizar regularmente en el aula. Podemos diferenciar tres modalidades Juegos de procedimiento conocido, juegos de conocimiento, juegos de estrategia dentro de los programas curriculares en matemáticas existentes en el Ecuador ya se toma en cuenta el razonamiento lógico como una materia dentro del pensum de estudios como también el desarrollo del pensamiento, por lo que los docentes debemos de tomar muy en cuenta estas alternativas que propone la reforma curricular, para ponerlas en práctica dentro de las actividades diarias que se desarrollan con los estudiantes.

Según la actualización y fortalecimiento curricular menciona que siendo la educación el motor del desarrollo de un país, está el aprendizaje de la matemática y es el pilar fundamental ya que además de enfocarse en lo cognitivo desarrolla destrezas esenciales que se aplica día a día en todos los entornos tales como el razonamiento, el pensamiento lógico, crítico, la argumentación y la resolución de problemas.

Nuestros estudiantes merecen y necesitan la mejor educación en matemática, lo cual les permitirá cumplir sus ambiciones personales, objetivos profesionales por consiguiente es necesario que todas las partes

interesadas trabajen conjuntamente, es decir se debe promover en los estudiantes un aprendizaje significativo y que mejor si podemos realizarlo con diferentes técnicas, estrategias y sobre todo juegos didácticos que es donde mejor capta el niño y el trabajo en “Destrezas con criterios de desempeño son el referente para que docentes planifique en micro su currículo y tareas de aprendizaje utilizando los medios adecuados sobre la base de su desarrollo sistemático de aplicar los conceptos, con diversos niveles de integración y complejidad”.

www.slideshare.net/LuisCamues

Es notorio e importante señalar que el avance significativo de la didáctica en destrezas cognitivas de la matemática está determinado por evolutivas ampliaciones en lo que respecta al uso los juegos didácticos como recurso de reforzamiento, estas ampliaciones representan cambios que por su puesto modifican los juegos didácticos como disciplina científica.

Las habilidades de razonamiento y resolución de problemas son destrezas cognitivas, consideradas de orden superior y desarrollan las habilidades:

Habilidades descriptivas: Contar, resumir, enumerar, resaltar, describir narrar, esquematizar

Habilidades Analíticas: Clasificar, relacionar, cotejar, agrupar, analizar, comparar, contraponer, generalizar, medir.

Habilidades críticas: Evaluar, enjuiciar, justificar, apreciar, criticar, elegir, matizar, discutir, discernir.

Habilidades creativas: transformar, inventar, aplicar, imaginar, diseñar, detectar problemas, cambiar, redefinir, encontrar analogías.

Es importante que como docentes reconozcamos

- Las habilidades intelectuales, de pensamiento o cognitivas, para propiciar su desarrollo.
- Que los estudiantes deben desarrollar desde los grados iniciales, las habilidades básicas de pensamiento, para abordar con éxito las diferentes asignaturas.
- La importancia de que a través de nuestras asignaturas contribuyamos a seguirlas desarrollando para que alcancen habilidades de pensamiento más complejas (razonar, resolver problemas, plantear hipótesis) que le permitan aplicar sus aprendizajes a otras y diferentes situaciones en la vida.

<http://laboratoriomatematica.blogspot.com/2010/02/aprendizaje-significativo-de-la.html>

DETALLE	CANTIDAD
Estudiantes de educación básica y bachillerato	3 195 382
Docentes	191 289
Instituciones	28 282

Tabla #1: Total estudiantes, docentes e instituciones en el Ecuador

Elaborado por: Dora Ulloa.

Fuente: la investigadora

En la provincia de Tungurahua la enseñanza de hoy necesita actualizarse porque la metodología aplicada no es la adecuada para cubrir las necesidades que hacen falta para llegar a ser una buena educación. Por parte de los docentes conlleva a que no se desarrolle en forma adecuada el trabajo requerido para orientar el desempeño en el aula. Se puede argumentar que la escasa utilización de los juegos didácticos se debe a prejuicios y temores que tienen los docentes como puede ser el miedo a perder el control de la clase, la falta de orden o la falta de confianza en los niños y niñas para llegar a lograr resultados. La incertidumbre por la falta de la práctica en el uso de los juegos didácticos encierra al docente y a los estudiantes en una situación confusa por lo que se llega a los excesivos contenidos sobre lo que hay que aprender.

Destrezas o habilidades Cognitivas son un conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el individuo integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar estas habilidades en el aprendizaje. El concepto de Destreza o Habilidad Cognitiva es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió (Rivera y Chadwick , 1991).

La gran diferencia entre la enseñanza cognitiva basada en la transmisión de conocimientos y el aprendizaje significativo, basado en destrezas y habilidades, consiste en que estas últimas exigen más de los educadores en su papel eminentemente mediador. En realidad, esto es razonable, por el incremento en la utilización de diferentes fuentes de aprendizaje, por el trabajar “desde” y “en”, una experiencia concreta por la

utilización de técnicas activas de aprendizaje, y por el manejo de nuevos instrumentos de valoración, tanto del producto como de su desempeño.

Los maestros de diferentes instituciones educativas aplican de manera limitada el juego didáctico ya sea por existir un déficit de instrumentos o porque el uso requiere de tiempo y esfuerzo para su preparación ya sea fuera de las horas de clase trabajo que en general no es reconocido.

La tendencia a economizar esfuerzos y tiempo, hace que predominen los métodos tradicionales y memorísticos de enseñanza favoreciendo de esta manera el memorismo antes que el desarrollo del pensamiento matemático debido a la falta de planificación como también por la insuficiente preparación y capacitación de los docentes. (Pescetti.)Manifiesta que: **“Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos”**

Ser sencillos, adecuados al nivel de los alumnos, tener una finalidad específica ser atractivos y motivadores. Que incorporen, a ser posible, estructuras de juegos ya conocidos. Que haya juegos individuales que faciliten la interiorización de conceptos y juegos colectivos. Con posibilidad de que el profesor y los alumnos lo construyan.

Mediante la utilización de los juegos didácticos en el aula pretendemos posicionar al niño como agente del propio aprendizaje y al profesor como agente mediador y guía del proceso. De a poco, la educación a escala nacional va tomando otro rumbo. Las escuelas que antes tenía dicho denominativo ahora son Centros de Educación General Básica (CEGB).

Aquí existe desde primero a décimo año de educación básica, mientras que en los colegios solamente se quedó con el bachillerato unificado, respetando así la zonificación y los circuitos y distritos.

Este nuevo cambio de nombre en ciertos planteles fue tomado de buena manera las autoridades de los establecimientos que se unificaron se reunieron y optaron por cambiar de nombre a sus escuelas que por años lo llevaban y que cada una brillaba por luz propia.

La Unidad Educativa Suizo es un establecimiento de educación particular mixto al servicio de la niñez y la juventud que busca información legal, activa e impregnado de los valores y principios del ser humano. Se encuentra ubicada en el cantón Ambato parroquia Huachi Chico barrio el Progreso calle Il Antonio Neumane.

Cuenta con instalaciones modernas, amplias y adecuadas para la enseñanza aprendizaje de los niños y jóvenes que buscan superarse desarrollando sus capacidades y destrezas para la vida cotidiana. Hoy más que nunca la Unidad Educativa Suizo persigue el desarrollo físico, intelectual afectivo y moral de los estudiantes, transmitir conocimientos, desarrollar actitud responsable, cultivar la confianza de sí mismo, son objetivos que día a día trabaja la institución.

Los juegos didácticos y destrezas cognitivas permiten alcanzar aprendizajes más significativos y pertinentes, pues dan énfasis a la aprobación de las habilidades cognitivas, permitiendo procesos activos, participativos y vivenciales de aprendizaje.

La reconciliación exitosa de cualquier estrategia, técnica y destreza de aprendizaje, depende de su ejecución y de la demostración de que se alcanza un aprendizaje efectivo. Esto implica la sinfónica adquisición de las destrezas y habilidades propias del proceso.

En segundo grado de Educación General Básica En la Unidad Educativa "SUIZO" una parte del personal docente utiliza en forma limitada los juegos didácticos en parte se debe a que no les da demasiada importancia o tal vez porque su aplicación demanda conocimientos y habilidades que no se han desarrollado en forma óptima. Se puede mencionar que las diferentes causas por la que no se aplica el juego como una estrategia de aprendizaje por parte del docente inciden directamente en el rendimiento de los niños, además no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los niños y niñas de esta institución.

Las destrezas con criterio de desempeño son el andamiaje de todos los procesos que un estudiante aprende, porque priorizan el saber hacer de los alumnos y posibilitan movilizar hacia la práctica los contenidos, los procedimientos y la dimensión valorativa-actitudinal.

En el presente trabajo de investigación se determinará el grado de influencia del uso de juegos didácticos en las destrezas cognitivas de la matemática en segundo grado de educación general básica en la Unidad Educativa Suizo de la ciudad de Ambato.

1.2.2. ÁRBOL DE PROBLEMAS.

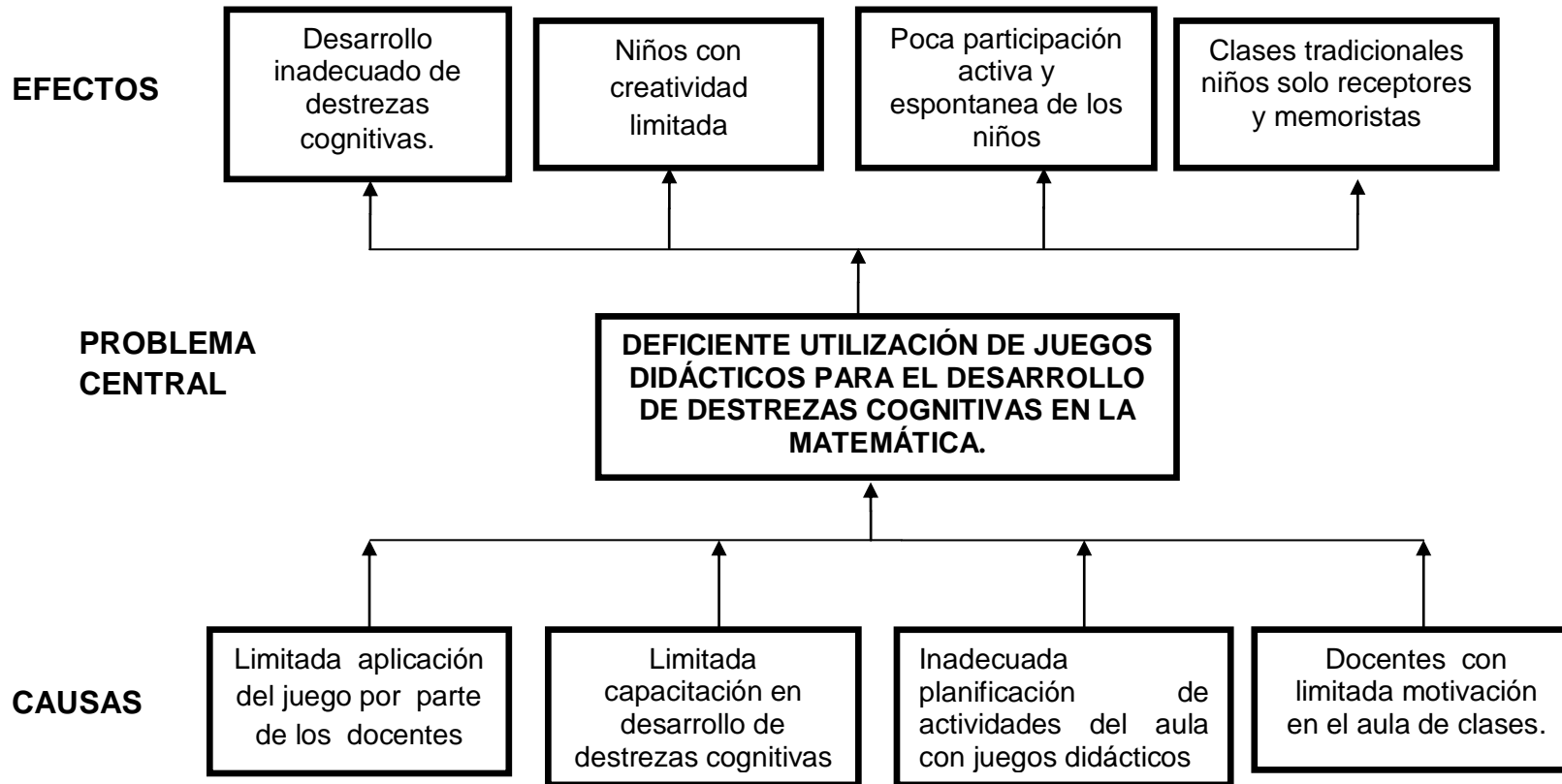


Gráfico Nº 1 Árbol de Problemas.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Fuente: La investigadora.

1.2.3. ANÁLISIS CRÍTICO.

Algunos docentes no consideran al juego como una importante estrategia lúdica que ayuda al aprendizaje esto conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos didácticos y no se pueda desarrollar las destrezas cognitivas adecuadas, como consecuencia los niños presentan un desarrollo limitado de la inteligencia lógica matemática. Se cree a lo mejor que una de las causas para que se aplique de una forma limitada los juegos educativos se debe a la reducida dotación de materiales y recursos por parte de las autoridades estos da como resultado niños con una creatividad limitada y poco desarrollada.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y de esta manera la participación de los niños en el aula se da de un modo pasivo y poco espontáneo. La capacitación de los docentes juega un rol muy importante pues si el maestro no domina adecuadamente la didáctica lúdica existirá una escasa aplicación de los juegos didácticos y esto conlleva a que las clases impartidas sean tipo tradicionales donde los niños sean solo receptores de contenidos y no se llegue a un aprendizaje significativo.

Para mejorar la formación educativa se proponen tres tipos de objetivos: conceptuales, procedimentales y actitudinales, a través de los cuales se pretende tanto dotar al niño de las herramientas conceptuales básicas para acceder a otros niveles educativos, como desarrollar sus destrezas cognitivas. En relación con este objetivo, la matemática posee un doble

potencial: informativo y formativo. El aspecto informativo se refiere a los métodos aplicables a una gran variedad de problemáticas sobre las que puede aportar una solución. Los juegos didácticos matemáticos son herramienta de aplicación a situaciones muy diversas.

1.2.4. PROGNOSIS.

De no dar solución a la no aplicación de los juegos didácticos matemáticos se mantendrá en el plantel un limitado desarrollo de la creatividad lo cual sería extremadamente negativo ya que en los actuales momentos una herramienta fundamental para resolver problemas constituye de manera definitiva la creatividad.

Por otra parte se mantendrá un proceso de aprendizaje monótono y aburrido mucho más al tratarse de niños de segundo año de Básica quienes por naturaleza tienen el juego como una de sus principales estrategias de aprendizaje, entonces de mantenerse que la principal herramienta de aprendizaje sea la memoria se limitará en estos niños el desarrollo del pensamiento crítico.

También el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas sería mínimo con ello se limitaría su potencial desarrollo con miras a un ingreso al bachillerato como también para la educación superior.

Existiría un bajo aprovechamiento en el área de Matemática con la consabida negatividad de los estudiantes por el aprendizaje de la Matemática y lo resultaría más negativo sería que esta materia sea la de mayor desagrado para los estudiantes.

Sin duda que las consecuencias serían muy negativas en caso de no darse una solución de allí la gran necesidad de fortalecer la utilización de los juegos didácticos matemáticos para mejorar de manera considerable los niveles de toma de decisión para la solución de problemas propios del entorno del estudiante del Suizo.

1.2.5. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿De qué manera influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas cognitivas en el área de Matemática de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “SUIZO” del cantón Ambato de la provincia, de Tungurahua?

1.2.6. PREGUNTAS DIRECTRICES.

- De lo anterior se deriva la importancia de investigar sistemáticamente la magnitud del problema. A tal efecto se formulan las siguientes interrogantes:

- ¿Influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas cognitivas de la matemática?
- ¿Cómo se desarrollaría las destrezas cognitivas en el área de matemáticas?
- ¿Existe una alternativa de solución a la problemática limitada aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas?

1.2.7. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación se realiza en el segundo grado de educación general básica paralelo único de la Unidad Educativa “Suizo”.

Delimitación del contenido

CAMPO: Educación.

AREA: Pedagógica.

ASPECTO: Juegos Didácticos destrezas cognitivas de la matemática.

Delimitación Espacial: Esta investigación se ejecuta en la Unidad Educativa “Suizo” en el segundo grado de Educación general básica, Se encuentra ubicada en la Provincia de Tungurahua, cantón Ambato parroquia Huachi Chico barrio el Progreso calle Antonio Neumane.

Delimitación Temporal: La investigación a realizarse se dará a partir de 21 de Octubre 2012 a Abril 2013.

Unidades de observación: Serán parte de la presente investigación, 7 niños y 12 niñas estudiantes, 19 Padres de Familia, y 6 profesores de segundo grado de educación general básica.

1.3. JUSTIFICACIÓN.

El interés que motiva a realizar la investigación es porque se cree importante encontrar la relación directa entre la aplicación del juego educativo y como este factor repercute en el aprendizaje lógico matemático de los niños /as.

La presente investigación es factible porque se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica además se puede mencionar que se cuenta con el respaldo de las autoridades de la Unidad Educativa “Suizo”

El acelerado cambio de la importancia de la matemática en el mundo en general, o en alguna cultura particular, significa una serie de desafíos y cambios correlativos en el aprendizaje de la matemática. De modo que el análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje de dicha cátedra supone, entre otras cosas, una reflexión cuidadosa sobre los diferentes factores determinantes como estrategias y pertinencia de los juegos didácticos

necesarios para adquirir conocimientos, los cuales abarcan un plan de estudio en los estudiantes de educación básica en el país.

Otro factor de singular importancia, lo constituyen los juegos didácticos que a su vez vienen a engrosar la lista de factores que inciden en el alumno y tendrán una gran influencia en el desarrollo evolutivo cognitivo en la matemática. Si bien es cierto que el manejo de estrategias es un problema complejo y multidisciplinario, no es menos cierto la necesidad y variedad en usarlos como instrumentos metodológicos para mejorar la calidad del aprendizaje de la matemática a nivel de educación básica.

El propósito de favorecer la comprensión de los aprendizajes significativos, las estrategias permiten a los estudiantes resolver problemas, relacionar ideas, tomar decisiones y crear o innovar.

El juego puede modificar los sentimientos contrarios que tienen los alumnos hacia las matemáticas, provocando una actitud positiva y haciendo el trabajo mucho más motivador, estimulante e incluso agradable.

Un material presentado en forma de juego aprovecha la tendencia natural de los niños a formar grupos y a jugar, consiguiendo un aprendizaje más eficaz. Permiten utilizar el aprendizaje cooperativo como estrategia de atención a la diversidad. Permiten aclarar conceptos y mejorar las destrezas cognitivas.

- Ayudar al niño a desarrollar su mente para la resolución de problemas, matemáticos y no matemáticos.
- Mejorar la capacidad de pensamiento reflexivo y manifestar una actitud positiva ante la resolución de problemas.
- Mostrar confianza en la propia capacidad para enfrentarse a ellos con éxito.

Los juegos didácticos contribuirán ya cubrirán los objetivos fundamentales del desarrollo de las inteligencias en los niños de segundo año.

Todo lo antes expuesto anteriormente, resulta interesante para determinar las causas de dicha situación y de esa forma ofrecer sugerencias para el mejoramiento de los conocimientos adquiridos en hechos educativos donde los juegos didácticos permiten que los educandos de educación básica de la unidad educativa "suizo" desarrollen sus habilidades y destrezas. Si la matemática es simplemente parte del conocimiento humano, ¿Por qué su enseñanza se transforma en una dificultad? Se considera entonces que es necesario desarrollar nuevas ideas y estrategias con alternativas pedagógicas que ayuden a los niños.

Finalmente este estudio servirá para el desarrollo posterior de otras investigaciones donde se puedan aplicar resultados obtenidos en el mismo y así contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1. OBJETIVO GENERAL.

Determinar la incidencia de los juegos didácticos y el desarrollo de las destrezas cognitivas en el área de matemática de los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa particular “SUIZO” Cantón Ambato Provincia de Tungurahua período 2012-2013.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Fundamentar los juegos en el desarrollo de las destrezas cognitivas de la matemática en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “SUIZO”.

