



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN POR LA MATEMÁTICA
EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación
y Liderazgo Educativo.

Autor:

Rey Jaramillo Alex Vicente

Tutora:

Mg. Navas Franco Lourdes Elizabeth

AMBATO –ECUADOR

2018

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Alex Vicente Rey Jaramillo, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Estrategias lúdicas para la motivación por la matemática en niños de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Francisco Flor”, como requisito para optar al grado de Magister y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue este proyecto a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de ineducación del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 12 días del mes de junio del 2018, firmo conforme:

Autor: Rey Jaramillo Alex Vicente

Firma:

Número de Cédula: 1804265096

Dirección: Tungurahua, Ambato, Huachi Chico, Seminario Mayor.

Correo Electrónico: alexsoyelrey@hotmail.com

Teléfono: 032588614 - 0979255975

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN POR LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR.” presentado por el Lic. Alex Vicente Rey Jaramillo, para optar por el Título de Magister,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 12 de junio del 2018

.....

Mg. Navas Franco Lourdes Elizabeth

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Alex Vicente Rey Jaramillo declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 12 de junio del 2018

.....

Alex Vicente Rey Jaramillo

1804265096

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN POR LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR.”, previo a la obtención del Título de Magister, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 12 de junio del 2018

.....
Ps. Cl. Jorge Cisneros Bedón, Msc.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Lic. Alexandra Paredes Guevara, Mg.
VOCAL 1

.....
Lic. Lourdes Elizabeth Navas Franco
VOCAL 2

DEDICATORIA

Dedico este trabajo teórico a Dios, familia y amada esposa.

A Dios por haberme bendecido, darme bienestar, la perspicacia, el conocimiento para establecer las elecciones correctas y avanzar en la lucha paso a paso para alcanzar mis metas y objetivos de ser una persona superior en cada día de mi vida.

Para mi familia, que durante toda mi vida ha visto mi prosperidad, siendo mi ayuda en cada minuto, estableciendo en mí la confianza fundamental en cada prueba que me fue exhibida en transcurso.

Alex Vicente Rey Jaramillo

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento en este trabajo es para el personal docente de calidad, la facultad reguladora, la fuerza de trabajo de autoridades de la Universidad Tecnológica Indoamerica por la estima satisfecha conmigo y con mis compañero, agradezco a mi tutora Elizabeth Navas por la presencia y paciencia en el desarrollo del trabajo de investigación.

A mi madrecita, quien es mi ayuda indiscutible para seguir alcanzando logros, tengo que agradecerle todos los que me han brindado apoyo incondicional día y noche para ser lo que soy. Gracias por ser la madre y compañera más amable y adoradora que tengo. Alguna vez tuve la certeza de que juntos venceremos las adversidades.

Alex Vicente Rey Jaramillo

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación.....	7
Desarrollo del objeto y campo.....	11
Conceptualización del objeto y campo.....	21

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación.....	29
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos.....	30
Población y muestra.....	30
Diseño experimental.....	30
Operacionalización de variables.....	31
Procedimiento de recolección.....	32
Operación de resultados.....	59

CAPÍTULO III

PRODUCTO/RESULTADO

Propuesta de solución al problema.....	60
OBJETIVOS.....	66
Objetivo general.	66
Objetivos específicos.....	66
ESTRATEGIAS.	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Población y muestra.....	30
Tabla No. 2 Matemáticas interesantes	34
Tabla No. 3 Reflexión matemática.....	35
Tabla No. 4 Participación matemática	36
Tabla No. 5 Interés matemático.....	37
Tabla No. 6 Estrategias motivacionales.....	38
Tabla No. 7 Trabajo en equipo.....	39
Tabla No. 8 Dominio matemático.....	40
Tabla No. 9 Enseñanza matemática.....	41
Tabla No. 10 Clases interesantes.....	42
Tabla No. 11 Desarrollo del pensamiento.....	43
Tabla No. 12 Participación activa.....	44
Tabla No. 13 Interés matemático en estudiantes.....	45
Tabla No. 14 Clases lúdicas.....	46
Tabla No. 15 Estrategias de aprendizaje.....	47
Tabla No. 16 Dominio de contenidos.....	48
Tabla No. 17 Cambio de estrategias.....	49

Tabla No. 18 Rol de la motivación.....	50
Tabla No. 19 Enseñanza satisfactoria.....	51
Tabla No. 20 Motivación en matemática.....	52
Tabla No. 21 Mejoría enseñanza aprendizaje.....	53
Tabla No. 22 Técnicas de motivación.....	54
Tabla No. 23 Motivación en inicio y final.....	55
Tabla No. 24 Desconocimiento de técnicas.....	56
Tabla No. 25 Propuesta pedagógica.....	57
Tabla No. 26 Operación de resultados.....	58

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1 Recolección de información.....	32
Cuadro No. 2 Tema, Destrezas y estrategias del bloque uno.....	67
Cuadro No. 3 Tema, Destrezas y estrategias del bloque dos.....	68
Cuadro No. 4 Tema, Destrezas y estrategias del bloque tres.....	68
Cuadro No. 5 Tema, Destrezas y estrategias del bloque cuatro.....	69
Cuadro No. 6 Tema, Destrezas y estrategias del bloque cinco.....	70
Cuadro No. 7 Tema, Destrezas y estrategias del bloque seis.....	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Estilos de aprendizaje.....	12
Gráfico No. 2 Matemáticas interesantes	34
Gráfico No. 3 Reflexión matemática.....	35
Gráfico No. 4 Participación matemática	36
Gráfico No. 5 Interés matemático.....	37
Gráfico No. 6 Estrategias motivacionales.....	38

Gráfico No. 7 Trabajo en equipo.....	39
Gráfico No. 8 Dominio matemático.....	40
Gráfico No. 9 Enseñanza matemática.....	41
Gráfico No. 10 Clases interesantes.....	42
Gráfico No. 11 Desarrollo del pensamiento.....	43
Gráfico No. 12 Participación activa.....	44
Gráfico No. 13 Interés matemático en estudiantes.....	45
Gráfico No. 14 Clases lúdicas.....	46
Gráfico No. 15 Estrategias de aprendizaje.....	47
Gráfico No. 16 Dominio de contenidos.....	48
Gráfico No. 17 Cambio de estrategias.....	49
Gráfico No. 18 Rol de la motivación.....	50
Gráfico No. 19 Enseñanza satisfactoria.....	51
Gráfico No. 20 Motivación en matemática.....	52
Gráfico No. 21 Mejoría enseñanza aprendizaje.....	53
Gráfico No. 22 Técnicas de motivación.....	54
Gráfico No. 23 Motivación en inicio y final.....	55
Gráfico No. 24 Desconocimiento de técnicas.....	56
Gráfico No. 25 Propuesta pedagógica.....	57
Gráfico No. 26 Operación de resultados.....	59

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

TEMA: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN POR LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR.”

AUTOR: Alex Vicente Rey Jaramillo

TUTORA: Mg. Lourdes Elizabeth Navas Franco

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación se enmarca en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática, dentro de los espacios áulicos ya que se ha confirmado la desmotivación y bajo desempeño académico de los estudiantes al momento de adquirir y desarrollar destrezas en dicha área. El diagnóstico del problema permitió determinar hasta qué punto la desmotivación de los estudiantes por aprender matemática debilita el proceso enseñanza aprendizaje y el desarrollo de destrezas. El objetivo de la investigación es desarrollar estrategias lúdicas para la motivación por la matemática en niños de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Francisco Flor”. La metodología utilizada en el estudio incluyó métodos teóricos y empíricos que se aplicaron principalmente en las diferentes fases de la investigación bajo un enfoque cualitativo y cuantitativo; el resultado de la revisión bibliográfica y de campo revela la importancia de la motivación por la matemática mediante estrategias lúdicas para mejorar los aprendizajes y destrezas en el proceso formativo. Finalmente se plantea una guía denominada “Pepito descubridor” con actividades lúdicas para motivar el aprendizaje en la asignatura de matemática.

DESCRIPTORES: Matemáticas, motivación, proceso de enseñanza-aprendizaje.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

THEME: “LEISURE STRATEGIES FOR MOTIVATING THROUGH MATHEMATICS OF THE SIXTH-YEAR CHILDREN OF BASIC GENERAL EDUCATION AT UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR.”

AUTHOR: Alex Vicente Rey Jaramillo

TUTOR: Mg. Lourdes Elizabeth Navas Franco

ABSTRACT

The research is focus on improving the process of Mathematics teaching-learning, within the classroom spaces as it has confirmed lack of motivation and poor academic performance of the students at the time that students acquire and develop skills in that area. The diagnosis of the problem made it possible to determine to students the motivation extent to learn Mathematics weakens the teaching-learning process and the development of skills. The objective of the research is to develop leisure strategies for motivating through Mathematics of the sixth-year children of Basic General Education at Unidad Educativa Francisco Flor. The methodology in this research included theoretical and empirical methods that were applied mainly in the different stages of the research under a qualitative and quantitative approach; The result of the literature and field review reveals the importance of motivation through Mathematics by leisure strategies to improve learning and skills in the training process. Finally, a guide called "Pepito descubridor" with recreational activities to motivate through Mathematics.

KEYWORDS: Mathematics, motivation, teaching-learning process.

INTRODUCCIÓN

El proyecto responde a la línea de innovación y a la sublínea de aprendizaje con un enfoque de cambio o actuación interdisciplinario que permite englobar procesos, prácticas y perspectivas de análisis y definición con énfasis en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas utilizando métodos y técnicas diferentes para mejorar los conocimientos y sobre todo para un cambio sociológico en nuestra comunidad educativa.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (2016), La Matemática y la Cultura (2016), La Constitución del Ecuador (2016), La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), El Código de la Niñez y la Adolescencia (CNA), coinciden en señalar que la educación es un derecho inviolable para el ser humano y que debe responder a cubrir una necesidad del mismo basándose en estrategias que desarrollen la creatividad mediante habilidades y destrezas con actividades prácticas y en medio social que cada estudiante se encuentre.

La UNESCO asegura a todos al acceso pleno a la educación como un método de fomentar un ideal de igualdad de posibilidades de educación para todos sin distinción de ninguna clase convirtiéndose en un derecho intangible para la humanidad y así mismo la CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR (2008). Art: 26, 27, 28, 29 de la sección quinta de Educación manifiesta sobre la igualdad y la inclusión social para el buen vivir participando activamente en el proceso educativo, garantizando el desarrollo holístico en todos los niveles.

En la LEY ORGÁNICA INTERCULTURAL BILINGÜE (2011). Art: 39, 45, Literal 1, garantiza el derecho a la Educación promoviendo un desarrollo integral de los niños y niñas, más aun cuando está en juego el desarrollo del potencial de su capacidad de razonamiento.

Dentro del CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2003). Art: 26 Derecho a la vida digna. Art:37 Derecho a la Educación. Art: 38 Objetivos de los Programas de Educación, manifiestan sobre el derecho a una vida digna y al desarrollo integral de los niños para potencializar sus conocimientos, considerando la diversidad de actividades lúdicas que se pueden realizar dentro y fuera de las aulas de clases.

El Currículo de Barba Miranda toma como eje integrador a desarrollar actividades metodológicas para el área de matemáticas con el fin de motivar y mejorar la afectividad y aprendizajes por la asignatura para interpretar y resolver problemas vivenciales, este reto es necesario para que los maestros estén orientados a la solución real de situaciones cotidianas o prácticas.

Después de conocer los derechos de los niños dentro de la educación se determina que no se cumple con estos requerimientos pues uno de los problemas o dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la carencia de motivación y respeto por su propio conocimientos para el desarrollo del aprendizaje, no se aplica correctamente los métodos y técnicas que ayuden en este proceso y que muchas de las veces todo lo que establece estas política solo queda en escritos y no llega a todos porque no se hace un estudio correcto al medio social y geográfico, pero cabe mencionar que la educación se encuentra en constante transformación y mejoramiento y que está en manos de la comunidad educativa para cumplir con todas las disposiciones en mejora de proceso enseñanza aprendizaje.

La motivación en el proceso de aprendizaje y enseñanza de las matemáticas es importante en las instituciones educativas, especialmente en los años básicos, ya que son los cimientos hacia el nuevo aprendizaje, el proceso para la enseñanza de las matemáticas es un ensayo prolongado de un camino que se piensa durante el proceso mismo, un desafío, una travesía, una estrategia que se experimenta para llegar a la reflexión del discurso formal y solucionar los problemas que surgen en nuestra actualidad, logrando así un aprendizaje satisfactorio.

Este problema es analizado en Latinoamérica, en el país y en la provincia de Tungurahua en la ciudad de Ambato específicamente donde surge el problema en la Unidad Educativa Francisco Flor, las y los profesores de matemáticas se encuentran con frecuencia frente a exigencias didácticas cambiantes e innovadoras, lo cual requiere una mayor atención por parte de las personas que están dedicadas a la investigación en el campo de la didáctica de la matemática y de esa manera proponer en mejorar el desarrollo de unidades de aprendizaje y fortalecimiento de las destrezas.

Es de vital importancia que los niños y niñas de básica se entusiasmen por aprender matemáticas y de esta manera encontrar soluciones a los problema del

diario vivir del estudiante dentro de su barrio o comunidad, las actitudes y aptitudes permitirán que el niño se desenvuelva de manera correcta aplicando los conocimientos adquiridos dentro y fuera de la institución educativa orientada por los docentes con el anhelo no solo de que sean capaces de calcular, contar, sumar y restar sino que ello les permita discernir correctamente las soluciones a sus problemas.

Por tal motivo se genera este proyecto, con la finalidad de disponer de técnicas para superar el problema de la escasa motivación en el proceso enseñanza aprendizaje de la matemática con metodologías innovadoras, a través de la utilización de ejercicios sencillos, materiales didácticos y juegos para lograr un impacto social que beneficie a los niños del presente año lectivo y a los de futuras generaciones.

El principal objetivo de la revisión sistemática es mostrar y discutir los principales resultados obtenidos realizando un análisis de la bibliografía con el objetivo de revelar los aportes teóricos y prácticos de la investigación sobre la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas en un periodo comprendido entre 2012 al 2017 en el contexto internacional, regional y local.

En este análisis resultaron imprescindibles los aspectos relacionados con: desarrollo de la motivación, estrategias metodológicas, desarrollo de la inteligencia, construcción del aprendizaje, resolución de problemas todas vinculadas en el proceso enseñanza aprendizaje de la matemática. Tras la selección definitiva de artículos se afrontó el análisis del contenido de un total de 61 artículos publicados (20 internacionales, 31 nacionales y 10 locales).

La motivación en la enseñanza aprendizaje de la matemáticas en los años 2012 al 2017 presenta el objetivo que es buscar nuevas formas de enseñar los conocimientos, preparando al estudiante a trabajar con elementos, actividades para ampliar sus habilidades y destrezas y nunca darse por vencido, teniendo en cuenta que todos son inteligentes, analíticos, reflexivos, responsables, ávido de un deseo por aprender y transformar su aprendizaje.

Al realizar este viaje por diferentes años y con diferentes autores se considera que la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje siempre está

presente en las innumerables actividades que realizamos como el simple hecho de vestirnos, el seleccionar que ropa usar para un evento determinado o en si para estar cómodos, todo ello provoca que surja un aprendizaje que parte desde la experiencia, utilizando este pensamiento en el campo educativo donde al fin se conoce su utilidad por qué y para que nos sirve, es decir que ejercitar nuestra memoria con pequeños ejercicios es primordial, aumentando la capacidad de recordar información del pasado y relacionarlo con los aprendizajes construyendo bases para formar métodos y principios del conocimiento científico.

Según Calderón (2010) manifiesta que la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje está en decadencia porque en su mayoría los estudiantes no saben relacionar los conocimientos previos con los nuevos. Dentro de la Institución Educativa Ángel Villares se ha detectado en el los últimos años lectivos un bajo nivel de motivación en el área de matemáticas, reflejado en el quemeimportismo y déficit desempeño académico y la no aprobación de la asignatura en las pruebas SER 2008 publicado por el diario. (p. 30)

El Telégrafo (2016) considera que los estudiantes tienen un promedio insuficiente en los grados de cuarto a séptimo de educación básica en matemáticas debido a la ausencia de la utilización de herramientas y actividades didácticas por parte de los maestros. Otra fuente de información sobre el proceso de enseñanza es el Ministerio de Educación, que da a conocer que el fracaso de los estudiantes en matemáticas es por no haber desarrollado destrezas desde los años iniciales con una preparación fructífera y mediante actividades lúdicas, es por ello que en los grados superiores los estudiantes tienen bajo desempeño académico en la asignatura.

Al conocer algunas investigaciones y realizar un análisis documental con relación al desarrollo de la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje se puede afirmar que varias de la investigaciones realizadas a nivel mundial y regional, existe un similitud teórica realizada por diferentes autores los mismos que comparten en común, que el desarrollo de la motivación en las matemática ayuda a resolver problemas con facilidad, desarrollando capacidades de observar, relacionar, descubrir, verbalizar, generalizar, encontrar estrategias, razonar, que mediante la práctica educativa el estudiante desarrolle destrezas.

Esta investigación se centró en uno de los establecimientos educativos del Ecuador, en la Unidad Educativa Francisco Flor, directamente en las aulas de clases donde la motivación dentro del proceso enseñanza aprendizaje existe, pero lastimosamente son escasas las actividades que desarrolla el maestro dentro del aula de clases, por la misma razón los estudiantes presentan gran dificultad para resolverlos llegando a la frustración e incluso al odio a la asignatura.

Al contrarrestar con los autores internacionales y regionales se puede enfatizar que nuestro país está dando los primeros pasos para involucrarse en este fantástico proyecto que traerá a futuro un éxito de vida educativa sino que también de un futuro mejor y es así que se puede afirmar que ya empezamos pero como al tratarse de un proceso complejo que va desde la educación primaria y se logrará resultados poco a poco con el apoyo de los organismos correspondientes y la predisposición de quienes están al frente de esta gran labor.

El insuficiente nivel de motivación en el proceso enseñanza aprendizaje es un problema que se está dando en la actualidad en América y Ecuador, debido a muchos factores que inciden en el proceso de aprendizaje de los países subdesarrollados, originados por la mala administración de los gobiernos en la aplicación de sistemas educativos que no es tan acorde a la realidad social de sus gobernados, sino a sus propios intereses políticos, afectando directamente a la educación en relación a la poca o ninguna capacitación de los maestros en el área de matemáticas.

Los resultados de la aplicación de las pruebas “Ser” aplicadas por el Ministerio de Educación a nivel de todo el país a los estudiantes de tercero y sextos años de educación básica fueron muestras suficientes para demostrar el bajo nivel de motivación en matemáticas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, Este gran problema es debido a que los docentes no realizan actividades lúdicas con los estudiantes para mejorar el campo humanístico y el desarrollo de las destrezas según el año de estudio.

En general todos los involucrados en el campo educativo están errando de manera continua y se necesita de manera urgente hacer cambios profundos que logren una reestructuración en el sistema educativo que garantice a los estudiantes mejores aprendizajes y que los mismos desarrollen correctamente destrezas para

alcanzar capacidades de plantear y resolver problemas con variedad de estrategias, metodologías activas y recursos didácticos adecuados que faciliten la manipulación y las experiencias de los niños para así lograr aprendizajes fructíferos para el bien propio y de la comunidad educativa.

Planteamiento del problema.

De qué manera se promueve la motivación en matemáticas mediante actividades lúdicas para la aprobación del conocimiento y mejorar en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de Sexto año.

Objeto.

Desarrollo de la motivación.

Campo.

Educativo.

Variable Independiente.

Motivación.

Variable Dependiente.

Enseñanza – Aprendizaje.

OBJETIVOS.

Objetivo General.

“Diseñar las estrategias lúdicas que logren la motivación por el aprendizaje de la matemática en los niños de Sexto año de la Unidad educativa Francisco Flor.”

Objetivos Específicos.

- Identificar las estrategias lúdicas que se aplican en los niños en el área de matemática.
- Definir el nivel de motivación que muestran los niños de Sexto año al aprender matemática.
- Establecer estrategias metodológicas lúdicas que logren la motivación por la matemática en los niños de Sexto año de la Unidad educativa Francisco flor.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Estrategias lúdicas para la motivación por la matemática en niños de Sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Francisco Flor.

Antecedentes de la investigación.

La ejecución altamente educativa depende de la motivación que tiene el apoyo esencial que son los educadores, por lo tanto, parte de que los maestros desconocen las técnicas de motivación teniendo en cuenta el objetivo final que es asegurar los aprendizajes requeridos y además tener en cuenta que no todos los estudiantes aprenden de misma forma, es por ello que los diferentes aprendizajes son necesarios aplicarlos en las aulas de clases.

La motivación en la educación es considerada como el comportamiento de los estudiantes, el primer comportamiento según el autor manifiesta que es causado y lo adquiere mediante su contexto social y lo pone en práctica dentro y fuera de ello, el segundo comportamiento es el motivado ya que este no es casual ni aleatorio sino que se activa mediante un propósito de ganar y llegar al objetivo con el fin de ser activamente tomado en cuenta para la participación continua. (Chavienato, 2010, p. 3).

Anderman y Hicks, (2010) mencionan que la naturaleza va cambiando y por ende los niños van desarrollando cada día más su amplio conocimiento y es ahí en donde los docentes deberán aplicar estrategias motivacionales en lo académico y por ende en lo psicológico, cada docente debe estar expuesto a estos cambios para que de una u otra forma desarrollen la motivación y despertar el interés en adquirir nuevos aprendizajes (p. 34).

Los tiempos cambian y los modos de pensar de los estudiantes también, es por eso que todos los docentes deben estar aptos para enfrentar esos cambios y no aplicar las mismas técnicas de aprendizaje para todos los estudiantes y en los mismos años lectivos, sino mejorar para que ellos se sientan motivados por nuevas alternativas de aprendizaje teniendo en cuenta la exigencia de acuerdo a su contexto social.

Así mismo Atkinson (2004) comenta que para que haya motivación dentro del aula de clases el pionero en demostrar un alto nivel de liderazgo y estimulación es el profesor la base fundamental para que haya una relación positiva entre profesor y estudiantes, para que haya percepción de logro y productividad de las tareas, asociando factores emocionales de autorregulación para determinar en gran medida la motivación interna frente al abordaje de las tareas y el estudio, también la influencia en el desempeño académico y personalidad (p. 29).

La determinación de la motivación entre estudiante y profesor relativamente es un factor primordial para que dentro de la comunidad educativa y de las aulas de clases haya mucha fuerza de voluntad de todas las partes para lograr aprendizajes significativos enfatizándose en todas las áreas y con un bien común de satisfacer las necesidades básicas que la sociedad exige, teniendo también en cuenta los valores primordiales como el respeto, solidaridad y amor a todo lo que se hace.

El motivación es una de principales técnicas metodológicas para que el profesor se interrelacione con el estudiante, indicando que todo lo que se plantea debe ser canalizado para llegar el objetivo mediante la planificación y metodologías adecuadas para estimular el desarrollo y la satisfacción de los estudiantes. Todas las escuelas del mundo deben tener profesores que amen la vocación docente y que estén muy bien motivados para formar niños líderes y emprendedores.

La misión a cumplir es lograr el progreso en aprender, toma como idea satisfactoria al aprendizaje significativo en el triángulo pedagógico de Jean Houssaye (1988), el mismo que anuncia que el eje fundamental es el docente, los estudiantes y el conocimiento, para esto el autor manifiesta que enseñar es la relación del maestro y el conocimiento, el aprendizaje es el estudiante y el conocimiento y la educación es el profesor y el estudiante (Octavio y Ruas, 2015, p.23).

En relación con el triángulo pedagógico que plantea el autor, se determina una secuencia de aprendizaje en la que el docente estimula el conocimiento de los estudiantes, aplicando estrategias adecuadas para la motivación en el aprendizaje y sobre todo su educación personal llena de muchos valores.

Gómez (2017) afirma que construir un aprendizaje significativo en los estudiantes parte de que los docentes deben dar respuesta a tres cuestiones claves: ¿quién aprende? ¿cómo aprende? y ¿qué, cuándo y cómo evaluar? Un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje ayuda a responder y actuar ante estos retos educativos, el proceso de enseñanza-aprendizaje está compuesto por cuatro elementos que son: el profesor, el estudiante, el contenido y las variables ambientales (características de la escuela/aula), cada uno de estos elementos influye en mayor o menor grado, dependiendo de la forma que se relacionan en un determinado contexto (p. 28).

