



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN ORIENTACIÓN EDUCATIVA**

Proyecto de Desarrollo previo a la
obtención del Grado Académico de
Magíster en Educación Mención
Orientación Educativa

TEMA

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE
MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y
SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA
UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO
2023-2024.

AUTOR

ING. HYPATIA SULLYN ALVARADO GUERRERO

DIRECTOR

DR. EDGAR PASTRANO QUINTANA, PHD.

QUEVEDO - ECUADOR 2025

CERTIFICACIÓN

El Dr. Edgar Pastrano Quintana PhD, Director del Proyecto de Desarrollo previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Mención Orientación Educativa.

CERTIFICA:

Que la Ing. Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de Desarrollo titulado: EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024”, el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

Quevedo, 12 Enero del 2025



Firmado electrónicamente por:
EDGAR VICENTE
PASTRANO QUINTANA

Validar únicamente con FirmasC

Dr. Edgar Pastrano Quintana . PhD

DIRECTOR

AUTORÍA

El presente trabajo de investigación titulado: EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024 es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo: Ing. Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero, con cédula de ciudadanía número 092447812-6; respectivamente, presenta este trabajo de investigación que es original y de su creación.,

Ing. Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero

Autora

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, objeto de mi dedicación, esfuerzo y perseverancia se lo dedico a Dios, por su guía y brindar sabiduría durante todo el trayecto como estudiante de la Maestría en Educación.

A mis hijos por el incondicional apoyo que me ha demostrado a lo largo de todos nuestros años juntos, el amor que me ha brindado cada día y por convertirse en un pilar fundamental en mi vida.

A la memoria de mis padres por su amor, oraciones, apoyo, confianza, guía, consejos y valores para cumplir con cada uno de mis propósitos para mi crecimiento personal y profesional.

A mis hermanos por confianza, la amistad y la motivación para seguir cumpliendo cada una de mis metas.

A cada uno de ellos por convertirse en mi motivación para seguir mejorando cada día como esposa, hija y hermana.

Autora

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por el amor brindado, por su bondad, sus bendiciones, por enseñarme que todo lo que se realizó bajo su voluntad es perfecto y por permitir cumplir con la entrega del presente proyecto de desarrollo y recibir la investidura en Magister en Educación.

A la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y la Facultad de Posgrado eternos agradecimientos, por la preparación en sus aulas como estudiante de pregrado y de posgrado, y desarrollarme profesionalmente con eficiencia y responsabilidad en mi campo laboral.

De manera especial a cada uno de los docentes que me han impartidos sus conocimientos para seguir mejorando mi labor pedagógica, al Dr. Edgar Pastrano Quintana PhD., Director del Proyecto de Desarrollo, por su enseñanza, paciencia y orientación para culminar con éxito mi investigación.

Mi profundo agradecimiento al Psic. Educ. Dinner Muñoz Cabrera MSc. Director de la Escuela y al personal docente de la Escuela de Educación Básica “Unión Empálmense”, por la confianza y consentir el realizar el proceso investigativo del presente proyecto educativo en su institución educativa.

Finalmente, a los compañeros de aula que durante el transcurso de estos años tuve la gran oportunidad de aprender de cada uno de ustedes, que se convirtieron en un gran apoyo en cada momento, por sus consejos, sus ánimos, su ayuda y sobre todo por su amistad.

PROLÓGO

El proyecto de desarrollo educativo titulado El Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Matemática en los estudiantes de primero y segundo año de educación básica de la Escuela Unión Empálmense, cantón El Empalme, periodo 2023-2024” elaborado por la Ing. Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero, como requisito por parte de la Facultad de Posgrado en la Universidad Técnica Estatal de Quevedo para la obtención del grado académico de Magíster en Educación.

Su desarrollo fue posible gracias a que se le brindó la oportunidad de realizar su proceso investigativo en la Escuela de Educación Básica “Unión Empálmense”, donde se le proporcionó la información requerida y la autorización para la aplicación de los instrumentos de investigación necesarios a la comunidad educativa.