- Analizar cómo se desarrollaría las destrezas cognitivas en el área de matemáticas de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “SUIZO”.
- Proponer una alternativa de solución al problema, de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “SUIZO”.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

En la Universidad Técnica de Ambato se han realizado diversas investigaciones que se relacionan con una de las variables de estudio de la presente investigación y que sirvió de referente al estudio:

ARROBA, Wilson, 2009. “Los recursos didácticos y su influencia en la motivación de los niños/as de educación básica de la escuela Patria del Cantón Pelileo, provincia del Tungurahua en el año lectivo 2008-2009.

Objetivos

- Diagnosticar por un lado la falta de recursos didácticos por otro lado la motivación de los estudiantes del sexto año de la mencionada institución.
- Analizar la relación que existe entre la falta de recursos didácticos y la desmotivación estudiantil de los niños y niñas.

- Identificar la utilización de los recursos didácticos y la motivación en el aula de forma constante por parte del docente.

Conclusiones

Actualizar y adquirir nuevos recursos didácticos que permitan el desarrollo de capacidades y colaboren al engrandecimiento de los conocimientos de los estudiantes y permitan el desarrollo de destreza de tal modo que si los alumnos con los materiales necesarios no logran alcanzar aprendizajes significativos.

REINOSO, José Santiago, 2009, El uso del material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela Juan Francisco Montalvo del Cantón Pillaro año lectivo 2008-2009.

Objetivos

- Plantear una propuesta de solución a la problemática de los recursos didácticos y el aprendizaje de los estudiantes.
- Establecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes.
- Identificar los recursos didácticos utilizados por los docentes.

Conclusión

Los docentes de esta institución si utilizan materiales didácticos en la enseñanza aprendizaje de los niños, pero; a más de ser tradicionalistas están deteriorados. Lo que no ayuda al buen desarrollo escolar dl niño y no se logra un total aprendizaje significativo.

El Objetivo principal en cualquier etapa de Educación, es lograr en los educandos la participación, donde obtengan los mejores provechos en el menor tiempo posible, los distintos niveles del sistema educativo, imponen exigencias variadas y en particular en la matemática, en la cual el alumno debe desempeñarse con sentido crítico y eficiente sistemáticamente en el complejo medio de la sociedad que hoy vive.

El aprendizaje de la matemática está revestido de la problemática estratégica y se le acusa de una técnica del conocimiento deficiente, a pesar de sus logros cognitivos. De todos modos es conocido que la matemática es una de las áreas que más incide en el fracaso escolar en todos los niveles educativos.

El bajo rendimiento en matemática ha sido motivo de estudio, desde hace mucho tiempo por especialistas en la materia, entre los cuales se mencionan los siguientes por considerar que sus planteamientos tienen una estrecha relación con el presente estudio.

De acuerdo a las conclusiones de esta investigación, queda demostrado que algunos docentes de esta institución no planifican o en todo caso no desarrollan las actividades u objetivos, ni mucho menos utilizan estrategias con juegos didácticos.

Los resultados obtenidos apoyan el planteamiento de esta investigación en el sentido de que es necesario que el psicopedagogo tenga una formación en didácticas de la matemática, no tanto por su aplicación directa con los alumnos, sino por su labor orientadora a los profesionales de la docencia, sobre todo, a aquellos que se dedican a trabajos con alumnos con dificultades de aprendizaje en matemáticas.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

La presente investigación se basa en el enfoque crítico propositivo por cuanto parte del análisis de la realidad sin limitarse a la mera observación de los hechos sino considerando las necesidades y requerimientos de los involucrados como son los estudiantes y los maestros y a partir de ellos, proponer alternativas de solución que mejoren la situación polémico con la coparticipación del investigador y los involucrados.

Se conciben la existencia de una realidad cambiante, en procesos de construcción permanente, y en ella las estudiantes del séptimo año como actores de esta realidad y la investigadora interrelacionando para transformar esa realidad, comprometida e influida por valores e interés, empleando y aplicando una metodología adecuada al objeto de estudio.

En la sociedad contemporánea se hace necesario perfeccionar la estructura organizativa y científico teórica del proceso docente educativo, con vistas a crear un sistema armónico que prepare para la sociedad los hombres que esta necesita, con el fin de cumplir sus tareas en todas las esferas de la vida. El esfuerzo impostergable y consciente por elevar la calidad de vida en la actualidad, así como propiciar un desarrollo verdadero para la mayoría de la sociedad, requiere entre otros elementos, atender y perfeccionar a la educación.

El mejoramiento práctico de los procesos educacionales, depende en su mayor parte de la labor de los profesores, directivos y del resto de personas implicadas en el proceso educativo, es necesario no abandonar la reflexión filosófica sobre la educación, ya que esto constituye un instrumento efectivo de la transformación de la actividad educacional y en particular del proceso de enseñanza aprendizaje. Un educador bien preparado filosóficamente tendrá a su disposición una óptica reflexiva y crítica que podrá emplear para elevar la calidad de su desempeño y de los resultados en sus estudiantes.

El enfoque de esta investigación se ubica en el paradigma crítico-propositivo; crítico por cuanto analiza una situación crítica de la educación cual es el empleo de juegos didácticos y busca determinar las principales causas que originan este problema de tipo académico, y es propositivo porque se enmarca dentro a una alternativa de solución a la problemática investigada; al no tener una buen desarrollo de destrezas cognitivas de los estudiantes, los mismos que pueden ser capaces de desarrollar razonamiento lógico matemático los primeros años de Educación Básica y durante toda su vida para así poder comunicarse de una buena manera.

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.

Sostiene que la ciencia es el conjunto de conocimientos comprobados que resulta de la interrelación entre el sujeto y el objeto para lograr transformaciones sociales, con el fin de mejorar la calidad de vida de los seres humanos.

2.2.2. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.

Los valores considerados dentro del marco general para la axiología están: aplicabilidad, competencia, corrección, durabilidad, eficacia, eficiencia, fiabilidad, flexibilidad, funcionalidad habilidad, innovación.

El derecho de la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida en que permita el desarrollo de las potencialidades humanas y como tal garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas. Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en el requerimiento de que el proceso educativo debe contemplar la preparación, de los futuros ciudadanos para una sociedad inspirada en los principios del Buen Vivir, es decir, una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza.

Los ejes transversales presentes en la Actualización Curricular constituyen grandes temáticas que deben ser atendidas en toda la proyección curricular, y que abordan temáticas para el desarrollo de valores con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de cada área de estudio, ellos son:

- Interculturalidad
- La formación de una ciudadanía democrática
- La protección del medioambiente
- El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes
- La educación sexual en los jóvenes.

2.2.3. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.

Lógicamente la dialéctica que permite considerar el hecho educativo en permanente movimiento y evolución evitando conductas estereotipadas conceptos inmutables, en donde la relación es sustantiva entre el sujeto y el objeto, la teoría y la práctica. Potencia la capacidad de razonamiento, análisis, reflexión, crítica y transformación sin necesidad de repetir los esquemas.

Permite conocer la realidad actuando en ella porque sostiene que el principio de la realidad está en continuo movimiento y cambio; que la ciencia aunque esté relacionado entre sujeto y objeto, no tiene la última palabra, porque sus verdades no son absolutas sino relativas.

2.2.4. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA.

Los maestros dentro del paradigma crítico propositivo, tienen el deber de formar a los estudiantes para construir una sociedad equilibrada, pluralista y crítica, en constante cambio y transformación; pues los estudiantes pueden ser capaces de desarrollar competencias, que les permita alcanzar logros, significativos tendientes a establecer cambios estructurales en la sociedad, también tienen que ser críticos, que ayuden a enfrentar los problemas y a encontrar soluciones de una manera lógica y razonable.

La educación ecuatoriana tiene la obligación de formar estudiantes comprometidos con un cambio social, con una visión al desarrollo de los individuos.

2.2.5. FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA.

En cuanto a lo **Psico-Pedagógico** se fundamenta en la teoría del constructivismo social, teniendo como objetivo la formación integral del ser humano, ya que el ser humano aportará a la sociedad con su compromiso de transformación para el desarrollo de los pueblos.

- La metodología de estar de acuerdo con los contenidos de la enseñanza.

- La relación entre padres e hijos es complementaria, en unidad de ayuda y desarrollo Psico-afectivo.
- El aprendizaje se fundamenta en que el estudiante sea cada día mejor persona, sirviendo siempre al cambio de una sociedad.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR (2011)

El Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada 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.

Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Este trabajo investigativo se sujeta en el Reglamento de Educación Intercultural Bilingüe (LOEI) en los siguientes artículos:

LOEI. Ley.- El art. 7.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a) Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

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

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

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

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.”

Art. 204 “Proceso de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico

A fin de promover el mejoramiento académico y evitar que los estudiantes finalicen el año escolar sin haber cumplido con los aprendizajes esperados para el grado o curso, los establecimientos educativos deben cumplir,

como mínimo, con los procesos de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico que se detallan en los artículos a continuación”.

Constitución Política del Ecuador.

Art. 26 “La educación es un derecho a lo largo de su y un deber ineludible e inexcusable del estado”.

Art. 28. “.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y cooperativos. Se garantiza el acceso universal, permanencia ,movilidad e egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato.

Artículo 21: La Educación Básica tiene como finalidad contribuir a la formación integral del educando mediante el desarrollo de destrezas y de su capacidad científica, técnica, humanística y artística, cumplir funciones de exploración y de orientación educativa y vocacional e iniciarlos en el aprendizaje de disciplinas y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil, estimular el deseo de saber y desarrollar las aptitudes. La educación básica tendrá una duración no menor a nueve años. El Ministerio de Educación organizará en este nivel cursos artesanales o de oficios que permitan la adecuada capacitación de los alumnos.

La idea de la necesidad de cambio, de transformaciones de fondo del sistema educativo ha sido penetrada en la conciencia del magisterio, de la comunidad escolar y de la sociedad civil. La conciencia de ese cambio no

puede lograrse sólo con las leyes establecidas en el sistema educativo, sino que es necesaria una acción continua, participativa, que incorpore a la comunidad educativa, Directores, Docentes, alumnos, padres y representantes a la tarea transformadora.

El papel del educador, debidamente convencido y entrenado es fundamental para el estímulo de esa conciencia y su orientación coordinada y sin desviaciones a lo largo y ancho del sistema educativo.

Art. 24.- La educación presencial se rige por el cumplimiento de normas de asistencia regular al establecimiento educativo. Se somete a la normativa educativa sobre parámetros de edad, secuencia y continuidad de niveles, grados y cursos.

También es aplicada en procesos de alfabetización, pos alfabetización y en programas de educación no escolarizada.

Art. 27.- Denominación de los niveles educativos. El Sistema Nacional de Educación tiene (3) niveles: Inicial, básica y Bachillerato. El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

1. Inicial 1, que no es escolarizado
2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

El nivel de Educación General Básica se divide en 4 subniveles:

1. Preparatoria, que corresponde a 1° grado de Educación General Básica
2. Básica elemental, que corresponde a 2°, 3°, 4°, grados de Educación General
3. Básica media, que corresponde a 5°, 6°, 7°, grados de Educación General Básica
4. Básica superior, que corresponde a 8°, 9°, 10°, grados de Educación General

2.4. Categorías Fundamentales.

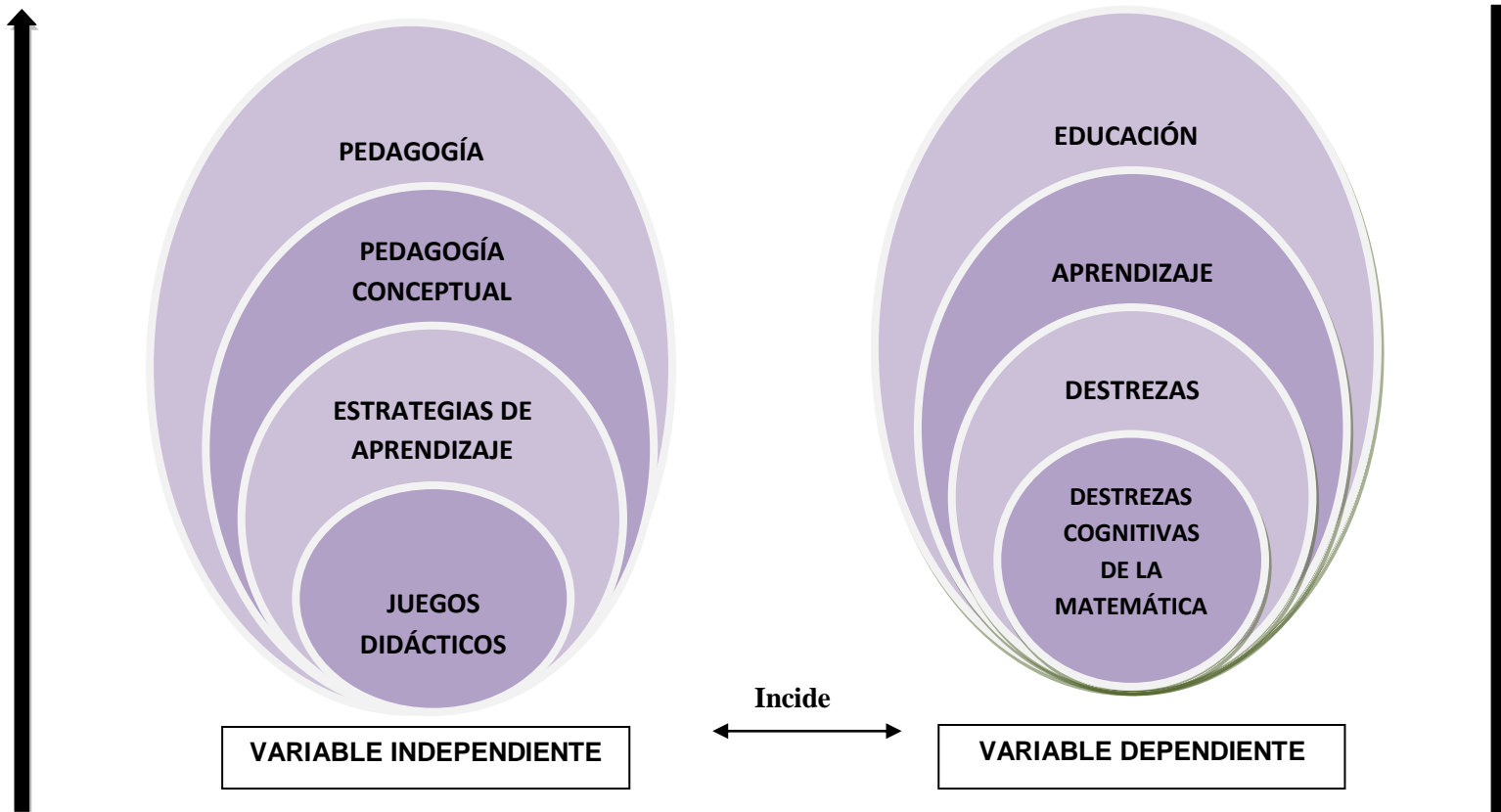


Gráfico N°2 Red de Inclusiones Conceptuales.

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora.

2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Didácticos.

Juegos didácticos.

Utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

Orígenes

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de **K. Groos**, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos

constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. Mediante juegos, los estudiantes y jóvenes aprendían a cazar, pescar, sembrar, y otras actividades que les permitían asimilar más fácilmente los procedimientos de la vida cotidiana. En los primeros años de vida, el niño, mediante el juego, aprende en la misma medida en que se recrea, lo que demuestra la importancia del juego en su formación y educación.

Los cambios educacionales han creado una barrera en el empleo de los juegos didácticos a medida que aumenta la edad de los educandos y su nivel de enseñanza, lo que hace que su aplicación decrezca paulatinamente en la Enseñanza Primaria hacia la Enseñanza Media Superior, cuando esta última requiere también un método de enseñanza atractiva, instructivo, activo y creativo.

Todavía existe la tendencia a identificar el trabajo docente solamente con lo productivo, sin valorarse la excelente contribución que le hace la actividad lúdica, pues se ha tomado el juego como una pérdida de tiempo y de poco valor. Sin embargo, por los cambios que se están llevando a cabo en la

Enseñanza Media Superior, se necesita recurrir a métodos nuevos y creadores para lograr que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo.

Elementos a tener en cuenta

1. Adecuada selección del juego en la clase.
2. Precisar el momento idóneo del proceso docente–educativo en que se empleará.
3. La adecuada preparación del juego.
4. La correcta preparación del ambiente.
5. Ejecución del juego.
6. Resultados obtenidos.
7. Valoración del juego.

Principios básicos

- **La participación:**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y

reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

- **El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

El juego educativo:

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc.; y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los micro juegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o estimular aspectos del desarrollo evolutivo.

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas: Enseñar a los estudiantes

Características de los juegos didácticos:

- A tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.
- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

Fases de los juegos didácticos:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes

para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Significación metodológica de los juegos didácticos

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las **técnicas participativas** son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la

realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.

- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Clasificación de los juegos didácticos:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en

que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica

1.- Motivación inicial.

2.- Ejecución:

- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
- Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

3.- Reforzamiento:

- ¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

4.- Vinculación con la vida:

- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
- ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

5.- Sistematización y Generalización:

- ¿Qué conclusión podemos sacar?
- ¿Cómo resumimos lo discutido?
- ¿Qué aprendimos?

¿Es necesario crear una metodología que responda a la implementación de acciones concretas para potenciar actividades lúdicas que determinen el desarrollo de las relaciones interpersonales y de amistad en niños y adolescentes?

Podríamos partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación.

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aun cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parqués y los

escondidos. Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

En este tipo de juego podemos diferenciar la conciencia de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo. La conciencia de la regla se refiere a la forma en que los niños se representan el carácter sagrado de la regla (eterno, inmutable) o decisorio (por acuerdo de la sociedad infantil) de esta, su heteronimia o autonomía.

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa.

Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro. Con este juego se fomenta el debate, y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales. Ahora bien un dilema moral, es un conflicto en el que están implícitos los valores.

Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en sociedad a través de premios y castigos (**conductismo de Watson**), otras teorías hablan más de las variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas cognoscitivas, a este proceso de diferenciación entre lo aceptable e inaceptable, comprensión y aceptación de las normas se le llama Socialización.

Esta asimilación de las normas condiciona un respeto y adaptación a la sociedad y una preparación de los argumentos que se dispondrán en su futuro, porque las normas sociales señalizan los comportamientos esperados en una sociedad o grupo dado y representan la exigencia a seguir un determinado patrón comportamental.

Con la actividad lúdica en la adolescencia se pueden lograr las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas y prevenir las consecuencias que pudieran generar las diferencias entre las necesidades educativas de los educandos y las respuestas de los sistemas educativos; (adaptación inicial a la escuela, detección precoz de alumnos con necesidades educativas especiales, estimulación y procesos dirigidos a permitir a los alumnos afrontar con progresiva autonomía las exigencias de la actividad educativa).

Pues como dijese **Vigotsky** la zona de desarrollo próximo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales. Por lo que el juego

potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas.

El Juego.

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores **como Roger Caillois, Moreno Palos**, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Características

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños.

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego.

La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.

Retamal Gonzalo (1999).-Manifiesta que las estrategias de aprendizaje son procesos mentales y, por lo tanto, no son directamente observables. Sin embargo si son detectables. Además, aunque los alumnos no están acostumbrados a prestarle atención a las estrategias que utilizan eso no quiere decir que no las puedan explicar. Una forma rápida de averiguar que estrategias utilizan nuestros alumnos es preguntarles. La pregunta básica es ¿CÓMO LO HACES?

Retamal propone estrategias para ayudar a los estudiantes dentro de las cuales están:

- Estrategias Afectivo-Emotivas y de Automanejo:
- Integran procesos motivacionales, actitudes adecuadas, auto-concepto–autoestima, sentimiento de competencia, relajación, control de la ansiedad, reducción del estrés, etc.
- Estrategias de control del contexto:
- Se refieren a la creación de condiciones ambientales adecuadas, control del espacio, del tiempo, del material, etc.

(Brandt, (1998)) andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien".

Palmer y Goetz (1988), son procedimientos internos, no observables, de carácter generalmente cognitivo, que ponen en juego los sujetos cuando aprenden y que tienen como fin lograr un plan, un objetivo o una meta.

Beltrán, (1993), tienen pues la función de facilitar los procesos de aprendizaje, y para ello se sirven de tácticas o técnicas específicas de estudio.