El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación es el cual todas los niños procesan información para luego aplicarlo en su contexto social, es por eso que concibo con autores antes mencionados que hay que responder muchas interrogantes para que haya un aprendizaje significativo y productivo, teniendo en cuenta los factores primordiales en la enseñanza aprendizaje como son el profesor, los estudiantes, las temáticas concretas y sobre todo la motivación en los estudiantes.

Según la autora Álvarez (2015) manifiesta que existen profesores que aún siguen teniendo metodologías de trabajo antiguas que aburren a los estudiantes y por ende ellos no demuestran el interés necesario, se aburren con mucha facilidad y les provoca mucho sueño, es casi imposible que los niños se sientan motivados en el aula de clases y además será visible y notorios los problemas al momento de resolver ejercicios matemáticos (p. 43).

Sin duda alguna la mayoría de estudiantes miran a los docentes de matemáticas como los “cucos” la materia más horrible del planeta, pero no es así, únicamente existen docentes con deficiente creatividad incentivadora para el poder enseñar las matemáticas de una forma divertida en la que los estudiantes tengan mucho gusto y ánimo al trabajar con números, y que mejor aún si es poniendo como

eje principal nuestro cuerpo con actividades lúdicas a esta hermosa y tan significativa asignatura.

Las matemáticas que se enseñan en el mundo es descontextualizada y formalistas, lo que quiere decir que unas son más realistas y conectadas con el entorno. Esto implica que los profesores tengan la competencia necesaria para desarrollar actividades lúdicas dentro y fuera de las aulas de clases y de seguro los estudiantes sentirán entusiasmo por la asignatura.

Se necesita la reformación en la enseñanza de las matemáticas y en general de la educación, para que pase de una visión expositiva a considerar que el profesor explica y desarrolla destrezas en matemáticas de manera activa y constructiva, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento y aprendizaje.

Farias y Pérez, (2016) consideran que el ser humano filtra el entorno a través de sus sentidos, sobre todo de aquello que le interesa o lo motiva. Para lograr la motivación se requiere conocer y orientar los deseos, necesidades y expectativas de los estudiantes hacia conductas positivas. Si se quiere lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes en el área de matemática el profesor debe asumir una actitud que demuestre que no sólo desea compartir sus conocimientos sino que también disfruta con ello (p.14).

Para motivar, el profesor debe mantener un estado de comunicación con el alumnado brindándole un cierto grado de confianza para que este se sienta en libertad de participar abiertamente a la hora de impartir su hora de clase.

La relación profunda y duradera toma como referencia a Font que es un científico matemático que considera que las matemáticas tienen que ser representativas, interesantes, motivadoras y que estén conectadas con la realidad, de esa manera habrá más posibilidades de conseguir que las personas se impliquen emotivamente en la actividad y pongan interés (Vázquez, 2017, p.31).

En nuestro país existen intentos por mejorar el dictado de las matemáticas, en particular reconociendo los diferentes ritmos de aprendizaje para los estudiantes, sin embargo, ello obliga a la permanente capacitación de los docentes, pero son muy pocos los docentes que realizan adecuación a sus estrategias metodológicas para impartir la asignatura tan importante para el desarrollo del campo humano y profesional.

Desarrollo del objeto y campo:

Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje son principios y fundamentos en una ciencia, es por ello que para este proyecto de investigación sobre la motivación en la enseñanza aprendizaje de la matemática me enfocó en varias teorías que sustentan mi tema.

La teoría sobre el **aprendizaje** toma como referencia a Piaget el mismo que elaboró su teoría desde una postura constructivista, afirmaba que “Los niños tienen un papel activo a la hora de aprender. Para él, las diferentes estructuras mentales van modificándose y combinándose entre ellas a través de la experiencia mediante la adaptación al entorno y la organización de nuestra mente” (Arranz, 2017, p. 17).

El aprendizaje existe gracias a los cambios y a las situaciones novedosas, nuestra percepción del mundo se renueva a medida que crecemos, este proceso está compuesto por esquemas ordenamos mentalmente, y que provocan la adaptación que tiene lugar mediante un proceso de asimilación, que modifica la realidad externa, y otro de acomodación, que cambia nuestras estructuras mentales.

Etimológicamente, **aprender** “proviene del latín apprehendere: atrapar, asir, agarrar. Y según el diccionario de la Real Academia Española contiene varias acepciones, pero tomaremos adquisición por la práctica de una conducta duradera. En este sentido, entre la variedad de definiciones encontradas sobre el concepto de aprendizaje, y a modo de resumen, en el documento Definiciones Aprendizaje.pdf que encontraréis justo debajo se especifican algunas acepciones más sobre este vocablo, que como bien describe Domjan (2007) “es una experiencia humana tan habitual que apenas se reflexiona sobre lo que significa haber aprendido algo” (Rafael C, 2017).

Los aprendizajes se adquiere con los distintos órganos y sentidos de nuestro cuerpo, pero como lo afirma el gran científico Piaget este proceso de aprendizaje se va adquiriendo mediante experiencias vivencias, poniendo en práctica el cuerpo con actividades que a los estudiantes les guste realizar que mejor aún con juegos, la adquisición de aprendizajes se filtra en el presente y futuro de cada persona.

El proceso de aprendizaje.

Dentro del proceso de aprendizaje se toma como referencia a Rafael (2017) quien afirma que “la adquisición del conocimiento es un acto que se realiza durante

toda la vida y a través de la experiencia, por ello para aprender se deben realizar los siguientes procesos” (p.23).

- Acceder a la información
- Procesar y comprender la información
- Memorizar a largo plazo
- Transferir el conocimiento a nuevas situaciones

Pero no todas las experiencias que tenemos logran ser aprendidas. Así, las conductas pueden ser innatas: (no necesitan aprendizaje) o adquiridas (conductas aprendidas mediante la experiencia).

Estilos de Aprendizaje.

Se denomina estilos de aprendizaje a las diferentes técnicas o estrategias que cada uno utilizamos para aprender algo.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, al igual que existen diferentes enfoques metodológicos debido a la variedad de docentes que imparten sus clases, se encontramos con estudiantes que cuentan con estilos de aprendizaje distintos, pues no todos aprendemos igual ni con la misma rapidez. Así, si conocemos los diferentes estilos de aprendizaje de nuestro alumnado, podremos diseñar las experiencias de aprendizaje que mejor se adecuen a esos estilos (Rafael, 2017, p.26).

Gráfico N° 1. Estilos de Aprendizaje



Fuente: (Rafael, 2017, p. 9).

No todos los estudiantes tienen la misma forma de aprendizaje es por eso que los autores mencionan que existen estudiantes visuales, auditivos y Kinestésicos que adquieren aprendizaje de acuerdo a las necesidades de ellos mismo poniendo en práctica sus conocimientos previos para los nuevos conocimientos, además tomaremos en cuenta la adquisición de información y la práctica de cada uno de los estudiantes todo para que haya aprendizaje a la adquisición de conocimientos productivos y de calidad.

La teoría del **aprendizaje** por descubrimiento fue concebida por el ya citado Jerome S. Bruner, y el espíritu de ella es la de propiciar la participación activa del estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de la consideración de que un aprendizaje efectivo depende, básicamente, de que un problema real se presente como un reto para la inteligencia del estudiante, motivándolo a enfrentar su solución, y aún a ir más allá, hasta el fin primordial del aprendizaje que consiste en su transferencia (Gallegos, 2018, p.45).

Resulta importante destacar el hecho de que en la mayoría de los aspectos a tratar, Bruner coincide con las ideas expuestas por Jean Piaget y su colaboradora Barbel Inhelder sobre el desarrollo intelectual del estudiante depende directamente de que éste domine ciertas técnicas, en este dominio deben considerarse como determinantes dos factores la maduración y la integración.

La maduración le permite al estudiante representarse al mundo de estímulos desde tres dimensiones, que se van perfeccionando de manera progresiva la acción, la imagen, y el lenguaje simbólico. La integración consiste en el empleo de grandes unidades de información para la resolución de problemas.

Para Gallegos. (2018) menciona que “El proceso de desarrollo, el niño percibe al mundo en tres formas consecutivas, mismas que guardan una estrecha analogía con los estadios del desarrollo cognitivo propuestos por Piaget. Las formas que Bruner señala son” (p.52).

- La forma nativa, que consiste en realizar la representación de sucesos pasados, por medio de la respuesta motriz.
- La forma icónica, que depende tanto de respuestas motrices, como del desarrollo de imágenes representativas y secuenciadas de una determinada habilidad.

- La forma simbólica, misma que tiene en el lenguaje, su expresión más objetiva, pues el lenguaje es un instrumento de cognición, a la vez que un medio para representar y transformar la experiencia del mundo. En esta forma de representación simbólica, los objetos no necesitan estar presentes en el campo perceptivo del niño, ni ofrecer un orden determinado.

Los contenidos enseñar deben ser percibidos por el estudiante como un aprendizaje importante y significativo, en el que él tendrá una acción determinante, Bruner expresa sintetizadamente su teoría afirmando que debe tenerse en cuenta que si la mayor aptitud del hombre es su superioridad intelectual, también debe tenerse presente el valor que, personalmente, le representa un hecho descubierto por él mismo.

Por ello Bruner afirma que el descubrimiento realizado por un niño es semejante al descubrimiento que, en su laboratorio realiza un científico, Bruner también menciona la existencia de cuatro grandes ventajas en la manera heurística e hipotética de presentar el material de enseñanza:

- La potencia intelectual. El descubrir y resolver problemas por parte del estudiante, habilita su capacidad de construcción y organización racional de los elementos de un problema.
- Las motivaciones intrínseca y extrínseca. El estudiante se recompensa con los efectos de sus propios descubrimientos.
- El aprendizaje y la heurística del descubrimiento. Sólo se aprende realmente a través de la solución de problemas y el interés-esfuerzo por descubrir.
- La memoria. El estudiante retiene con mayor facilidad lo aprendido si él mismo organiza sus materiales y procesos respectivos.

La teoría del constructivismo en el proceso de enseñanza aprendizaje Aular Crismary (2011) manifiesta que el constructivismo es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al estudiante herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo, de modo que el

conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (p.19).

Se considera al estudiante como poseedor de conocimientos que le pertenecen, en base a los cuales habrá de construir nuevos saberes, no pone la base genética y hereditaria en una posición superior o por encima de los saberes. Es decir, a partir de los conocimientos previos de los educandos, el docente guía para que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. Un sistema educativo que adopta el constructivismo como línea psicopedagógica se orienta a llevar a cabo un cambio educativo en todos los niveles.

La enseñanza para promover el aprendizaje significativo

Crismary (2011) toma como referencia a Ausubel quien señala que aprender es sinónimo de comprender e implica una visión del aprendizaje basada en los procesos interés del estudiante y no solo en sus respuestas externas. Con la intención de promover la asimilación de los saberes, el profesor utiliza organizadores previos que favorezcan la creación de relaciones adecuadas entre los conocimientos previos y los nuevos. Los organizadores tienen la finalidad de facilitar la enseñanza receptivo significativa, con lo cual, sería posible considerar que la exposición organizada de los contenidos, propicia una mejor comprensión. En síntesis, la teoría del aprendizaje significativo supone poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central de la enseñanza. Entre las condiciones para que se produzca el aprendizaje significativo, debe destacarse (p.65).

- **Significatividad lógica:** se refiere a la estructura interna del contenido.
- **Significatividad psicológica:** se refiere a que puedan establecerse relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos. Es relativo al individuo que aprende y depende de sus representaciones anteriores.
- **Motivación:** Debe existir además una disposición subjetiva para el aprendizaje en el estudiante, existen tres tipos de necesidades: poder, afiliación y logro. La intensidad de cada una de ellas, varía de acuerdo a las personas y genera diversos estados motivacionales que deben ser tenidos en cuenta en el aprendizaje (Crismary, 2011, p.23).

La teoría **cognoscitiva** de la motivación es, fundamentalmente, basadas en la forma en que el individuo percibe o se representa la situación que tiene ante sí. Las teorías cognoscitivas incluyen el nivel de aspiración (relacionado con la fijación de una meta individual), la disonancia (encargada de los impulsos al cambio asociados con las disarmonías que persisten frecuentemente después que se ha hecho una elección), y las teorías de esperanza-valor (que tratan de la realización de una decisión cuando son tenidos en cuenta las probabilidades y el coste o los riesgos (Crismary, 2011, p.25).

La motivación acentúan como determinantes de la conducta motivada, la percepción de la fuerza de las necesidades psicológicas, las expectativas sobre la consecución de una meta y el grado en el que se valora un resultado correcto, como autores más representativos de esta teoría podríamos citar a Festinger, Tolman, Weiner, Heider... Entre las numerosas teorías que destacan el papel de los procesos cognoscitivos en la motivación, hay dos esencialmente señaladas : las que hacen uso de esos constructos que venimos llamando expectativas; y las que postulan un modelo dinámico conocido como disonancia cognoscitiva.

Tipos de motivación

García manifiesta que “El grado de motivación de cada individuo no es directamente proporcional al valor de aquello que lo provoca, sino que es la importancia que le da la persona que lo recibe la que determina la fuerza o el nivel de motivación” (p.5). A continuación explicaremos los distintos tipos de motivación, así como las distintas fuentes de motivación que se impulsan a realizar ciertos actos.

Motivación extrínseca

La motivación extrínseca hace referencia a que los estímulos motivacionales vienen de fuera del individuo y del exterior de la actividad. Por tanto, los factores motivadores son recompensas externas como el dinero o el reconocimiento por parte de los demás. La motivación extrínseca no se fundamenta en la satisfacción de realizar la cadena de acciones que compone aquello que estamos haciendo, sino en una recompensa que solo está relacionada con esta de manera indirecta, como si fuese un subproducto

Por ejemplo si un individuo puede trabajar mucho para ganar más dinero o puede estudiar muy duro por el reconocimiento social que le proporciona un buen empleo una vez haya acabado sus estudios. Una persona con motivación extrínseca por una tarea que debe entregar, trabajará duro en ella pesar de tener poco interés, pues la anticipación del reforzador externo le motivará a acabarla a tiempo.

Motivación intrínseca

La motivación intrínseca hace referencia a la motivación que viene del interior del individuo más que de cualquier recompensa externa. Se asocia a los deseos de autorrealización y crecimiento personal, y está relacionada con el placer que siente la persona al realizar una actividad, lo que permite que una persona se encuentre motivado

Por ejemplo si una persona que asiste a los entrenamientos de su equipo de fútbol simplemente por el placer que le supone practicar su deporte favorito, la motivación intrínseca es el tipo de motivación más vinculado a una buena productividad, ya que allí donde se da el individuo no se limita a cumplir los mínimos necesarios para obtener la recompensa, sino que se involucra personalmente en lo que hace y decide poner en ello gran parte de su empeño.

Motivación positiva

La motivación positiva se refiere al proceso por el cual un individuo inicia o mantiene adherido una conducta gracias a la obtención de una recompensa positiva, sea externa o interna por el placer de la actividad.

Motivación negativa

La motivación negativa hace referencia al proceso por el cual una persona inicia o se mantiene adherida a una conducta para evitar una consecuencia desagradable, tanto externa de castigo, humillación, etc. o interna a evitar la sensación de frustración o fracaso.

Motivación básica

La motivación básica se refiere a la base estable de la motivación que determina el nivel de compromiso de un deportista con su actividad. Se refiere al interés de un deportista por los resultados deportivos, su rendimiento personal y/o los consecuencias positivas de ambos.

Motivación cotidiana

La motivación cotidiana hace referencia al interés de un deportista por la actividad diaria y la gratificación inmediata que ésta produce. (García, 2018, p.6,7,8,9).

La Teoría del aprendizaje de Thorndike, es de tipo asociacionista, y su ley del efecto fueron muy influyentes en el diseño del currículo de las matemáticas elementales en la primera mitad de este siglo. Las teorías conductistas propugnaron un aprendizaje pasivo, producido por la repetición de asociaciones estímulo-respuesta y una acumulación de partes aisladas, que implicaba una masiva utilización de la práctica y del refuerzo en tareas memorísticas, sin que se viera necesario conocer los principios subyacentes a esta práctica ni proporcionar una explicación general sobre la estructura de los conocimientos a aprender (Somos Pedagogía, 2011, p. 4).

Considero que sigue habiendo docentes tradicionalistas que imparten sus temáticas en el área de matemáticas memorizando, pero ni el docente mismo sabe para que eso le va a servir al estudiante, no es nada útil el memorizarse las tablas sino sabes para que te va a servir y así en los demás temas de la misma asignatura, es por ello que los estudiantes presentan un índice alto de problemas académicos.

La Teoría de la absorción, afirma que “el conocimiento se imprime en la mente desde el exterior. En esta teoría encontramos diferentes formas de aprendizaje” (Ruiz, 2011, p.11).

El Aprendizaje por asociación. Según la teoría de la absorción, el conocimiento matemático es, esencialmente, un conjunto de datos y técnicas. En el nivel más básico, aprender datos y técnicas implica establecer asociaciones. La producción automática y precisa de una numérica básica es, simple y llanamente, un hábito bien arraigado de asociar una respuesta determinada a un estímulo concreto.

Aprendizaje pasivo y receptivo. Desde esta perspectiva, aprender comporta copiar datos y técnicas: un proceso esencialmente pasivo. Las asociaciones quedan impresionadas en la mente principalmente por repetición. “La práctica conduce a la perfección”. La persona que aprender solo necesita ser receptiva y estar dispuesta a

practicar. Dicho de otra manera, aprender es, fundamentalmente, un proceso de memorización.

Aprendizaje acumulativo. Para la teoría de la absorción, el crecimiento del conocimiento consiste en edificar un almacén de datos y técnicas. El conocimiento se amplía mediante la memorización de nuevas asociaciones. En otras palabras, la ampliación del conocimiento es, básicamente, un aumento de la cantidad de asociaciones almacenadas.

Aprendizaje eficaz y uniforme. La teoría de la absorción parte del supuesto de que los niños simplemente están desinformados y se les puede dar información con facilidad. Puesto que el aprendizaje por asociación es un claro proceso de copia, debería producirse con rapidez y fiabilidad, el aprendizaje debe darse de forma relativamente constante.

Control externo. Según esta teoría, el aprendizaje debe controlarse desde el exterior. Él debe moldear la respuesta del estudiante mediante el empleo de premios y castigos, es decir, que la motivación para el aprendizaje y el control del mismo son externos al niño.

La teoría de Browell, refiere que “se defiende la necesidad de un aprendizaje significativo de las matemáticas cuyo principal objetivo debe ser el cultivo de la comprensión y no los procedimientos mecánicos del cálculo” (Ruiz , 2011, p. 4).

En los primeros años de educación básica es esencial la enseñanza de las matemáticas considerando sus emociones ya es una de las materias más temida aparentemente por la mayoría de los estudiantes sin darse cuenta que es una materia muy importante e interesante para resolver problemas del diario vivir.

Por otro lado, PIAGET, reaccionó también contra los postulados asociacionistas, y estudió las operaciones lógicas que subyacen a muchas de las actividades matemáticas básicas a las que consideró prerequisites para la comprensión del número y de la medida. Aunque a Piaget no le preocupaban los problemas de aprendizaje de las matemáticas, muchas de sus aportaciones siguen vigentes en la enseñanza de las matemáticas elementales y constituyen un legado que se ha incorporado al mundo educativo de manera consustancial. Sin embargo, su afirmación de que las operaciones lógicas son un prerequisite para construir los conceptos numéricos y aritméticos ha sido contestada desde planteamientos más

recientes que defienden un modelo de integración de habilidades, donde son importantes tanto el desarrollo de los aspectos numéricos como los lógicos (Ruiz, 2011, p. 8).

Aportando al concepto considero que cada estudiante es un mundo diferente es por ello que se debe aplicar diferentes técnica de aprendizaje para que de una u otro forma los estudiantes puedan entender y aprender esta bella asignatura como dice el autor esto es algo jerárquico y acumulativo que cada vez es más compleja y que va avanzando más y más, por lo que los docentes deben desarrollar diferentes técnicas de aprendizaje para que todos los estudiantes adquieran el mismo conocimiento y que sobre todo sepan y apliquen en sus exigencias y se sientan satisfechos.

Otros autores como AUSUBEL, BRUNER GAGNÉ Y VYGOTSKY, también se preocuparon por el aprendizaje de las matemáticas y por desentrañar que es lo que hacen realmente los niños cuando llevan a cabo una actividad matemática, abandonando el estrecho marco de la conducta observable para considerar cognitivos interesantes (Ruiz, 2011, p. 10).

Los autores de las teorías de las matemáticas consideran que esta asignatura es aprendida por distintos mecanismos cognitivos de aprendizaje, que los estudiantes no memoricen contenidos, sino que entiendan y comprendan para que se van a servir en nuestro diario vivir. Sin embargo, hay tomar en cuenta muchos aspectos entre ellos el estado emocional, las actitudes, el proceso y las técnicas del cómo llegar a los estudiantes ya que ya que cada uno de ellos es un mundo muy diferentes que necesitan de una u otro forma aprender ya que los caminos de la vida están dispuestos a riesgos, y sobre todo problemas a ser ejecutados.

La metodología de Waldorf en los primeros pasos del área de matemáticas, las secuencias numéricas y posteriormente, las temáticas de la asignatura, se aprenden mediante procesos de movimiento articulados rítmicamente, no enunciando simplemente los numerales o escribiendo sus grafismos respectivos, se puede realizar varias actividades que ayuden a la enseñanza aprendizaje de los estudiantes (El Metodo Waldorf, 2009, pp. 2-3).

Sin duda alguna la Metodología de Waldorf es la más necesaria aplicarla en la educación primaria en donde los niños están expuestos a juegos motrices y eso

es muy divertido para ellos que como objetivo se tendrá estudiantes motivados por las matemáticas mediante actividades lúdicas, todos tienen necesidades de aprendizaje, pero son pocos los maestros que tienen ese interés productivo por los estudiantes y muestran interés por esta hermosa asignatura que no necesariamente es para aprobar una asignatura sino que es el pilar fundamental para poder sobresalir principalmente como ente humano y luego como profesión.

En el nivel de Educación General Básica, en especial en los subniveles de preparatoria y elemental la enseñanza del área está ligada a las actividades lúdicas que fomentan la creatividad, la socialización, la comunicación, la observación, el descubrimiento de regularidades, la investigación y la solución de problemas cotidianos; el aprendizaje es intuitivo, visual y, en especial, se concreta a través de la manipulación de objetos para obtener las propiedades matemáticas deseadas e introducir a su vez nuevos conceptos (Ministerio de Educación, 2016).

Jean Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores.

Desde la teoría socio-cognitiva, Vygotsky considera que “el juego, como una forma particular de actuación cognitiva espontánea que refleja el proceso de construcción del conocimiento y organización de la mente, tiene su origen en la influencia que ejerce el marco social sobre el sujeto” (Bianchi, 2017, p.4).

El origen del juego para Vygotsky, como para Piaget, es la acción de motivación más importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje, es por ello que los niños necesitan afectividad en la sociedad para poder desarrollar todo su potencial y poner en la práctica las destrezas adquiridas.

Actividades.

Este vocablo etimológicamente tiene su origen del latín “Activitas” que significa “actuar” son actividades son todas aquellas tareas o labores que cada

individuo ejerce diariamente, están las actividades laborales, las actividades escolares, las actividades recreativas, las actividades físicas (Rosales, 2015).

Todas las personas realizan diferentes actividades con algún beneficio para mejorar algo que se puede presentar en el diario vivir sin embargo se enfoca en el contexto escolar se genera la actividad de estudio que como la del juego y la actividad laboral (productivas todas en uno u otro sentido), constituyen claros ejemplos de actividad integral del sujeto en todas sus formas y tipos, en sus pasajes y transformaciones mutuas que se presenten en el proceso de enseñanza aprendizaje.

“En esencia, la actividad presupone no sólo las acciones de un solo individuo tomado aisladamente, sino también sus acciones en las condiciones de la actividad de otras personas, es decir, presupone cierta actividad conjunta” (Leóntiev, cit. en Davidov, 2014, p. 253).

Según los autores una actividad se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad. Entre sus componentes se ejercerían transformaciones mutuas caracterizar estos componentes y transformaciones sirve para examinar clases concretas de actividades, por lo que se puede utilizar como categoría de análisis para la actividad de enseñanza y aprendizaje, entendida como un sistema de actividad, un sistema de relaciones entre individuos históricamente condicionados y sus entornos más próximos organizados culturalmente.

Se destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje y reconocen que el aprendizaje escolar es, ante todo, un proceso de enculturación en el cual los estudiantes se integran gradualmente a una comunidad o cultura de prácticas sociales. Se comparte la idea de que aprender y hacer son acciones inseparables y en consecuencia, un principio nuclear de este enfoque, plantea que los estudiantes.