El documento se compone de varios capítulos donde se demuestra la recopilación, organización, procesamiento, análisis e interpretación de la información que obtuvo a lo largo del proceso investigativo, para luego diseñar una propuesta de intervención titulada "Plan de capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de Matemática de la Escuela de Educación Básica “Unión Empálmense ".Donde se detallan las estrategias didácticas basadas en juegos de mesa como el “Bingo”, “El domino de las adivinanzas” y “Crea historias con los dados” para dar solución a las actividades donde los estudiantes de primero y segundo año de educación básica por cuanto se les dificulta su aprendizaje según la investigación realizada .

Finalmente recojo un inspirado juicio de valor expresado por la autora “Las estrategias basadas en juegos potencian la adquisición de los conocimientos académicos, fomenta el placer por aprender y convierte al infante en sujeto activo de su propio aprendizaje.”



Psic. Educ. Dinner Muñoz Cabrera MSc.

Director de la Escuela “Unión Empalmense”



RESUMEN

El área de Matemáticas es fundamental para desarrollar las habilidades lógico-matemáticas de los estudiantes, con el propósito de convertirlos en personas competentes en el cálculo y razonamiento que sean capaces de desenvolverse en sociedad, por lo cual el presente proyecto de desarrollo, tiene como finalidad, evaluar las estrategias del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Matemática en los estudiantes de primero y segundo año de educación básica de la Escuela Unión Empálmense, cantón El Empalme, periodo 2023-2024". La metodología aplicada tiene un enfoque cualitativo – cuantitativo y los tipos de investigación son bibliográfica, aplicada y descriptiva, mientras que en los métodos se utilizaron el descriptivo, deductivo, inductivo, analítico – sintético y estadístico los cuales permitieron cumplir con los objetivos específicos planteados. Además, las técnicas de recopilación de información son la entrevista con preguntas semiestructuradas y una encuesta con el modelo de Likert. Los principales resultados establecen que las estrategias didácticas que implementan los docentes involucran los pictogramas, tarjetas de ruletas, dados etc, , pero un gran porcentaje de los representantes legales manifiestan que igualmente los infantes presentan dificultad en su aprendizaje, por lo cual se diseñó la propuesta de un Plan de capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para seguir innovando la práctica pedagógica de los docentes y brindarles un apoyo pedagógico para fortalecer el desarrollo de destrezas en ciertas actividades como el cálculo matemático .

Palabras clave: aprendizaje, calculo, estrategia juegos, pensamiento lógico

ABSTRACT

The area of Mathematics is essential to develop the logical-mathematical skills of students, with the purpose of turning them into competent people in calculation and reasoning who are capable of functioning in society, which is why this development project its purpose is to evaluate the strategies of Game-Based Learning (GBL) in the teaching-learning process of Mathematics in the first and second year students of basic education at the Unión Empalmense School, El Empalme canton, period 2023-2024". The applied methodology has a qualitative - quantitative approach and the types of research are bibliographic, applied and descriptive, while the methods used were descriptive, deductive, inductive, analytical - synthetic and statistical which allowed the specific objectives set to be met. In addition, the information collection techniques are the interview with semi-structured questions and a survey with the Likert model. The main results establish that the didactic strategies implemented by teachers involve pictograms, roulette cards, dice, etc., but a large percentage of legal representatives state that children also have difficulty in their learning, which is why the proposal was designed. of a Training Plan on Game-Based Learning (ABJ) to continue innovating the pedagogical practice of teachers and provide them with pedagogical support to strengthen the development of skills in certain activities such as mathematical calculation.

Keywords: learning, calculation, strategy games, logical thinking.