La pedagogía conceptual:

La estructura básica de la pedagogía conceptual está integrada por definiciones, proposiciones y específicamente por dos postulados básicos, un psicológico y otro pedagógico; que incluyen doce macro proposiciones” La Pedagogía conceptual es una teoría original formulada y desarrollada por Miguel de Zubiría. (2011), que cuenta hoy con más de cien investigaciones empíricas sustentan.

Postulados de la Pedagogía Conceptual:

Triángulo humano

El ser humano está integrado por 3 sistemas: sistema cognitivo, sistema afectivo y sistema expresivo.

Hexágono pedagógico

Todo acto educativo incluye 6 componentes: propósitos, enseñanzas, evaluación, secuencia, didáctica y recursos. En cada uno de estos postulados, el modelo pedagógico de la pedagogía conceptual hace 6 macro proposiciones:

Postulado 1: Triángulo humano: Macro proposición 1

El sistema cognitivo aplica a la realidad instrumentos de conocimiento para producir conocimientos mediante sus diversas operaciones intelectuales.

Macro proposición 2

Los seres humanos disponen de múltiples y diversas inteligencias para comprender las realidades, cada una constituida por motivaciones, operaciones intelectuales e instrumentos de conocimiento específicos a un campo significativo de la actividad humana.

Macro proposición 3

Las operaciones valorativas desempeñan 3 funciones básicas: valorar, optar y proyectar.

Macro proposición 4

El sistema afectivo evalúa hechos humanos al aplicarles operaciones e instrumentos valorativos.

Macro proposición 5.

Es necesario distinguir en el sistema expresivo, los códigos y los textos.

Macro proposición 6.

El aprendizaje agrupa a los mecanismos que operan al adquirir instrumentos, o al consolidar operaciones intelectuales, valorativas y expresivas.

Postulado 2: Hexágono pedagógico:

Macro proposición 7.

El propósito fundamental de la pedagogía conceptual es formar hombres y mujeres amorosos, talentosos intelectualmente (analistas simbólicos) y competentes expresivamente.

Macro proposición 8.

Las enseñanzas que privilegia la pedagogía conceptual son los instrumentos de conocimiento y las operaciones sobre los conocimientos, los

valores sobre las normas y valoraciones y el dominar códigos expresivos (lenguajes)

Macro proposición 9.

La enseñanza conceptual ocurre en 3 momentos: fase elemental, fase básica y fase de dominio.

Macro proposición 10.

En la planeación del currículo es esencial respetar la secuencia evolutiva, así como la secuencia inherente a toda enseñanza, ya que los instrumentos y las operaciones poseen unos genes.

Macro proposición 11.

La enseñanza de instrumentos de conocimiento (a diferencia del enseñar información) está condicionada a hacer funcionar las operaciones intelectuales, de ahí que existan tantas didácticas posibles como períodos y operaciones intelectuales (didácticas mente factuales).

Macro proposición 12.

Los recursos didácticos deben apoyarse en el lenguaje o representar realidades materiales, por cuanto el pensamiento está intrínsecamente ligado con el lenguaje.

PEDAGOGÍA.

Pedagogos como (Dewey, “aprender haciendo”,)**Freinet** y su “imprensa infantil”, Montessori y sus “cosas de niños”, Decroly y sus “centros de interés”, son los principales gestores del activismo pedagógico, el cual concibe la enseñanza como un acto puro de acción.

Según (Pestalozzi, Montessori, Dewey y Makarenko(2001) “, (2001) “)trabaja conceptos como profesor, enseñanza, aprendizaje, alumno, escuela, texto, formación y la didáctica trabaja la articulación entre las teorías de aprender y los saberes específicos”. Ambas pueden predecir comportamientos y proponer soluciones. Además, una historia de la pedagogía y de la didáctica no sería una historia de autores sino una historia de conceptos, modelos, nociones, obstáculos, aplicaciones y objetos. La pedagogía y la didáctica poseen un estatuto propio e independiente de las ciencias de la educación.

La DINACAPED (2005), dice que la pedagogía “postula como su objeto de estudio la formación en general de la personalidad de los niños y niñas que integran una sociedad”. El estudio de la pedagogía nos permite investigar sobre la educación de las personas en el seno de una sociedad y sobre los procesos formativos de dichas personas en su singularidad, procesos formativos pueden ser instructivos, educativos y desarrolladores. Es decir, la institución educativa, posibilita tres procesos de formación simultáneamente pero cada uno de ellos posee intencionalidades diferentes. A la convivencia de estos tres procesos es lo que se denomina formación integral.

El proceso educativo pretende la formación del niño y la niña como seres sociales, para vivir la vida en sus relaciones intersubjetivas. El proceso instructivo pretende formar sujetos capacitados para participar en el desarrollo de esa sociedad. El proceso desarrollador pretende la formación de las facultades intelectuales de los sujetos en dicha sociedad.

En una sociedad que cambia continuamente de modo vertiginoso, la educación tiene un rol fundamental para la adaptación del individuo, por lo que también es importante el modo en que esta se encara. Cualquier tendencia en el modo en que la educación se imparte debe tener en cuenta siempre la motivación que tiene una persona para aprender, y está siempre se relaciona con mejorar su calidad de vida.

“Pedagogía” tiene su origen en el griego antiguo *paidólogos*. Este término estaba compuesto por *paidos* (“niño”) y *gogía* (“conducir” o “llevar”). Por

lo tanto, el concepto hacía referencia al **esclavo** que llevaba a los **niños a la escuela**".www.psicopedagogia.com.

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de **los saberes** que están orientados hacia la educación entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. Por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio. Esta figura tiene en cualquier escuela o institución funciones claramente delimitadas como son las siguientes: servicio de orientación y organización escolar, programación de metodologías específicas, asesoramiento al profesor, elaboración de terapias específicas, técnicas de estudio, diagnóstico del discente.

Es importante destacar que la pedagogía se nutre de los aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la antropología, la psicología, la filosofía, la medicina y la sociología; hay autores que sostienen que la pedagogía no es una ciencia, sino que es un arte o un tipo de conocimiento.

Muchos han sido los pedagogos que a lo largo de la historia han planteado sus teorías acerca de la educación, no obstante, entre todos ellos destacan figuras como la de Paulo Freire, junto a dicha figura habría que destacar la de otros que han expuesto sus teorías y visiones acerca de esta ciencia basada en la educación. Este sería el caso de Robert (Gagné, Jürgen Habermas o Iván Petrovich Pavlov.)

La pedagogía como disciplina propiamente dicha inicia su trayectoria en el siglo XIX para afianzarse en el siglo XX acogiendo una gran variedad: pedagogía tradicional, en la que el rol activo lo ostenta el maestro y el alumno es un mero receptor de conocimientos; pedagogía activa, en la que el alumno tiene un rol activo y el maestro es ante todo un conductor; enseñanza programada, en la que la tecnología tiene un rol fundamental; constructivismo, que hace hincapié en la responsabilidad del individuo ante su propio aprendizaje; y finalmente, la pedagogía no directiva, en la que el educador es un motivador que crea situaciones problemáticas que deben ser resueltas.

Pedagogía Constructivista

La pedagogía constructivista, no determina metodología alguna, pues son muchas las formas que ayudan a construir el conocimiento en la escuela, pero advierte sobre la importancia de tener en cuenta algunos principios relacionados con el cómo aprendemos, a la hora de ayudar a los estudiantes en ese proceso como:

Partir de los conocimientos previos del estudiante. Provocar el conflictos cognitivo (desequilibrio entre lo que sabe y el nuevo conocimiento) como detonante para llegar al aprendizaje significativo.

Respetar el nivel de desarrollo operativo del estudiante, aprendizaje no es sino un reajuste de esquemas conceptuales de acuerdo al nivel de

desarrollo operativo, este nivel será diferente en cada una de las etapas de los discípulos.

Tener en cuenta que el estudiante aprende solo cuando en base a su propia actividad construye el conocimiento.

2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE: Destrezas Cognitivas

Educación

El ser humano voluntaria o involuntariamente está inmerso en el proceso de educación, que se va desarrollando a lo largo de nuestras vidas desde el momento de la concepción y hasta la muerte. Al nacer el individuo es como un cuaderno vacío que se va llenando conforme a las experiencias que vive, este es el proceso de aprendizaje, el que se da en todos los aspectos de nuestras vidas, abarcando la cotidianidad, los establecimientos escolares, así como el ambiente y las personas que nos rodean. La educación es considerada como un proceso de perfeccionamiento y embellecimiento del cuerpo y el alma. El fin educativo es la formación de hombres libres, conscientes y responsables de sí mismos, capaces de su propia determinación. En esto consiste el hecho humano de la educación, en la formación de la conciencia moral, en la capacidad de discernir entre el bien y el mal. El punto más importante del proceso educativo es la voluntad del individuo, para que sea capaz de tomar resoluciones libres.

APRENDIZAJES

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado(AUSBEL). El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

Tipos de aprendizaje.

David Paúl (AUSBEL) es un psicólogo que ha dado grandes aportes al constructivismo, como es su teoría del Aprendizaje Significativo y los organizadores anticipados, los cuales ayudan al alumno a que vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento y para una mejor comprensión de los conceptos.

Para conseguir este aprendizaje se debe tener un adecuado material, las estructuras cognitivas del alumno, y sobre todo la motivación. Para él, existen tres tipos de aprendizaje significativo: aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos y aprendizaje de proposiciones.

Teoría del aprendizaje de Vigotsky.

Se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

La teoría de (Vygotsky, Código genético) se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Definición de la Teoría del aprendizaje de **Piagette**.

MATEMÁTICA

La matemática “consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral”.

Esta competencia implica: El conocimiento y manejo de los elementos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana, y la puesta en práctica de procesos de razonamiento que llevan a la solución de los problemas o a la obtención de información. Una disposición favorable

y de progresiva seguridad y confianza hacia la información y las situaciones que contienen elementos o soportes matemáticos, así como hacia su utilización cuando la situación lo aconseja, basadas en el respeto y el gusto por la certeza y en su búsqueda a través del razonamiento.

La matemática contribuye a la posibilidad real de seguir aprendiendo a lo largo de la vida pues forma parte de ella la habilidad para interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones. Cobra realidad y sentido en la medida que los elementos y razonamientos matemáticos son utilizados para enfrentarse a aquellas situaciones cotidianas que los precisan; por tanto la identificación de tales situaciones, la aplicación de estrategias de resolución de problemas, y la selección de las técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar la realidad a partir de la información están incluidas en ella.

DIMENSIONES DE LA MATEMÁTICA

A.- Situaciones o contextos. Se refieren a las situaciones problemáticas (cualquier escenario cotidiano que exige dar una respuesta) de la vida diaria en las que el estudiantado tiene que hacer uso de su competencia matemática para afrontarla con éxito y aportar una respuesta consecuente.

Los ejercicios que se planteen en una evaluación de la matemática han de localizarse en una parte del mundo de los estudiantes. Las situaciones más cercanas serán las relativas a su vida personal y las de su vida escolar para

continuar con las relativas a la vida laboral y el ocio y la vida en la comunidad local y la sociedad tal y como se presentan en la vida diaria.

A mucha distancia de todas ellas están las situaciones de tipo científico.

Para las unidades de evaluación que se presenten para evaluar la competencia matemática se definen y utilizan cuatro tipos de situaciones: Personal: situaciones relacionadas con el yo, la familia y los grupos de compañero. Educacional/profesional: situaciones relacionadas con la vida escolar y laboral.

El contexto de un “ítem enmarcado en un estímulo” lo constituye el modo concreto en que éste se presente dentro de una situación. Engloba elementos específicos utilizados en el enunciado del estímulo.

B.- Procesos y destrezas. En la evaluación de la competencia matemática se tienen en cuenta seis procesos de índole cognitiva, que se enmarcan dentro de tres agrupamientos de destrezas, y éstas son: Destrezas de reproducción: Hacen referencia a la reproducción de los conocimientos practicados, tales como el reconocimiento de tipos de procesos y problemas matemáticos familiares y la realización de operaciones habituales. Estas destrezas son necesarias para la realización de los ejercicios más sencillos.

C.- Destrezas de conexión: Exigen que los estudiantes vayan más allá de los problemas habituales, realicen interpretaciones y establezcan interrelaciones en diversas situaciones, pero todavía en contextos relativamente conocidos. Estas destrezas acostumbran a estar presentes en los problemas de dificultad

D.- Destrezas de reflexión: Implican perspicacia y reflexión por parte del estudiante, así como creatividad a la hora de identificar los elementos matemáticos de un problema y establecer interrelaciones.

Los seis niveles o gradaciones de procesos cognitivos que permiten el dominio de las destrezas mencionadas se presentan en la tabla siguiente y encajan, con su correspondiente definición, en los tres grupos anteriores.

- **DESTREZAS**
- **PROCESOS**
- **DESCRIPCIÓN**
- **APLICACIÓN**
- **CONEXIÓN**
- **REFLEXIÓN**

Cada uno de ellos está relacionado y aplicado siguiendo el proceso de los siguientes indicadores.

Identificación Representa las acciones de recordar y reconocer los términos, los hechos, los conceptos elementales de un ámbito de conocimiento y de reproducir fórmulas establecidas.

Comprensión Supone acciones como captar el sentido y la intencionalidad de textos, de lenguajes específicos y códigos relacionales e interpretarlos para resolver problemas.

Aplicación Comporta aptitud para seleccionar, transferir y aplicar información para resolver problemas con cierto grado de abstracción y la de intervenir con acierto en situaciones nuevas.

Conexión Análisis y valoración Significa la posibilidad de examinar y fragmentar la información en partes, encontrar causas y motivos, realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen generalizaciones. Se empareja con compromiso.

Síntesis y creación Corresponde con las acciones de compilar información y relacionarla de manera diferente, establecer nuevos patrones, descubrir soluciones alternativas. Puede asociarse a la resolución de conflictos.

Reflexión Juicio y valoración

Representa capacidades para formular juicios con criterio propio, cuestionar tópicos y exponer y sustentar opiniones fundamentándolas. En otro orden se asociaría a acciones de planificación compleja, de reglamentación y de negociación.

Contenidos

Para organizar los fenómenos del mundo natural, social y mental han de utilizarse herramientas tales como los conceptos, estructuras e ideas. El currículo de matemáticas se ha organizado de una manera lógica alrededor de diferentes líneas de contenido, que reflejan ramas de conocimiento históricamente establecidas, si bien en el mundo real, los fenómenos susceptibles de un tratamiento matemático no aparecen organizados de un

modo tan lógico, dado que el área de matemática abarca un campo mucho más amplio de conocimientos, destrezas y actitudes que las incluidas históricamente en la disciplina.

No ha de perderse de vista que todas las áreas y materias del currículo contribuyen a la adquisición de la matemática, si bien no todas ellas en igual medida. En cualquier caso, los contenidos han de presentarse de forma que describan su relación con los fenómenos y los tipos de situaciones problemáticas.

Son muchas las posibles organizaciones de carácter fenomenológico que se les pueden dar a los contenidos. Puesto que el área de matemáticas es la que contribuye en mayor medida a la adquisición de la competencia, es importante seleccionar un conjunto de problemáticas surgidas de la evolución histórica de las matemáticas que englobe una variedad y profundidad suficiente de ellas que dejen ver los elementos esenciales de las mismas y a la vez que permitan la contribución del resto de las áreas del currículo a la adquisición de esta competencia.

Se observa que los bloques de contenido establecidos en la Orden del Currículo de la Educación primaria del área de matemáticas, permiten conjugar los aspectos señalados anteriormente. Es decir, incluye la contribución de las restantes áreas curriculares, de ahí que se opte por su consideración como bloques de contenido para el marco de la evaluación de diagnóstico, quedando en este caso como sigue:

Educación primaria:

Números y operaciones (bloque numérico)

La medida: y cálculo de Magnitudes (bloque de medida)

Geometría (bloque geométrico)

Tratamiento de la información, azar y probabilidad (Bloque de estadística y probabilidad)

Destrezas

En www.unicef.org/ecuador/ se encuentra diversos conceptos que no aclaran la definición de destreza: “Es la habilidad que tiene el ser humano para hacer una cosa bien, con facilidad y rapidez”.

“Es la habilidad específica para resolver un programa concreto (técnicas deportivas, manejo de instrumentos), ejecutando una tarea específica que requiere el dominio de forma peculiar (manual, motriz intelectual)”.

“La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad. “La destreza especialmente, está vinculada a trabajos físicos o manuales y también constituye algo imprescindible para conseguir un rendimiento óptimo en la enseñanza aprendizaje.

Para (Tobon, (2007).)La destreza “es la capacidad que tiene el individuo de hacer uso de los conocimientos que ha construido durante su vida en un contexto particular y un momento específico”, por lo que al desarrollar destrezas implica la utilización consiente y funcional que el ser humano hace

de sus saberes y donde, además converge su experiencia histórica, resultado de sus interacciones con el medio social y cultural.

La característica principal de la educación basada en el desarrollo de destrezas es que busca preparar al alumno para que desarrolle potencialidades que le permitan estar en condiciones de usar el conocimiento de forma autónoma en situaciones impredecibles, indiferente incluso a aquellos aprendidos en el aula.

Luperdi, C. (2008) Destreza se deriva de la palabra “diestro”. Una persona diestra en el dominio de la mano derecha. Se refiere también a toda persona que manipula objetos con gran habilidad. Básicamente la destreza es una capacidad una manifestación de una serie de elementos o de un conjunto sólido guiado por la imaginación por la mente, y por todos aquellos aspectos que se desarrollan dentro de nosotros a través de sensaciones y su interpretación.

Richard Boyatzis (2002) expresa que: “una destreza es la habilidad para demostrar la secuencia de un sistema del comportamiento que funcionalmente está relacionado con el desempeño o con el resultado propuesto para alcanzar una meta, y debe demostrarse en algo observable, algo que una persona dentro del entorno social pueda observar y juzgar” .En conclusión podemos decir que desarrollo de destrezas son las facilitadoras del conocimiento, operan directamente sobre la información, analizando, comprendiendo, pensando para posteriormente utilizarla como convenga.

Para (VILLAR, (2010))“El desarrollo de destrezas implica adquirir ciertas herramientas o saber emplear determinados recursos para resolver hábilmente un problema específico”. En la educación generalmente, adquieren especiales importancias aquellas destrezas que promueven el crecimiento cognitivo, es decir, una evolución progresiva hacia un estado de mayor conocimiento. Así, estas destrezas se encontrarían íntimamente relacionadas con el término “viabilidad cognitiva”.

La viabilidad cognitiva hace referencia a la capacidad de una actividad de ofrecer las circunstancias propicias a la capacidad de aprovechar las circunstancias propicias para que se desarrolle la inteligencia. Además, al hablar de resolución de problemas, no podemos dejar de lado el pensamiento de orden superior, que se caracteriza justamente por producir varias alternativas de solución en vez de una sola interpretar información e emitir juicios, aplicando múltiples criterios y exigiendo, muchas veces, un esfuerzo mental considerable.

Este tipo de desafío, una vez superado, permitirá un mejor entendimiento del problema y un aprendizaje duradero. La motivación, el conocimiento y el desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes potencian y profundizan los conocimientos, prácticas y experiencias de acuerdo al interés de cada uno.

Es necesario preparar a los niños y niñas para que sean capaces de pensar por sí mismos, a fin de que puedan renovar creativamente la sociedad en la que viven y, al mismo tiempo, favorecer su propio crecimiento

creativo pública el departamento de educación de la Universidad Autónoma de Manizales, al decir que “la educación debe permitir desarrollar las herramientas que necesitan para valorar las expectativas sociales de manera crítica”, afirmando que la educación debe desplegar al desarrollo de seres humanos capaces de evaluar el mundo y a sí mismos, así como de expresarse con fluidez, de forma creativa y cuidadosa de los demás.

Los niños se asombran y se preguntan no sólo sobre sí mismos, sino también sobre el entorno en que viven, tienen necesidad de encontrar un marco de referencia que dé significado a aquello que les resulta incomprensible. Tratan de interpretar lo que les rodea mediante una explicación científica o una historia.

Destrezas con Criterio de Desempeño

La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracterizan el dominio de la acción. En este documento curricular se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

Las destrezas con criterio de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación micro curricular de sus clases y las tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicaran de forma progresiva y secuenciada los

conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

“Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño”. Lo indicado anteriormente según Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (AFCEGB), Ministerio de Educación, Ecuador.

URL:<http://luis-educacionypedagogia.blogspot.co.uk/>

LAS DESTREZAS COGNITIVAS.

Importancia del desarrollo de destrezas cognitivas.