Lúdica

Lúdica “proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” (Tagle, 2015).

Visto que mediante lo lúdico se crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer enriqueciendo de esta manera un ambiente cálido para el desarrollo de enseñanza aprendizaje.

La lúdica la entiende como “Una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos” Echeverri, J y Gómez (2009).

De acuerdo a lo mencionado por los autores la lúdica enriquece los procesos que realicen las personas sobre todo las docentes de preescolar ya que está caracterizado por desarrollar el juego siempre y cuando sea con un fin determinado para fortalecer los ánimos de los niños en las primeras edades de su vida de esa manera propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

La lúdica se determina como una necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso. Gómez (2009)

Siendo así la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento que todos los seres humanos desarrollan.

Todo esto nos lleva a un cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal, social y equilibrado. Esa manera de vivir implica atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los roles y vivir cada fase de la vida con realismo y de manera positiva u optimista.

Desde ese punto de vista la lúdica ayudara vivir de forma equilibrada supone entender la vida, adaptarse, estar abierto, tener predisposición, ilusión, confianza en el diario vivir ya que se convertiría en un logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social.

Las actividades lúdicas ayudan a esa manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social con dichas actividades, se tiende a desvelar la

conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida.

De acuerdo con los autores mencionados anterior mente afirman que el significado de la lúdica está determinado por el juego simbólico de la imaginación, pero el sentido profundo que lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades.

En este sentido autores como Jiménez (2016) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

Ahora bien además de resaltar algunas de sus definiciones, también es importante lo que manifiesta Leyva (2011). Para los educadores que pretenden incorporar la lúdica en el contexto escolar, es bueno tener en cuenta los rasgos distintivos:

- Voluntad y fin. Lo lúdico es voluntario. La experiencia lúdica requerida del deseo espontáneo y la decisión propia. Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios, en las instituciones educativas.
- Control de la experiencia. La experiencia lúdica es controlada por el propio deseo emocional del hombre. El decide cómo, cuándo, con quién. Así, el inicio, curso y finalización dependen de cada quién.
- El sentimiento y la actitud. Lo lúdico es emocionante y divertido, posibilita la vivencia de una tensión agradable y exige una actitud de espontaneidad y disposición al imprevisto. Todo lo anterior, implica una ausencia de racionalidad calculadora, planificación rigurosa o premeditación profunda.
- Lo normativo. La lúdica no opera con normatividad rigurosa, opera con flexibilidad de criterios. Por supuesto que existen criterios básicos para regular un juego infantil, una competencia adolescente o una fiesta.
- La creación y recreación. La lúdica ofrece mayores posibilidades de creación y re-creación por su carácter de incertidumbre” (p. 33).

Con lo anterior se puede comprender como de lo lúdico se da al juego y a su vez como no es lo mismo hablar de lúdica que de juego. Lo que sigue a continuación son aquellas experiencias donde el juego ha estado inmerso en diversas investigaciones, demostrando cómo a partir de él se pueden lograr experiencias positivas para el desarrollo de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

Actividades lúdicas

Al hacer referencia en las ciencias de la educación a la actividad lúdica se hace referencia al juego como actividad que tiene un significado formador y educativo en la vida del hombre, a una actividad capaz de conllevar a un cambio: A una actividad que tiene un valor didáctico.

Para Piaget (1979) el juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño(a), ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad (p. 54).

Este texto trata sobre el juego que logra un cambio, en forma placentera y natural, representada por un proceso que culmina con el logro de un fin determinado durante un proceso educativo.

Para Motta (2014) “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar y genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p. 23).

Según el autor manifiesta que el juego desde el punto de vista psico-pedagógico incita al niño a descubrir y a utilizar la inteligencia, la experiencia o el ambiente como su propio cuerpo físico, equilibrio, elasticidad, agudeza de la precisión, rapidez de respuesta, resistencia o su personalidad (confrontación equilibrio - dominio de sí, o como decisión) a veces se libera de grandes cargas emotivas.

Puesto que casi siempre se ha relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples.

Sin embargo la lúdica en el aprendizaje y las nuevas tendencias en el campo del aprendizaje utilizan el método del aprendizaje experiencial en los talleres lúdicos orientados al aprendizaje, generando metáforas y reflexiones.

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

La ayuda de conocer la realidad, permite a los niños y niñas afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Conceptualización del objeto y campo

La conceptualización del objeto y campo del tema de investigación sobre la motivación en la enseñanza aprendizaje de la matemática se profundiza en análisis realizado a nivel internacional y nacional.

Macro

Los resultados del aprendizaje matemático en Latinoamérica no son alentadores, en el año 2008 se realizó un análisis de parte de la Revista de Evaluación Iberoamericana de Aprendizajes con datos propios de diferentes países los cuales previamente habían realizado ya sus evaluaciones en diferentes asignaturas, concluyendo que no se alcanza a cumplir con aprendizajes esperados según el grado de escolaridad.

El autor Murillo manifiesta que los resultados de aprendizaje en América latina a partir de las evaluaciones nacionales habla que el rendimiento de los estudiantes latinoamericanos es bajo en Matemática en los años de 3ro. al 7mo. Grado de educación general básica, en aquellos países que han evaluado el rendimiento a través de pruebas criteriales, este complicado panorama se ve reflejado en las Instituciones Educativas (Murillo, 2018, p.5).

Meso

El diario el Comercio manifiesta que:

En el Ecuador los resultados del primer examen nacional de admisión a las universidades y escuelas politécnicas revelan que el razonamiento numérico es el punto débil de los bachilleres, que de un promedio de 104278 estudiantes evaluados el pasado 19 de mayo del 2012 obtuvieron 655 puntos sobre 1000 esta calificación es la más baja de las tres asignaturas evaluadas (El Comercio, 2018, p.6).

En el país se debe dar la debida importancia a la educación primaria ya que de esta depende en gusto por hacer y aprender las diferentes asignaturas, como es una de ellas la matemática la cual necesita de mucha concentración y manejo de numérico, necesita motivación en el momento de impartir sus conocimientos, para así dejar de verla como un trabajo repetitivo y tedioso que consiste solamente en realizar el mayor número de ejercicios, haciendo énfasis a procedimientos memorísticos mas no de razonamiento.

Micro

El Diario el Comercio manifiesta que la provincia de Tungurahua se encuentra ubicado entre los mejores promedios, pero se deberá seguir reforzando los conocimientos con el fin de elevar la calidad en la educación no solo en nuestra provincia sino en todas las demás para ser reconocidos como los mejores promedios dentro de Latinoamérica y porque no del mundo, dar paso al cambio es olvidar que en la matemática esta todo establecido (El Diario, 2018, p.7).

En la parroquia Huachi Chico es una realidad de bajo rendimiento en la que vive la Escuela General Básica Fiscal “ Francisco Flor”, donde varios docentes del nivel básico, con los cuales se ha mantenido diálogos informales tienen un escaso conocimiento de nuevas maneras que ayuden a asimilar de buena forma la matemática, esto se ve reflejado en el rendimiento mínimo que tienen los estudiantes del sexto año de educación general básica de la institución educativa, los mismos que tienen presente que la asignatura es complicada y difícil de resolver las temáticas que presenta el texto del estudiante el por ende el cuaderno de trabajo.

Es pertinente realizar un trabajo colaborativo con toda la comunidad educativa para que haya un resultado esperado de lo que se está planteando trabajar con los estudiantes de la unidad educativa “Francisco Flor” del sexto año de educación general básica con el propósito de motivar a los estudiantes para que adquieran aprendizaje significativos en el área de matemáticas.

En conclusión si existen una serie de investigaciones sobre asuntos referentes al desarrollo del presente trabajo, sean relacionados con la variable independiente o con la variable dependiente. Esta realidad ha permitido profundizar más sobre el problema que se trata de solucionar a fin de que el aporte sea funcional, innovador y favorezca a la comunidad educativa.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO.

Paradigma y tipo de investigación.

El paradigma asumido en la investigación desarrollada es el mixto, el mismo que corresponde a la cantidad de estudiantes que hay en los sextos años, que es una población de 180 estudiantes para lo cual se determina técnicas para la recolección de datos, criterios de inclusión para lograr determinar el problema que surge al momento de la enseñanza aprendizaje por las matemáticas, para ello se empleó la técnica de la observación con un instrumento de cuestionario para la obtención de datos necesarios para seguir trabajando en el proyecto de investigación.

Se ha tomado una muestra de las calificaciones de los estudiantes y se ha podido determinar que durante el primer quimestre del año lectivo 2017 – 2018, un total de 126 estudiantes que corresponde al 70% no alcanzan los aprendizajes requeridos y 54 estudiantes que corresponde al 30% alcanzan los aprendizajes requeridos según lo establecido en la planificación y sobre todo en la ley orgánica de educación (LOEI).

El trabajo investigativo realizado, tienen como meta principal resolver o dar solución al problema detectado en educación, así se lograra resolver el mismo que surge en la unidad educativa “Francisco Flor” de los niños y niñas de los sextos años, que es la falta de motivación en la matemáticas con el fin de perfeccionar su proceso enseñanza aprendizaje, es por eso que se ha tomado como punto de inicio la motivación y de qué manera intuye en la construcción del conocimiento de las temáticas impartidas por los docentes del Área.

Además se toma en cuenta los niveles: **exploratorio** para determinar el problema que está sucediendo en los sextos años específicamente en el área de matemáticas, **descriptivos** plantear el problemas y seleccionar las posibles

soluciones al problema y **aplicativo** poner en prácticas las estrategias metodológicas más adecuadas para solucionar el problema planteado.

La conexión positiva entre los dos factores ocurre cuando una expansión en una variable impulsa una expansión en la otra y una disminución en una provoca una disminución en la otra, que es la razón por la cual la motivación para crear la matemáticas es básica porque tanto la una como otra se funcionan para un proceso de enseñanza aprendizaje productivo para toda la comunidad educativa, cosa que no sucedería si la 2 estuvieran separadas lo que significa que se llegaría a seguir desarrollando una aprendizaje tradicional o memorísticos con muy pocas alternativas de creatividad.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos.

Población y muestra.

En relación a la población encuestada a través de criterios de inclusión para la búsqueda y procesamiento de los datos se tomó como muestra a una población total de 40 estudiantes, 14 docentes y 5 directivos. Por ser la población pequeña no se aplica el proceso de muestra.

Tabla N°1. Población y muestra.

Estudiantes	Docentes	Directivos
40	14	5
100%	100%	100%

Elaborado por: Alex Vicente Rey Jaramillo.

Fuente: Comunidad Educativa de la Unidad Educativa Francisco Flor.

La encuesta posteriormente fue analizada e interpretada para determinar con pruebas que realmente la motivación en la enseñanza aprendizaje es indispensable con el propósito de que los estudiantes no sientan aburrimiento en especial la asignatura matemáticas que es una de las más importantes sin restricción de las demás.

Diseño experimental.

El presente proyecto de investigación tiene un diseño experimental el mismo que intenta construir esencialmente conexiones de causa-impacto. Mas particularmente, cuando necesita examinar como una variable autónoma de causa, ajuste una variable necesitada de impacto.

El producto de la guía psicopedagógica es la evidencia del desarrollo del proyecto de investigación para provocar el cambio en la motivación como proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sexto año de la Unidad Educativa “Francisco Flor”, el mismo grupo que se realizó una evaluación del antes y después de su aprendizaje y satisfacción por la asignatura matemática.

Las estrategias van hacer implantadas durante todo el periodo lectivo 2017-2018 para saber los resultados, medir los cambios que van provocando las estrategias metodológicas durante la aplicación de la propuesta a la solución del problema que es una guía psicopedagógica en la que contenga estrategias lúdicas que desarrollen la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes del sexto año.

Operacionalización de variables.

La motivación en el proceso de aprendizaje de matemática de la matemáticas, los estudiantes logran una educación fundamental y un nivel social que es obvio en el diccionario científico utilizado como método de correspondencia entre individuos, asociaciones, fundaciones abiertas o privadas. Este aprendizaje les permite comprender las circunstancias cambiantes que surgen, en realidad, incluidos los avances lógicos y mecánicos, lo que les permite descifrar datos de ineducación manejada, contornos, mapas, diagramas de capacidades y percibir figuras geométricas. De esta manera, el estudiante descubre cómo impartir en su dialecto y en el dialecto representativo numérico, y gráficamente y participación activa de los contenidos.

Los criterios que se va a desarrollar son: la motivación de los estudiantes, estrategias adecuadas y estrategias lúdicas que ayuden al mejoramiento en el rendimiento académico mediante la aplicaciones motivaciones que fomenten la creatividad y razonamiento matemáticos para solucionar dificultades de la vida.

Los resultados se reflejará en el aprovechamiento académico de cada uno de los estudiantes y se determinara que realmente las estrategias lúdicas para perfeccionar la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje en matemáticas sirvieron con satisfacción y los estudiantes no tienen miedo al momento de realizar las tareas y la participación activa.

Procedimiento de recolección.

Para el procedimiento de recolección se realizó una **prueba piloto** la misma que es una ejecución de un examen para pensar en los resultados imaginables de una mejora posterior específica, por lo que también se puede comprender como una primera organización de una escuela en particular con el objetivo de pensar en las oficinas de uso.

Se realizó una reunión con los profesores de los sextos año de EGB. y se intercambiaron ideas sobre la problemática que está existiendo en las aulas interiormente del proceso enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas, es por eso que como idea final se quedó de acuerdo en aplicar la metodología de **Waldorf** el mismo la enseñanza es de manera lúdica y que una de las maneras más esenciales para adquirir aprendizajes es la participación con todo el cuerpo en estrategias que les guste, además los estudiantes se sienten jadeantes y con muy poco interés al momento de adquirir los aprendizajes brindados por el docente.

El proceso de cogida de ineducación se ejecutó mediante el método de la encuesta, la misma que está estructurada con 8 preguntas a los 40 estudiantes, también se aplicó a 14 docentes y a 5 directivos de la Unidad Educativa “Francisco Flor”, con el fin de seguir observando si el problema sigue plasmado en los estudiantes de los sextos años y sacar como conclusión que el problema puede progresar en todos los años de la Unidad Educativa.

Cuadro 1: Recolección de información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Solucionar el problema.
¿De qué personas u objetos?	Comunidad Educativa de la Unidad Educativa “Francisco Flor”
¿Sobre qué aspectos?	Motivación Enseñanza aprendizaje
¿Quién? ¿Quiénes?	Rey Jaramillo Alex Vicente
¿Cuándo?	Mayo del 2018.
¿Dónde?	Unidad Educativa “Francisco Flor”
¿Cuántas veces?	Piloto y definido
¿Qué técnicas de recolección?	Criterios de inclusión para determinar la población
¿Con qué?	Encuesta.

¿En qué situación?	Privacidad y anónimo.
--------------------	-----------------------

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente.

Fuente: Preguntas para la recolección de información.

Las preguntas fueron estructuras mediante criterios de inclusión con una manera muy eficiente con fin de que la población determinada que corresponde a los estudiantes, docentes y directivos no tengan problemas en responder las preguntas, luego de aplicar la encuesta a toda la comunidad educativa se procederá a realizar la tabulación mediante una estructura de una tabla y posteriormente a una graficación para determinar el porcentaje y finalmente realizar un análisis e interpretación de resultados en magnitudes para buscar la mejor solución al problema, que en este caso es seleccionar las actividades motivacionales adecuadas para motivar a los educandos y que ya no tengan problemas en resolver problemas matemáticos.

Encuesta para los **ESTUDIANTES** de los sextos años de EGB.

PREGUNTA N° 1

¿El profesor de Matemática, desarrolla las clases interesantes?

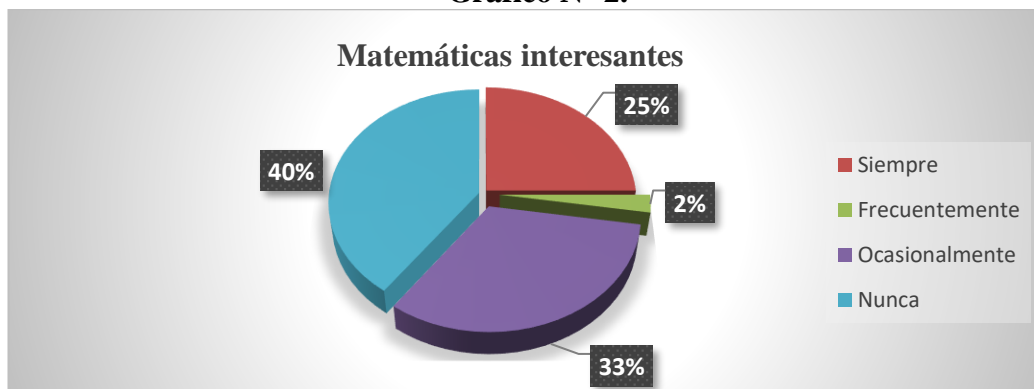
Tabla N° 2. Matemáticas interesantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	10	25%
Frecuentemente	1	2%
Ocasionalmente	13	33%
Nunca	16	40%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 2.



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una cuarta parte de los estudiantes manifiestan que siempre el profesor de matemáticas desarrolla sus clases interesantes mediante actividades adecuadas al aprendizaje, menos de una décima parte de los estudiantes testifican que frecuentemente el profesor de matemáticas desarrolla sus clases interesantes con juegos dentro y fuera del aula de clases, más de una cuarta parte de los estudiantes dicen que ocasionalmente el profesor de matemáticas desarrolla sus clases interesantes mediante ejercicios para la vida práctica y finalmente menos de la mitad de los estudiantes afirman que nunca el profesor de matemáticas desarrolla sus clases interesantes mediante actividades lúdicas para lograr la motivación y de esa manera satisfacer los conocimientos.

PREGUNTA N° 2

¿En las clases de Matemáticas tu maestro desarrolla estrategias que te ayuda a reflexionar y construir tu propio conocimiento?

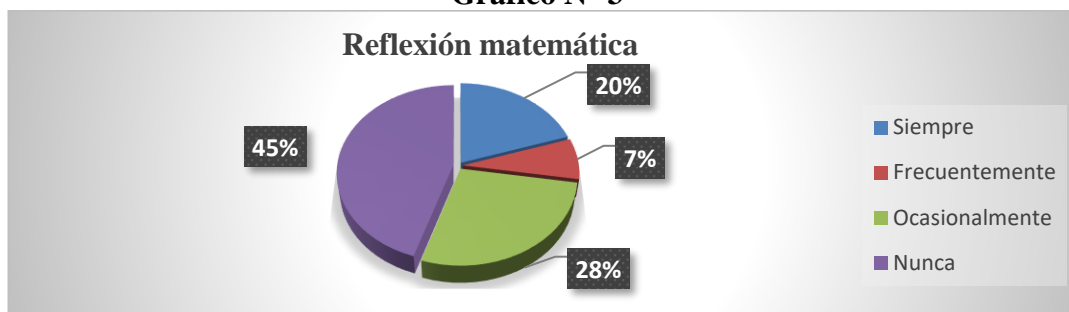
Tabla N° 3. Reflexión matemática

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	8	20%
Frecuentemente	3	7%
Ocasionalmente	11	28%
Nunca	18	45%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 3



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de los estudiantes manifiestan que siempre en las clases de matemáticas el profesor desarrolla estrategias que ayudan a la reflexión y construcción del conocimiento debido a la metodología adecuada, menos de una décima parte de los estudiantes testifican que frecuentemente en las clases de matemáticas el profesor desarrolla estrategias que ayudan a la reflexión y construcción del conocimiento debido a la metodología adecuada, más de una cuarta parte de los estudiantes dicen que ocasionalmente en las clases de matemáticas el profesor desarrolla estrategia que ayudan a la reflexión y construcción del conocimiento mediante juegos y finalmente menos de mitad de los estudiantes afirman que nunca en las clases de matemáticas el profesor desarrolla estrategias que ayudan a la reflexión y construcción del conocimiento con actividades participativas, interesantes y motivantes.

PREGUNTA N° 3

¿Las clases de Matemáticas se desarrollan con la participación de todos los estudiantes?

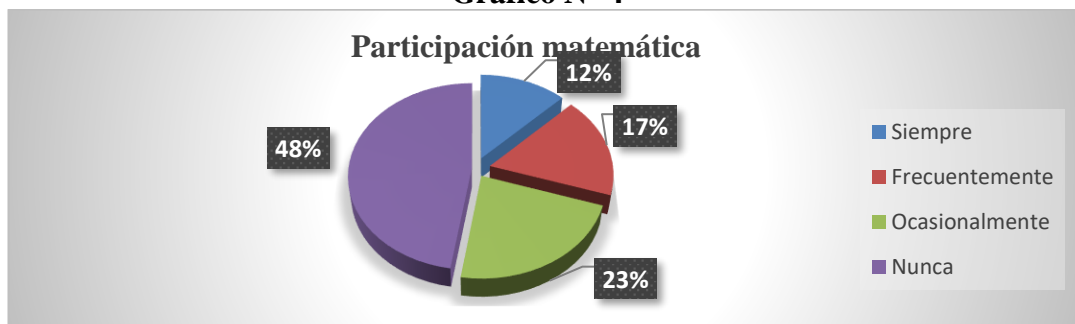
Tabla N° 4. Participación matemática

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	5	12%
Frecuentemente	7	17%
Ocasionalmente	9	23%
Nunca	19	48%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 4



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una décima parte de los estudiantes manifiestan que siempre en las clases de matemáticas el profesor desarrolla la participación activa de todos los estudiantes debido al interés por aprender matemáticas, más de una décima parte de los estudiantes testifican que frecuentemente el profesor desarrolla la participación activa de todos los estudiantes mediante actividades tradicionalistas, más de una quinta parte de los estudiantes dicen que ocasionalmente el profesor desarrolla la participación activa de todos los estudiantes debido al desinterés por el aprendizaje y finalmente menos de mitad de estudiantes afirman que nunca el profesor desarrolla la participación activa de todos los estudiantes debido a que la mayoría de ellos se sienten cohibidos por los contenidos matemáticos.

PREGUNTA N° 4

¿Usted se encuentra motivado en las clases de Matemáticas?

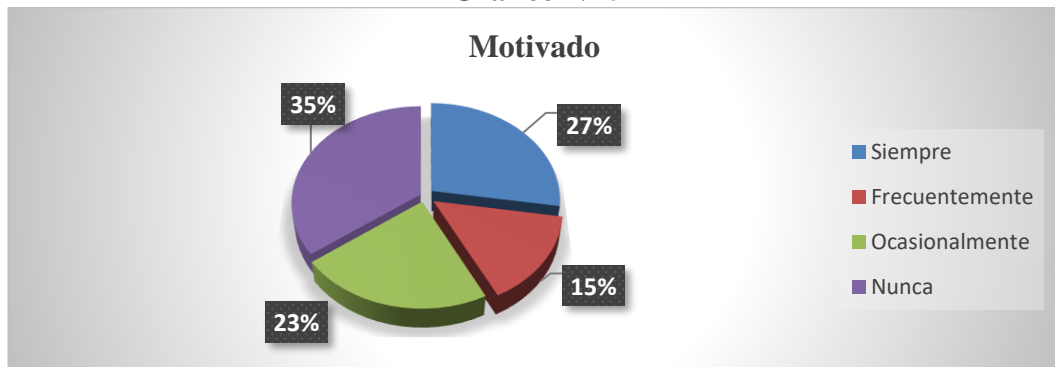
Tabla N° 5. Motivado

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	11	27%
Frecuentemente	6	15%
Ocasionalmente	9	23%
Nunca	14	35%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 5



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una cuarta parte de los estudiantes manifiestan que siempre se encuentran motivados en las clases de matemática mediante las estrategia de su maestro, más de una décima parte de los estudiantes testifican que frecuentemente se encuentran motivados en las clases de matemática debido a que su maestro les pide que los sientan, más de una quinta parte dicen que ocasionalmente se encuentran motivados en las clases de matemática mediante juegos y participación activa de todos los estudiantes y finalmente menos de la mitad de estudiantes afirman que nunca se sientes motivados en las clases de matemáticas por que su maestro tiene carencia de actividades que ayuden y mejoren la motivación de todos los niños.

PREGUNTA N° 5

¿Tu maestro de Matemáticas realiza actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clases?