ÍNDICE

TEMA	1
CERTIFICACIÓN	2
AUTORÍA.....	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO.....	5
PROLÓGO.....	6
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
ÍNDICE	10
ÍNDICE DE TABLAS	14
ÍNDICE DE GRÁFICOS	15
ÍNDICE DE FIGURAS	15
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I NATURALEZA DEL PROYECTO	3
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
1.2 MARCO INSTITUCIONAL	5
1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO	6
1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	7
1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA.....	8
1.5.1 PROBLEMA.....	10
1.5.2. Problemas derivados	11
1.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	11
1.7 OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICOS	12
1.7.1 Objetivo general.....	12
1.7.2 Objetivos específicos	12
1.8 META	12
1.9 BENEFICIARIOS	13
1.10 CRITERIOS METODOLÓGICOS.....	13
1.11 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS	14
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	16
2.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL.....	17

2.1.1.	Proceso de Enseñanza – aprendizaje	17
2.1.2.	El área de matemática	17
2.1.2.1.	Matemática en Educación General Básica Elemental	19
2.1.2.2.	El docente en Educación General Básica Elemental	20
2.1.2.3.	El estudiante en Educación General Básica Elemental	21
2.1.3.	Metodologías Activas.....	21
2.1.3.1.	Características de las metodologías activas	22
2.1.3.2.	Rol del docente en la metodología activa	23
2.1.3.3.	Rol del estudiante en la metodología activa	23
2.1.4.	Estrategias de enseñanza - aprendizaje	23
2.1.4.1.	Características de las estrategias	24
2.1.5.	Aprendizaje activo.	25
2.1.6.	Concepto de juegos	25
2.1.6.1.	Los juegos y el aprendizaje	25
2.1.6.2.	El juego y su importancia en los primeros años de la escuela primaria.....	26
2.2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	26
2.2.1.	Aprendizaje basado en Juegos (ABJ)	26
2.2.1.1.	Ventajas del Aprendizaje Basado en Juegos	27
2.2.2.	Juegos de mesa en la educación	28
2.2.2.1.	Bingo	28
2.2.2.2.	Dominó.....	29
2.2.2.3.	Dados para historias con números	29
2.2.3.	Pedagogos sobre el aprendizaje mediante juegos.....	30
2.2.4.	Teorías sobre el juego.....	30
2.4.1.1.	Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)	31
2.2.4.2.	Teoría sociocultural del juego	32
2.3.	FUNDAMENTACIÓN LEGAL	32
2.3.1	Constitución de la República del Ecuador.....	32
2.3.2.	Ley Orgánica de Educación Intercultural	33
CAPÍTULO III.....		37
DESARROLLO DEL PROYECTO.....		37
3.1	CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO	38
3.1.1	Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto	38
3.1.2.	Tipo de investigación	38
3.1.2.1.	Investigación cualitativa.....	38

3.1.2.2.	Investigación cuantitativa.....	39
3.1.2.3.	Investigación Bibliográfica	39
3.1.2.4.	Investigación aplicada.....	39
3.1.2.5.	Investigación descriptiva.....	39
3.1.2.	Métodos utilizados en la investigación.....	39
3.1.2.1.	Método descriptivo.	39
3.1.2.2.	Método deductivo	40
3.1.2.3.	Método inductivo	40
3.1.2.4.	Método analítico - sintético.....	40
3.1.2.5.	Método estadístico	40
3.1.3.	Técnicas o instrumentos de investigación	40
3.1.2.1.	Entrevista	41
3.1.2.2.	Encuesta.....	41
3.1.2.3.	Escala de Likert.....	41
3.1.2.4.	Cuadros y gráficos estadísticos	41
3.1.3.	Construcción metodológica del objeto de investigación.....	42
3.1.5.	Análisis e interpretación de datos.....	42
3.1.5.1.	Análisis de la entrevista al director de la Institución Educativa	42
3.1.5.2.	Análisis de la Encuesta a las docentes de Educación Básica	46
3.1.5.3.	Análisis e Interpretación de las encuestas a los representantes legales de Educación Básica.....	50
3.2.	ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO	58
3.2.1.	Título	58
3.2.2.	Justificación	58
3.2.3.	Objetivos.....	59
3.2.3.1.	Objetivo General.....	59
3.2.3.2.	Objetivos Específicos.....	59
3.2.4.	Ubicación sectorial y física	60
3.2.5.	Factibilidad	60
3.2.6.	Plan de trabajo	60
3.2.6.1.	Actividades	61
3.2.6.2.	Estrategias didácticas basadas en juegos de mesa	64
<input type="checkbox"/>	Bingo de los números.....	64
<input type="checkbox"/>	El dominó de las adivinanzas	66
<input type="checkbox"/>	Cuenta historias de números con los dados	69
3.2.6.3.	Planificación	71