Según **Agudín, Y. (2005)**. “Lograr el desarrollo y la coordinación de habilidades de pensamiento requiere de un proceso gradual y sistemático”, pero, más allá de las habilidades mismas, se necesita de la “aptitud cognitiva” para emplearlas. Esta aptitud consiste en disposiciones tales como la cooperación, la confianza, la autovaloración, la atención, el respeto a las personas, entre otras.

Que el niño desarrolle y ejercite su capacidad de razonar (extraer inferencias de distinto tipo, clasificar y categorizar, trabajar con la coherencia y la contradicción, formular preguntas, identificar supuestos, formular

relaciones causa-efecto, conocer y evitar o saber utilizar- la vaguedad en el lenguaje, distinguir ambigüedades, reconocer la interdependencia entre medios y fines, definir términos, identificar y utilizar criterios, ejemplificar, construir hipótesis, contextualizar; anticipar, predecir y estimar las consecuencias, generalizar, descubrir falacias no formales, normalizar frases del lenguaje cotidiano:

Que desarrolle su pensamiento creativo; Que se familiarice con la práctica del pensamiento cuidadoso del otro. Que desarrolle su capacidad para encontrar sentido en la experiencia (descubrir conexiones, descubrir alternativas, ofrecer razones, descubrir relaciones parte-todo y todo-parte, detectar y reconocer incoherencias).

Las estrategias, técnicas y destrezas cognitivas permiten alcanzar aprendizajes más significativos y pertinentes, pues dan énfasis a la aprobación de las habilidades cognitivas, permitiendo procesos activos, participativos y vivenciales de aprendizaje.

La reconciliación exitosa de cualquier estrategia, técnica y destreza de aprendizaje, depende de su ejecución y de la demostración de que se alcanza un aprendizaje efectivo. Esto implica la sinfónica adquisición de las destrezas y habilidades propias del proceso que da la técnica activa.

Es necesario puntualizar, que el logro de un aprendizaje significativo

involucra trabajar un conocimiento, una habilidad, un procedimiento y una actitud para realizarlo.

Conocimiento: Se refiere al material de estudio para el aprendizaje.

Destreza o habilidad: Se refiere a la capacidad individual de aprendizaje.

Proceso: Se refiere a la técnica activa del aprendizaje.

El aprendizaje de conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes por medio de estrategias y técnicas cognitivas también es un proceso. Sugerimos al educador, considerar cuatro criterios básicos, que ayudarán a los estudiantes en la adquisición y dominio del proceso de apropiación de las estrategias y técnicas cognitivas de aprendizaje.

1. Capacitar en estrategias es ayudar a sus alumnos a hacerlos competentes en el manejo de las estrategias, técnicas y destrezas cognitivas. Estas permiten alcanzar aprendizajes efectivos.
2. **Aprender estrategias y técnicas** cognitivas ayuda a lograr un mejor aprendizaje, con la menor pérdida de tiempo y de recursos.
3. Las estrategias facilitan y promueven a integración de los alumnos a un sistema social dinámico que cada vez es cambiante.

4. Ayuda a sus alumnos para que aprenda la forma como se debe aprender. Para realizar el aprendizaje de estrategias, destrezas y habilidades cognitivas, es necesario considerar la información y conocimiento de los componentes de dichas habilidades.

Este conocimiento incluye el dominio amplio de tres clases de información, las cuales el alumno debe aprender, si se quiere lograr altos niveles de eficiencia en su aprendizaje: Información de cómo su aprendizaje contribuirá en la formación y desarrollo de su personalidad.

Información específica de la tarea de aprendizaje: **¿Qué se hace? ¿Cómo se hace? ¿Por qué se hace?**

Información sobre la calidad del producto que se espera de su proceso de aprendizaje.

El primer paso implica ubicar y conocer las fallas que el estudiante pueda tener para rectificarlas y ver la manera de cómo se las puede prevenir. Esto supone un particular énfasis en la valoración del proceso de adquisición de las habilidades, y no sólo de los productos de aprendizajes. Esta información debe estar disponible para el trabajo y para el análisis del proceso de aprendizaje de las habilidades.

Mientras que la mayoría de los educadores enseñan a un alumno la información necesaria para el trabajo, muy pocos enfatizan sobre la calidad de los procesos; la valoración de las habilidades y las destrezas promovidas. Sin esta información sistemática, una habilidad no puede ejecutarse ni aprenderse a nivel eficiente.

La gran diferencia entre la enseñanza cognitiva basada en la transmisión de conocimientos y el aprendizaje significativo, basado en destrezas y habilidades, estriba en que estas últimas exigen más de los educadores en su papel eminentemente mediador. En realidad, esto es razonable, por el incremento en la utilización de diferentes fuentes de aprendizaje, por el trabajar “desde” y “en”, una experiencia concreta por la utilización de técnicas activas de aprendizaje, y por el manejo de nuevos instrumentos de valoración, tanto del producto como de su desempeño.

Desarrollo de habilidades intelectuales

Para la universidad San Luis de Potosí México implica no solo la adquisición de nuevos conocimientos de una manera tradicional, para los tiempos actuales se requiere el desarrollo de nuevas habilidades y actitudes que permitan a los estudiantes aprender a lo largo de la vida de una manera independiente autónoma, haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

- Impartición de cursos, talleres y conferencias
- Técnicas y hábitos de estudio
- Estilos de aprendizaje
- Estrategias de trabajo intelectual
- Estrategias de aprendizaje
- Inteligencia Emocional

El **Dr. GIL, B, José M. (2003)**.- Manifiesta que las habilidades se analizan desde “varias perspectivas” y se las enmarca en la educación básica, donde se considera es la base de los “aprendizajes” mediante la aplicación y desarrollo de Habilidades, consideradas como “destrezas necesarias” para el buen vivir; el objetivo en la guía de estas habilidades es aumentar la capacidad de aprendizaje y facilitar una subsistencia más efectiva y satisfactoria. Para ello, partimos de aquellas habilidades psicológicas que faciliten guiar sus propias vidas y al mismo tiempo poder ayudar a lo además de formar efectiva.

Clasificación

Giménez, F.J. (2004). Propone la siguiente clasificación de los distintos tipos de habilidades, en la que primero se desarrollan y luego sirven como base de sustentación para futuros aprendizajes.

Tipo de Habilidad	Edad a trabajar
Capacidades perceptivo-motrices	Entre 2-3 y 6-7 años
Habilidades básicas	Entre 6-7 y 9-10 años
Habilidades genéricas	Entre 8-9 y 10-12 años
Habilidades específicas	Entre 13-14 años y 22-24
Habilidades especializadas	A partir de los 24-25 años

Estrategias para desarrollar destrezas cognitivas.

Según diario de educación en la página de internet, varias personas pueden realizar tareas mecánicas con un grado de perfección y agilidad impresionante, tejer, bordar, manejar la computadora o hacer figuras con globos, si pudiéramos ser testigos del desarrollo de estas destrezas observaríamos un incremento desde que se aprende hasta que se domina una tarea mecánica. Similar situación con el procesamiento de la información en nuestros estudiantes, una primera etapa las relaciones de enseñanza-aprendizaje buscan un “aprendizaje de tareas procedimentales, sumar, restar, multiplicar, dividir, segmentar, o cualquier otra tarea, una vez reconstruido estos procesos la segunda fase busca el perfeccionamiento de proceso aprendido”.

Para lograr el desarrollo de destrezas se debe aplicar un conjunto de estrategias que permitan a los estudiantes ser críticos reflexivos y constructores de su propio conocimiento, desarrollando así habilidades para

la vida. El docente podrá por medio de la acumulación, de la experiencia, enriquecer y cualificar de manera considerable, el conocimiento obtenido en la práctica cotidiana de la enseñanza y de los aprendizajes.

Beneficios del desarrollo destrezas cognitivas

- Mayor autoestima.
- Desarrollo de la responsabilidad.
- Incremento de los niveles de concentración.

El objetivo del desarrollo de destrezas según la Unicef (2010), es mejorar la competencia clave de “aprender a aprender” para un aprendizaje a lo largo de la vida de los alumnos. Se trata de facilitar una herramienta a los estudiantes para que sean capaces de organizar su propio aprendizaje, gestionar el tiempo y la información eficaz. Esto admite ser conscientes del propio proceso, necesidades de aprendizaje, identificar, evaluar las dificultades y qué estrategias son sus preferidas.

2.5. HIPÓTESIS

Los juegos didácticos inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas matemáticas en los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Suizo”.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Juegos Didácticos.

Variable Dependiente: Destrezas Cognitivas.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

En esta investigación se apoya en varias modalidades de investigación: La investigación de campo, puesto que la recolección de información se realizará en la Unidad Educativa Suizo y en contacto directo con la realidad en el lugar de los hechos y vivenciar la problemática motivo de esta investigación. Y los protagonistas autoridades, profesores, estudiantes y padres de familia de la institución.

Investigación documental – bibliográfica, porque la información se obtendrá de textos, libros, autores, bibliotecas, revistas especializadas, internet entre otras.

3.2. MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACIÓN

Para realizar este trabajo tomare como referencia algunos puntos importantes del ¿Por qué? y ¿para qué? se creó la unidad educativa “Suizo”

Debido al incremento de la población y de la demanda de instituciones de carácter educativo en la zona, se llevará a cabo un proyecto integral que cumpla con las necesidades que requiera el nivel socio-económico del área, el cual contemplará el nivel (pre-primaria o kínder y primario), por lo tanto tendrá una gran importancia en la formación académica de una nueva generación.

La institución debe situarse estratégicamente, para dar servicio a un grupo de la población, en éste caso el terreno está situado en el la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua en las calles Antonio Neumane, sector Huachi Chico, Barrio el progreso.

La modalidad de investigación es:

Investigación Documental – Bibliográfica.- Porque se acude a las fuentes de consulta tales como: Libros, textos, revistas, trabajos de investigación, redes de información, periódicos y artículos, toda vez que aporta fundamentalmente con el sustento científico.

Investigación de campo.- Pues se toma contacto directo con los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Suizo, lugar de los hechos para verificar las variables en estudio; es allí donde se van a desarrollar las actividades relacionadas con el tema de investigación, es decir, tomar relación directa con los Estudiantes para obtener información

directa y real, mediante la aplicación de las encuestas, y la observación directa.

3.3. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se ubica dentro del Nivel Descriptivo, debido a que se requiere determinar las causas y efectos del problema, de la no aplicación de los juegos educativo en el proceso enseñanza aprendizaje en los alumnos del segundo año de educación básica de la unidad educativa suizo.

También está considerada como de Nivel Correlacional ya que explica la relación existente entre las variables de estudio. Concuerta también como una investigación Exploratoria ya que toma decisiones sobre el proceso a investigar a través de un estudio concreto de un problema socio-educativo.

3.4. POBLACIÓN

La población motivo de investigación en virtud que no llega a 100 se considerara o se tomara en cuenta a todos como partícipes en la encuesta. La población o universo de estudio estará integrado por docentes, estudiantes y padres de familia del segundo grado de educación general básica. La población a ser investigada es de 46 por lo que se trabajará con todo el universo, como se detalla en el cuadro siguiente:

Para la presente investigación se ha considerado a 46 personas como universo de investigación.

SECTOR	POBLACIÓN	MUESTRA.
Estudiantes	19	19
Maestros	8	8
Padres de Familia	19	19
TOTAL	46	46

Cuadro 1: Población

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

3.5. Operacionalización de Variables.

VARIABLE INDEPENDIENTE. Juegos Didácticos.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS / INVESTIGACIÓN
<p>Los juegos Didácticos. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.</p>	<p>Actividad Amena.</p> <p>Recreación.</p> <p>Participación Activa y Afectiva.</p> <p>Aprendizaje Creativo.</p> <p>Experiencia Feliz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabaja con alegría. ➤ Manipulación de material concreto. ➤ Interviene con gusto. ➤ Expresa habilidades. ➤ Aprende con facilidad. 	<p>1. ¿Sabe usted como aprenden sus hijos?</p> <p>Mucho <input type="checkbox"/></p> <p>Poco <input type="checkbox"/></p> <p>Nada <input type="checkbox"/></p> <p>2. ¿Cree usted que sus hijos utilizan juegos didácticos en el salón de clases?</p> <p>Mucho <input type="checkbox"/></p> <p>Poco <input type="checkbox"/></p> <p>Nada <input type="checkbox"/></p> <p>3. ¿Practica juegos didácticos su hijo en casa?</p> <p>Mucho <input type="checkbox"/></p> <p>Poco <input type="checkbox"/></p> <p>Nada <input type="checkbox"/></p>	<p>Encuesta aplicada a padres, docentes, estudiantes.</p> <p>Cuestionario Estructurado</p>

Cuadro 2: VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Didácticos

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

VARIABLE DEPENDIENTE. Destrezas cognitivas en Matemática.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS / INVESTIGACIÓN
<p>Destrezas cognitivas. Las habilidades del conocimiento son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede desarrollar sus habilidades y destrezas para apropiarse de los aprendizajes y del proceso que usó para ello.</p>	<p>Destrezas</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Conocimiento</p>	<p>Reconoce y ordena números de mayor a menor.</p> <p>Forma patrones numéricos de dos patrones.</p> <p>Resuelve problemas de cálculo mental.</p>	<p>¿Al desarrollar destrezas cognitivas se logra un aprendizaje significativo?</p> <p>Mucho <input type="text"/></p> <p>Poco <input type="text"/></p> <p>Nada <input type="text"/></p> <p>¿Se consigue un rápido desarrollo de habilidades al utilizar juegos en el proceso de aprendizaje de los niños?</p> <p>Mucho <input type="text"/></p> <p>Poco <input type="text"/></p> <p>Nada <input type="text"/></p> <p>¿Los juegos didácticos aplicados en clases generan verdaderas destrezas cognitivas?</p> <p>Mucho <input type="text"/></p> <p>Poco <input type="text"/></p> <p>Nada <input type="text"/></p>	<p>Encuesta aplicada a padres, docentes, estudiantes.</p> <p>Cuestionario Estructurado</p>

Cuadro 3 VARIABLE DEPENDIENTE. Destrezas cognitivas.

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

3.6.- RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

La investigación sigue los siguientes aspectos para recoger información:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN.
1.- ¿Para qué?	Para la recolección de información y así poder entender el problema en su esencia, además es necesario buscar donde nace la problemática.
2.- ¿De qué personas u Objetos?	Estudiantes, Maestros, Autoridades Padres de Familia Fuentes Bibliográficas Personas entendidas en el tema. Fuentes Documentales.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	La información que yo recabaré tendrá que ver con: Juegos didácticos. Destrezas cognitivas. Desarrollo
4.- ¿Quién?	Yo Dora Lilia Ulloa Guerrero seré la persona quien recopile datos para el presente proyecto.
5.- ¿Cuándo?	En un día que se considere idóneo para levantar la información durante los meses octubre 2012 marzo 2013.
6.- ¿Dónde?	En el aula de segundo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Suizo"
7.- ¿Cuántas veces?	El número que sean necesarias hasta recopilar la información necesaria.
8.- ¿En qué situación?	En días laborable de clases con respeto amabilidad y consideración a las personas que ayuden en la investigación.

Cuadro 4: Recolección de Información

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

3.7 Técnicas e Instrumento de Información.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS.
<u>Información primaria.</u> 1.- Encuesta.	➤ Cuestionarios.
<u>Información secundaria.</u> 1.-lectura científica.	➤ Libros. ➤ Revistas. ➤ Internet. ➤ Tesis de grado.

Cuadro 5: Técnicas e Instrumentos

Elaborado por: Dora Ulloa.

Fuente: La Investigadora

3.8.- PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido, considerando los siguientes elementos:

Revisión y Codificación de la información: Después de un análisis de la información obtenida se procedió a su respectiva codificación, que comprende en señalar un número para cada una de las categorías incluidas

en las preguntas que se realizó a través de la encuesta, ayudándonos este particular al momento de tabular los datos.

Tabulación de la información: Permitió conocer el comportamiento repetitivo del fenómeno objeto de estudio, determinando la frecuencia con que aparece y cuál es su impacto en las variables.

Análisis de datos: Se presentó un análisis de los resultados, el cual dependió del grado de complejidad de la hipótesis y del cuidado con el que se haya elaborado la investigación.

Presentación de los datos: Con la tabulación de los datos estamos en capacidad de presentarlos, para lo cual se realizó de una manera gráfica de barras verticales.

Interpretación de los resultados: Para poder comprender la magnitud de los datos, se estudió cada uno de los resultados por separado para relacionarlos con el marco teórico.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES.

Pregunta N.- 1 ¿Usted considera un buen método de enseñanza-aprendizaje el juego didáctico en el área de matematica?

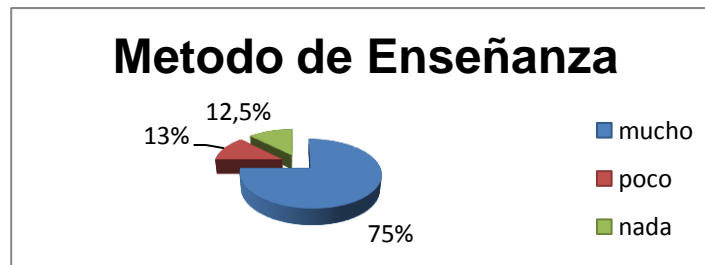
Cuadro 6:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	6	75.0%
Poco	1	12.5%
Nada	1	12.5%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Grafico 3:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.-En la pregunta referente a que si considera un método activo de enseñanza-aprendizaje el juego didáctico del total de 8 profesores 6 que corresponde al 75% dicen que mucho 1, el 12.50% dice poco, y 1, 12.50% nada, los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- En la interpretación investigada la docente realiza su trabajo educativo activo utilizando juegos didácticos aspecto que ayuda a la construcción de los conocimientos de los cuales se deduce que estas técnicas si facilitan el desarrollo de las destrezas cognitivas.

Pregunta N.- 2 ¿Comparte juegos didácticos con los estudiantes en la clase de matemática?

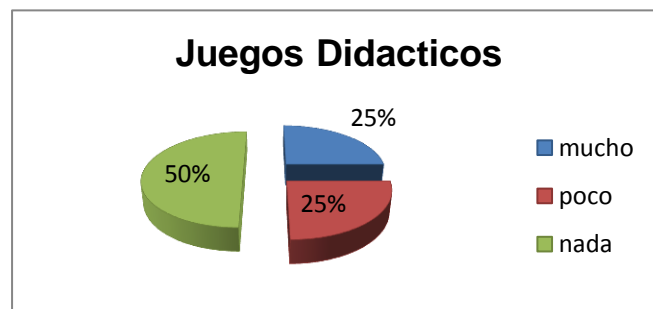
Cuadro 7:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	2	25%
Poco	2	25%
Nada	4	50%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 4:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis: En la pregunta referente a que si Comparte juegos didácticos con los estudiantes del total de 8 profesores 2 que corresponde al 25% dicen que mucho 2, el 25% dice poco, y 4, 50% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.-Según los datos que constan podemos deducir que la utilización de juegos educativos mejorará el aprendizaje debido a que los juegos son de fácil acceso y servirá de gran ayuda para el docente.

Pregunta N.- 3 ¿Los juegos didácticos motivan el aprendizaje de matemática en los estudiantes?

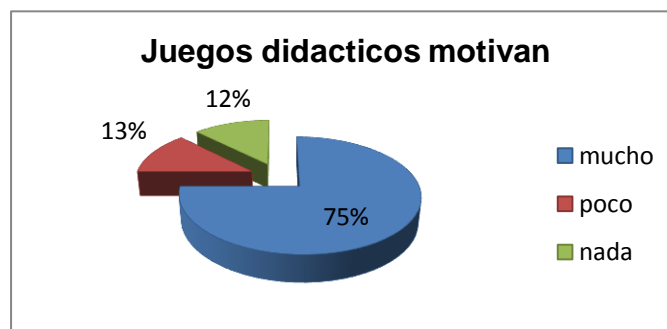
Cuadro 8:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	6	75.0%
Poco	1	12.5%
Nada	1	12.5%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 5:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Los juegos didácticos motivan el aprendizaje de los estudiantes del total de 8 profesores 6 que corresponde al 75% dicen que mucho 1, el 12.5% dice poco, y 1, 12.5% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.-Según el gráfico se determina que es preciso que los estudiantes abran su imaginación mediante la práctica de juegos didácticos educativos.