Tabla N° 6. Actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	6	15%
Frecuentemente	4	10%
Ocasionalmente	14	35%
Nunca	16	40%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 6



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que menos de una quinta parte de los estudiantes manifiestan que siempre su profesor realiza actividades lúdicas dentro y fuera de clases para mejorar el ambiente de aprendizaje, una décima parte testifican que frecuentemente su profesor realiza actividades lúdicas para elevar el aprendizaje de los estudiantes, más de una cuarta parte dicen que ocasionalmente su profesor realiza actividades lúdicas dentro y fuera de clases debido al déficit interés por el aprendizaje de todos los estudiantes y finalmente menos de la mitad afirman que nunca su profesor realiza actividades lúdicas dentro y fuera de clases para afianzar y satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

PREGUNTA N° 6

¿Tus clases de Matemáticas son realizadas de manera grupal o trabajo en equipos?

Tabla N° 7. Trabajo en equipo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	12	30%
Frecuentemente	1	2%
Ocasionalmente	10	25%
Nunca	17	43%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 7



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una cuarta parte de los estudiantes manifiestan que siempre las clases de matemáticas son realizadas de manera grupal y participación activa de todos, menos de una décima parte testifican que frecuentemente las clases de matemáticas son realizadas de manera grupal para que haya más confianza entre todos los estudiantes, una cuarta parte dicen que ocasionalmente las clases de matemáticas son realizadas en equipos de trabajo para que todos puedan exponer y expresar su aprendizaje y finalmente menos de la mitad de estudiantes afirman que nunca las clases de matemáticas son realizadas de manera grupal debido al tradicionalismo de enseñanza del maestro.

PREGUNTA N° 7

¿Tu maestro demuestra dominio de los contenidos matemáticos?

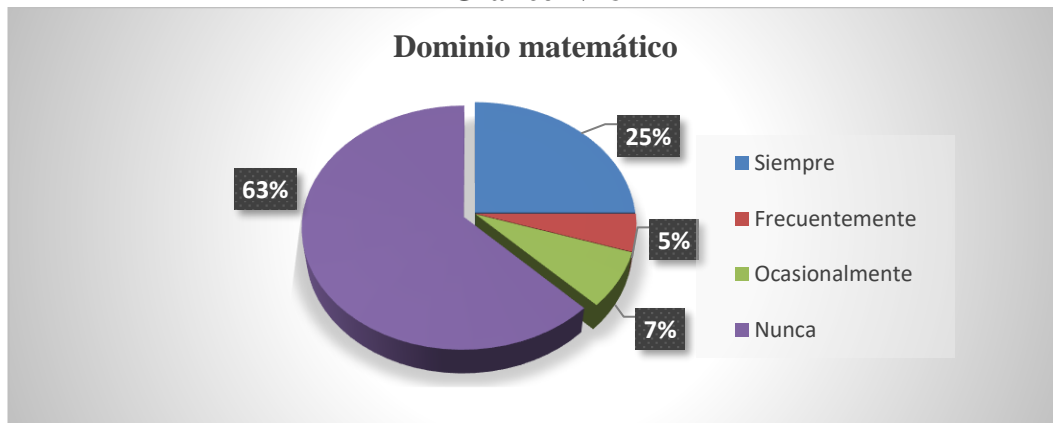
Tabla N° 8. Dominio matemático

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	10	25%
Frecuentemente	2	5%
Ocasionalmente	3	7%
Nunca	25	63%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 8



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una cuarta parte de los estudiantes manifiestan que siempre el maestro de matemáticas demuestra dominio en los contenidos que imparte en las clases, menos de una décima parte testifican que frecuentemente el maestro de matemáticas demuestra dominio en los temas que realiza con los estudiantes dentro y fuera del aula, menos de una décima parte dicen que ocasionalmente el maestro de matemáticas demuestra dominio en los contenidos que imparte en las clases y finalmente más de la mitad de estudiantes afirman que nunca el maestro de matemáticas demuestra dominio en los contenidos debido que únicamente plantea los ejercicios en la pizarra.

PREGUNTA N° 8

¿Tu maestro de matemáticas se encuentra feliz, motivado y disfruta cuando enseña las temáticas de la asignatura?

Tabla N° 9. Maestro Motivado

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	6	15%
Frecuentemente	4	10%
Ocasionalmente	3	7%
Nunca	27	68%
TOTAL	40	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico N° 9



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una décima parte de los estudiantes manifiestan que siempre el maestro se encuentra feliz, motivado y disfruta cuando enseña matemáticas mediante actividades adecuadas, una décima parte testifican que frecuentemente el maestro se encuentra feliz, motivado y disfruta cuando sus estudiantes participan en las clases, menos de una décima parte dicen que ocasionalmente el maestro se encuentra feliz y motivado cuando la mayoría de los estudiantes no participan en clases y finalmente más de la mitad afirman que nunca el maestro se encuentra feliz, motivado y disfruta cuando realiza actividades lúdicas para la motivación por las matemáticas de los estudiantes.

Encuesta encaminada a los **MAESTROS** de los sextos años de EGB.

PREGUNTA N° 1

¿Usted realiza sus clases de Matemáticas de manera motivante e interesante?

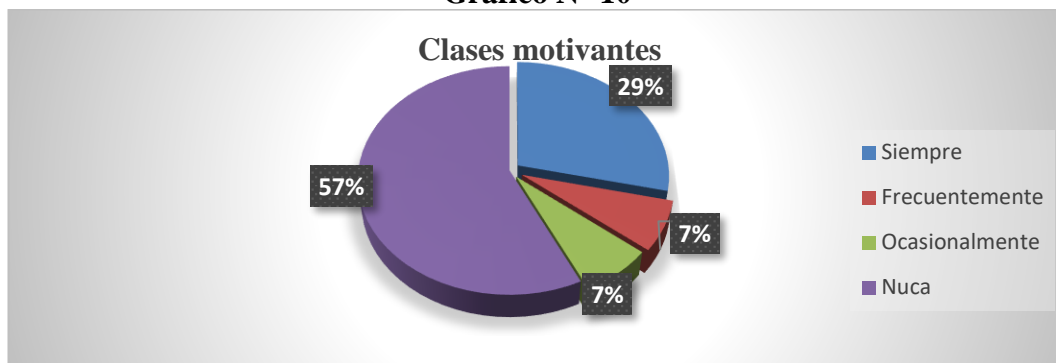
Tabla N° 10. Clases motivantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	4	29%
Frecuentemente	1	7%
Ocasionalmente	1	7%
Nunca	8	57%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 10



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una cuarta parte de maestros manifiestan que siempre sus clases son motivantes e interesantes para la satisfacción de todos sus estudiantes, menos de una décima parte testifican que frecuentemente sus clases son motivantes e interesantes debido a la escasa utilización de actividades lúdicas, menos de una décima parte dicen que ocasionalmente sus clases son motivantes e interesantes porque los estudiantes tienen problemas comportamentales y finalmente más de la mitad de maestros afirman que nunca sus clases son motivantes debido a que su metodología y personalidad son de manera tradicional para la enseñanza aprendizaje de los niños.

PREGUNTA N° 2

¿Sus estudiantes se encuentran motivados cuando usted imparte sus clases?

Tabla N° 11. Estudiantes motivados.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	4	29%
Frecuentemente	2	14%
Ocasionalmente	1	7%
Nunca	7	50%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 11



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una cuarta parte de maestros manifiestan que siempre los estudiantes se encuentran motivados cuando se imparte la enseñanza aprendizaje de los contenidos del año, más de una décima parte testifican que frecuentemente los estudiantes se encuentran motivados cuando se realiza actividades motivantes dentro y fuera del aula de clases, menos de una décima parte dicen que ocasionalmente los estudiantes se encuentran motivados debido a la excelente metodología que se aplica en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas y finalmente la mitad de maestros afirman que nunca sus estudiantes se encuentran motivados debido al déficit interés y por el miedo a la equivocación de los resultados de la asignatura.

PREGUNTA N° 3

¿En sus clases usted realiza participación activa con todos sus estudiantes?

Tabla N° 12. Participación activa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	2	14%
Frecuentemente	3	22%
Ocasionalmente	2	14%
Nunca	7	50%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 12



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una décima parte de maestros manifiestan que siempre los estudiantes se encuentran motivados cuando se imparte la enseñanza aprendizaje de los contenidos del año, más de una quinta parte testifican que frecuentemente los estudiantes se encuentran motivados cuando se realiza actividades motivantes dentro y fuera del aula de clases, más de una décima parte dicen que ocasionalmente los estudiantes se encuentran motivados debido a la excelente metodología que se aplica en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas y finalmente la mitad de maestros afirman que nunca sus estudiantes se encuentran motivados debido al déficit interés y por el miedo a la equivocación de los resultados de la asignatura.

PREGUNTA N° 4

¿En sus clases de Matemáticas los estudiantes demuestran interés por las temáticas?

Tabla N° 13. Interés matemático en estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	5	36%
Frecuentemente	1	7%
Ocasionalmente	1	7%
Nunca	7	50%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 13



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una cuarta parte de maestros manifiestan que siempre los estudiantes demuestran interés por los contenidos matemáticos mediante la participación de los mismos, menos de una décima parte testifican que frecuentemente los estudiantes demuestran interés por los contenidos mediante juegos y actividades dentro del aula de clases, menos de una décima parte dicen que ocasionalmente los estudiantes demuestran interés por los contenidos matemáticos debido a que vienen con sueño y hambre a clases y finalmente la mitad de maestros afirman que nunca los estudiantes demuestran interés por las matemáticas debido a que es una asignatura muy difícil y tienen miedo a la equivocación y a la burla de sus compañeros.

PREGUNTA N° 5

¿Sus clases de matemáticas son de forma lúdica fuera y dentro del aula de clases?

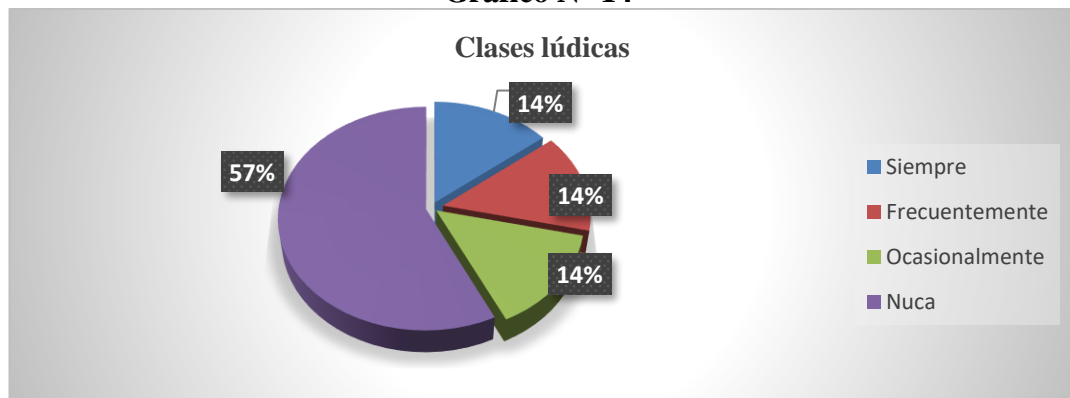
Tabla N° 14. Clases Lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	2	14%
Frecuentemente	2	14%
Ocasionalmente	2	14%
Nunca	8	57%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 14



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una décima parte de maestros manifiestan que siempre sus clases son de manera lúdica dentro y fuera de las aulas debido a la diferente metodología para un buen proceso de enseñanza, más de una décima parte testifican que frecuentemente sus clases son de manera lúdica dentro y fuera de las aulas porque de esa manera los niños desarrollan de mejor manera sus destrezas, más de una décima parte dicen que ocasionalmente sus clases son de manera lúdica dentro y fuera de las aulas debido a los diferentes estilos de aprendizaje de cada niño y finalmente la mitad de maestros afirman que nunca sus clases son de manera lúdica fuera de las aulas de clases debido a que su metodología y plan de clases se desarrolla únicamente dentro del aula.

PREGUNTA N° 6

¿Usted desarrolla estrategias de aprendizaje para que los estudiantes se sientan satisfechos en los contenidos matemáticos?

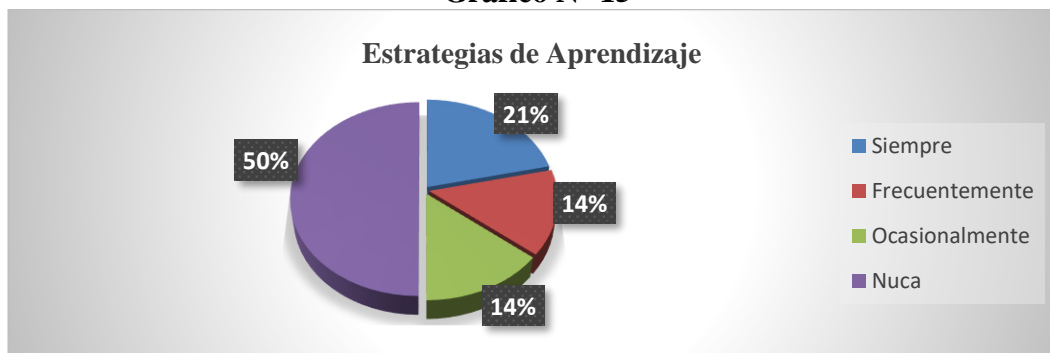
Tabla N° 15. Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	3	21%
Frecuentemente	2	14%
Ocasionalmente	2	14%
Nunca	7	50%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 15



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de la quinta parte de maestros manifiestan que siempre los estudiantes se sienten satisfechos mediante las estrategias adecuadas para el aprendizaje, más de una décima parte testifican que frecuentemente los estudiantes se sienten satisfechos mediante las estrategias adecuadas que el maestro realiza dentro y fuera de las aulas de clases, más de una décima parte dicen que ocasionalmente los estudiantes se sienten satisfechos mediante las estrategias lúdicas y participativas que realiza el maestro y finalmente la mitad de maestros afirman que nunca la mayoría de estudiantes se sienten motivados y satisfechos con la metodología que el realiza para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas.

PREGUNTA N° 7

¿Su dominio matemático es satisfactorio para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

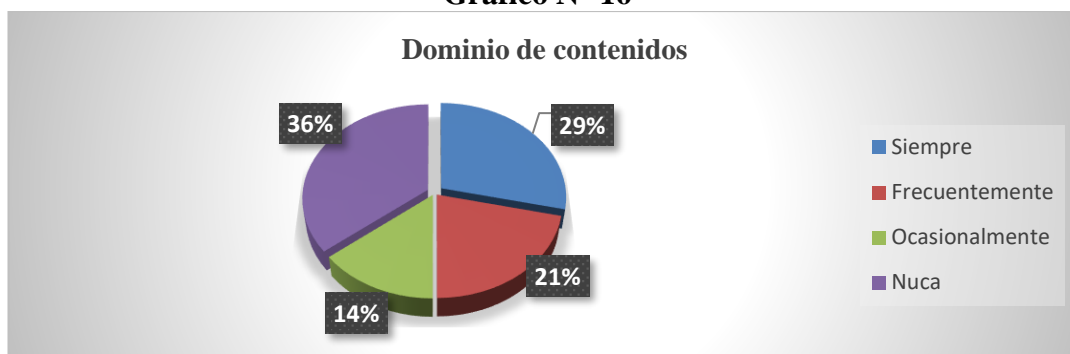
Tabla N° 16. Dominio de contenidos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	4	29%
Frecuentemente	3	21%
Ocasionalmente	2	14%
Nunca	5	36%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 16



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de la cuarta parte de maestros manifiestan que siempre su dominio matemático es necesario para el aprendizaje de los niños, más de una quinta parte testifican que frecuentemente su dominio matemático es necesario en la resolución de problemas de los niños, más de una décima parte dicen que ocasionalmente su dominio matemático es necesario para la motivación de los niños y enseñanza aprendizaje de los mismo y finalmente la mitad de maestros afirman que nunca su dominio matemático ayudará a la aplicación de actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clases y de esa manera satisfacer los problemas matemáticos que ellos necesitan aprender para desarrollar sus destrezas necesarias.

PREGUNTA N° 8

¿Cree usted todos sus estudiantes aprenden de la misma forma?

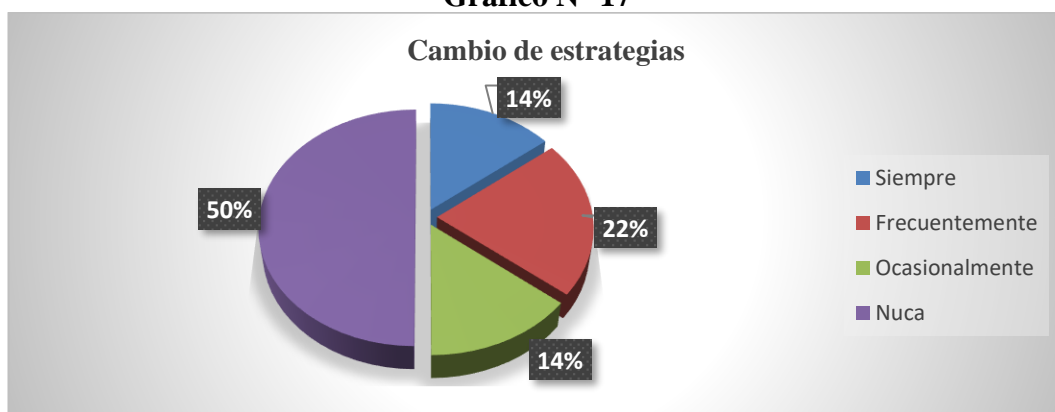
Tabla N° 17. Cambio de estrategias

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	2	14%
Frecuentemente	3	22%
Ocasionalmente	2	14%
Nunca	7	50%
TOTAL	14	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

Gráfico N° 17



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los maestros

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que más de una décima parte de maestros manifiestan que siempre es necesario el cambio de estrategias para que los niños aprendan de distinta forma, más de una quinta parte testifican que frecuentemente el cambio de estrategias ayuda a que los estudiantes mejoren su aprendizaje y la motivación, más de una décima parte dicen que ocasionalmente el cambio de estrategias ayudará que los niños disfruten las temáticas de la asignatura y finalmente la mitad de maestros afirman que nunca los estudiantes aprenden de la misma manera es por ello que se debe realizar diferentes estrategias lúdicas para lograr motivación y una enseñanza aprendizaje fructífera para los niños.

Encuesta dirigida a los **DIRECTIVOS** de los sextos años de EGB.

PREGUNTA N° 1

¿Usted conoce que la motivación es importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje?

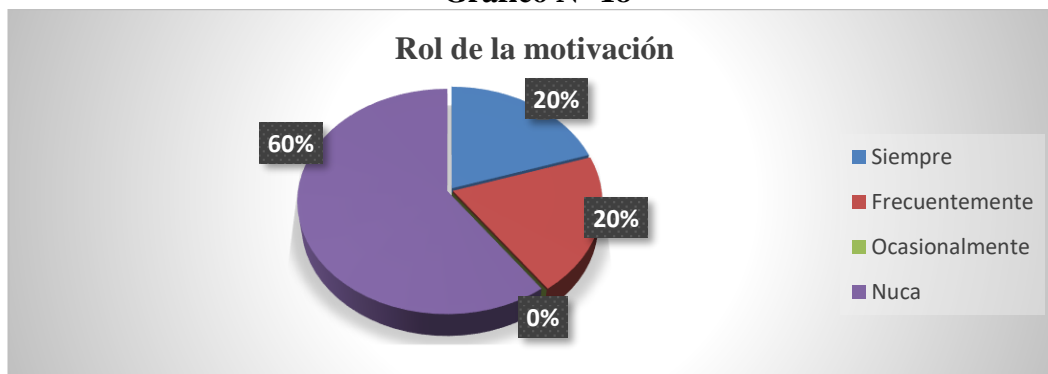
Tabla N° 18. Rol de la motivación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	3	60%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 18



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre conocen que dentro de la educación es importante la motivación para un buen aprendizaje, una quinta parte testifican que frecuentemente conocen que función cumple la motivación dentro del proceso enseñanza aprendizaje de los niños, ningún directivo manifiesta que ocasionalmente la motivación es importante para el aprendizaje y finalmente más de la mitad de directivos afirman que nunca conocieron la importancia y el rol que desempeña la motivación en el aprendizaje para que los estudiantes se sientan a gusto de la asignatura y sobre todo de los resultados obtenidos.

PREGUNTA N° 2

¿Cree usted que los aprendizajes matemáticos en el Sexto Año de la Unidad Educativa “Francisco Flor” se la realiza de manera satisfactoria?

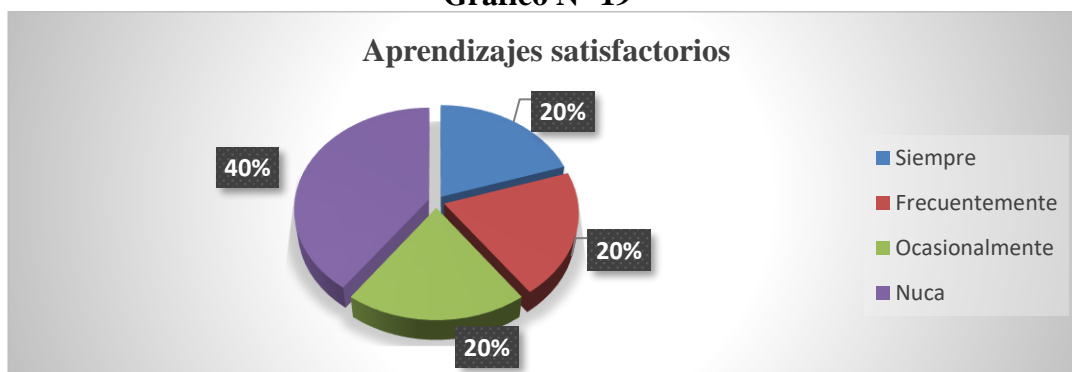
Tabla N° 19. Aprendizajes satisfactorios

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	1	20%
Nunca	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 19



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre conocen que los aprendizajes del sexto año se realizan de manera satisfactoria, una quinta parte testifican que frecuentemente conocen que la enseñanza aprendizaje por parte de los maestros a los estudiantes se desarrollan de manera motivante, una quinta parte mencionan que ocasionalmente conocen de las diferentes actividades de aprendizaje que realizan sus maestros en la aulas y finalmente más de la mitad de directivos afirman que nunca conocen las actividades lúdicas y motivantes que el maestro de matemáticas realiza en el sexto año para que los aprendizajes sean fructíferos en bienestar de la comunidad.

PREGUNTA N° 3

¿Los maestros que usted dirige, realizan actividades motivacionales para impartir contenidos matemáticos?

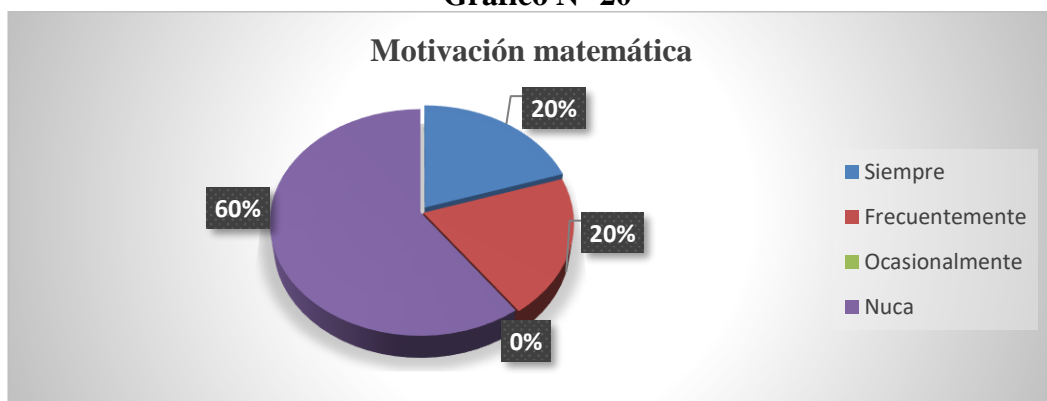
Tabla N° 20. Motivación en matemáticas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	3	60%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 20



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre los maestros realizan actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clases, una quinta parte testifican que frecuentemente conocen que los maestros motivan a los niños para mejorar su aprendizaje, ningún directivo manifiesta que ocasionalmente los estudiantes mejoran su aprendizaje mediante la motivación y finalmente más de la mitad de directivos afirman que nunca los maestros del sexto año realizan actividades motivacionales para lograr satisfacer los contenidos matemáticos.

PREGUNTA N° 4

¿Cree usted que las actividades lúdicas motivacionales son indispensables para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en matemáticas?