3.2.6.4. Recursos.....	73
3.2.6.5. Valor de la propuesta	75
3.2.6.6. Financiamiento.....	75
3.3. PRINCIPALES INDICADORES DE CAMBIO EDUCATIVO.....	76
CAPÍTULO IV	78
RESULTADOS DEL PROYECTO.....	78
4.1 PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO	79
4.1.1. Estado actual del proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de Matemática en Educación Básica”	79
4.1.2. Fundamentación teórica del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Matemática en los niños de preparatoria y nivel elemental (segundo)	79
4.1.3. Diseño de un plan de capacitación sobre estrategias didácticas sobre el aprendizaje basado en juegos, para la mejora del proceso de enseñanza de Matemática en los docentes de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”	79
4.1.4. Socializar del plan de capacitación sobre las estrategias didácticas basadas en el aprendizaje basado en juegos, como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Matemática en el nivel básico.	80
4.2 EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	80
4.2.1. Guía de evaluación de procesos resultados.....	80
CAPÍTULO V	83
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	83
5.1 CONCLUSIONES	84
5.2 RECOMENDACIONES.....	86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
ANEXOS	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Clasificación de las estrategias didácticas	24
Tabla 2.- Población y muestra	42
Tabla 3.- Análisis de la Entrevista al Director de la Institución Educativa	43
Tabla 4.- Análisis de la Encuesta a las Docentes de Educación Básica	46
Tabla 5.- Estrategia didáctica para despertar el interés para la enseñanza de la matemática	50
Tabla 6.- Necesidades educativas individuales de los estudiantes	51
Tabla 7.- Recursos didácticos en Matemática.....	52
Tabla 8.- Dificultad en el aprendizaje de Matemática	53
Tabla 9.- Creatividad al reconocer números y hacer operaciones sencillas	54
Tabla 10.- Estilo de enseñanza para la comprensión lectora.....	55
Tabla 11.- Aplicación del aprendizaje basado en juegos para el aprendizaje de matemáticas	56
Tabla 12.- Aprendizaje basado en juegos de mesa para el aprendizaje de matemática	57
Tabla 13.- Actividades de la propuesta.....	61
Tabla 14.- Estrategia didáctica: Bingo de los números	64
Tabla 15.- Estrategia didáctica: El dominó de las adivinanzas	67
Tabla 16.- Estrategia didáctica: Cuenta historias de números con los dados	69
Tabla 17.- Cronograma de planificación	72
Tabla 18.- Recursos humanos.....	73
Tabla 19.- Recursos materiales.....	73
Tabla 20.- Recursos económicos / talento humano	74
Tabla 21.- Recursos económicos / materiales.....	74
Tabla 22.- Recursos económicos / varios	74
Tabla 23.- Indicadores de cambio educativo	76
Tabla 24.- Indicadores para evaluación del proyecto	81
Tabla 25.- Criterios de relevancia.....	81
Tabla 26.- Valoración general de la propuesta	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.- Estrategia didáctica para despertar el interés por la lectura y escritura	50
Gráfico 2.- Necesidades educativas individuales de los estudiantes.....	51
Gráfico 3.- Recursos didácticos en Matemática	52
Gráfico 4.- Dificultad en el aprendizaje de Matemática.	53
Gráfico 5.- Creatividad al reconocer números y hacer operaciones sencillas	54
Gráfico 6.- Estilo de enseñanza para la comprensión lectora	55
Gráfico 7.- Aplicación del aprendizaje basado en juegos para el aprendizaje de matemáticas	56
Gráfico 8.- Aprendizaje basado en juegos de mesa para el aprendizaje de matemática.....	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Metodologías activas	22
Figura 2.- Cartilla del bingo	66
Figura 3.- Fichas de números para el bingo.....	66
Figura 4.- Fichas del domino de las adivinanzas	68
Figura 5.- Dados para contar historias.....	71

INTRODUCCIÓN

El área de Matemática es fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y su formación integral, porque favorece el desarrollo de sus destrezas como realizar cálculos, por lo cual es esencial fortalecer su aprendizaje. Además, es necesario saber que el área de matemática se denomina por la representación de que el cálculo es un instrumento clave para el desarrollo de operaciones y socialización con el mundo de los negocios como fuente de disfrute a través del juego con el cálculo matemático.