Pregunta N.- 4 **¿Cree usted que la práctica de juegos educativos ayudan a los estudiantes a desarrollar destrezas cognitivas en matemática?**

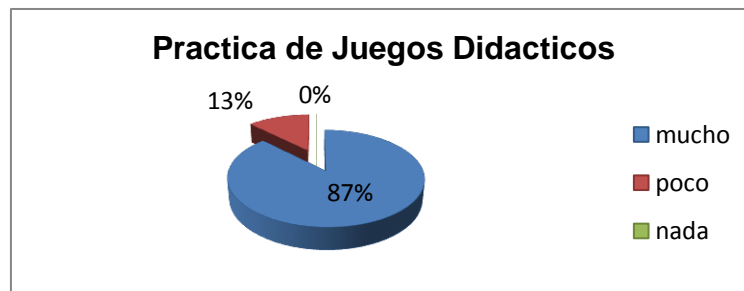
Cuadro 9:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	7	87%
Poco	1	13%
Nada	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 7:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que la práctica de juegos educativos ayuda a los estudiantes a desarrollar destrezas cognitivas del total de 8 profesores 7 que corresponde al 87% dicen que mucho 1, el 13% dice poco, y 0, 0% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Según el gráfico los docentes manifiestan que con los juegos educativos mejorará sus destrezas cognitivas.

Pregunta N.- 5 **¿Considera usted importante el desarrollo de destrezas cognitivas en matemática a través de la práctica lúdica?**

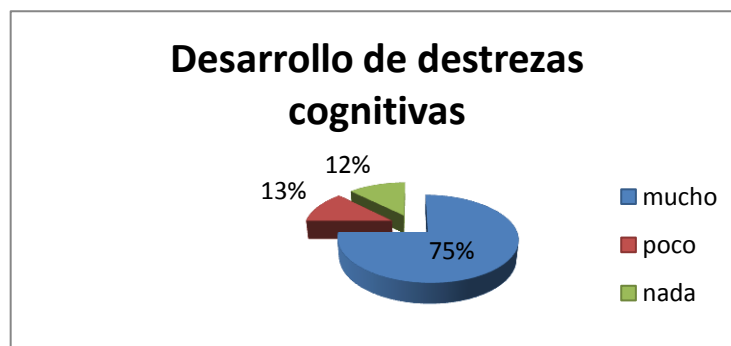
Cuadro 10:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	6	75.0%
Poco	1	12.5%
Nada	1	12.5%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 5:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que considera importante el desarrollo de destrezas cognitivas a través de la práctica lúdica del total de 8 profesores 6 que corresponde al 75% dicen que mucho 1, el 12.5% dice poco, y 1, 1.5 % nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación Es importante que el docente utilice metodologías adecuadas que motiven el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo.

Pregunta N.- 6: **¿Orienta a sus estudiantes en la práctica de la clasificación de elementos a través de bloques didácticos?**

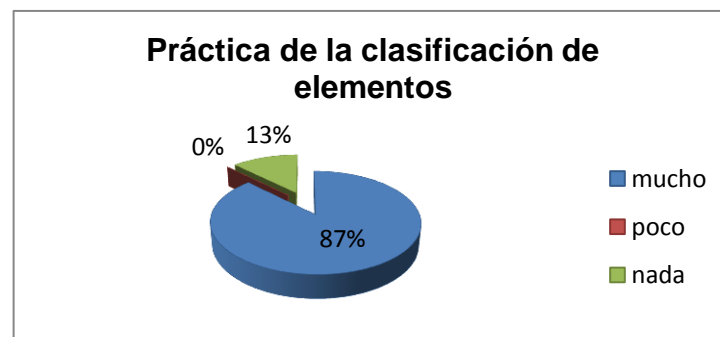
Cuadro 12:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	7	87%
Poco	0	0%
Nada	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 8:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Orienta a sus estudiantes en la práctica de la clasificación de elementos a través de bloques didácticos, del total de 8 profesores 7 que corresponde al 87% dicen que mucho 1, el 13% dice poco, y 0, 0% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Es importante integrar los juegos didácticos, debido a que los métodos lúdicos estimulan y dirigen los movimientos y acciones.

Pregunta N.- 7 **¿Cree usted que las clases con la manipulación motora son mejores que las clases verbalistas en el área de matemática?**

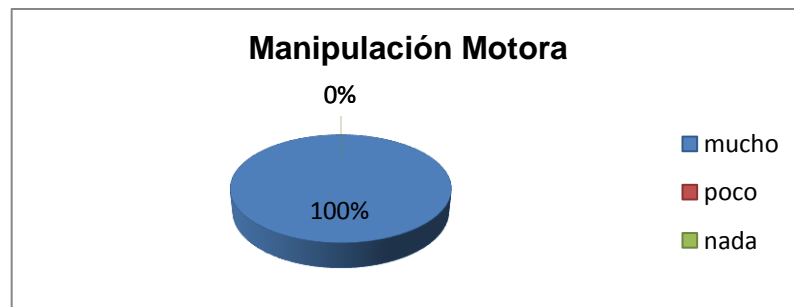
Cuadro 13:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	8	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 9:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que las clases con la manipulación motora son mejores que las clases verbalistas del total de 8 profesores 8 que corresponde al 100% dicen que mucho. Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Es importante la manipulación de elementos ya que el niño aprende haciendo.

Pregunta N.- 8 **¿Al desarrollar destrezas cognitivas en matemática se logra un aprendizaje significativo?**

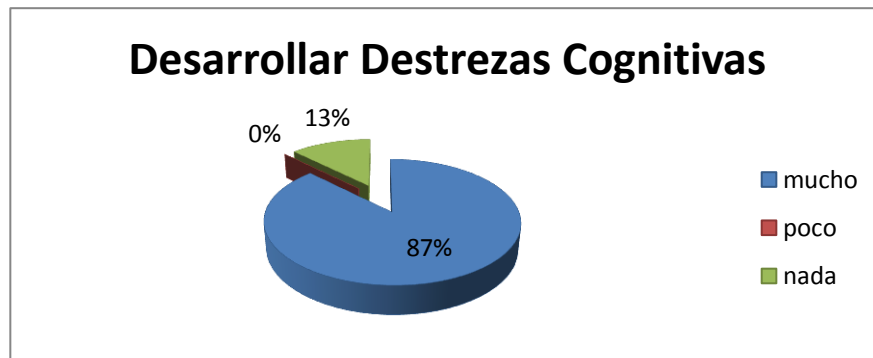
Cuadro 14:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	7	87%
Poco	0	0%
Nada	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 10:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que al desarrollar destrezas cognitivas se logra un aprendizaje significativo, del total de 8 profesores 7 que corresponde al 87% dicen que mucho 1, el 13% dice poco, y 0, 0% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- En la actualidad es importante que maestros y estudiantes utilicen juegos para motivar el proceso de aprendizaje.

Pregunta N.- 9 **¿Se consigue un rápido desarrollo de habilidades al utilizar juegos en el proceso de aprendizaje de matemática en los niños?**

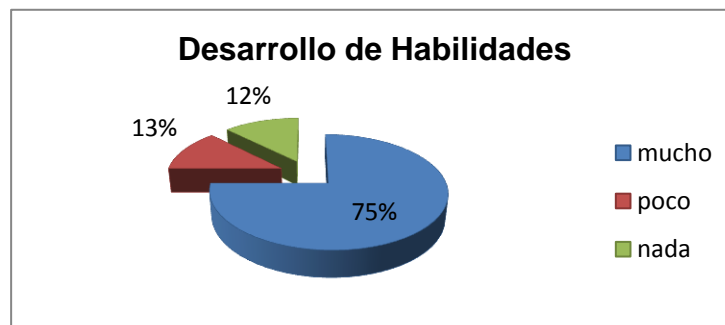
Cuadro 15:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	6	75.0%
Poco	1	12.5%
Nada	1	12.5%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 11:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- Se consigue un rápido desarrollo de habilidades al utilizar juegos en el proceso de aprendizaje de los niños. Del total de 8 profesores 6 que corresponde al 75 % dicen que mucho 1, el 12.5 % dice poco, y 1, 12.5 % nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- En la actualidad es importante que maestros utilicen juegos para motivar el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Pregunta N.- 10 **¿Cree usted que un manual de juegos didácticos ayudaría a desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática?**

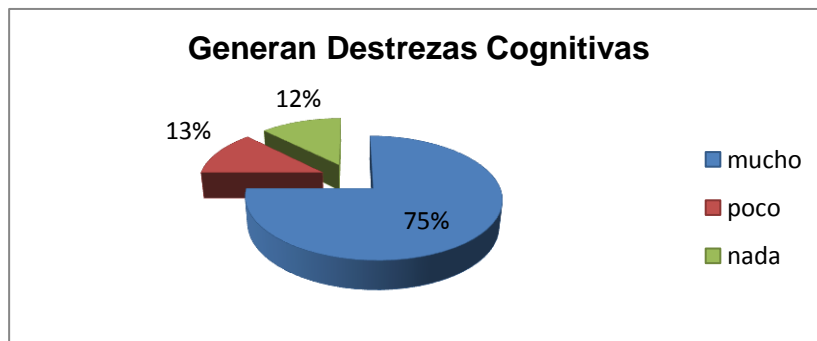
Cuadro 16:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	6	75.0%
Poco	1	12.5%
Nada	1	12.5%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 12:



Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Los juegos didácticos aplicados en clases generan verdaderas destrezas cognitivas, del total de 8 profesores 6 que corresponde al 75% dicen que mucho 1, el 12.5 % dice poco, y 1, 12.5 % nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Los juegos didácticos mejoran el desarrollo cognitivo, lo que repercute en la capacidad de identificar e interpretar el mundo real.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta N.- 1 ¿Le gusta jugar para aprender en clases?

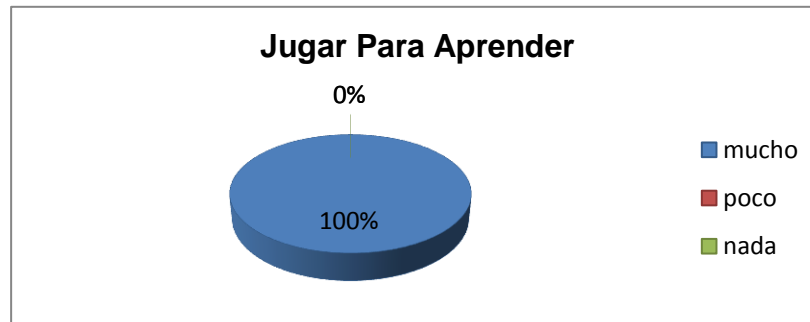
Cuadro 17:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100 %
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 13:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a Le gusta jugar para aprender en clases del total de 19 estudiantes 19 que corresponde al 100% dicen que mucho.

Interpretación.- Se determina que los estudiantes les gustan jugar y se debe poner en práctica juegos didácticos educativos para aprovechar el aprendizaje.

Pregunta N.- 2 ¿Son dinámicas las clases de matemática que usted recibe?

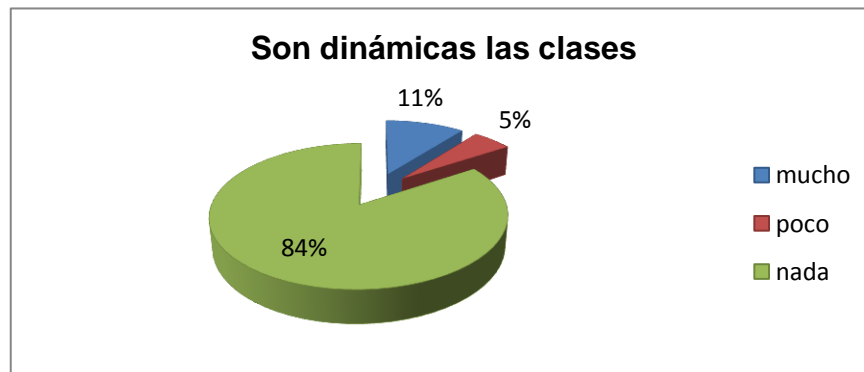
Cuadro 18:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	2	11%
Poco	1	5%
Nada	16	84%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 14:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a son dinámicas las clases que usted recibe del total de 19 estudiantes 2 que corresponde al 11% dicen que mucho 1, el 5% dice poco, y 16, 84% nada,

Interpretación.-La mayor parte de los estudiantes indican que las clases no son dinámicas. Es importante motivar con juegos didácticos educativos, debido a que los juegos desarrollan el conocimiento.

Pregunta N.- 3 ¿Su maestra le enseña jugando matemática?

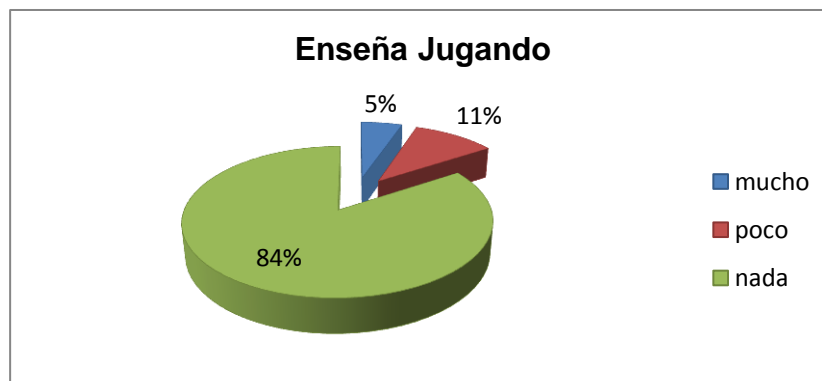
Cuadro 19:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	1	5%
Poco	2	11%
Nada	16	84%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfica 15:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.-En la pregunta referente a que su maestra le enseña jugando del total de 19 estudiantes 1 que corresponde al 5% dicen que mucho 2, el 11% dice poco, y 16, 84% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Podemos observar que la mayor parte de los estudiantes indican que su maestra no enseña jugando. Es beneficioso utilizar juegos didácticos educativos a la hora de motivar el aprendizaje.

Pregunta N.- 4 ¿Con los juegos didácticos te distraes y desarrollas destrezas cognitivas en matemática?

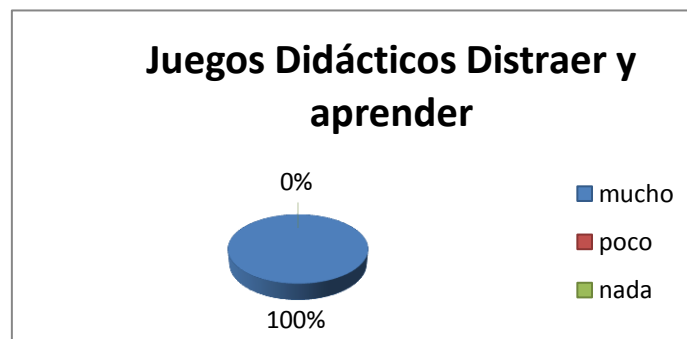
Cuadro 20:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 16:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a Con los juegos didácticos te distraes y aprendes destrezas cognitivas del total de 19 estudiantes 19 que corresponde al 100% dicen que mucho, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Podemos observar que todos los niños con la utilización de juegos didácticos mejoraran su conocimiento y desarrollaran sus habilidades.

Pregunta N.- 5 ¿Existen juegos que le motiven a aprender destrezas cognitivas en matemática?

Cuadro 21:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 17



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que: Existen juegos que le motiven a aprender destrezas cognitivas del total de 19 estudiantes 19 que corresponde al 100% dicen que mucho, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación En la actualidad existen juegos didácticos diferentes unos a otros por eso es necesario la orientación de acuerdo a la necesidad.

Pregunta N.- 6 **¿Ha participado en juegos didácticos en el aula de clase en el área de matemática?**

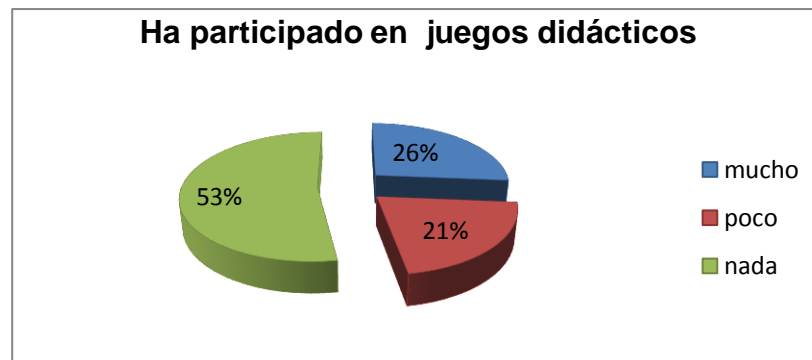
Cuadro 22:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	5	26%
Poco	4	21%
Nada	10	53%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 18:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente Ha participado en juegos didácticos en el aula de clase del total de 19 estudiantes 5 que corresponde al 26% dicen que mucho 4, el 21% dice poco, y 10, 53% nada,, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Pues se puede observar que existe poca participación en juegos didácticos es por ello se sugiere aplicar con mayor oportunidad.

Pregunta N.- 7 ¿Cuándo práctica juegos didácticos realiza mejor sus habilidades en matemática?

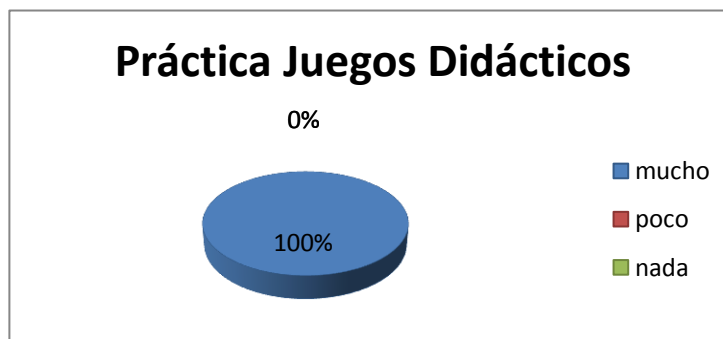
Cuadro 23:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 19:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Cuándo práctica juegos didácticos realiza mejor sus habilidades del total de 19 estudiantes 19 que corresponde al 100% dicen que mucho. Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación De esta encuesta se determina que es necesario el desarrollo de destrezas cognitivas debido a que los estudiantes deben tener un conocimiento de los juegos que existen para motivar su aprendizaje.

Pregunta N.- 8 ¿Le gustaría aprender matemática jugando?

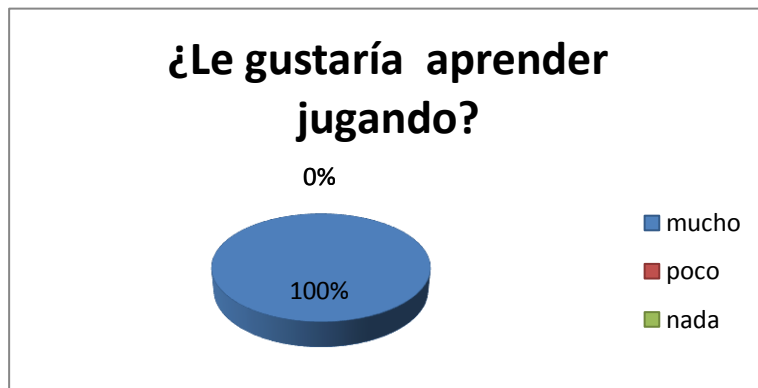
Cuadro 24:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 20:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.-En la pregunta referente a Le gustaría aprender jugando del total de 19 estudiantes 19 que corresponde al 100% dicen que mucho, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.-La mayor parte de los estudiantes indican que les gustaría aprender jugando es por ello que al momento de enseñar es conveniente recomendar juegos que motiven los valores y el interés por aprender.

Pregunta N.- 9 ¿Le agrada manipular material concreto para aprender a sumar y restar?

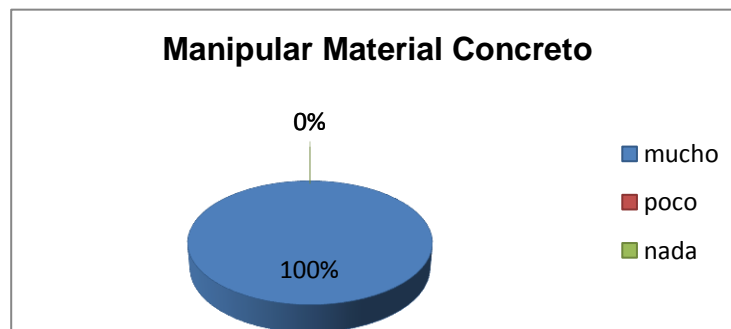
Cuadro25:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 21:



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a le agrada manipular material "concreto para aprender a sumar y restar del total de 19 estudiantes 19 que corresponde al 100% dicen que mucho, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Con las nuevas técnicas es imprescindible que los docentes orienten la utilización de juegos didácticos educativos para mejorar la asimilación de conocimientos de los estudiantes.