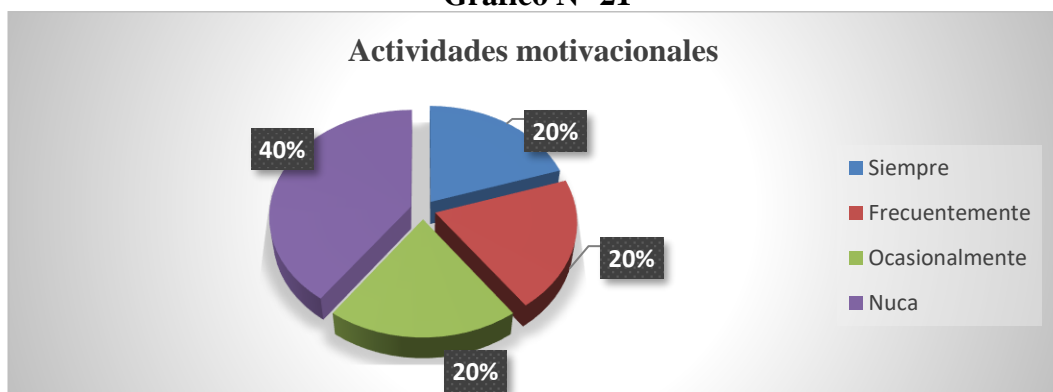
Tabla N° 21. Actividades motivacionales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	1	20%
Nunca	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 21



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre conocen que la motivación es necesaria para el proceso de aprendizaje de los niños, una quinta parte testifican que frecuentemente conocen que las actividades lúdicas son necesarias para que los estudiantes se desenvuelvan por sí mismo satisfactoriamente, una quinta parte mencionan que ocasionalmente conocen que las actividades lúdicas motivante ayuda a mejorar el aprendizaje y finalmente menos de la mitad de directivos afirman que nunca las actividades lúdicas motivacionales son imprescindibles para elevar el autoestima y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos.

PREGUNTA N° 5

¿Usted considera para que haya una química más afectiva, el maestro deberá aplicar juegos o actividades motivacionales para un mejor proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla N° 22. Actividades motivacionales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	1	20%
Nunca	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 22



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre los juegos en el aula de clases ayuda a una mejor relación entre profesores y estudiantes, una quinta parte testifican que frecuentemente los juegos en la educación ayuda a una mejor interrelación, una quinta parte mencionan que ocasionalmente las actividades lúdicas son necesarias para el aprendizaje de los estudiantes y finalmente menos de la mitad de directivos afirman que nunca las actividades lúdicas y juegos motivacionales son necesarias aplicarlas en el aula para que el maestro tengan una mejor química con los estudiantes.

PREGUNTA N° 6

¿Usted considera que la motivación es importante al inicio, mitad y al final dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Tabla N° 23. Motivación en inicio y final

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	1	20%
Nunca	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 23



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ÁNÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre los juegos en el aula de clases son necesarios realizarlos al inicio en la mitad y al final del proceso, una quinta parte testifican que frecuentemente los juegos en la educación ayuda a una mejor interrelación de maestro y estudiante, una quinta parte mencionan que ocasionalmente las actividades lúdicas son necesarias para el aprendizaje durante toda la hora clase y finalmente menos de la mitad de directivos afirman que nunca las actividades lúdicas y juegos motivacionales al inicio en la mitad y al final son una base fundamental para que los estudiantes mejoren su motivación en el aprendizaje.

PREGUNTA N° 7

¿Cree usted que el bajo rendimiento de los estudiantes es debido a que los maestros tienen desconocimiento de técnicas motivacionales en el aprendizaje?

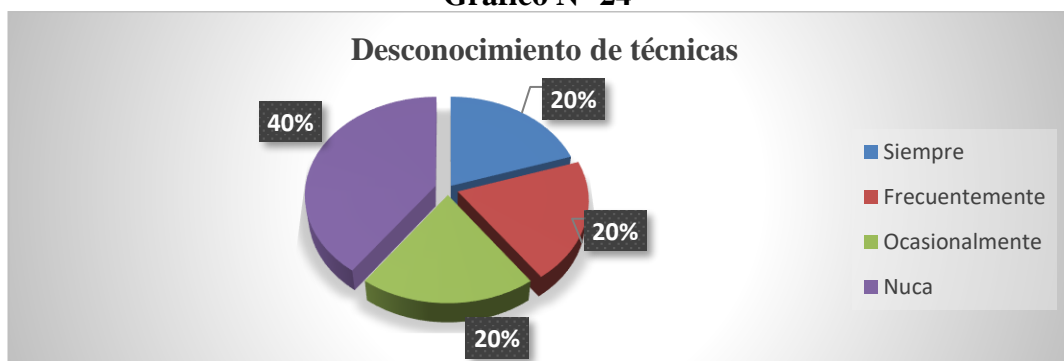
Tabla N° 24. Desconocimiento de técnicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	1	20%
Nunca	2	40%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 24



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre el bajo rendimiento de los estudiante es por la carencia de diferentes actividades, una quinta parte testifican que frecuentemente hay deficiencia en los maestros al realizar juegos en la educación , una quinta parte mencionan que ocasionalmente las actividades lúdicas son necesarias para el aprendizaje y finalmente menos de la mitad de directivos afirman que nunca el maestro realiza actividades lúdicas adecuadas para lo niños debido a la escasa motivación y preparación del educador para que los estudiantes desarrollen de excelente manera su aprendizaje.

PREGUNTA N° 8

¿Está usted dispuesto en apoyar una guía de estrategias lúdicas y que las clases de matemáticas sean siempre mediante juegos?

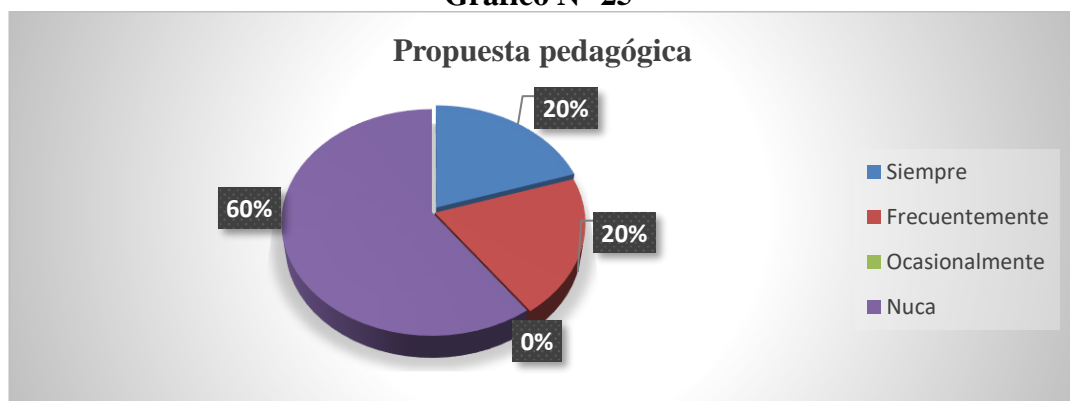
Tabla N° 25. Propuesta pedagógica

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	1	20%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	3	60%
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

Gráfico N° 25



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Encuesta aplicada a los directivos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la población encuestada se determina que una quinta parte de directivos manifiestan que siempre apoyarán a una guía con actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños, una quinta parte testifican que frecuentemente apoyan que las clases de matemáticas sean mediante juegos fuera de las aulas de clases, ningún directivo manifiesta que ocasionalmente los niños deben aprender matemáticas mediante juegos y finalmente más de la mitad de directivos afirman que nunca apoyarán que las clases de matemáticas sean la mayor parte de tiempo mediante juegos debido que se perderá demasiado las clases y los estudiantes se abusaran debido a la gran cantidades de actividades lúdicas.

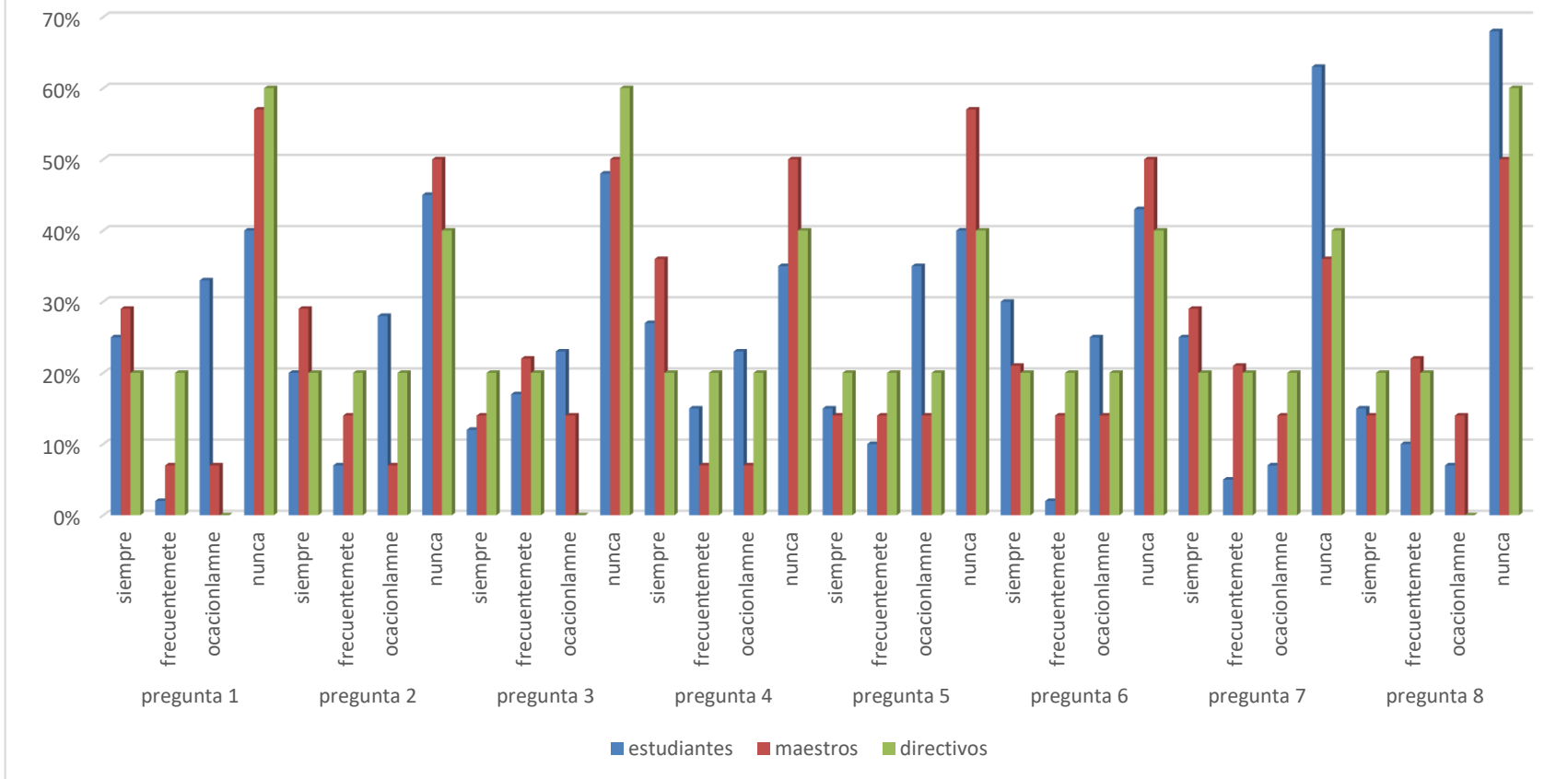
Operación de resultados.

Tabla N° 26. Operación de resultados.

		Estudiantes	Maestros	Directivos
Pregunta N°1	Siempre	25%	29%	20%
	Frecuentemente	2%	7%	20%
	Ocasionalmente	33%	7%	0%
	Nunca	40%	57%	60%
Pregunta N°2	Siempre	20%	29%	20%
	Frecuentemente	7%	14%	20%
	Ocasionalmente	28%	7%	20%
	Nunca	45%	50%	40%
Pregunta N°3	Siempre	12%	14%	20%
	Frecuentemente	17%	22%	20%
	Ocasionalmente	23%	14%	0%
	Nunca	48%	50%	60%
Pregunta N°4	Siempre	27%	36%	20%
	Frecuentemente	15%	7%	20%
	Ocasionalmente	23%	7%	20%
	Nunca	35%	50%	40%
Pregunta N°5	Siempre	15%	14%	20%
	Frecuentemente	10%	14%	20%
	Ocasionalmente	35%	14%	20%
	Nunca	40%	57%	40%
Pregunta N°6	Siempre	30%	21%	20%
	Frecuentemente	2%	14%	20%
	Ocasionalmente	25%	14%	20%
	Nunca	43%	50%	40%
Pregunta N°7	Siempre	25%	29%	20%
	Frecuentemente	5%	21%	20%
	Ocasionalmente	7%	14%	20%
	Nunca	63%	36%	40%
Pregunta N°8	Siempre	15%	14%	20%
	Frecuentemente	10%	22%	20%
	Ocasionalmente	7%	14%	0%
	Nunca	68%	50%	60%

Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

Gráfico N°26. Operación de resultados



Elaborado por: Rey Jaramillo Alex Vicente

CAPÍTULO III

PRODUCTO/RESULTADO

Propuesta de solución al problema.

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “*PEPITO DESCUBRIDOR*” PARA LA MOTIVACIÓN POR LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR”.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

TEMA:

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “*PEPITO DESCUBRIDOR*” PARA LA MOTIVACIÓN POR LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo.

Autor:

Rey Jaramillo Alex Vicente

Tutora:

Mg. Navas Franco Lourdes Elizabeth

AMBATO –ECUADOR

2018

ÍNDICE

PORTADA.....	61
PRESENTACIÓN.....	64
OBJETIVOS.....	66
Objetivo General.....	66
Objetivos Específicos.....	66
CONTENIDOS.....	67
CUADRO NO. 2 Tema, Destrezas y estrategias del bloque uno.....	67
CUADRO NO. 3 Tema, Destrezas y estrategias del bloque dos.....	68
CUADRO NO. 4 Tema, Destrezas y estrategias del bloque tres.....	68
CUADRO NO. 5 Tema, Destrezas y estrategias del bloque cuatro.....	69
CUADRO NO. 6 Tema, Destrezas y estrategias del bloque cinco.....	70
CUADRO NO. 7 Tema, Destrezas y estrategias del bloque seis.....	71
METODOLOGÍA PARA EL USO	71
MÉTODOS.....	71
TÉCNICAS.....	72
RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS.....	72
ESTRATEGIAS.....	73
BLOQUE No. 1 ;ORGANIZADOS PROCEDEMOS MEJOR!	
ACTIVIDAD No.1 “Simón Manda”.....	76
ACTIVIDAD No.2 “Tienda de zapatos”.....	78
ACTIVIDAD No.3 “El patio es mi plano cartesiano”.....	80
ACTIVIDAD No.4 “Jugando con la cuerda”.....	82
BLOQUE No. 2 ;MI SALUD ES IMPORTANTES!	
ACTIVIDAD No.1 “El campo minado”.....	85
ACTIVIDAD No.2 “La rayuela”.....	87
ACTIVIDAD No.3 “Bingo”.....	89
ACTIVIDAD No.4 “Investigo mi Área recreativa”.....	91
BLOQUE No.3 ;CIUDADANÍA, DEMOCRACIA Y PARTICIPACIÓN SOCIAL!	
ACTIVIDAD No.1 “El pañuelo”.....	94
ACTIVIDAD No.2 “Ensalada de frutas”.....	96

ACTIVIDAD No.3 “Dibujo mi parque”.....	98
ACTIVIDAD No.4 “Construyo mis juegos divertidos”.....	100

BLOQUE No. 4 ; LA INTERCULTURALIDAD ENRIQUECE A NUESTRO PAÍS!

ACTIVIDAD No.1 “Cocinando me divierto”.....	103
ACTIVIDAD No.2 “Banco educativo”.....	105
ACTIVIDAD No.3 “El Tren de la sabiduría”.....	107
ACTIVIDAD No.4 “La tienda educativa”.....	109

BLOQUE No. 5 ; MI ECUADOR BIODIVERSO!

ACTIVIDAD No.1 “Venta de frutas al por mayor”.....	112
ACTIVIDAD No.2 “Juego de la silla”.....	114
ACTIVIDAD No.3 “Regateo en el mercado”.....	116

BLOQUE No. 6; RESPETO LA DIVERSIDAD DE IDENTIDADES, NECESIDADES Y CAPACIDADES!

ACTIVIDAD No.1 “Caja de recuerdos”.....	119
ACTIVIDAD No.2 “Polígonos reciclados”.....	121
ACTIVIDAD No.3 “Juego de barajas”.....	123
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	125
CONCLUSIONES.....	126
RECOMENDACIONES.....	127
BIBLIOGRAFÍA.....	129
LINKOGRAFÍA.....	133
ANEXOS.....	134

PRESENTACIÓN.

Es para mí una grandiosa satisfacción realizar la Guía de estrategias lúdicas “*Pepito descubridor*”, cuyo objetivo es desarrollar la motivación por la matemática en niños de sexto año de educación general básica, de una manera eficaz, convirtiéndose en un instrumento valioso y muy importante para la comunidad educativa Franciscana.

Este trabajo está dedicado a ti, que estás vivo y que aprecias que quieres seguir adaptándote en una medida cada vez mayor, que ves tu aprendizaje con extensos aprendizajes y que estás enfocado en aprender hasta el grito final de tu vida.

El desarrollo de estrategias lúdicas “*Pepito descubridor*” para la motivación por la matemática permite desplegar actividades como correr, saltar bailar, dibujar las mismas que motivan el proceso enseñanza aprendizaje, fundamentándome en la teoría de Brunner y tomando en cuenta que la mayor preocupación que tenía era el cómo hacer que un individuo participara activamente en el proceso de aprendizaje, por lo cual, se enfocó de gran manera a resolver esto.

El aprendizaje se presenta en una situación ambiental que desafía la inteligencia del individuo haciendo que éste resuelva problemas y logre transferir lo aprendido. De ahí postula en que el individuo realiza relaciones entre los elementos de su conocimiento y construye estructuras cognitivas para retener ese conocimiento en forma organizada. Bruner concibe a los individuos como seres activos que se dedican a la construcción del mundo.

La Metodología Waldorf, permite al individuo desarrollar habilidades motrices y motivacionales para el aprendizaje matemático, discriminar lo importante de lo que no lo es, mediante actividades lúdicas motivacionales para el aprendizaje en las matemáticas y sobre todo preparándolos para enfrentar los problemas de la vida.

La motivación en matemáticas hace que el niño tenga una secuencia, ya que es una ciencia exacta utilizada en nuestro diario vivir, donde los estudiantes tengan que razonar, resolver problemas, porque la matemática no es un conjunto de

elementos que tengan que describirse, es el motor de una acción para descifrar incógnitas que se han de aprender a utilizar, es una buena relación lógica de las cosas, de los dones y objetos materiales, las ocupaciones y las relaciones matemáticas.

Es de vital importancia que los estudiantes desarrollen su estado motivacional y tener una relación clara del medio en donde se desenvuelve, eso permite un desarrollo para gustar mediante actividades lúdicas y de esa manera desarrollar destrezas para su proceso de aprendizaje.

En esta Guía “*Pepito descubridor*”, se encontrará con ejercicios claves que al realizarlos, se convertirán en una poderosa herramienta para desarrollar la motivación por la matemática. Los resultados le sorprenderán; así que ¡Disfrútalo, son para ti!

Alex Vicente Rey Jaramillo

OBJETIVOS.

Objetivo general.

Diseñar la Guía de estrategias lúdicas “*Pepito descubridor*” para la motivación por la matemática en niños de Sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Flor”.

Objetivos específicos.

- Seleccionar las estrategias lúdicas para desarrollar la motivación por la matemática dentro del proceso enseñanza aprendizaje.
- Estructurar los bloques de las estrategias lúdicas para la motivación por la matemática.
- Planificar las estrategias lúdicas para la motivación por la matemática para todo el año lectivo.
- Validar parcialmente las estrategias lúdicas para la motivación por la matemática con el fin de analizar si está resultando la motivación dentro del proceso de aprendizaje de los educandos.

CONTENIDOS.

Para el perfeccionamiento de la guía de estrategias lúdicas se han establecido 6 bloques los mismos que se encuentran dentro del Currículo para sexto año y a la vez se ha abordado una metodología de Waldorf, la misma que se detalla a continuación:

- **El primer bloque** es la primera parte de la propuesta, tomando como referencia el nombre del bloque 1 ¡ORGANIZADOS PROCEDEMOS MEJOR! que se relaciona en algebra y funciones en texto de sexto año, cada tema tiene su destreza y su respectiva actividad lúdica para motivar la enseñanza aprendizaje por la matemática, a continuación se detalla las destrezas y estrategias.

Cuadro N° 2: Tema, Destrezas y estrategias lúdicas del primer bloque.

TEMA	DESTREZAS	ESTRATEGIAS LÚDICAS MOTIVACIONALES
Lectura y escritura de números naturales	“Leer y escribir números naturales en cualquier contexto” (Currículo, 2016, p. 23).	Simón Manda
Los números primos y números compuestos	“Identificar números primos y números compuestos por su definición aplicando criterios de divisibilidad” (Currículo, 2016, p. 24).	Tienda de zapatos
Plano cartesiano con números naturales	“Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares con números naturales, decimales y fracciones” (Currículo, 2016, p. 25).	El patio es mi plano cartesiano
Los elementos del círculo y de la circunferencia	“Reconocer los elementos de un círculo en representaciones gráficas y calcular la longitud (perímetro) de la circunferencia y el área de un círculo en la resolución de problemas” (Currículo, 2016, p. 26).	Buscando más círculos, jugando con la cuerda.

Elaborado por : Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Texto del sexto año del Ministerio de Educación.

- **El segundo bloque** es la primera parte de la propuesta, tomando como referencia el nombre del bloque 2 ¡MI SALUD ES IMPORTANTE! Que se

relaciona en algebra y funciones en texto de sexto año, cada tema tiene su destreza y su respectiva actividad lúdica para motivar la enseñanza aprendizaje por la matemática, a continuación se detalla las destrezas y estrategias.

Cuadro N° 3: Tema, Destrezas y estrategias lúdicas del segundo bloque.

TEMA	DESTREZAS	ESTRATEGIAS LÚDICAS MOTIVACIONALES
Plano cartesiano con números decimales	“Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares con números naturales, decimales y fracciones” (Currículo, 2016, p. 27).	El patio es mi plano cartesiano
Múltiplos	“Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales” (Currículo, 2016, p. 28).	La rayuela
Divisores	“Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales” (Currículo, 2016, p. 29).	Bingo
Área de paralelogramos y trapecios.	“Calcular el perímetro; deducir y calcular el área de paralelogramos y trapecios en la resolución de problemas” (Currículo, 2016, p. 30).	Investigo mi Área recreativa

Elaborado por : Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Texto del sexto año del Ministerio de Educación.

- **El tercer bloque** es la primera parte de la propuesta, tomando como referencia el nombre del bloque 3 ¡CIUDADANÍA, DEMOCRACIA Y PARTICIPACIÓN SOCIAL! Que se relaciona en algebra y funciones en texto de sexto año, cada tema tiene su destreza y su respectiva actividad lúdica para motivar la enseñanza aprendizaje por la matemática, a continuación se detalla las destrezas y estrategias.

Cuadro N° 4: Tema, Destrezas y estrategias lúdicas del tercer bloque

TEMA	DESTREZAS	ESTRATEGIAS LÚDICAS MOTIVACIONALES
Plano cartesiano con fracciones.	“Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares con números naturales, decimales y fracciones” (Currículo, 2016, p. 31).	El pañuelo

Fracciones impropias y números mixtos.	“Transformar fracciones impropias a número mixto y viceversa” (Currículo, 2016, p. 31).	Ensalada de frutas
Medida de ángulos rectos, agudos y obtusos.	“Medir ángulos rectos, agudos y obtusos con el graduador u otras estrategias para dar solución a situaciones cotidianas” (Currículo, 2016, p. 31).	Dibujo mi parque futuro
Triángulos.	“Construir con el uso de regla y compás triángulos, paralelogramos y trapecios, fijando medidas de lados y/o ángulos” (Currículo, 2016, p. 31).	Construyo mis juegos divertidos

Elaborado por : Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Texto del sexto año del Ministerio de Educación.

- **El cuarto bloque** es la primera parte de la propuesta, tomando como referencia el nombre del bloque 4 ; LA INTERCULTURALIDAD ENRIQUECE A NUESTRO PAÍS! Que se relaciona en algebra y funciones en texto de sexto año, cada tema tiene su destreza y su respectiva actividad lúdica para motivar la enseñanza aprendizaje por la matemática, a continuación se detalla las destrezas y estrategias.