El aprendizaje basado en juegos permite el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y un aprendizaje significativo de una manera práctica y divertida, convirtiendo al docente en guía del proceso educativo, a causa de que se crea un ambiente donde incite a un aprendizaje innovador, creativo, de confianza y activo.

Por consiguiente, el presente proyecto se realizó en la Escuela de Educación Básica Unión Empalmense en los niños de preparatoria y nivel elemental (segundo), tiene como propósito que los docentes conozcan e implementen estrategias basadas en juegos para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Matemática en los estudiantes. A partir de lo expuesto, se evidencia que capacitar a los docentes en el uso de estrategias lúdicas, como los juegos de mesa, no solo enriquece su práctica pedagógica, sino que también responde a las necesidades cognitivas y emocionales de los niños

El presente proyecto de desarrollo se estructura en cinco capítulos:

CAPÍTULO I: Corresponde al Marco Contextual de la investigación donde se encuentran los siguientes aspectos: descripción del proyecto, el marco institucional, la situación actual de la problemática, los objetivos, metas, criterios metodológicos y la finalidad.

CAPÍTULO II: En este capítulo denominado Marco teórico enmarca los conceptos y teorías relacionadas con el proyecto a desarrollar y su fundamentación legal.

CAPÍTULO III: En el Desarrollo del Proyecto se encuentran especificados los tipos y métodos de investigación, las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de la información, población y muestra, análisis de los resultados, además de las actividades, recursos, justificación, factibilidad y las estrategias basadas en juegos de la propuesta desarrollada.

CAPÍTULO IV: Considera los principales Resultados del proyecto de acuerdo a los objetivos específicos establecidos y la evaluación del proyecto.

CAPÍTULO V: Enmarca las Conclusiones y Recomendaciones que se establecieron al realizar el proceso de investigación.

CAPÍTULO I

NATURALEZA DEL PROYECTO

“Los niños tienen que habituarse mediante el juego a realizar aquellas actividades que realizarán cuando sean mayores”

Aristóteles

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proceso investigativo surgió porque existe la necesidad de innovar la práctica pedagógica para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en Matemática de los estudiantes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”, perteneciente al Distrito de Educación Empalme – Guayas.

Debido a que los niños y niñas de 5 a 7 años, muestran dificultad principalmente en las actividades que les ayuda a comprender la identificación de los números, cantidades y desarrollar habilidades fundamentales para sus destrezas de cálculo matemático, en consecuencia, se les complica el análisis y adquisición de conocimientos, si no se corrige a tiempo, provocará que se conviertan en personas con limitadas habilidades de pensamiento lógico matemático para la sociedad.

De manera que, una de las partes, importantes del presente proyecto es mostrar a los docentes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) de educación básica, conozcan y utilicen estrategias basadas en juegos como el bingo, el domino y dados, para introducir, estimular y fortalecer el pensamiento lógico en sus estudiantes.

Es preciso destacar que, las actividades recreativas no se limitan y pueden ser utilizados, diseñados o creados por el docente como un apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para potenciar las destrezas como la motricidad fina, el pensamiento lógico, crítico y creativo, entre otras.

El presente proyecto busca que los docentes conozcan y apliquen juegos educativos como el bingo, el dominó y los dados, no solo como elementos recreativos, sino como recursos pedagógicos intencionados que contribuyen al desarrollo integral de sus estudiantes.