Pregunta N.- 10 ¿Cuándo trabaja con canicas, legos, palillos realiza mejor sus ejercicios de matemática?

Cuadro 26:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 22:



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a Cuándo trabaja con canicas, legos, palillos realiza mejor sus ejercicios de matemáticas del total de 19 estudiantes 19 que corresponde al 100% dicen que mucho, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación Es oportuno que los niños compartan juegos didácticos educativos que para la motivación del aprendizaje, las destrezas motoras perceptivas y que el estudiante reciba con agrado el aprendizaje.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA.

Pregunta N.- 1 ¿Usted considera un buen método de enseñanza-aprendizaje el juego didáctico en el área de matemática?

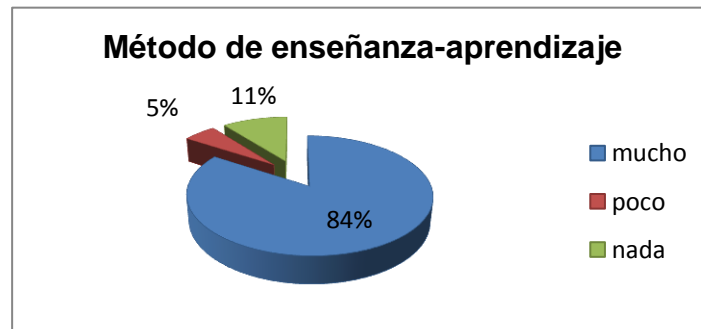
Cuadro 27:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	16	84%
Poco	1	5%
Nada	2	11%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 23:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a Usted considera un buen método de enseñanza-aprendizaje el juego didáctico del total de 19 padres de familia 16 que corresponde al 84% dicen que mucho 1, el 5% dice poco, y 2, 11% nada,, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Es importante incrementar juegos didácticos para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes y motivar con juegos.

Pregunta N.- 2 ¿Comparte juegos didácticos matemáticos con sus hijos?

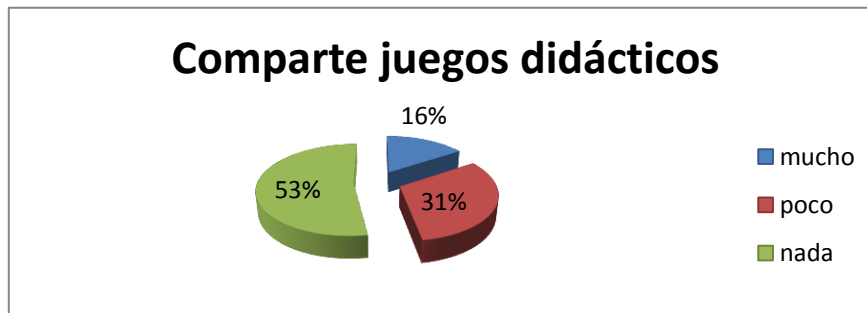
Cuadro 28:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	3	16%
Poco	6	31%
Nada	10	53%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 24:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Comparte juegos didácticos con sus hijos del total de 19 padres de familia 3 que corresponde al 16% dicen que mucho 6, el 31% dice poco, y 10, 53% nada,, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Es conveniente en el hogar motivar al estudiante a practicar juegos educativos ya que contribuye a la formación física e intelectual y a la vez motivará el proceso de aprendizaje.

Pregunta N.- 3 ¿Los juegos didácticos motivan el aprendizaje de matemática de sus hijos?

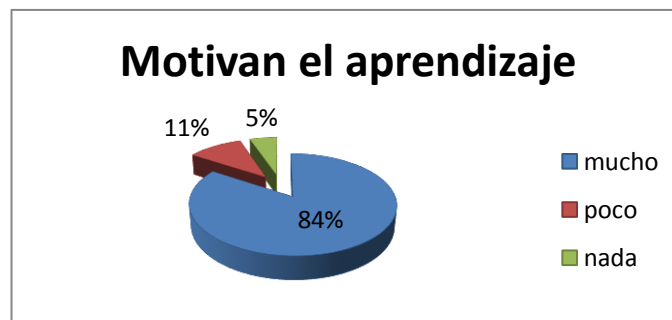
Cuadro 29:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	16	84%
Poco	2	11%
Nada	1	5%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 25:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Los juegos didácticos motivan el aprendizaje de sus hijos del total de 19 padres de familia 16 que corresponde al 84% dicen que mucho 2, el 11% dice poco, y 1, 5% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Se debe incrementar juegos didácticos educativos, que será de mucha ayuda a los estudiantes para ser críticos y reflexivo, mejorar sus destrezas y habilidades en el proceso de aprendizaje.

Pregunta N.- 4 **¿Cree usted que la práctica de juegos educativos ayudan a sus hijos a desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática?**

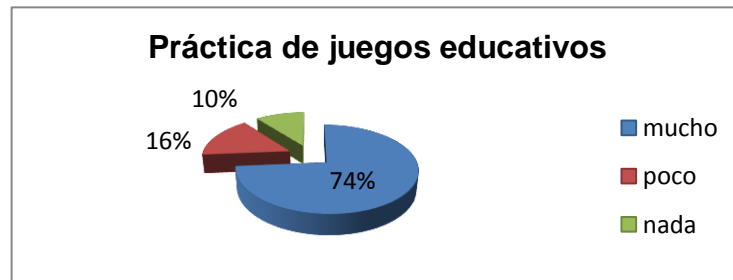
Cuadro 30:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	14	74%
Poco	3	16%
Nada	2	10%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 26:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Cree usted que la práctica de juegos educativos ayudan a sus hijos a desarrollar destrezas cognitivas del total de 19 padres de familia 14 que corresponde al 74% dicen que mucho 3, el 16% dice poco, y 2, 10% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Es importante motivar el aprendizaje con incremento de juegos didácticos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que ayuda a desarrollar de mejor manera las destrezas cognitivas del estudiante.

Pregunta N.- 5 **¿Considera usted importante el desarrollo de destrezas cognitivas en el área de matemática a través de la práctica lúdica?**

Cuadro 31:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	19	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	19	100%

Fuente:

Encuesta

aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 27:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Considera usted importante el desarrollo de destrezas cognitivas a través de la práctica lúdica del total de 19 padres de familia 19 que corresponde al 100% dicen que mucho, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Los estudiantes indican que aprendieran de mejor manera si lo realizaran con práctica lúdica. Utilizando juegos didácticos educativos a la hora de motivar el aprendizaje.

Pregunta N.- 6 **¿Orienta a sus hijos en la práctica de la clasificación de elementos a través de bloques didácticos en el área de matemática?**

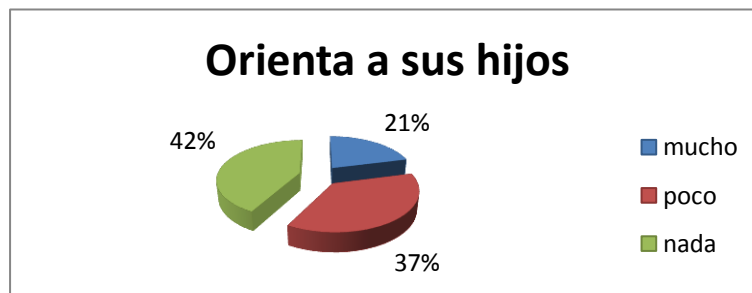
Cuadro 32:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	4	21%
Poco	7	37%
Nada	8	42%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 28:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- Orienta a sus hijos en la práctica de la clasificación de elementos a través de bloques didácticos del total de 19 padres de familia 4 que corresponde al 21% dicen que mucho 7, el 37% dice poco, y 8, 42% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- Es importante incrementar juegos didácticos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus hijos y que mejor hacerlo desde la casa ya que es necesario lograr un aprendizaje constructivista.

Pregunta N.- 7 **¿Cree usted que las clases de matemática con la manipulación motora son mejores que las clases verbalistas?**

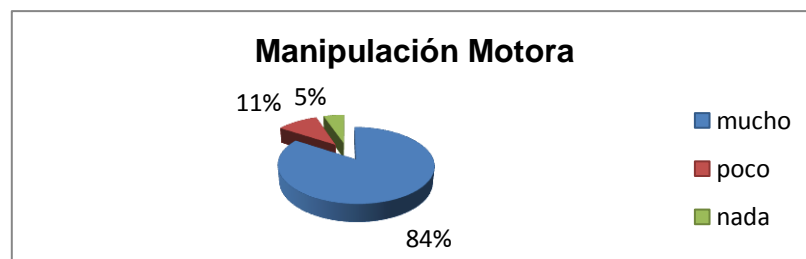
Cuadro 33:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	16	84%
Poco	2	11%
Nada	1	5%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 29:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Cree usted que las clases con la manipulación motora son mejores que las clases verbalistas del total de 19 padres de familia 16 que corresponde al 84% dicen que mucho 2, el 11% dice poco, y 1, 5% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación Es oportuno que niños compartan juegos didácticos educativos para la motivación del aprendizaje, las destrezas motoras y perceptivas debido a que el juego estimula el aprender.

Pregunta N.- 8 **¿Al desarrollar destrezas cognitivas en matemática se logra un aprendizaje significativo?**

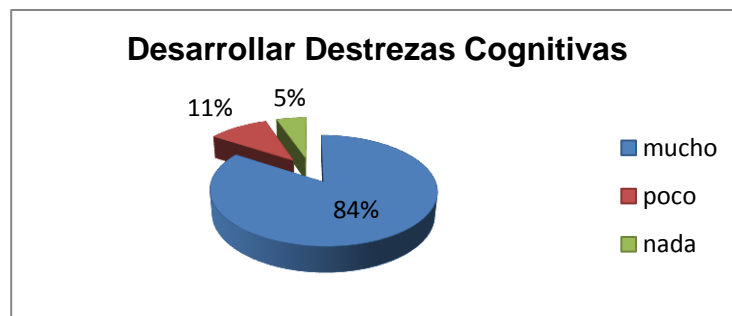
Cuadro 34:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	16	84%
Poco	2	11%
Nada	1	5%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfica 30:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que al desarrollar destrezas cognitivas se logra un aprendizaje significativo de 19 padres de familia 16 que corresponde al 84% dicen que mucho 2, el 11% dice poco, y 1, 5% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.- En la actualidad es importante que maestros y estudiantes utilicen juegos para motivar el proceso de aprendizaje y sea de utilidad para la vida cotidiana.

Pregunta N.- 9 ¿Se consigue un rápido desarrollo de habilidades matemáticas al utilizar juegos en el proceso de aprendizaje de los niños?

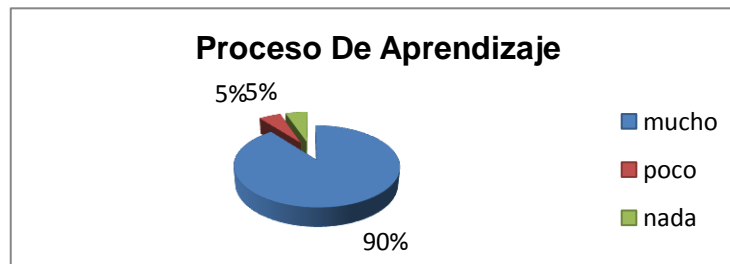
Cuadro 35:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	17	90%
Poco	1	5%
Nada	1	5%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 31:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Se consigue un rápido desarrollo de habilidades al utilizar juegos en el proceso de aprendizaje de los niños del total de 8 profesores 7 que corresponde al 87% dicen que mucho 1, el 13% dice poco, y 0, 0% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación.-Es importantes que maestros y estudiantes utilicen juegos para motivar el proceso de aprendizaje ya que eso ayudará a lograr un desarrollo de habilidades en el proceso de aprendizaje.

Pregunta N.- 10 **¿Cree usted que un manual de juegos didácticos ayudaría a desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática?**

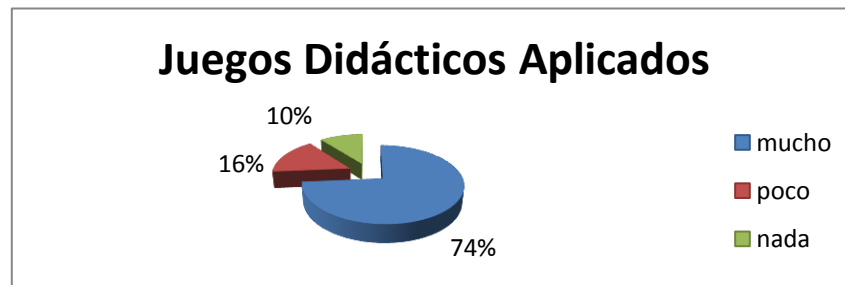
Cuadro 36:

Opción	Frecuencia	%
Mucho	14	74%
Poco	3	16%
Nada	2	10%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Gráfico 32:



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Análisis.- En la pregunta referente a que Los juegos didácticos aplicados en casa generan verdaderas destrezas cognitivas del total de 19 padres de familia 14 que corresponde al 74% dicen que mucho 3, el 16% dice poco, y 2, 10% nada, Los datos señalan como resultado a su labor académica.

Interpretación Es oportuno que niños compartan juegos didácticos educativos en casa para la motivación del aprendizaje,

4.2.- COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

4.2.1. Combinación de Frecuencias

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió cuatro preguntas de las encuestas, dos por cada variable de estudio, lo que permitió efectuar el proceso de combinación.

Pregunta 3: ¿Su maestra le enseña jugando?

Pregunta 6: ¿Ha participado en juegos didácticos en el aula de clase en el área de matemática?

Las preguntas señaladas anteriormente son señaladas y extraídas de la variable independiente “Juegos Didácticos”

Pregunta 4: ¿Con los juegos didácticos te distraes y aprendes destrezas cognitivas en el área de matemática?

Pregunta 5: ¿Existen juegos en el área de matemática que le motiven a aprender destrezas cognitivas?

Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable dependiente “Destrezas Cognitivas”

4.2.2. Planteamiento de la Hipótesis

Ho: Los juegos didácticos no inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas matemáticas en los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Suizo”.

H1: Los juegos didácticos si inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas matemáticas en los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Suizo”.

4.2.3. Selección el nivel de significación

Se utilizará el nivel $\alpha = 0,05$

4.2.4. Descripción de la Población

Se trabajará con toda la muestra que es 19 estudiantes de la Unidad, 19 padres de familia, y 8 docentes de la Unidad Educativa Suizo; a quienes se les aplicó una encuesta sobre la actividad que contiene dos categorías.

4.2.5. Especificación del Estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 x 3 utilizaremos la fórmula:

$$X^2 = \frac{\sum (O-E)^2}{E}$$

Donde:

X^2 = Chi o Ji cuadrado

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas

4.2.6. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 3 columnas.

$$gl = (f-1) \cdot (c-1)$$

$$gl = (4-1) \cdot (3-1)$$

$$gl = 3 \times 2 = 6$$

Entonces con 6gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla de X^2 el valor de 12,59 por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 12,59 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 12,59.

La representación gráfica sería

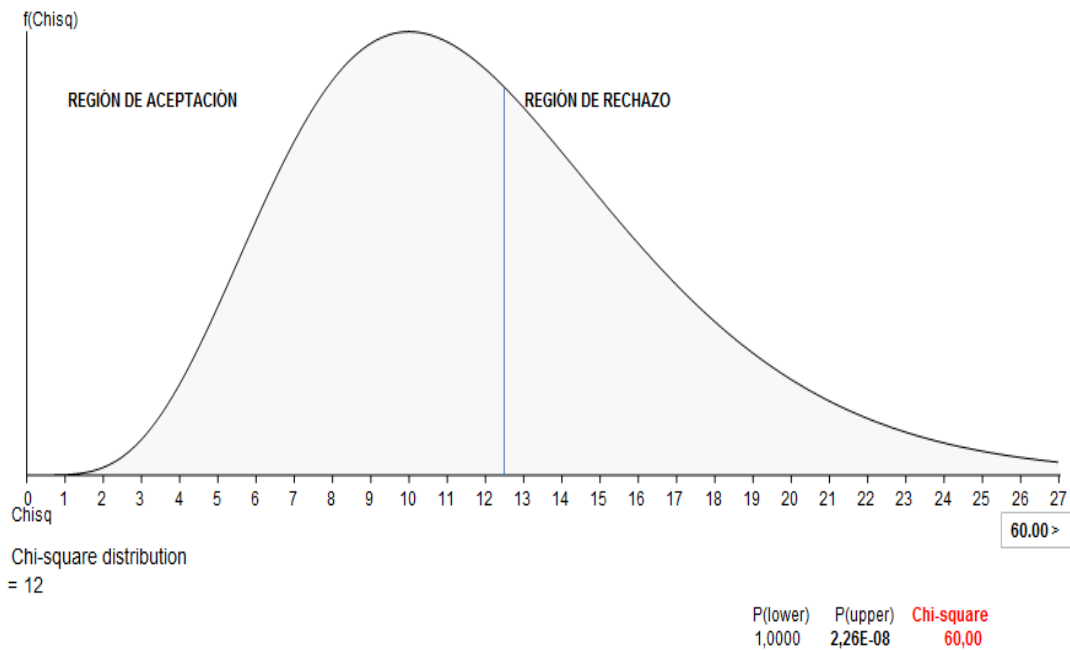


Gráfico 33: Campana de Gaus.

Elaborado por: Dora Ulloa.

4.2.7. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Cuadro 37: Frecuencias Observadas

PREGUNTA	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	Mucho	Poco	Nada	
3. ¿Su maestra le enseña jugando?	1	2	16	19
4. ¿Con los juegos didácticos te distraes y aprendes destrezas cognitivas?	19	0	0	19
5. ¿Existen juegos que le motiven a aprender destrezas cognitivas?	19	0	0	19
6. ¿Ha participado en juegos didácticos en el aula de clase?	5	4	10	19
SUBTOTAL	44	6	26	76

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

Cuadro 38: Frecuencias Esperadas.

PREGUNTA	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	Mucho	Poco	Nada	
3. ¿Su maestra le enseña matemática jugando?	11	1,5	6,5	19
4. ¿Con los juegos didácticos te distraes y aprendes destrezas cognitivas en matemática?	11	1,5	6,5	19
5. ¿Existen juegos que le motiven a aprender destrezas cognitivas?	11	1,5	6,5	19
6. ¿Ha participado en juegos didácticos en el aula de clase?	11	1,5	6,5	19
SUBTOTAL	44	6.0	26.	76

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

Cuadro 39: Calculo del Chi Cuadrado.

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
1	11.00	-10.0	100.00	9,09
2	1,5	0,5	0,25	0,17
16	6,5	9,5	90,25	13,88
19	11.00	8.0	64.00	5,82
0	1,5	-1,5	2,25	1,50
0	6,5	-6,5	42,25	6,50
19	11.00	8.0	64.00	5,82
0	1,5	-1,5	2,25	1,50
0	6,5	-6,5	42,25	6,50
5	11.00	-6.0	36.00	3,27
4	1,5	2,5	6,25	4,17
10	6,5	3,5	12,25	1,88
76	76			60,10

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

4.2.8. Decisión Final.

Para 6 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla 12,59 y como el valor del ji-cuadrado calculado es **60,10** se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: ***“Los juegos didácticos si inciden en el desarrollo de las destrezas cognitivas matemáticas en los estudiantes de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Suizo”.***

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- CONCLUSIONES

Una vez aplicado el instrumento de recolección de datos he obtenido la información que de ello se generó conjuntamente con los respectivos análisis, se obtuvieron resultados que le permite al investigador presentar el siguiente conjunto de conclusiones:

- Es fundamental el desempeño de los juegos didácticos educativos al proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática, debido a que los métodos lúdicos estimulan y dirigen los movimientos y acciones de los estudiantes, pues el juego motiva los aprendizajes significativos ya que genera un ambiente propenso para desarrollar destrezas cognitivas en todas las áreas del aprendizaje de manera especial en la matemática.
- Se determina que es muy conveniente que los docentes utilicen juegos didácticos en el aula, el objetivo es que los estudiantes logren experimentar gran cantidad de prácticas, de manera especial que aprendan procesos de razonamiento que facilite en los niños el desarrollo psicomotor, conocimiento y exploración del medio, que repercute

en la adquisición de conocer, memorizar, discriminar, identificar e interpretar el infinito actual para resolver problemas y retos que plantea la vida

- Se comprobó que los juegos didácticos genera destrezas cognitivas ya que se desarrolla de manera específica la observación, el análisis, la comparación, la síntesis pues el niño está en directa relación con los objetos de estudio permitiendo así que los aprendizajes dejen de ser memorísticos y tengan un contexto más abarcador ,es decir, sean mucho más holísticos.