Cuadro N° 5: Tema, Destrezas y estrategias lúdicas del cuarto bloque

TEMA	DESTREZAS	ESTRATEGIAS LÚDICAS MOTIVACIONALES
Adiciones y sustracciones con fracciones homogéneas y heterogéneas.	“Calcular sumas y restas con fracciones obteniendo el denominador común” (Currículo, 2016, p. 35).	Cocinando me divierto
Décimas, centésimas y milésimas.	“Reconocer décimas, centésimas y milésimas en números decimales” (Currículo, 2016, p. 35).	Banco educativo
Sucesiones con sumas y restas.	“Generar sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con números naturales a partir de ejercicios numéricos o problemas sencillos” (Currículo, 2016, p. 35).	El Tren de la sabiduría

Kilogramo, gramo y medidas de peso de la localidad.	“Comparar el kilogramo, el gramo y la libra con medidas de masa de su localidad a partir de experiencias concretas y del uso de instrumentos de medida” (Currículo, 2016, p. 35).	La tienda educativa
---	---	---------------------

Elaborado por : Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Texto del sexto año del Ministerio de Educación.

- **El quinto bloque** es la primera parte de la propuesta, tomando como referencia el nombre del bloque 5 ; MI ECUADOR BIODIVERSO! Que se relaciona en algebra y funciones en texto de sexto año, cada tema tiene su destreza y su respectiva actividad lúdica para motivar la enseñanza aprendizaje por la matemática, a continuación se detalla las destrezas y estrategias.

Cuadro N° 6: Tema, Destrezas y estrategias lúdicas del quinto bloque

TEMA	DESTREZAS	ESTRATEGIAS LÚDICAS MOTIVACIONALES
Producto de un número decimal por 10, 100 y 1 000.	“Utilizar el cálculo de productos o cocientes por 10, 100 o 1000 con números decimales como estrategia de cálculo mental y solución de problemas” (Currículo, 2016, p. 39).	Venta de frutas al por mayor
División entre dos números naturales.	“Resolver divisiones entre números decimales y números naturales, y entre dos números naturales de hasta tres dígitos” (Currículo, 2016, p. 39).	Juego de la silla
Reglas de redondeo.	“Aplicar las reglas del redondeo en la resolución de problemas” (Currículo, 2016, p. 39).	Regateo en el mercado

Elaborado por : Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Texto del sexto año del Ministerio de Educación.

- **El sexto bloque** es la primera parte de la propuesta, tomando como referencia el nombre del bloque 6 ;RESPETO LA DIVERSIDAD DE IDENTIDADES, NECESIDADES Y CAPACIDADES! Que se relaciona en algebra y funciones en texto de sexto año, cada tema tiene su destreza y su respectiva actividad lúdica para motivar la enseñanza aprendizaje por la matemática, a continuación se detalla las destrezas y estrategias.

Cuadro N° 7: Tema, Destrezas y estrategias lúdicas del sexto bloque

TEMA	DESTREZAS	ESTRATEGIAS LÚDICAS MOTIVACIONALES
La potenciación y radicación	“Identificar la potenciación como una operación multiplicativa en los números naturales” (Currículo, 2016, p. 40).	Caja de recuerdos
Polígonos regulares.	“Clasificar polígonos regulares e irregulares según sus lados y ángulos” (Currículo, 2016, p. 40).	Polígonos reciclados
Probabilidad	“Describir las experiencias y sucesos de probabilidades a través de representaciones gráficas” (Currículo, 2016, p. 40).	Juego de barajas

Elaborado por : Rey Jaramillo Alex Vicente

Fuente: Texto del sexto año del Ministerio de Educación.

METODOLOGÍA PARA EL USO.

La metodología consiste en los ejercicios prácticos en todo momento, al realizar una actividad los niños deben saltar, jugar, palmear, correr, patear, los niños aprenderán las matemáticas poniendo en práctica todo su cuerpo.

Para el uso de las estrategias lúdicas para la motivación por la matemática se piensa en estrategias, métodos, procedimientos que guían al educador y a los padres de familia orientados a alcanzar los objetivos, teniendo en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes.

MÉTODOS.

Las técnicas de trabajo sugeridas para trabajar con los estudiantes son:

- La estrategia de trabajo método individual que permite al estudiante aventurarse por completo y satisfacer las necesidades particulares del estudiante.
- La estrategia para asumir el método de trabajos en grupos que ayuda a la combinación y socialización del estudiante, a la vez que saca a la luz la importancia del funcionamiento como grupo.
- El método de trabajo mixto que plantea procedimientos individuales y de recolección; Es el más adecuado ya que se personaliza y, mientras tanto, se mezcla.

- La estrategia del método activo y dinámica que permite lograr la motivación del estudiante, a través de su inversión y el maestro es el que ayuda al aprendizaje.
- El método inductivo que comienza a partir de los casos específicos en los que se encuentra la regla general que los representa. Es el más apropiado para la investigación de la matemática, depende de la comprensión, la percepción y las certezas.

TÉCNICAS.

Las técnicas para la guía son los instrumentos, activos y sistemas que impulsan el acto de los estudiantes. Estos procedimientos permiten poner dentro del alcance del estudiante una progresión de materiales o aparatos con el objetivo de que el aprendizaje sea experiencial y beneficioso.

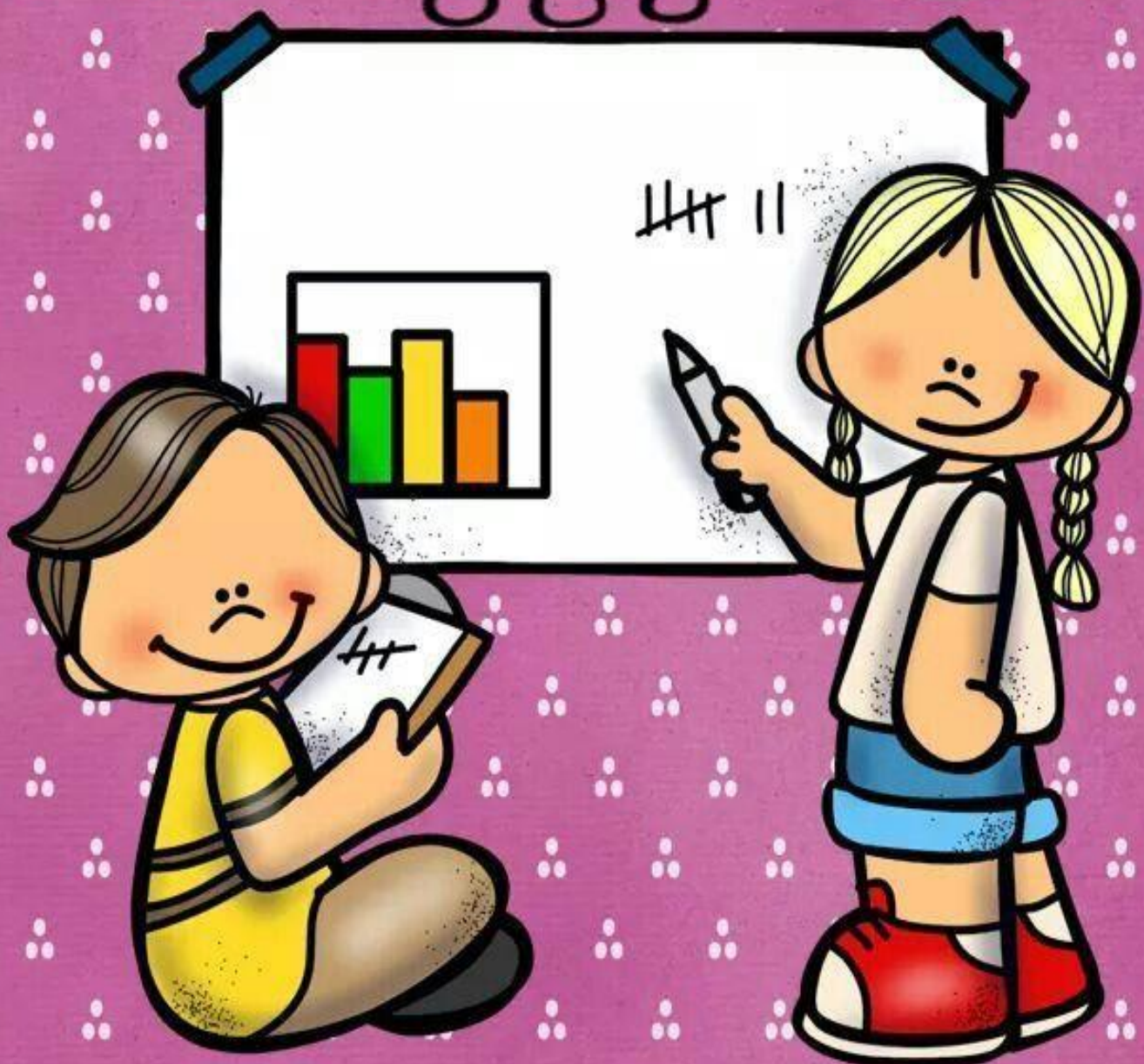
RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS.

- Ambiente de afecto y confianza para desarrollar la motivación e integración social de los niños.
- Las actividades están organizadas partiendo del conocimiento del aprestamiento escolar que presenta el estudiante.
- Es más productivo si se trabaja en forma individual con el estudiante.
- La metodología debe ser activa y participativa, de modo que los niños sean los protagonistas de su propio aprendizaje.
- Debe ser significativa, partiremos siempre de los intereses de los niños y sus necesidades.
- Productiva promoviendo la solución de las características y posibilidades de su entorno a través de la experiencia directa con los mismos.
- Globalizado, avanzando en el avance y aprovechando las distintas regiones de Educación Infantil que explotan cualquier acción creada y sin dividir el aprendizaje.
- Fomentar la retroalimentación del procedimiento y los esfuerzos de los jóvenes para lograrlo más que la evaluación de los resultados.
- Condición de amistad y certeza para mejorar la confianza y la reconciliación social de los jóvenes.

ESTRATEGIAS.



**GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “PEPITO
DESCUBRIDOR” PARA LA MOTIVACIÓN
POR LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE SEXTO
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR.**



BLOQUES A INTERVENIRSE

BLOQUE 1 ¡ORGANIZADOS PROCEDEMOS MEJOR!

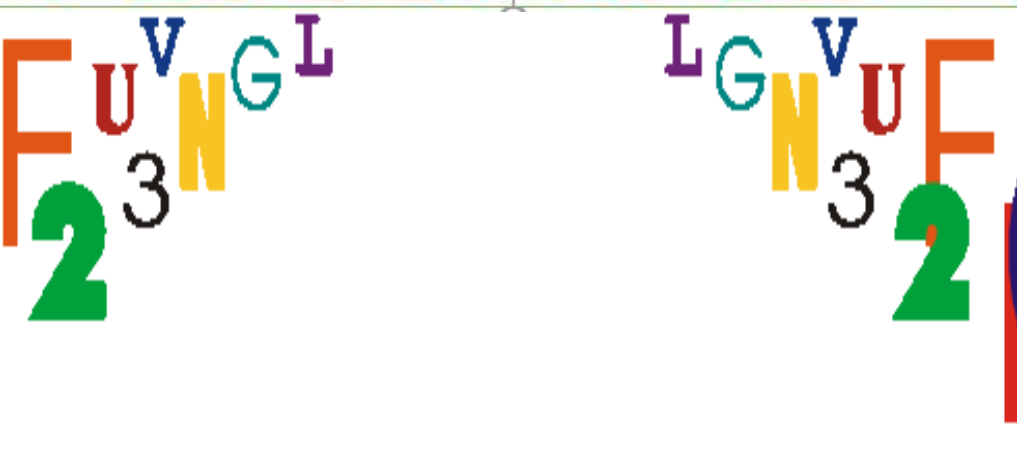
BLOQUE 2 ¡MI SALUD ES IMPORTANTE!

BLOQUE 3 ¡CIUDADANÍA, DEMOCRACIA Y PARTICIPACIÓN SOCIAL!

BLOQUE 4 ¡ LA INTERCULTURALIDAD ENRIQUECE A NUESTRO PAÍS!

BLOQUE 5 ¡ MI ECUADOR BIODIVERSO!

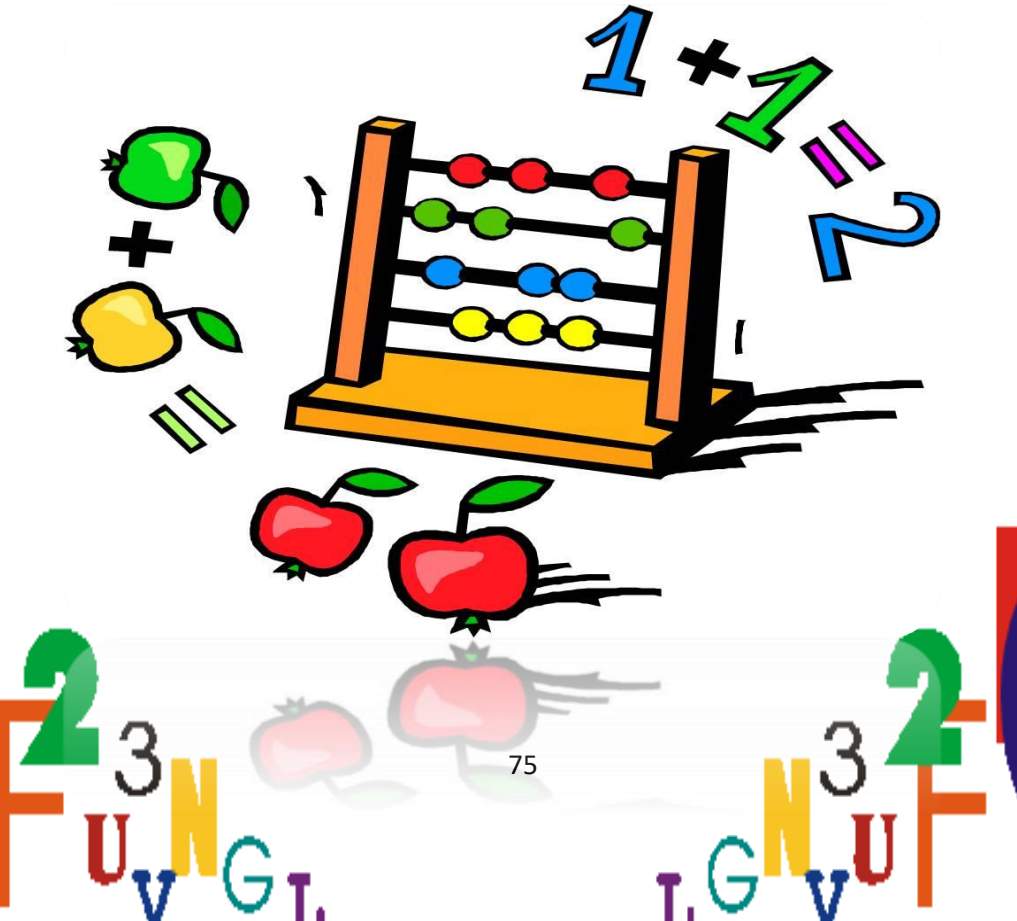
BLOQUE 6 ¡ RESPETO LA DIVERSIDAD DE IDENTIDADES, NECESIDADES Y CAPACIDADES!



BLOQUE 1

¡ORGANIZADOS
PROCEDEMOS MEJOR!

(DESTREZAS)





ACTIVIDAD N° 1

Tema: Lectura y escritura de números naturales

Destreza: “Leer y escribir números naturales en cualquier contexto” (Currículo, 2016, p. 23).

“Simón Manda”



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Simón Manda, para luego leer y escribir números naturales en cualquier contexto.

Materiales:

1. Útiles escolares.
2. Cosas al alcance

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los grupos de estudiantes escogerán al llamado “Simón Manda”.
4. “Simón Manda” pondrá retos a su grupo de trabajo, con el fin de contabilizar objetos y cada vez los retos deberán ser más complicados.
5. Al finalizar el juego se realizará una socialización sobre el tema de clase a estudiar.

Aprendizaje:

Lee y escribe números naturales de cualquier índole.

Técnica: Observación.

Evaluación:

Cuadro No 1. Evaluación “Lectura y escritura de números naturales”.

No.	ACTIVIDAD No. 1	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números naturales			
2	Escribe y lee números naturales			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





ACTIVIDAD N° 2

Tema: Números primos y números compuestos

“Tienda de zapatos”

Destreza: “Identificar números primos y números compuestos por su definición aplicando criterios de divisibilidad” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Tienda de Zapatos”, para luego identificar números primos y compuestos.

Materiales:

1. Estudiantes,
2. Globos

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Aula de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Cada grupo se deberá escoger un color de preferencia, y luego dirán las siguiente palabras ¡Que hay, que hay, que hay! ¡Tiene zapatos de venta! ¡si hay, si hay si hay, si hay! ¡De que colores hay! Y dirán el color de preferencia de sus compañeros y así sucesivamente hasta que alguien pierda.

- Al finalizar el juego se realizará una socialización sobre el tema de clase a estudiar.

Aprendizaje:

Lee y escribe números compuestos y primos.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 2. Evaluación “Tienda de Zapatos”.

No.	ACTIVIDAD No. 2	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números primos y compuestos			
2	Escribe y lee números primos y compuestos			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





Tema: Plano cartesiano con números naturales.

ACTIVIDAD N° 3

“El patio es mi plano cartesiano”

Destreza: “Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares con números naturales, decimales y fracciones” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante la actividad el “El patio es mi plano cartesiano”, para luego leer y ubicar números enteros y decimales en las coordenadas rectangulares..

Materiales:

1. Tiza
2. Pelota

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en parejas.

Lugar:

Patio principal

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.

3. Los estudiantes dibujan un plano cartesiano en el patio principal de la Escuela.
4. Luego lanzarán una pelota para luego correr donde cayó la pelota y decir las coordenadas el que lo dice bien tendrá un premio.
5. Al finalizar el juego se realizará una socialización sobre el tema de clase a estudiar.

Aprendizaje:

Lee y escribe y ubicada las coordenadas.

Técnica: Observación.

Evaluación:

Cuadro No 3. Evaluación “El patio es mi plano cartesiano”.

No.	ACTIVIDAD No. 3	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce las coordenadas x;y			
2	Escribe y lee las coordenadas			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			



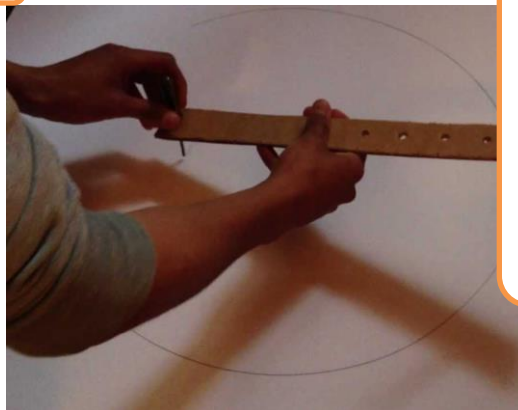


ACTIVIDAD N° 4

Tema: Los elementos del círculo y de la circunferencia

“Jugando con la cuerda”

Destreza: “Reconocer los elementos de un círculo en representaciones gráficas y calcular la longitud (perímetro) de la circunferencia y el área de un círculo en la resolución de problemas” (Currículo,



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Jugando con la cuerda”, para luego calcular el perímetro de una circunferencia.

Materiales:

1. Papelote
2. Lápiz
3. Cuerda delgada.

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en parejas

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Trabajo conjuntamente con la cuerda y el lápiz, dentro del papelote, haciendo primero el centro y otro compañero dará la vuelta y nos daremos cuenta que se formó el círculo.

4. Luego analizaremos las partes, y como calcular el perímetro o longitud de la misma.
5. Al finalizar el juego se realizará una socialización sobre el tema de clase a estudiar.

Aprendizaje:

Reconoce las partes del círculo y calcula el perímetro.

Técnica: Observación.

Evaluación:

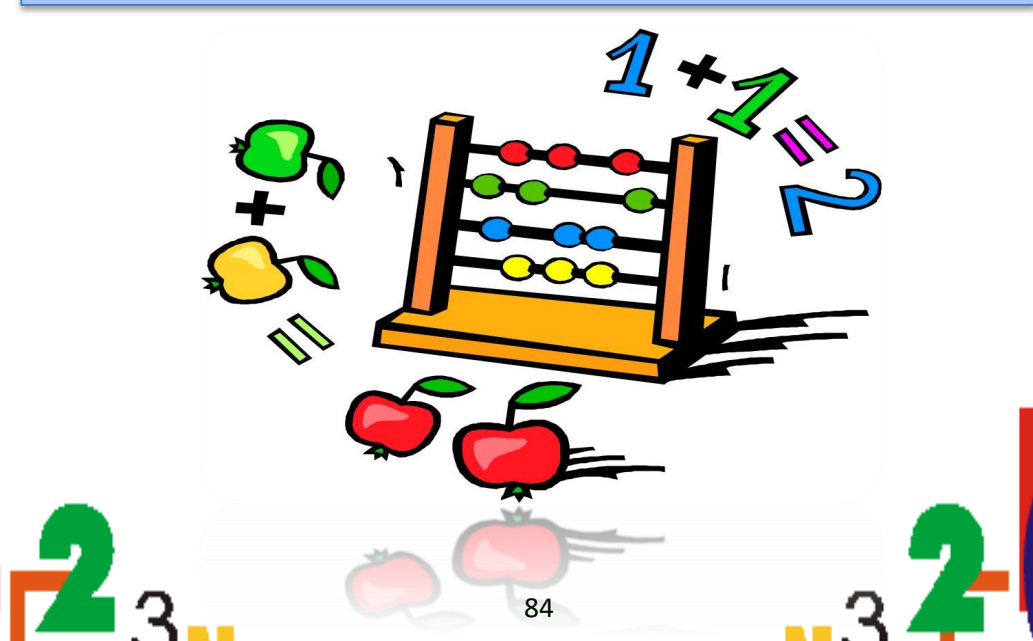
Cuadro No 4. Evaluación “Jugando con la cuerda”

No.	ACTIVIDAD No. 4	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce las partes del círculo			
2	Realiza círculos fácilmente			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





BLOQUE 2
¡MI SALUD ES
IMPORTANTES!
(DESTREZAS)





ACTIVIDAD N° 1

Tema: Plano cartesiano con números decimales.

Juego: “El campo minado”

Destreza: “Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares con números naturales, decimales y fracciones” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “El campo minado”, para luego leer y ubicar números y fracciones en la coordenadas.

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Patio principal.

Materiales:

1. Tiza
2. Piedras de colores

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. En el juego consiste en asimilar que estamos en una guerra y que las piedras son las minas para ello se realizará una pequeña guerra entre compañeros y adivinar en qué coordenadas del eje de las x y en eje de las y se encuentran las minas y cuál es su color.

Aprendizaje:

Reconoce y se ubica en las coordenadas.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación del juego “Campo minado”

No.	ACTIVIDAD No. 4	MUCHO	POCO	NADA
1	Ubicación de las coordenadas			
2	Escribe fracciones en las coordenadas			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





ACTIVIDAD N° 2

Tema: Múltiplos

Juego: “La rayuela”

Destreza: “Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales” (Curriculo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “La rayuela”, para luego Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales.

Materiales:

1. Tiza
2. fichas

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los niños se organizaran correctamente y luego dibujaran los grupos sus rayuelas con la intención de que la realicen con múltiplos
4. Se empezará con la del 2,,4,6,8,10,12,14, etc. de acuerdo a los casilleros de su rayuela.

Aprendizaje:

Lee, escribe y reconoce múltiplos y divisores.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación del juego “La rayuela”.

No.	ACTIVIDAD No. 2	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números múltiplos			
2	Escribe y lee números múltiplos			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





Tema: Divisores

ACTIVIDAD N° 3

“Bingo”



Destreza: “Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Bingo, para luego Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales.

Materiales:

1. Cartilla de Bingo
2. fichas de números
3. mezclador.

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. En el juego consiste en que los estudiantes tenga cada quien su cartilla de bingo e ir tachando los números que van saliendo según el profesor vaya sacando

- El primero llene la cartilla gana un premio o un incentivo por parte de sus compañeros y docente.

Aprendizaje:

Lee, escribe y reconoce múltiplos y divisores.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación del juego “Bingo”.

No.	ACTIVIDAD No. 3	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce múltiplos y divisores			
2	Escribe y lee múltiplos y divisores.			
3	Agilidad mental rápida			
4	Se motivó durante el juego			





Tema: Área de paralelogramos y trapecios.