1.2 MARCO INSTITUCIONAL.

La Escuela de Educación Básica Unión Empalmense, pertenece al Cantón El Empalme, Provincia del Guayas. La institución educativa está conformada por una planta docente de 17 académicos y una población estudiantil de 530 alumnos que se encuentran distribuidos en secciones matutina y vespertina desde inicial II hasta el séptimo de la Educación General Básica en el presente período lectivo 2023 – 2024.

Su código AMIE es 09H03707, el objeto de estudio son los estudiantes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) de básica de la jornada matutina y vespertina que consta de 130 estudiantes y 119 padres de familia. Su director es el Psic. Educ. Dinner Muñoz Cabrera MSc., está ubicada vía a la Guayas Ciudadela Arias Olivo, calles Esmeraldas y 12 de octubre.

Además, el establecimiento educativo ha sido concebido como una institución que sea capaz de brindarles a sus estudiantes las oportunidades, los avances y las facilidades que se requieran para su formación integral. Los miembros de la comunidad educativa comparten los derechos y obligaciones que se encuentran en el marco de la Constitución del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, el Código de la Niñez y Adolescencia, Código de Convivencia y las normativas internas del establecimiento educativo.

La infraestructura ha ido mejorando a razón de las características, intereses y necesidades para proporcionar un ambiente de calidad, respeto y confianza, donde puedan participar todos los actores de la comunidad educativa resguardando sus derechos a través de los instrumentos de gestión institucional, junta académica, gobierno escolar y las diferentes comisiones establecidas.

1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO

La enseñanza de la matemática se ha convertido en una asignatura imprescindible para la formación integral de los estudiantes de educación básica, ya que promueve en estudiantes el desarrollo de sus destrezas y habilidades, pensamiento lógico matemático, por lo tanto, es importante facilitar su comprensión y aún más su aprendizaje.

Estas destrezas se van aprendiendo y desarrollando en los diferentes niveles y nunca se dejan de fortalecer debido a que se aplican en los diferentes contenidos de la asignatura de matemática, porque ayudan a analizar, aprender y reflexionar acerca de los contenidos impartidos, obteniendo así sus conocimientos en las diferentes áreas de aprendizaje.

Para conseguir mejorar el rendimiento escolar en el área de matemática de los estudiantes de 5 a 7 años de edad, se propone el desarrollo del presente proyecto, con la finalidad de que los docentes conozcan y adquieran nuevas estrategias basadas en juegos que les permita introducir, estimular y fortalecer el pensamiento lógico matemático en sus estudiantes. De esta manera se cumple con el objetivo de brindar una educación de calidad basada en principios, valores y democracia, utilizando estrategias, metodologías activas y participativas para el desarrollo de destrezas, habilidades y capacidades cognitivas de los estudiantes.

Dentro de las metodologías activas y participativas se encuentra, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), en la que el docente utiliza, diseña o modifica juegos con el fin de que los estudiantes adquieran o fortalezcan los conocimientos a través de ellos, lo que resulta favorable por los cambios significativos tanto físicos como emocionales y, además, propicia el desarrollo de las actividades académicas y facilita los procesos de enseñanza–aprendizaje.

Esta investigación se reviste de importancia, debido a que permite determinar cómo las estrategias didácticas basadas en juegos, inciden en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de la matemática. Además de que se presenta una solución para enseñar o fortalecer las actividades con mayor complejidad que se identificaron, tomando en cuenta que el aprendizaje basado en juegos, le brinda un apoyo a la práctica docente optimizando su accionar en el aula, convirtiendo a los estudiantes en participantes activos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

El aprendizaje de la matemática en la Educación Básica, se ha convertido en un tema importante para la escolarización del estudiante en el Ecuador, ya que le permite obtener las habilidades necesarias para los cálculos matemáticos.

No obstante, según el PISA – D (Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes para el Desarrollo) que es un estudio internacional en el contexto de países de economías pequeñas y/o medianas, coordinado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), que tiene como finalidad evaluar los sistemas educativos, analizando las habilidades y conocimientos.