- Queda totalmente determinado que es importante la manipulación de elementos, ya que el niño aprende haciendo y el método lúdico estimula, dirige y desarrolla los movimientos y acciones de los niños, además ellos se sienten plenamente identificados con los juegos, pues los padres de familia como los estudiantes responden en un 84% que con ellos los procesos de enseñanza son más dinámicos y generan mejores resultados en el aprendizaje.

5.2. RECOMENDACIONES

- Al momento de integrar y utilizar los juegos didácticos se recomienda fomentar en el estudiante el desarrollo de la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica. en que los mismos sean de fácil ejecución y permitan la integración de los niños fomentando en todo momentos el trabajo en equipo y buscando la orientación para que estos también puedan ser desarrollados en casa con la ayuda de los padres de familia, posibilitando el aprendizaje compartido.
- Se recomienda a los docentes que asistan a capacitaciones con temas referentes a la utilización de juegos didácticos en el aula, pues dichos juegos permiten motivar al niño dentro y fuera del salón de clases, ya que lo más importante en el proceso de enseñanza aprendizaje es la afectividad del maestro para con sus estudiantes mantener alta la motivación, mediante el juego educativo el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.
- A más de capacitar a los docentes en el estudio de juegos didácticos para desarrollar destrezas cognitivas se debe principalmente concientizar más para que estas sean aplicadas en todo momento en los procesos de enseñanza de la matemática, pasando de lo teórico a lo práctico, puesto que

las destrezas cognitivas permiten alcanzar aprendizajes significativos y pertinentes, pues dan énfasis a la aprobación de las habilidades cognitivas, permitiendo procesos activos, participativos y vivenciales de aprendizaje.

- Elaborar un manual que compile la mayor cantidad de juegos didácticos que permita el desarrollo de destrezas cognitivas de manera especial aquellas que permita una manipulación directa del estudiante con los objetos de estudio esto permitirá un desarrollo pleno de las habilidades del pensamiento con lo cual se trabajaría de manera coordinada los tres elementos de la trilogía de la educación para permitir monitorear el avance y cumplimiento de los logros académicos de los estudiantes y dar los correctivos que sean necesarios en el momento más oportuno.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TEMA: “Aplicar el manual sobre juegos didácticos para el desarrollo de destrezas cognitivas en los estudiantes de segundo año”.

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Título: Manual Didáctico

Unidad ejecutora: Unidad Educativa “Suizo”

Nivel: Básica elemental.

Beneficiarios: Niños y niñas de segundo grado de educación general básica.

Ubicación: Provincia de Tungurahua Canton Ambato.

Equipo Técnico responsable: Investigadora.

Tiempo: 3 meses.

Autora: Dora Ulloa.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Una vez realizada la investigación sobre los juegos didácticos en el desarrollo de destrezas cognitivas de los niños y niñas de segundo grado de educación básica en la unidad educativa suizo se concluye que:

- Dentro del proceso de aprendizaje del niño y niña, la intervención de juegos didácticos conlleva a lograr un mejor desarrollo de destrezas cognitivas.

- La utilización de los juegos didácticos por parte de las educadoras es mínima y ese puede determinar que los juegos didácticos se los utiliza como una forma de entretenimiento más que como una herramienta pedagógica potencilizadora de capacidades y habilidades en los niños de segundo año. Por lo expuesto se propone un manual de juegos didácticos con el fin de que se pueda:

Utilizar los diferentes tipos de juegos didácticos por parte de las educadoras de segundo año como una herramienta pedagógica de forma adecuada, adaptable, y cómo respuestas a las necesidades educativas de la institución y de los niños y niñas para la adquisición y fortalecimiento de conocimientos propios de su edad.

Emplear el material propuesto en el manual para desarrollar las diferentes destrezas cognitivas en el área de matemática y así mejorar la calidad educativa.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La educación afirma que toda condición humana es mejorable, cree en la capacidad del educando para aprender nuevas habilidades y destrezas. A través de la historia ha existido una constante: el cambio, el cual puede referirse a diferentes situaciones relacionados con los contenidos, con el maestro, con el estudiante, el aprendizaje, la enseñanza la evaluación etc.

Educar es desarrollar en los seres humanos la preocupación por promover su propio crecimiento y sobre todo la conciencia de asumir el reto de su propia vida esto se podrá lograr si se comienza a desarrollar las propias potencialidades desde sus inicios, por ello la importancia fundamental de la propuesta.

Existen muchos materiales didácticos para poder evitar esta problemática, pero la más acertada es la creación de un manual interactivo el cual sea colorido, con gráficos ilustrativos que ayuden al estudiante, maestro y padre de familia a construir un aprendizaje significativo, además podrá obtener técnicas de cómo aplicar en el salón de clases este manual tendrá como único objeto aprender divirtiéndose

Es por esto que se sugiere a la unidad educativa suizo implantar este maravilloso manual ya que ha sido elaborado con el propósito de potencializar el desarrollo integral en los niños de segundo grado de la unidad educativa suizo propuesta que permitirá generar un desarrollo de las destrezas cognitivas.

A través de los diferentes juegos contemplados en este programa de actividades, el niño fortalece sus conocimientos, habilidades y valores fundamentales en su desarrollo cognitivo.

Cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje y a través del proyecto tanto el niño como la educadora descubrirán sus fortalezas y debilidades, las mismas que podrán ser detectadas a tiempo y ser reforzadas y retroalimentadas para prevenir de esta manera posibles dificultades en los procesos de aprendizajes futuros.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Fortalecer el desarrollo de destrezas cognitivas en los niños de segundo grado de Educación Básica a través de los juegos didácticos.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Planificar actividades y estrategias metodológicas para el desarrollo de la clase taller.
- Socializar el manual sobre juegos didácticos que permitan realizar un eficiente desarrollo de los temas de estudio en el aula de clases.
- Ejecutar los procesos metodológicos y técnicas en el desarrollo de destrezas cognitivas realizando juegos didácticos.
- Evaluar el contenido en la aplicación del manual.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.

Los beneficiarios de la propuesta serán los niños, niñas y educadoras segundo grado de educación básica quienes participativamente serán objeto y sujeto del proceso conjuntamente. Se beneficiara la institución en su propia dinámica naturaleza y proyección ya que al contar con este proyecto ofrecerá una educación de calidad. El diseño metodológico es un fácil manual para

ser aplicadas en el transcurso del año escolar y con posibilidades de ser adaptado al currículo de la institución.

Se cuenta con el apoyo de las autoridades de la unidad educativa Suizo para la aplicación de la propuesta y sobre todo existe la predisposición de la educadora para la aplicación del manual en el proceso de enseñanza aprendizaje.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

La propuesta está marcada en la necesidad de implementar este manual como una de las mejores estrategias para mantener la calidad educativa y así evitar el poco interés por el aprendizaje de la matemática, haciendo de él un portavoz que ayude con técnicas totalmente innovadoras a incrementar un mejoramiento para el avance del proceso enseñanza aprendizaje del niño.

Tiene como fundamento principal el disfrutar de distintas tareas manuales incrementa la capacidad de concentración, la satisfacción de hacer algo con las propias manos, desarrolla su actividad y habilidades cognitivas.

Sus hojas serán en papel puché, los dibujos serán totalmente coloridos, llevará una dedicatoria y diversos juegos didácticos que ayudarán a conllevar un aprendizaje lleno de felicidad; además poseerá técnicas, instrucciones reglas y contendrá su respectivo índice para mejorar el manejo de este manual.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.

El conocimiento psicológico permite seleccionar de manera adecuada los objetivos y contenidos del proceso de enseñanza –aprendizaje, establecer las secuencias de aprendizaje que funcionen favorablemente para alcanzar los logros del desarrollo, decidir cómo y de que manera es más apropiado el proceso de enseñanza, como evaluar los resultados del desarrollo de destrezas cognitivas.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.

Si bien los fundamentos psicológicos nos señalan, como, por qué y de que manera se produce el desarrollo psíquico, los fundamentos pedagógicos constituyen las vías y medios a través de los cuales se propicia ese desarrollo y se posibilitan sus logros.

Es parte de la teoría pedagógica los procedimientos metodológicos, las vías y métodos educativos, las formas organizativas de la enseñanza y los criterios para la evaluación curricular.

Los fundamentos pedagógicos constituyen la teoría básica que define lo fundamental en toda propuesta; entre ellos tenemos:

1. El centro de todo proceso educativo lo constituye el niño.
2. El adulto desempeña un papel rector en la educación del niño.

3. La integración de la actividad y la comunicación en el proceso educativo.
4. La unidad de lo instructivo y lo formativo.
5. La vinculación de la escuela y la familia.
6. La sistematización de los diferentes componentes del proceso educativo.
7. La atención a las diferencias individuales.

6.6.1. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

“Posiblemente ningún otro método acercará a una persona más a lo que constituye un quehacer interno de la Matemática como un juego bien escogido” M de Guzmán Universidad Complutense de Madrid

Consideramos que los juegos constituyen un aporte importante en la enseñanza de la matemática. Es fundamental la elección del juego adecuado en los distintos momentos del proceso enseñanza aprendizaje.

Frente a un juego, sin lápiz y papel, se resuelven innumerables problemas matemáticos,

Compartimos algunas razones para considerar los juegos en la enseñanza

- Motivar al alumno con situaciones atractivas y recreativas.
- Desarrollar habilidades y destrezas.
- Invitar e inspirar al estudiante en la búsqueda de nuevos caminos.

- Romper con la rutina de los ejercicios mecánicos.
- Crear en el alumno una actitud positiva frente al rigor que requieran los nuevos

Contenidos a enseñar.

- Revertir algunos procedimientos matemáticos y disponer de ellos en otras Situaciones.
- Incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes con capacidades

Diferentes.

- Desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar.
- Estimular las cualidades individuales como autoestima, autovaloración, confianza, el reconocimiento de los éxitos de los compañeros dado que, en algunos casos, la situación de juego ofrece la oportunidad de ganar y perder.

Tengamos en cuenta que con un mismo juego podemos trabajar varios contenidos y que un contenido puede presentarse con diferentes juegos.

En el momento de elegir un juego es útil, entre otras cosas, tener presente una posible clasificación de juegos:

REGLADOS	LIBRES
ESTRATEGIA	AZAR
COLECTIVOS	INDIVIDUALES.

En “Las seis etapas del aprendizaje en matemáticas” Zoltan Dienes expresa: “Cualquiera que esté familiarizado con una estructura matemática puede idear un juego cuyas reglas sigan las reglas de tal estructura.....”

Función del juego matemático.

El juego es un recurso didáctico, a través del cual se puede concluir en un aprendizaje significativo para el niño y niña. Esa es su función, pero para que el juego sea realmente efectivo debe cumplir con ciertos principios que garanticen una acción educativa según Caneo, 1987, entre ellos podemos destacar:

- El juego debe facilitar reacciones útiles para los niños y niñas, siendo de esta forma sencilla y fácil de comprender.
- Debe provocar el interés de los niños y niñas, por lo que deben ser adecuadas al nivel evolutivo en el que se encuentran.

- Debe ser un agente socializador, en donde se pueda expresar libremente una opinión o idea, sin que el niño(a) tenga miedo a estar equivocado (a).

- Debe adaptarse a las diferencias individuales y al interés y capacidad en conjunto, tomando en cuenta los niveles de cognición que se presentan.

- Debe adaptarse al crecimiento en los niños, por lo tanto se deben desarrollar juegos de acuerdo a las edades que ellos presentan.

El juego y la lógica.

La lógica estudia la forma del razonamiento, es una disciplina que por medio de reglas y técnicas determina si un argumento es válido. Es así como se puede utilizar en distintas ramas de la vida cotidiana, en donde el juego cumple una labor fundamental para motivarla. De esta forma, el juego matemático resulta ser el factor de atracción para el niño o niña. Lo invita a investigar, resolver problemas, y en forma implícita lo invita a razonar utilizando solamente su inteligencia y apoyándose de algunos conocimientos acumulados, en donde, se pueden obtener nuevos aprendizajes que se suman a los ya existentes o simplemente, se recurre a la utilización de los mismos.

Caneo, M. (2008). El juego y la enseñanza de la Matemáticas. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.

Como propósitos matemáticos para el segundo grado de primaria tenemos que el estudiante:

- Utilice y comprenda el significado de los números naturales hasta de dos cifras es decir el 99.
- Resuelvan problemas de suma y resta de números naturales hasta de dos cifras en diversos contextos.
- Desarrollen la habilidad para realizar estimaciones y cálculos mentales de sumas y restas sencillas.
- Comparen longitudes directamente y usando un intermediario.
- Comparen superficies mediante la superposición.
- Comparen longitudes, la capacidad de recipientes y el peso de objetos mediante el uso de unidades de medida arbitrarias.
- Reconozcan algunas de las características que hacen que las figuras geométricas se parezcan o diferencien entre sí.
- Identifiquen cuadrados, rectángulos, triángulos y círculos en el entorno. Desarrollen la habilidad para ubicarse en el plano al recorrer trayectos y representarlos gráficamente.
- Resuelvan problemas a partir de la información que contienen diversas ilustraciones.
- Resuelvan problemas a partir del análisis de la información registrada por ellos en tablas.
- Para lograr la óptima adecuación de contenidos al proceso de aprendizaje y facilitar de la integración de contenidos estos propósitos se organizan en cuatro ejes:
- Los números, sus relaciones y sus operaciones.
- Geometría

- Medición.
- Tratamiento de la información.

Algunos de los juegos didácticos más utilizados en sus tres distintos momentos son:

- Rompecabezas,
- ¿Cuánto mide?
- El cajero
- Lotería numérica
- Dilo con una cuenta
- Stop
- Guerra de cartas
- ¿Quién adivina el número?
- Palitos y figuras,
- Al verde
- Los listones de colores
- La tiendita
- Competencia olímpica
- ¿Más o menos?
- Memorama numérico.
- Ronda de golosinas.
- Dominó
- La baraja de números
- Rayuela,
- Pesca mágica
- Siguiendo los números,
- De mano en mano

- Laberintos
- Tangram.
- Carrera de los pasos.
- Carrera del agua.
- De un vaso a otro.
- Reloj de agujas.
- El minuto.
- De compras

Así como los propuestos en el Fichero de Actividades Matemáticas de segundo año.

Entender y trabajar las matemáticas no es en algo aburrido ni mecánico, sino divertido y útil. La corta edad de los estudiantes hace necesario utilizar el componente lúdico para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que se debe primar lo intuitivo frente a lo arbitrario, conocer lo elemental partiendo del propio conocimiento, haciendo el aprendizaje significativo y relevante. No obsesionarse por los conceptos, sino favorecer los procedimientos y actitudes.

Fuentes de consulta.

ALLVÉ, Joseph M «Juegos de Ingenio» Parragón S.A., México, 2003.

AUSUBEL, y Hanesian «Psicología Educativa» México, Trillas, 1983

ÁVILA, Alicia «Los niños también cuentan» SEP. (Libros del Rincón), México, 1994.

JUEGO No 1

TEMA: LAS TARJETAS DE MEMORIA

OBJETIVO: Ejercitar la memoria, desarrollar la capacidad de concentración, favorecer el reconocimiento de colores y mejorar el reconocimiento de números en los estudiantes.

CONTENIDO: Pídeles que desglosen las tarjetas que han recibido, póngalas boca abajo y mézclenlas. Luego, colóquenlas sobre la mesa, ordenadamente, sin son iguales se lleva a la pareja, si son distintas que trate de memorizar sus ubicaciones y que las coloque en su mismo sitio. Termina el juego cuando ya no quedan tarjetas sobre la mesa, y gana el que tenga más parejas.

ACTIVIDADES: Observar los números de las tarjetas y que digan el nombre de las distintas figuras que ven.

RECURSOS: Tarjetas de memoria

RESPONSABLE: Dora Ulloa

EVALUACIÓN: Observación.

TARJETAS DE MEMORIA



JUEGO N.- 2

TEMA: SECUENCIA LÓGICA TEMPORAL.

OBJETIVO: Favorecer el desarrollo la atención, concentración.

CONTENIDO: Observar las tres escenas. Señala con los números 1, 2, 3 el orden en que sucedieron las acciones. Así sabrán qué ocurrió en primer, segundo y tercer lugar.

ACTIVIDADES: Desarrollar la atención y concentración de los niños/as, así como su capacidad de ubicar acontecimientos en una secuencia lógica temporal.

RECURSOS: Hojas con dibujos, lápiz.

RESPONSABLE: Dora Ulloa

EVALUACIÓN: Observación

SECUENCIA LÓGICA



JUEGO N.- 3

TEMA: LA TORRE DE CARTÓN.

OBJETIVO: Desarrolla la observación y enseñar a los niños a diferenciar tamaños, formas.

CONTENIDO: Reúne cajas vacías de cartón de distintos tamaños (pueden ser cajas de zapatos, de leche, de yogur, etc.) Armar una torre empezando por la más grande y terminando por la más pequeña. Mientras lo hace, háblale de cosas pequeñas, medianas y grandes.

ACTIVIDADES: En esta actividad los estudiantes identifican lo grande, mediana, pequeña.

RECURSOS: Cajas de cartón.

RESPONSABLE: Dora Ulloa.

EVALUACIÓN: Observación

TORRE DE CARTÓN.



JUEGO N.- 4

TEMA: LAS TARJETAS DE NÚMEROS.

OBJETIVO: Favorecer el conteo, la relación número - cantidad, la comparación entre grupos de objetos, la diferenciación de dónde hay más, donde hay menos y el orden en la serie numérica desarrollan la concentración.

CONTENIDO: Observar las tarjetas de números, colores, objetos. Colocar debajo de las tarjetas la misma cantidad de objetos pequeños (bolitas de papel, fideos, botones).

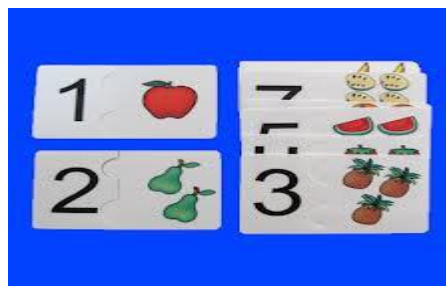
ACTIVIDADES: Contar cuantos objetos ven en las tarjetas.

RECURSOS: Tarjetas numéricas, fideos, botones.

RESPONSABLE: Dora Ulloa.

EVALUACIÓN: Observación.

TARJETAS NUMÉRICAS.



JUEGO N.- 5

TEMA: LOS NÚMEROS.

OBJETIVO: Desarrollar y aprender los números.

CONTENIDO: Jugar sudoku con los números para mejorar la capacidad psicomotriz del estudiantes.

ACTIVIDADES: Partiendo de algunas casillas con números, hay que completar las casillas vacías con las de los números del 1 al 20, no se debe repetir ningún número en la misma fila, columna o región..

RECURSOS: Juego

RESPONSABLE: Dora Ulloa.

EVALUACIÓN: Observación.

NÚMEROS SUDOKU

3		1	
	2		4

JUEGO N° 6

TEMA: LA DECENA

OBJETIVO: Desarrollar y aprender a identificar la decena.

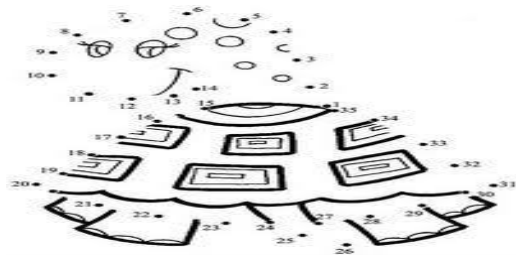
CONTENIDO: Jugar en el diagrama y encontrar el camino correcto, el estudiante aprende a identificar números, por la secuencia constante de las mismas.

ACTIVIDADES: Ayudar a encontrar el camino correcto siguiendo los números en orden de mayor a menor..

RECURSOS: Juego

RESPONSABLE: Dora Ulloa.

EVALUACIÓN: Observación



JUEGO N.- 7

JUGANDO CON BOLAS DE COLORES.