ACTIVIDAD N° 4

“Investigo mi Área recreativa”

Destreza: “Calcular el perímetro; deducir y calcular el área de paralelogramos y trapecios en la resolución de problemas” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Investigo mi Área recreativa”, para luego calcular el perímetro; deducir y calcular el área de paralelogramos y trapecios en la resolución de problemas.

Materiales:

1. Lápiz
2. Hoja de papel boom
3. Cinta de medición.

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los estudiantes saldrán en grupos a investigar su área recreativa la dibujaran las figuras que más les llamó la atención y la van a medir y

colocar medidas reales, para luego analizarlas en el aula de clases conjuntamente con el docente y sus demás compañeros.

Aprendizaje:

Calcula la longitud o perímetro de sus paralelogramos.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación de la actividad “Investigo mi área recreativa”.

No.	ACTIVIDAD No. 4	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números naturales			
2	Escribe y lee números naturales			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			

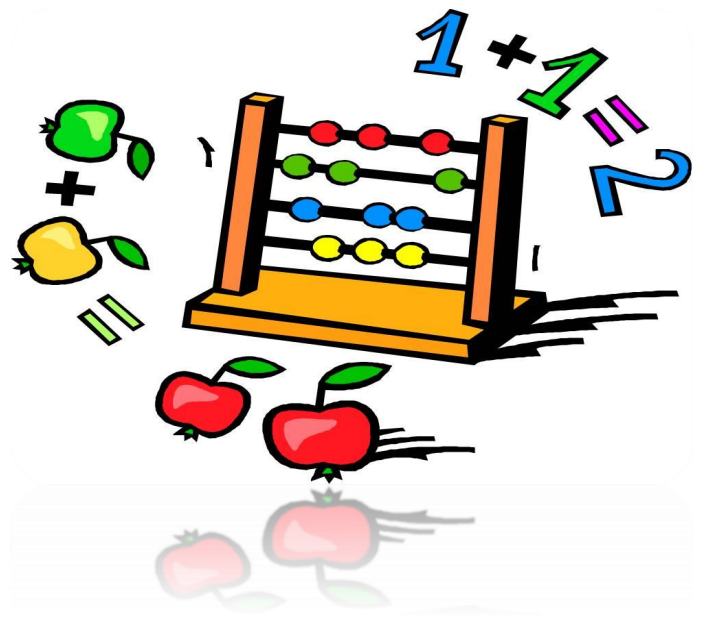
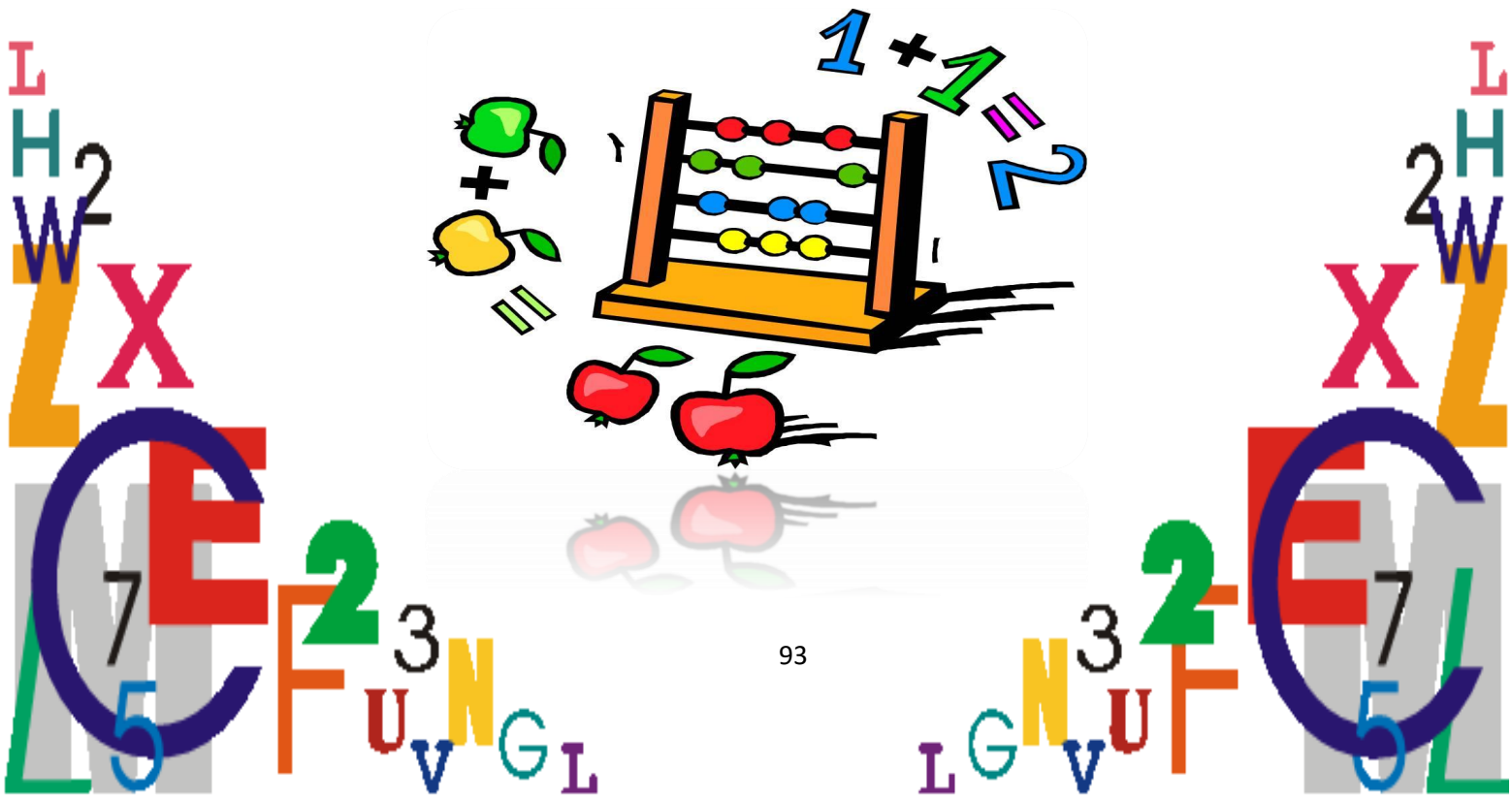




BLOQUE 3

**¡CIUDADANÍA, DEMOCRACIA
Y PARTICIPACIÓN SOCIAL!**

(DESTREZAS)





ACTIVIDAD N° 1

Tema: Plano cartesiano con fracciones.

Juego: “El pañuelo”

Destreza: “Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares con números naturales, decimales y fracciones” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “El pañuelo, para luego leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares con números naturales, decimales y fracciones.

Materiales:

1. Pañuelo
2. Campana

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los estudiantes realizaran una competencia entre ellos mismo con la finalidad que cojan el pañuelo mediante una carrera.

- El que llega primero dice la coordenada donde cogió el pañuelo y él es el que gana se si equivoca tendrá que decir el otro lo niño la correcta.

Aprendizaje:

Escribe y ubica números naturales, fracciones y decimales

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación del juego “El pañuelo”

No.	ACTIVIDAD No. 1	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce el plano cartesiano			
2	Escribe y lee números naturales, decimales y fracciones			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





ACTIVIDAD N° 2

Tema: Fracciones impropias y números mixtos.

“Ensalada de frutas”

Destreza: “Transformar fracciones impropias a número mixto y viceversa” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Motivación mediante la actividad “Ensalada de frutas, para luego Transformar fracciones impropias a número mixto y viceversa.

Materiales:

1. Frutas.
2. Platos desechables.
3. Cuchillo pequeño

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los estudiantes traerán sus frutas preferidas y en el aula de clases realizaremos una división de la frutas y analizando las partes que vamos haciendo de cada fruta para llegar a la ensalada de frutas, luego analizaremos las fracciones con los demás estudiantes y el maestro.

Aprendizaje:

Transformación de fracciones mixtas, propias e impropias.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Ensalada de frutas”

No.	ACTIVIDAD No. 2	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números en fracciones, decimales y enteros			
2	Escribe y lee números en fracciones, decimales y enteros			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





ACTIVIDAD N° 3

Tema: Medida de ángulos rectos, agudos y obtusos.

“Dibujo mi parque”



Destreza: “Medir ángulos rectos, agudos y obtusos con el graduador u otras estrategias para dar solución a situaciones cotidianas” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante actividad dibujo mi parque para luego analizar y medir los ángulos.

Materiales:

1. Lápiz,
2. Papelote
3. Colores
4. Acuarelas

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los niños van a cerrar sus ojos e imaginarse el parque de su sueño, luego lo dibujaran en una hoja de papel boom y se determinara los instrumentos que utilizo para realizar su parque y cuáles son sus mediciones, el grupo que mejor lo haga tendrá premios.

Aprendizaje:

Reconoce distancia y ángulos de las cosas.

Técnica: Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación de la actividad “Dibujo mi parque”

No.	ACTIVIDAD No. 3	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce distancias y ángulos			
2	Tiene simetría en sus dibujos.			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





ACTIVIDAD N° 4

Tema: Triángulos.

“Construyo mis juegos divertidos”

Destreza: “Construir con el uso de regla y compás triángulos, paralelogramos y trapecios, fijando medidas de lados y/o ángulos” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Construyo mis juegos divertidos”, para luego construir triángulos, paralelogramos y trapecios.

Materiales:

1. Lápiz,
2. Papelote
3. Colores
4. Acuarelas

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los niños van a cerrar sus ojos e imaginarse el parque de su sueño, luego lo dibujaran en una hoja de papel boom sus juegos divertidos y se

determinara los instrumentos que utilizo para realizar su parque y cuáles son sus mediciones, el grupo que mejor lo haga tendrá premios.

Aprendizaje:

Dibuja y construye triángulos, paralelogramos y trapecios.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Dibujo mis juegos divertidos”

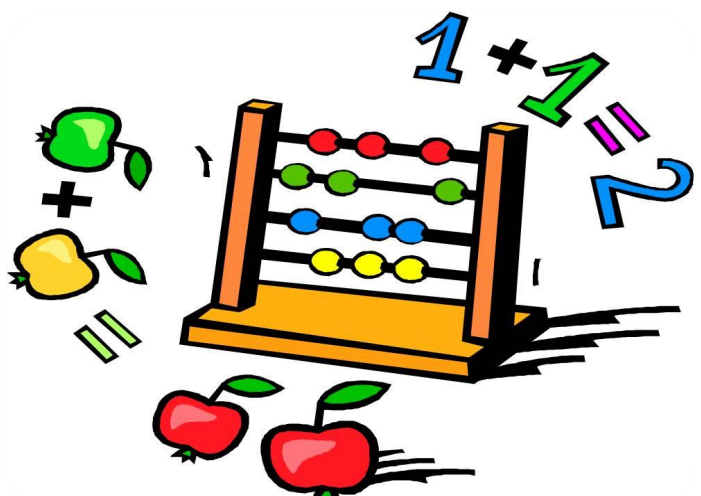
No.	ACTIVIDAD No. 4	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce triángulos, paralelogramos y trapecios.			
2	Gráfica triángulos, paralelogramos y trapecios.			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





BLOQUE 4

¡ LA INTERCULTURALIDAD
ENRIQUECE A NUESTRO PAÍS!
(DESTREZAS)





ACTIVIDAD N° 1

Tema: Adiciones y sustracciones con fracciones homogéneas y heterogéneas.

“Cocinando me divierto”



Destreza: “Calcular sumas y restas con fracciones obteniendo el denominador común” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Cocinando me divierto”, para luego leer y escribir números naturales en cualquier contexto.

Materiales:

1. Comida de verdad
2. Plato típico del Ecuador.

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los grupos realizarán un plato tradicional de nuestro Ecuador, pero para ello presentarán los ingredientes y su procedimiento exacto que utilizaron para realizar la comida que han escogido durante la actividad.

Aprendizaje:

Calcula sumas y restas con fracciones.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación Calcular sumas y restas con fracciones obteniendo el denominador común.

No.	ACTIVIDAD No. 1	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce suma y resta con fracciones			
2	Reconoce suma y resta con fracciones			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			

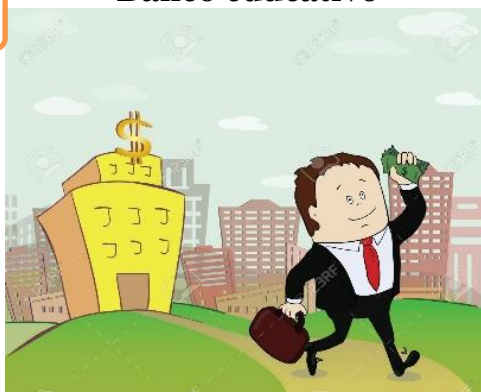




Tema: Décimas, centésimas y milésimas.

ACTIVIDAD N° 2

“Banco educativo”



Destreza: “Reconocer décimas, centésimas y milésimas en números decimales” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Banco educativo”, para luego reconocer décimas, centésimas y milésimas.

Materiales:

1. Cartulinas
2. Lápiz, marcadores
3. Foami.

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Cada grupo de estudiantes realizarán su propio dinero para crear un Banco.
4. Crearan una Institución Financiera poniendo el nombre que ellos quieran, para luego hacer préstamos de dinero y pagando el interés también.

Aprendizaje:

Reconoce décimas, centésimas y milésimas en números decimales.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Banco educativo”

No.	ACTIVIDAD No. 2	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números décimas, centésimas y milésimas			
2	Escribe y lee números, décimas, centésimas y milésimas			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





Tema: Sucesiones con sumas y restas.

ACTIVIDAD N° 3

“El Tren de la sabiduría”

Destreza: “Generar sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con números naturales a partir de ejercicios numéricos o problemas sencillos” (Curriculo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante “El Tren de la sabiduría”, para luego sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

Materiales:

1. Lápiz, colores, marcadores
2. Pliego de papel boom
3. Cartulina
4. Foami

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los estudiantes realizarán en una hoja de papel boom el número que más les guste y luego irán cantando la canción del tren y se irán agrupando los

niños y por ultimo nos daremos cuenta de la sucesiones de sumas y restas del tren.

Aprendizaje:

Genera sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. “El Tren de la sabiduría”

No.	ACTIVIDAD No. 3	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce sucesiones.			
2	Escribe y lee sucesiones			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





ACTIVIDAD N° 4

Tema: Kilogramo, gramo y medidas de peso de la localidad.

Destreza: “Comparar el kilogramo, el gramo y la libra con medidas de masa de su localidad a partir de experiencias concretas y del uso de instrumentos de medida” (Currículo, 2016, p. 23).

“La tienda educativa”



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “La tienda educativa”, para luego leer y escribir números naturales en cualquier contexto.

Materiales:

1. Lápiz, colores, marcadores
2. Pliego de cartulina
3. Cartulina
4. Foami

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.

3. Cada grupo realizará frutas o cosas que existen en la tienda para luego formar una mini tienda y vender los productos de manera eficiente
4. Luego de la actividad se realizara una reflexión sobre la actividad y la temática del texto.

Aprendizaje:

Lee y escribe números naturales de cualquier índole.

Técnica:

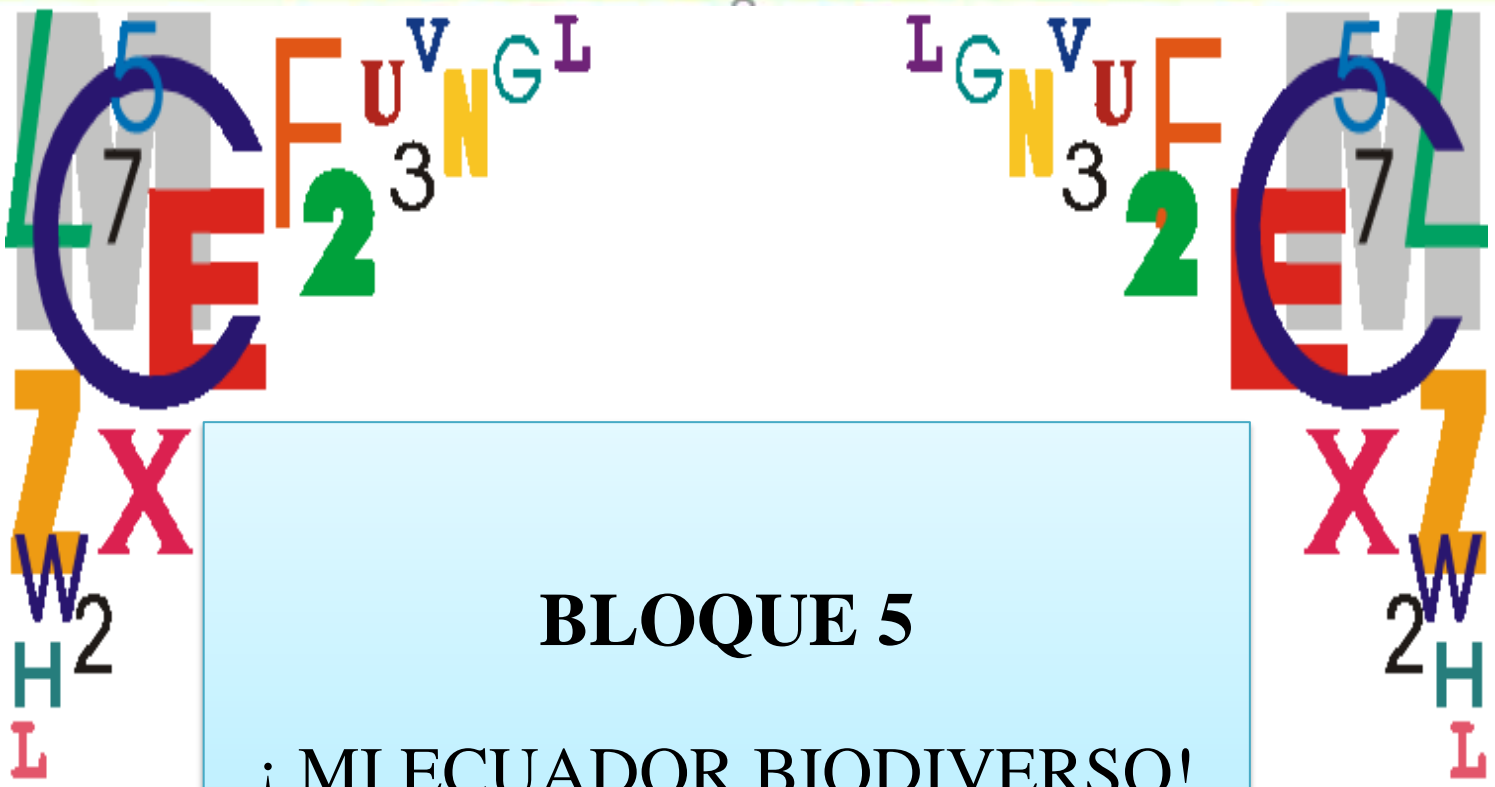
Observación.

Evaluación:

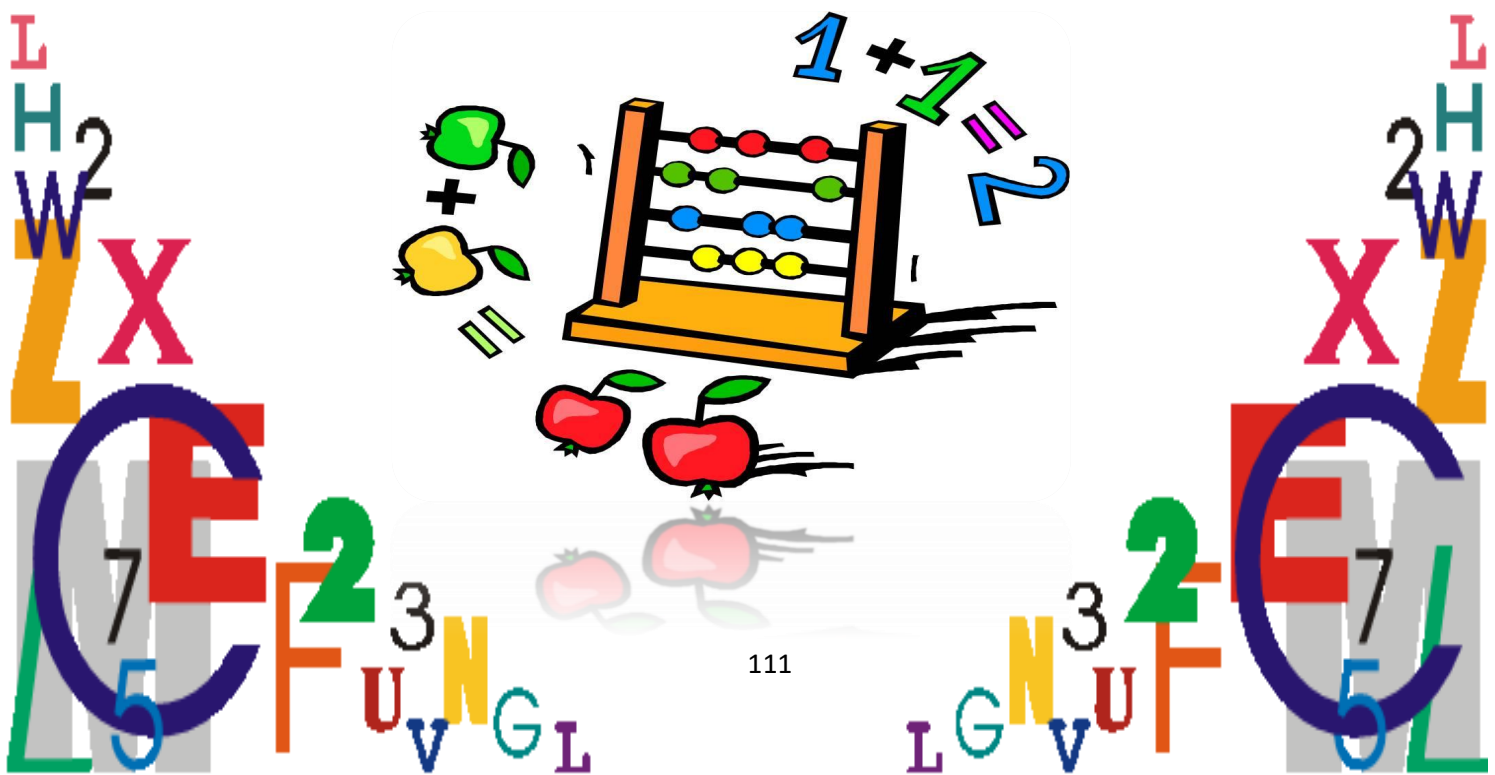
Cuadro No 4. Evaluación “La tienda educativa”

No.	ACTIVIDAD No. 4	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números naturales			
2	Escribe y lee números naturales			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





BLOQUE 5
¡ MI ECUADOR BIODIVERSO!
(DESTREZAS)





ACTIVIDAD N° 1

Tema: Producto de un número decimal por 10, 100 y 1 000.

“Venta de frutas al por mayor”



Destreza: “Utilizar el cálculo de productos o cocientes por 10, 100 o 1000 con números decimales como estrategia de cálculo mental y solución de problemas” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Venta de frutas al por mayor”, para luego leer y escribir números naturales en cualquier contexto.

Materiales:

1. Pliego de Foami
2. Pliego de cartulina
3. Colores
4. Marcadores
5. Alimentos de verdad

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Realizar un Micro mercado con los materiales a sus gusto.
4. Recopilaran todos los alimentos para colocar en el micro mercado.

5. Realizar un trabajo productivo, cada negocio venderá cosas diferentes.
6. Socialización del temática a trabajar.

Aprendizaje:

Lee y escribe números naturales de cualquier índole.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Venta de frutas al por mayor”

No.	ACTIVIDAD No. 1	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce números naturales			
2	Escribe y lee números naturales			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





Tema: División entre dos números naturales.

ACTIVIDAD N° 2

“Juego de la silla”



Destreza: “Resolver divisiones entre números decimales y números naturales, y entre dos números naturales de hasta tres dígitos” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el “Juego de la silla” para luego leer y escribir números naturales en cualquier contexto.

Materiales:

1. Música
2. Sillas

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Patio principal

Duración de la actividad:

30 minutos.

Número de participantes:

40 estudiantes

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Poner en el patio principal sillas inexactas contra estudiantes, mediante la música los estudiantes bailaran y cuando se pare la música los niños tendrán que sentarse, al final nos daremos cuenta de la división que se hizo.

Aprendizaje:

Lee y escribe números naturales de cualquier índole.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Juego de la silla”

No.	ACTIVIDAD No. 2	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce división de números decimal			
2	Escribe y lee números decimal			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





Tema: Reglas de redondeo.

ACTIVIDAD N° 3

“Regateo en el mercado”

Destreza: “Aplicar las reglas del redondeo en la resolución de problemas” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar motivación mediante el juego “Regateo en el mercado”, para luego aplicar las reglas del redondeo en la resolución de problemas.

Materiales:

1. Hojas de papel boom
2. Lápiz,
3. Cartulina
4. Colores
5. Objetos de preferencia.

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.

3. Él y los grupos pondrán retos a los otros grupos con el fin de contabilizar y pagar cosas y el grupo que mejor y más rápido lo haga tendrá un incentivo por parte del docente.

Aprendizaje:

Aplica las reglas del redondeo en la resolución de problemas.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

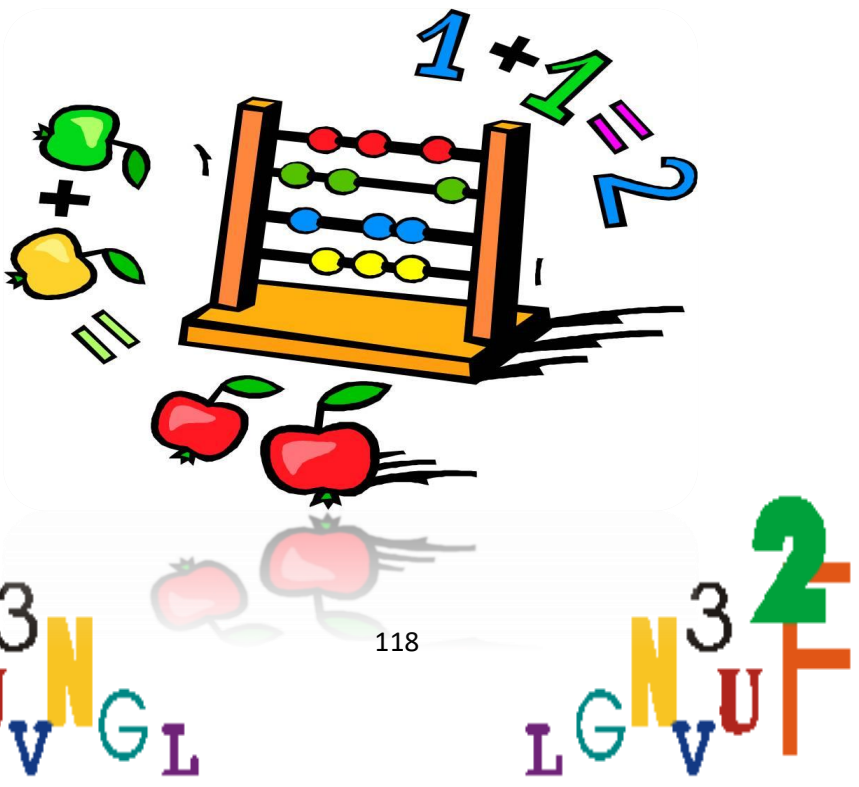
Cuadro No 4. Evaluación “Regateo en el mercado”.

No.	ACTIVIDAD No. 3	MUCHO	POCO	NADA
1	Aplica fácilmente redondeo			
2	Escribe y lee números naturales			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





BLOQUE 6
¡ RESPETO LA DIVERSIDAD DE
IDENTIDADES, NECESIDADES
Y CAPACIDADES!
(DESTREZAS)





ACTIVIDAD N° 1

Tema: La potenciación y radicación

“Caja de recuerdos”

Destreza: “Identificar la potenciación como una operación multiplicativa en los números naturales” (Currículo, 2016, p. 23).



Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante “Caja de recuerdos”, para luego identificar la potenciación como una operación multiplicativa en los números naturales.

Materiales:

1. Cartón
2. Colores
3. Fomix
4. papel brillante

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Con el material reciclado realizar un caja de recuerdo con secciones
4. En cada sección estará guardada de algún recuerdo que más le guste a los estudiantes y luego analizaremos el tema a estudiar.

Aprendizaje:

Identifica la potenciación como una operación multiplicativa en los números naturales.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Caja de recuerdos”

No.	ACTIVIDAD No. 1	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce la potenciación			
2	Escribe y lee potencias			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			

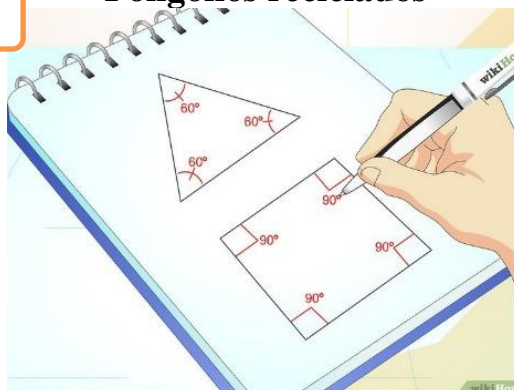




Tema: Polígonos regulares.

ACTIVIDAD N° 2

“Polígonos reciclados”



Destreza: “Clasificar polígonos regulares e irregulares según sus lados y ángulos” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Polígonos reciclados” para luego clasificar polígonos regulares e irregulares según sus lados y ángulos.

Materiales:

1. Cartón
2. Colores
3. Fomix
4. Papel brillante

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Con el material reciclado realizar polígonos regulares con textura para su estudio.

- Se analizará la distancia y sus ángulos para al final profundizar en el tema de estudio de la asignatura.

Aprendizaje:

Clasifica polígonos regulares e irregulares según sus lados y ángulos.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Polígonos reciclados”

No.	ACTIVIDAD No. 2	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce polígonos regulares e irregulares.			
2	Grafica polígonos regulares e irregulares.			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			





ACTIVIDAD N° 3

Tema: Probabilidad

“Juego de barajas”



Destreza: “Describir las experiencias y sucesos de probabilidades a través de representaciones graficas” (Currículo, 2016, p. 23).

Objetivo:

Despertar en los estudiantes la motivación mediante el juego “Juego de barajas”, para luego leer y escribir las probabilidades.

Materiales:

1. Barajas
2. Dados.
3. Mesa

Organización inicial:

1. Hacer un círculo para dar las indicaciones del juego.
2. Trabajo en grupos de hasta 5 estudiantes.

Lugar:

Salón de clases.

Duración de la actividad:

30 minutos.

Desarrollo:

1. El maestro deberá dar respectivas indicaciones del juego.
2. Esta actividad debe ser premiada por el docente mediante puntos.
3. Los estudiantes sacarán sus cartas y dados, se hará apuestas de las probabilidades que pueden existir a sacar una cantidad que ellos deseen, luego se dará un premio al grupo que mejor lo haga.
4. Empezar el juego en una tabla de avance.
5. Se iniciará el juego el que saca con 1 en el dado.

Aprendizaje:

Lee y escribe probabilidades a través de gráficas.

Técnica:

Observación.

Evaluación:

Cuadro No 4. Evaluación “Juego de barajas”

No.	ACTIVIDAD No. 3	MUCHO	POCO	NADA
1	Reconoce las probabilidades y representación gráfica.			
2	Aplica las probabilidades y representación gráfica.			
3	Organización grupal			
4	Se motivó durante el juego			



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

Los docentes que validaron la propuesta sobre “Estrategia lúdicas para la motivación por la matemática en niños de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Francisco Flor.” son personas especializadas en educación básica y que poseen un título de tercer nivel y una maestría en docencia y matemática, por lo cual se relaciona con el objeto de estudio, por lo tanto se analiza el siguiente resultado de valoración de acuerdo a la metodología.

La primera especialista afirma que en mi propuesta falta mejorar la redacción en los contenidos, estructura, métodos, técnicas y recomendaciones de la propuestas, además de ello la referencia bibliográfica de las destrezas a trabajar para que no haya problemas en cuestión de plagio, describir correctamente la metodología que se está llevando a cabo y mejorar su estructura, por ejemplo no había un índice adecuado, mejorar el color en gráficos y márgenes, redactar correcta y ordenadamente las actividades motivacionales y sobre todo poner un nombre a la propuesta.

El segundo especialista matemático concordaba lo que manifestaba la primera especialista que falta mejorar la redacción en todos los contenidos de la propuesta, además lo que se está proponiendo para la solución del problema es bastante aceptable que estamos muy seguros que se aplicará correctamente para que los estudiantes se sientan motivados por aprender matemáticas.

Se realizó todos los cambios determinados por los especialista, por cuanto se logró determinar mediante una ficha de valoración con preguntas que tengan que ver con argumentaciones de conocimientos sobre el tema y criterios de la claridad y estructura de la propuesta, teniendo como resultado en observaciones que la propuesta cumple con lo establecido y que además es bastante aceptable la realización para que los estudiantes del sexto año mejoren su motivación por las matemáticas dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje, y que además la propuesta se llamará “Pepito descubridor”.

CONCLUSIONES.

Después de las estrategias lúdicas para la motivación por la matemática, las principales conclusiones que se deducen son las siguientes:

El diseño de las estrategias lúdicas para desarrollar la motivación por la matemática en los niños de Sexto año de la Unidad educativa Francisco Flor, fue de vital importancia dar a conocer el problema debido a que los niños están expuestos a que cada día van adquiriendo nuevos conocimientos para que de una u otra manera los aprendizajes de esta asignatura que es una de la más importantes sin desmerecer a las de más, es aquella que ayuda a la superación personal y profesional.

La identificación de estrategias lúdicas para jugar y participar en actividades motivacionales, son la premisa de aprendizaje para los niños. Ha quedado claro que bajo el sustento de varios autores la motivación mediante actividades es primordial realizarla para que los estudiantes se sientan estimulados y puedan adquirir fácilmente los conocimientos que el maestro imparte y lograr finalmente que los educandos adquieran autocontrol y reflexión de los contenidos para aplicarlos dentro y fuera de las aulas de clases.

El nivel de motivación de los estudiantes con sus compañeros y con el profesor se ve como una etapa que refuerza la unión y las aptitudes sociales de trabajo entre ellos. De esta manera, se logra en los objetivos marcados mencionados al comienzo de las disposiciones de aceptación mutua, respetando las diferencias individuales y recalando las fortalezas de cada ser, la participación del maestro en el aula de clases es elemento fundamental para que las actividades lúdicas aplicadas logren la motivación para aprender matemática y no se salga de control, logrando un proceso de enseñanza aprendizaje acorde a los requerimientos establecidos en sexto año.

La aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motivación de los estudiantes en el área de Matemáticas para el proceso de aprendizaje educativo a estas edades es extremadamente importante, ya que tiene una capacidad increíble para la obtención de aprendizajes a corto, mediano y largo plazo.

Teniendo en cuenta que cuando los niños aprenden, asumen aptitudes sociales y entusiastas, que alienta en la escuela a su formación, así como en todos los puntos de vista fundamentales, si los maestros y estudiantes practican diferentes actividades que los motiven dentro y fuera de la escuela para lograr una convivencia armoniosa en toda la comunidad educativa.

Los centros educativos, las escuelas y los centros infantiles deben aceptar la responsabilidad para asegurar el aprendizaje de los niños mediante estrategias, juegos, actividades que fortalezcan que los educandos se sientan seguros y felices de ir a la escuela y que, el maestro de matemáticas desarrolla destrezas a través de los contenidos establecidos, utilizando actividades nuevas para su crecimiento fructífero y así, complacer la necesidades de su medio.

RECOMENDACIONES.

A los y las docentes:

Reconocer la importancia y desarrollar adecuadamente estrategias lúdicas para la motivación en el área de matemáticas para obtener resultados adecuados de acuerdo al nivel educativo en el que se encuentran los niños y las niñas.

Propiciar el desarrollo motivacional en matemáticas mediante la aplicación de estrategias lúdicas que faciliten el desarrollo de habilidades, solución de problemas y conlleven a la experimentación del entorno.

A los directores y directoras:

Permitir a los y las docentes la oportunidad de vivenciar prácticas diferentes para que a partir de ellas las recreen, poniendo cada uno su sello y estilo personal sin salirse del programa de estudio y siempre velar por la satisfacción de los estudiantes.

Gestionar capacitaciones que propongan al juego como recurso didáctico para caracterizarlo dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje para reconocer el juego como una modalidad de clase.

A los funcionarios y funcionarias del MINEDUC:

Capacitar con técnicas innovadoras a los y las docentes con el fin de erradicar la aplicación de técnicas obsoletas dentro del aula, y lograr que exista una

motivación e interés por parte de los niños y niñas al adquirir los conocimientos.

Destinar un porcentaje del bono otorgado a las instituciones para el equipamiento de recursos didácticos adecuados para desarrollar nuevas metodologías que permitan lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas, para mejorar la educación.

A las instituciones formadores de docentes:

Contratar docentes especializados en el área del razonamiento lógico numérico y someterlas a capacitaciones constantes para una mejor enseñanza en esta área.

Tomar en cuenta metodologías lúdicas de manera que se puedan poner en práctica dentro del aula y propiciar un ambiente dinámico con los y las estudiantes.

A los formadores de docentes:

Implementar en los y las estudiantes de Educación Básica metodologías innovadoras que estén enfocadas en estrategias lúdicas que puedan aplicar dentro de su campo de desarrollo, dejando de lado metodologías obsoletas y mejorando así la calidad de la educación del país.

Capacitación en los y las docentes en formación, que una metodología lúdica permite potencializar en el niño y la niña su motivación en los contenidos matemáticos, y evitar así una predisposición hacia las matemáticas que le impida desarrollarse libremente en esta área.

BIBLIOGRAFÍA

- Banegas, J. R., Calero, J. D., & Rodríguez Artalejo, F. (2000). POPPER Y EL PROBLEMA DE LA INDUCCIÓN EN EPIDEMIOLOGÍA. *Rev Esp Salud Pública*, 327- 339.
- CARDOSO ESPINOSA, E. O., & CERECEDO MERCADO, M. T. (2003). El desarrollo de las competencias. *Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*, 3.
- Fernández Bravo, J. A. (2000). Las Metodologías Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico matemático.
- (2003). En *CODIGO DE LANIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA*.
- (2010). Abelardo, P. (1994). Logica Matematica y conceptualismo. *Scielo*, 26-56.
- Anderman, Hicks... (2010). *Motivacion y estudiantes de secundaria (Motivation and Middle School Students)*. *ERIC Digest*. Obtenido de Site Links: <https://www.ericdigests.org/2000-1/motivation.html>
- Arranz A. (1 de Septiembre de 2017). *Teorías del aprendizaje: Aplicaciones educativas y prácticas*. Obtenido de Teorías del aprendizaje: Aplicaciones educativas y prácticas: <https://blog.cognifit.com/es/teorías-del-aprendizaje/>
- Aular Crismary. (2011). TEORÍAS DE APRENDIZAJES ENFOQUES Y MODELOS QUE SUSTENTAN LA EDUCACIÓN VENEZOLANA. <http://procesoupeldidactico2011.blogspot.com>. Obtenido de http://procesoupeldidactico2011.blogspot.com/2011/11/teorías-de-aprendizajes-enfoques-y_17.html
- Ballester Brage, L., & Colom Cañellas, A. (2014). Lógica difusa: una nueva epistemología . *ResearchGate*, 995.
- Barba Miranda, L., Díaz Duran, M., Espin Caiza, F., Espinosa Salas, C., Mata Fabara, L., Romero Aguilar, N., & Salas Arévalo, S. (2013). *Planificaciones Modélicas microcurriculares*. Quito-Ecuador: EDITOGRAM.
- Barba Miranda, L., Diaz Duran, M., Espinosa Caisa, F., Espinosa Salas, C., Mata Fabara, L., Romro Aguilar, N., & Salas Arévalo, S. (Marzo de 2013). *Planificaciones modélicas microcurriculares para 4º grado E.G.B*. Quito, Pichincha, Ecuador.

- Basarab, N. (2008). Practica transdisciplinaria. *WorldCat member libraries worldwide*, p 2.
- Bur, R. (2003). PSICOLOGÍA DEL RAZONAMIENTO. *PSICOLOGÍA DEL RAZONAMIENTO*, 2-3.
- Camacho , I., Arroyo, R., & Serrano, M. (2011). Interdisciplinaria. *Centro Interamericano de Investigacion*, pp 221.
- Campbell, L., Campbell, B., & Dickenson, D. (2000). *Inteligencia Logica Matematica*. Argentina: Troquel.
- Canals, M. A. (2007). *Vivir la Matematicas*. Barcelona: Octaedro.
- Castrillo, P. (1901). *Logica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cero, G. (2000). *Las Matematicas Enciclopedia 25 años de Peagogia*. España.
- Cero, G. (2000). *Las Matematicas Enciclopedia 25 años de Pedagogía*. España.
- Chavienato. (2010). Losrecuersoshumanos.com. *La motivación humana*, 1-3.
Obtenido de <http://www.losrecursoshumanos.com/la-motivacion-humana/>
- CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR. (2008). MONTE CRISTI.**
- Coronado, A., García, B., & Montealegre, L. (2011). Educación de competencias matemáticas: una perspectiva teórica a la didáctica en las Matemáticas. *Dialnet*, 160.
- Correira Machuca, M. (2000). Hay equivalencias en la lógica de Aristóteles. *Scielo*, 53.
- Dupas, G. (2004). La nueva lógica global y el impasse de América Latina. *Scielo*, 5.
- Echave , D. T., Urquijo , M. E., & Guibourg, R. (2002). *Logica preposicion y norma*. Argentina: Astrea.
- El Comercio. (2018). [sociedad/matematica-todavia-cucoestudiantes%20Ecuador.sociedad/matematica-todavia-cucoestudiantes%20Ecuador](http://www.elcomercio.com/sociedad/matematica-todavia-cucoestudiantes%20Ecuador.sociedad/matematica-todavia-cucoestudiantes%20Ecuador). Obtenido de http://www.elcomercio.com/sociedad/matematica-todavia-cucoestudiantes%20Ecuador_0_716928456.html.
- El Diario. (2018). A escala nacional, los mejores promedios en Matemática y Lenguaje están, en la Sierra, en Pichincha, Tungurahua, Carchi y Azuay. *A escala nacional, los mejores promedios en Matemática y Lenguaje están*,

en la Sierra, en Pichincha, Tungurahua, Carchi y Azuay. Obtenido de <http://www.eldiario.ec/>

El Metodo Waldorf. (2009). *La importancia del movimiento*. Obtenido de La importancia del movimiento: <http://metodowaldorf.blogspot.com/>

El país. (8 de 12 de 2017). España queda fuera de la europatente. *El Parlamento comunitario aprueba el proyecto que unifica los registros*. Obtenido de https://elpais.com/sociedad/2012/12/11/actualidad/1355262918_085140.html

Escohotado, A. (2005). *Breve Historia de la Logica*. Madrid: Anagrama.

Farias D. ; Pérez J. (2016). Motivación en La Enseñanza de Las Matemáticas y la Administración. *Scribd*, 14. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/269424239/Motivacion-en-La-Ensenanza-de-Las-Matematicas-y-La-Administracion>

Fernández Bravo, J. A. (2000). LAS METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICOMATEMÁTICO. *RECUPERADO DE GOOGLE academico*, 2.

Fernandez Vivas, A. (2006). *Logica e Inteligencia*. Madrid: LIBSA.

Ferrater Mora , J., & Hugues , L. (2006). *Logica matematica*. España : Catedra.

Figermann, G. (1977). Logica y Teoria del conocimiento. *El Ateneo*, 10.

Galibert, M. S., Abal, F., Auné, S., Lozzia, G. S., & Aguerri, M. E. (2015). Componentes de dificultad de tareas de razonamiento deductivo aplicando el modelo lltm de Fischer*. *Perspect. Psicol.*, 235-243.

Gallegos P. (2018). *Monografías.com*. Obtenido de Monografías.com: <http://www.monografias.com/trabajos35/teorías-ensenanza/teorías-ensenanza.shtml>

García J. (2018). Tipos de motivación: las 8 fuentes motivacionales. *Psicología y Mente*, 3-5.

Gómez Castañeda, O. R. (2007). Que es lógica. *eumed.net*, 1,2.

Gomez Catañeda , O. (2007). Logica Filosofica . *IUTIRLA*, 1.

Gomez, M. (28 de Septiembre de 2017). *E-learning- Masters*. Obtenido de E-learning- Masters: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

- Herder, V. (2007). LÓGICA FORMAL Y LÓGICA INFORMAL. *Praxis Filosófica*, 139.
- Herrera, A. (1996). Modus Ponens. *Boletín Mexicano de lógica*, 2-3.
- Hurtado, A. (2014). LOGICA, MATEMÁTICA Y EXPERIENCIA EN LA VALORACION DE L APRUEBA . *Scielo*.
- L., C. (2009). *Guía Metodológica para la enseñanza de la Matemática*.
- LEFEBVRE , H. (1998). Lógica formal, lógica dialéctica. *siglo veintiuno* , 360.
- Lefebvre, H. (1998). Lógica formal, lógica dialéctica. *siglo veintiuno*, 360.
- LEY ORGANICA INTERCULTURAL BILINGUE*. (2011).
- Lun, M. (2008). Actividades para desarrollar el pensamiento lógico matemático. *Creating Communities*, 1.
- Merino , A. (2006). *Test de Lógica* . España: LIBSA.
- Ministerio de Educación. (2016). Educación General Básica. En E. G. Básica, *Educación General Básica* (págs. 3-4). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EBG-Media.pdf>
- Moiseievich Rosental, M. (2012). Lógica Matemática. *Ecuared*, 8-9.
- Montañas Rodríguez, J., & Latorre Postigo, J. M. (1988). El nuevo Estudio sobre el razonamiento Matemático. *Infancia y Aprendizaje*, 44.
- Murillo J. (2018). <http://rinace.net>. Obtenido de <http://rinace.net>: http://rinace.net/riee/numeros/vol1-num1/art1_htm.html
- Novack. (1988). Modelos Pedagógicos. En Novack.
- Novack, Larios, & Castillo. (2008).
- Rafael C. (2017). *Procesos, estilos y estrategias de aprendizaje*. Obtenido de Procesos, estilos y estrategias de aprendizaje: <https://urjconline.atavist.com/proceso-estilo-y-estrategias-de-aprendizaje-2>
- Rojas, S. (2015). La importancia del Pensamiento lógico. *DIC*, 2-3.
- Rojas, S. (2015). La importancia del Pensamiento lógico. *DIC*, 2-3.
- Ruiz Ahmed Yasmina María . (2011). *APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS* . Obtenido de APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS : <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd8451.pdf>

Ruiz J. (Mayo de 2011). *Temas para la educación*. Obtenido de APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS.

Sepulvéda López, A., Medina Garcia, C., & Sepúlveda Jáuregui, D. I. (2008). La resolución de problemas y el uso de las tareas en la enseñanza de las matemáticas. *Scielo*.

Somos Pedagogía. (2011).

<https://www.blogger.com/profile/01360982844203495492>. Obtenido de <https://www.blogger.com/profile/01360982844203495492>: <https://www.blogger.com/profile/01360982844203495492>

Torres Miranda, T. (2005). Las Exigencias logicas en la investigacion cientifica. Una mirada desde la solucion al dilema. *CEPES*, 6-8.

Vázquez, J. (2017). *repositorio.uam.es*. Obtenido de repositorio.uam.es: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680588/EM_11_3.pdf?squence=1

LINKOGRAFÍA:

Carátula de la guía: <http://imagenpng.com/wp-content/uploads/2018/03/Caratulas-de-matematicas4.jpg>

Bloques a intervenirse:

http://3.bp.blogspot.com/_OPUwsp17LU0/TLEYDR62mmI/AAAAAAAAAGM/daSRz6AURuo/s1600/libro+matematicas+001.jpg

Bloque No.1: <http://www.imagui.com/a/margenes-para-caratulas-de-matematicas->

Bloque No. 2: <http://www.imagui.com/a/margenes-para-caratulas-de-matematicas-c85aGjokk>

Actividad “Simón Manda”:<https://i.gifer.com/4d4H.gif>.

Actividad “Tienda de zapatos”:https://es.123rf.com/photo_15301256_felices-los-n

Actividad “El patio es mi plano cartesiano”: http://1.bp.blogspot.com/-hVIJ5Kh-Ilk/T6wHQ7TkJyI/AAAAAAAAADI/_0OUceDXdM4/s1600/DSC00986.JPG

Actividad “El campo minado” <https://encrypted->

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSKFMDpC80HuqPoc9Yhy2GegzZdfi8n_18rIcLoZL3Wxzf8p3x9](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSKFMDpC80HuqPoc9Yhy2GegzZdfi8n_18rIcLoZL3Wxzf8p3x9)

ANEXOS