El juego permite al niño:

- Elaborar clasificaciones según colores.
- Identificar con el círculo.
- Formar conjuntos y subconjuntos.
- Contar y agrupar de 10 en 10

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación



METODOLOGÍA.

Descripción de la propuesta.

Se presenta una serie de juegos didácticos en el área de matemática para niños y niñas de segundo grado de educación general básica desarrollados con soltura y sencillez con un manual que habla de cómo una educadora puede incorporar a su cotidiana tarea educativa elementos que le permitan al niño, desarrollar sus destrezas cognitivas de manera efectiva elementos relacionados con la lógica, el razonamiento, la atención, la memoria y el desarrollo cognitivo entre otros.

Sugerencias metodológicas para la aplicación de la propuesta.

- El diseño de este proyecto se fundamenta en una concepción de la educación como un proceso que busca el desarrollo creativo y autónomo de los seres humanos y que considera a los juegos didácticos como una creación constante. En esta concepción no existen modelos pedagógicos de tal manera que la propuesta apela a la creatividad de las y los educadores para modificar las sugerencias de cada una de las actividades de acuerdo a la realidad concreta de los grupos de niños y de los establecimientos educativos.

- La metodología tiene ejes articulados que facilitan la puesta en práctica de la propuesta en un ambiente de afecto sincero que permita a las maestras y maestros humanizar el proceso educativo.
- El resultado de cada uno de los juegos está sujeto a permanente evaluación lo que permitirá orientar y reorientar el proceso educativo de acuerdo a los intereses específicos del grupo.

6.7. METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO.

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Socialización	El 10 de junio en el cual el 100% de estudiantes serán capacitados.	Exposición para presentar el manual y su uso adecuado Taller interactivo de la aplicación del manual.	Talento humano. Proyector. Material didáctico. Manual sobre juegos didácticos.	60 minutos.
Planificación	El 100% de la planificación estará realizada el 3 de marzo	Elaboración y estructura de los elementos	Talento humano. Manual sobre juegos didácticos.	10 horas
Ejecución.	Será aplicada en un 100% con la asistencia de los docentes	JUEGO N.- 3 TEMA: TARJETAS MÁGICAS OBJETIVO: Favorecer el conteo, la relación número - cantidad, la comparación entre grupos de objetos, la diferenciación de dónde hay más, donde hay menos y el orden en la serie numérica desarrollan la concentración. CONTENIDO: Observar las tarjetas de números, colores,	Talento humano. Proyector. Material didáctico. Manual sobre juegos didácticos.	60 minutos.

		<p>objetos. Colocar debajo de las tarjetas la misma cantidad de objetos pequeños (bolitas de papel, fideos, botones).</p> <p>ACTIVIDADES: Contar cuantos objetos ven en las tarjetas.</p> <p>RECURSOS: Tarjetas numéricas, fideos, botones.</p> <p>RESPONSABLE: Dora Ulloa.</p> <p>EVALUACIÓN: Observación.</p>		
Evaluación	La evaluación será permanente	Observación Talleres Autoevaluación.	Cuestionarios Pruebas objetivas Fichas	60 minutos.

Cuadro 39: Modelo Operativo.

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

6.7.1. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

EXPOSICIÓN					
TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	ACTIVIDADES	TIEMPO	EVALUACIÓN
TARJETAS MÁGICAS	Favorecer el conteo, la relación número - cantidad, comparación entre grupos de objetos, la diferenciación de dónde hay más, donde hay menos y el orden en la serie numérica para reconocer números con facilidad.	Proyector. Material concreto Tarjetas numéricas. Fideos Botones	<p>PRE REQUISITO Lectura motivacional. “Los juegos y la enseñanza”</p> <p>PROCESO DE DIAGNOSTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una lluvia de ideas sobre ¿Se puede enseñar jugando? • Practicar para establecer relaciones de correspondencia. • Organizar para la construcción del nuevo conocimiento. <p>PROCESO DE OBSERVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir minuciosamente un gráfico, Describir los ¿Tiene algo que ver los juegos con las matemáticas? <p>PROCESO DE APLICABILIDAD Enseñar diferentes formas de sumar y restar con material concreto mediante juegos, arboles, personas de un gráfico, utilizando el ábaco gráficamente en la semirrecta.</p>	60 minutos	Ficha de observación

Cuadro 40: Desarrollo de la Propuesta.

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

6.7.2.- CUADRO DE INVOLUCRADOS.

GRUPOS	INTERESES	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS Y MANDATOS	INTERESES EN EL PROYECTO
Niños	Mejorar la calidad educativa	Dificultad en el aprendizaje de matemática	Código de la niñez y Ley de Educación.	Que exista un manual que ayude a mantener un buen aprendizaje de conocimientos.
Institución	Elevar la calidad de aprendizaje de los estudiantes.	Poco interés en el aprendizaje de matemática	PCI Actualización de la reforma. Docentes	Elevar la calidad de estudiantes en la institución.
Padres de Familia	Que los niños no tengan problemas de aprendizaje.	Dificultad en la realización de tareas extra clases con los hijos.	Código de la niñez y Ley de Educación.	Que exista un manual que ayude a mantener un buen desarrollo de destrezas para facilitar la comunicación con los hijos.
Maestros	Que los niños capten la materia de una manera rápida, didáctica y divertida.	Que los niños no alcancen un buen nivel de aprendizaje.	Código de convivencia.	Ayudar a mantener un buen nivel de aprendizaje.
Sociedad	Mejorar las condiciones de aprendizaje	Baja calidad de educación en razonamiento lógico.	Actualización de la reforma. Sistema de Gobierno.	Niños con buena visión para la vida.

Cuadro 41: Involucrados

Elaborado por: Dora Ulloa

Fuente: La Investigadora

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.

Institución	Responsable	Actividades	Presupuesto	Costo	Financiamiento
Unidad Educativa particular Suizo	Investigadora	Permiso	2 resmas de hojas	10.0	Investigadora
	Maestros	Local	Copias	10.0	
	Directora	Logística	Internet	20.0	
		Participante	Impresiones	60.0	
		Total		\$100	

Cuadro 42: Modelo lógico

Elaborado por: Dora Ulloa.

Fuente: La Investigadora

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. - ¿Qué Evaluar?	Conocimiento del Estrategias Metodológicas
2. - ¿Por qué Evaluar?	Para determinar la eficacia de la propuesta
3. - ¿Para Que Evaluar?	Para beneficiar el logro de los objetivos
4. - ¿Con que Criterios?	Pertinencia, coherencia, afectividad
5. - ¿Indicadores?	Cuantitativos y Cualitativos
6. - ¿Quién Evalúa?	La investigadora.
7. - ¿Cuándo Evaluar?	Concluida la aplicación de la propuesta
8. - ¿Cómo Evaluar?	Observación
9. - ¿Fuentes de información?	Maestros
10. - ¿Con qué evaluar?	Fichas de observación

Cuadro 43: Previsión Propuesta.

Elaborado por: Dora Ulloa.

Fuente: La Investigadora

6.10.- RECURSOS

6.1. HUMANOS

- ❖ Personal administrativo
- ❖ Personal docente
- ❖ Investigadora: Gabriela Paucar

6.2. TECNOLÓGICOS

- Computadora
- Cámara fotográfica
- Cámara de video
- Impresora
- Internet
- Imprenta

6.3. TÉCNICOS

- Folleto de investigación
- Revistas
- Hojas
- Documentales sobre estrategias metodológicas.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Adolfo Ortega y Pio Gasset. Pedagogía corriente filosófica.
- AUSBEL. Razonar y comprender.
- AUSBEL. teorías.
- Ausubel. Estructura cognitiva.
- Brandt, B. ((1998)). Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje.
- CALERO M (2006) Educar jugando. Colección para educadores. Editorial alfa y omega.
- Céname. (2000).
- CRUZ Fernando (2003) “La enseñanza de las nuevas matemáticas” Argentina 2da Edición.
- DEULOFEU Gorgoreo J. (2000) “Matemáticas y educación”1ra Edición Editorial Grao de Irif.SC, España.
- GAGNÉ, Jürgen Habermas o Iván Petrovich Pavlov. (s.f.).
- GARCIA Juárez Marco Antonio “Talentos matemáticos para el desarrollo de competencias matemáticas”
- GARCIA. (2006). "El juego infantil y su influencia en los niños.
- GARDNER Martin Director del Departamento de Juegos numéricos DE LA Revista “Científica American”
- GOLDEROS Heidi, Bieler Elena, Martín-Artajo. Pedagogía.
- GUIA DEL DOCENTE (2010) DE MATEMATICA EDITADA POR EL Ministerio de Educación; Quito-Ecuador.
- GUTEMBER Alonso (2002) LAHORA Cristina (1999) “Actividades Matemáticas”2da edición Educadora de ESCUELA infantil; Santafé de Bogotá-Colombia.
- Hacia el Plan Decenal de Educación del Ecuador.(2006-2015)

- LEXUS como mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. Círculo latino austral. Buenos Aires.
- MARQUEZ Pere UAB, (1999)
- MARTINEZ Rafael (2005) “En qué consiste las Matemáticas”
- MEDINA Antonio y MATA Francisco Salvador (2002) MUÑOZ Fernández y otros (1998)
- MORIN, Edgar (2004). Los siete saberes necesarios a la educación del futuro. Editorial Magisterio. Bogotá Colombia
- NASSIF, R. (2006).
- NEUMAN (1999) Matemáticas activas. “Como propiciar un entorno de concentración”
- OCÉANO, enciclopedia general de educación. Grupo editorial océano Barcelona España.
- ONTORIA, A. (2006) Potenciar la capacidad de aprender a aprender. Colección para educadores. Editorial Alfa y Omega.
- PALOS, J. (2006) Estrategias para el desarrollo de los temas transversales del currículo. Colección para educadores. Editorial Alfa y Omega.
- PES CETTI., L. La verdadera naturaleza del juego.
- PIAGET. Desarrollo cognitivo.
- RIVERA y Chadwick. (1991).
- ROEDERS.P (2006) Aprendiendo juntos. Colección para educadores Editorial Alfa y Omega
- TOBON. (2007). destrezas-capacidades del individuo.
- VIGOTSKI. teorías del aprendizaje.
- VILLAR. (2010) Desarrollo de Destrezas.
- VYGOTSKY. Código genético.
- VYGOTSKY. Teorías del aprendizaje.
- YATACO, Luis, (2005). Bases Teóricas contemporáneas del aprendizaje. Lima Perú.

SITIOS WEB

- www.redescolares.ilce.edu.mx
- www.divulgamat.ehu.es
- www.cosasdelainfancia.com
- www.uam.es
- www.slideshare.net
- www.es.scribd.com
- www.repo.uta.edu.ec
- www.mauriciocontreras.es
- www.es.scribd
- www.euclides.us.es
- www.pequelia.es
- www.es.wikipedia.org
- www.sepiensa.or.mx

ANEXOS



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS.
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA.**



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES.

AÑO: Segundo Grado de Educación General Básica.

INSTITUCIÓN: Unidad Educativa "Suizo"

ENCUESTADOR: Dora Lilia Ulloa Guerrero

Objetivo.- evaluar el criterio de los docentes sobre la aplicación de juegos didácticos en las destrezas cognitivas de los niños de segundo grado de educación general básica de la unidad educativa "Suizo"

Solicitamos llenar con la verdad, su respuesta permitirá a la investigadora un trabajo productivo para ustedes.

Instructivo.- Marque con una equis (x) donde crea conveniente.

1. ¿Usted considera un buen método de enseñanza-aprendizaje el juego didáctico?

Mucho Poco Nada

2. ¿Comparte juegos didácticos con los estudiantes en el área de matemática?

Mucho Poco Nada

3. ¿Los juegos didácticos motivan el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática?

Mucho Poco Nada

4. ¿Cree usted que la práctica de juegos educativos ayudan a los estudiantes a desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática?

Mucho Poco Nada

5. ¿Considera usted importante el desarrollo de destrezas cognitivas en matemática a través de la práctica lúdica?

Mucho Poco Nada

6. ¿Orienta a sus estudiantes en la práctica de la clasificación de elementos a través de bloques didácticos en matemática?

Mucho Poco Nada

7. ¿Cree usted que las clases con manipulación motora son mejores que las clases verbalistas en el área de matemática?

Mucho Poco Nada

8. ¿Al desarrollar destrezas cognitivas en matemática se logra un aprendizaje significativo?

Mucho Poco Nada

9. ¿Se consigue un rápido desarrollo de habilidades matemáticas al utilizar juegos en el proceso de aprendizaje de los niños?

Mucho Poco Nada

10.- ¿Cree usted que un manual de juegos didácticos ayudaría a desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática?

Mucho

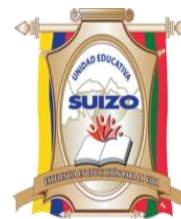
Poco

Nada

Gracias por su colaboración.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA.
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES.**



AÑO: Segundo Grado de Educación General Básica.

INSTITUCIÓN: Unidad Educativa “Suizo”

ENCUESTADOR: Dora Lilia Ulloa Guerrero

Objetivo.- evaluar el criterio de los estudiantes sobre la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de destrezas cognitivas de los niños de segundo grado de educación general básica de la unidad educativa “Suizo

Solicitamos llenar con la verdad, su respuesta permitirá a la investigadora un trabajo productivo para ustedes.

Instructivo.- Marque con una equis (x) donde crea conveniente.

1. ¿Le gusta jugar para aprender en clases matemáticas?

Mucho Poco Nada

2. ¿Son dinámicas las clases de matemáticas que usted recibe?

Mucho Poco Nada

3. ¿Su maestra le enseña matemática jugando?

Mucho Poco Nada

4. ¿Con los juegos didácticos te distraes y aprendes matemática?

Mucho Poco Nada

5. ¿Existen juegos que le motiven a aprender matemática?

Mucho Poco Nada

6. ¿Ha participado en juegos didácticos matemáticos en el aula de clase?

Mucho Poco Nada

7. ¿Cuándo practica juegos didácticos matemáticos realiza mejor sus habilidades?

Mucho Poco Nada

8.- ¿Le gustaría aprender matemática jugando para desarrollar destrezas cognitivas?

Mucho Poco Nada

9.- ¿Le agrada manipular material concreto para aprender a sumar y restar?

Mucho Poco Nada

10.- ¿Cuándo trabaja con canicas, legos, palillos realiza mejor sus ejercicios de matemáticas?

Mucho Poco Nada

Gracias por su colaboración



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA.**



ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

AÑO: Segundo Grado de Educación General Básica.

INSTITUCIÓN: Unidad Educativa “Suizo”

ENCUESTADOR: Dora Lilia Ulloa Guerrero.

Objetivo.- evaluar el criterio de los padres de familia sobre la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de destrezas cognitivas de los niños de segundo grado de educación general básica de la unidad educativa “Suizo”

Solicitamos llenar con la verdad, su respuesta permitirá a la investigadora un trabajo productivo para ustedes.

Instructivo.- Marque con una equis (x) donde crea conveniente.

1 ¿Usted considera un buen método de enseñanza-aprendizaje el juego didáctico en el área de matemática?

Mucho Poco Nada

2.- ¿Comparte juegos didácticos matemáticos con sus hijos?

Mucho Poco Nada

3.- ¿Los juegos didácticos motivan el aprendizaje de matemática de sus hijos?

Mucho Poco Nada

4 ¿Cree usted que la práctica de juegos educativos ayudan a sus hijos a desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática?

Mucho Poco Nada

5.- ¿Considera usted importante el desarrollo de destrezas cognitivas en el área de matemática a través de la práctica lúdica?

Mucho Poco Nada

6.- ¿Orienta a sus hijos en la práctica de la clasificación de elementos a través de bloques didácticos en el área de matemática?

Mucho Poco Nada

7.- ¿Cree usted que las clases de matemática con la manipulación motora son mejores que las clases verbalistas?

Mucho Poco Nada

8.- ¿Al desarrollar destrezas cognitivas en matemática se logra un aprendizaje significativo?

Mucho Poco Nada

9 ¿Se consigue un rápido desarrollo de habilidades matemáticas al utilizar juegos en el proceso de aprendizaje de los niños?

Mucho Poco Nada

¿Cree usted que un manual de juegos didácticos ayudaría a desarrollar destrezas cognitivas en el área de matemática?

Mucho

Poco

Nada

Gracias por su colaboración.



**LISTA DE ESTUDIANTES.
SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**



- **Auz Hernán.**
- **Escobar Martín.**
- **Escobar Paulo.**
- **Gaibor Martín.**
- **Jácome Mathías.**
- **Paucar Christian.**
- **Serrano Luis.**
- **Aguirre Gabriela.**
- **Barrios Lía.**
- **Gaviria Sofía.**
- **Hernández Janneth.**
- **López Briana.**
- **Morales Jennifer**
- **Naranjo Fergie.**
- **Ramírez Katherine.**
- **Sánchez Paula.**
- **Solís María Belén.**
- **Zurita Joseline.**
- **Zurita Karen.**



UNIDAD EDUCATIVA "SUIZO"

Personal docente



Niños de segundo grado.





**UNIDAD EDUCATIVA
"SUIZO"**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Identificar el aprendizaje de los niños en el área de matemática mediante la ficha de observación para adquirir dominio del conocimiento mediante la aplicación de nuevas técnicas.

N.-	Indicador Nomina	Reproduce patrones y secuencias de figuras geométricas		Forma Conjuntos		Clasifica elementos de un conjunto		Realiza sumas y restas		Resuelve problemas de suma y resta		Reconoce números de uno y dos dígitos		Ubica cantidades en tabla posicional		Clasifica figuras geométricas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Auz Hernán	X			X		X		X		X		X		X		X
2	Escobar Martin		X		X		X		X		X		X		X		X
3	Escobar Paulo	X			X		X		X		X	X			X		X
4	Gaïbor Martín	X		X		X		X		X		X	X		X		X
5	Jácome Mathías		X		X		X		X		X		X		X		X
6	Paucar Cristian	X			X		X		X		X		X		X		X
7	Serrano Luis		X		X	X			X		X	X			X		X
8	Aguirre Gabriela		X		X		X		X		X		X		X		X
9	Barrios lía		X		X		X	X			X		X		X		X
10	Gaviria Sofía		X		X		X		X		X		X	X			X
11	Hernández Janneth	X		X		X			X		X	X			X	X	
12	López Briana		X		X		X		X		X		X		X		X
13	Morales Jennifer	X		X		X			X		X		X		X		X
14	Naranjo Fergie		X		X		X		X		X		X		X		X
15	Ramírez Katherine		X		X		X		X		X		X		X		X
16	Sánchez Paula	X			X		X		X		X	X		X			X
17	Solís María Belén	X			X		X		X		X		X		X		X
18	Zurita Joseline		X		X		X	X			X		X		X		X
19	Zurita Karen		X		X		X		X		X		X		X		X
		8	11	4	15	3	16	3	16		19	4	15	3	16	2	17
	Porcentaje	43%	57%	22%	78%	16%	84%	16%	84%	0%	100%	22%	78%	16%	84%	11%	89%
		Luego de realizar la tabulación correspondiente se detecta que el nivel de conocimientos en el área de matemática marca un porcentaje mayoritario en lo negativo y está ocasionando problema en el desarrollo de destrezas cognitivas y el aprendizaje de la matemática de los niños de segundo año.															



**UNIDAD EDUCATIVA
“SUIZO”
Manual de juegos didácticos para el área de matemática
Lista de cotejos**

N.-	Indicador Nomina	Reproduce patrones y secuencias		Reconoce números de hasta dos dígitos		Realiza sumas y restas		Clasifica elementos de un conjunto		Resuelve problemas de suma y resta		Forma conjuntos		Clasifica figuras geométricas		Ubica cantidades en tabla posicional		Total	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Auz Hernán	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
2	Escobar Martin	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
3	Escobar Paulo	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
4	Gaibor Martín	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
5	Jácome Mathías	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
6	Paucar Cristian	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
7	Serrano Luis	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
8	Aguirre Gabriela	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
9	Barrios lía	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
10	Gaviria Sofía	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
11	Hernández Janneth	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
12	López Briana	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
13	Morales Jennifer	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
14	Naranjo Fergie	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
15	Ramírez Katherine	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
16	Sánchez Paula	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
17	Solís María Belén	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
18	Zurita Joseline	x		x		x		x		x		x		x		x		8	
19	Zurita Karen	x		x		x		x		x		x		x		x		8	