Resultados de logros de los estudiantes

La edad promedio en que los niños en Ecuador inician 1.º de EGB es 5 años; por lo tanto, la mayor parte de los estudiantes de 15 años deberían estar en 10.º de EGB y 1.º de Bachillerato. En el Ecuador se cumple esta medida, ya que el 62,7% de la población que rindió PISA-D está matriculada en estos niveles. Además, el 31,5% de los estudiantes que rindieron PISA-D se encuentran matriculados en 2.º de Bachillerato.

Desempeño en matemáticas de los estudiantes

El porcentaje de estudiantes que no alcanzaron el nivel básico de habilidades en Ecuador es mayor en el dominio matemático: 70%. El nivel básico de habilidades se define como aquel en el que los estudiantes pueden llevar a cabo procedimientos rutinarios, como una operación aritmética, en situaciones en las que se les facilitan todas las instrucciones (Instituto Nacional de Evaluación Educativa de Ecuador, 2018).

Al considerar el promedio de los países de América Latina y el Caribe (ALC), el 15,5% de los estudiantes se encuentran matriculados en grados inferiores al 10.º grado, mientras que los estudiantes ecuatorianos son mucho menores. Esto indica que hay un rezago escolar más cercano al promedio de los países miembros de la OCDE (5,1%). Esto se considera únicamente a los estudiantes que asisten a clases y por lo tanto se debe tener en cuenta a la población que no asiste a clases.

En la provincia del Guayas que pertenece a la Zona 5 de Educación, se puede mencionar que, uno de los motivos que está afectando el desarrollar las habilidades y destrezas en matemática, es que los estudiantes no tuvieron una educación inicial que se imparte de los 3 a 4 años de edad, donde son estimulados para el desarrollo de la adquisición de las destrezas básicas en el ámbito del cálculo matemático y pensamiento lógico, nociones que son la base fundamental para el aprendizaje de las macro destrezas.

1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA.

La Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” pertenece a la Zona 5, Distrito 09D15 y se encuentra ubicada en la zona urbana del cantón El Empalme, aunque su infraestructura ha ido mejorando a razón de los intereses y necesidades de la comunidad educativa, por el momento no cuenta con una biblioteca, recursos

didácticos o tecnológicos para fomentar el pensamiento lógico en los estudiantes. Está legalmente constituida, creada bajo Resolución Ministerial No. 00032, de fecha 4 de junio del año 1976.

Este plantel fue fundado por los miembros de la comunidad que solicitaron a la Dirección de Estudios Provincial su legalización. Se encuentra localizada en la zona urbana del cantón El Empalme, en la margen derecha a Manabí. El plantel cuenta con aulas cómodas, funciona en jornada matutina y vespertina, con estudiantes de inicial II, preparatoria, elemental y media.

La población escolar en su mayoría es del sector y de los barrios más cercanos, los padres de familia en su mayoría se dedican al comercio local y algunos son empleados del sector público. La mayoría de las familias de los estudiantes se conforman de 5 miembros, viven con sus madres y padres, los mismos que son el sustento de la familia y en lo posible tratan de dar una buena educación a sus hijos.

Los padres de familia en un 50% han logrado terminar la primaria, mientras que el 50% restante tienen educación inconclusa. Esta situación generalmente no favorece a los estudiantes por cuando ellos a veces necesitan el apoyo para realizar tareas y cuando deben recibir acompañamiento en su proceso de aprendizaje. Los docentes, manifiestan que sus aprendientes, no cuentan con recursos didácticos adecuados para la enseñanza, no se cuenta con recursos tecnológicos que permitan que los estudiantes puedan aprender más y con mayor facilidad.

Los estudiantes reciben textos por parte del Ministerio de Educación. Dentro del contexto educativo, hoy en día es necesario que el docente cumpla con su rol como investigador, y principalmente innovador, utilizando la creatividad como elemento primordial dentro y fuera del aula de clases, puesto que educar en la creatividad es

educar para el cambio, con una actitud flexible y transformadora enmarcada en la teoría del constructivismo, donde el individuo es responsable de su propio conocimiento, teniendo en cuenta que el proceso de aprender- haciendo es la manera más efectiva de lograr el aprendizaje.

Por tal motivo los docentes tratan de utilizar algunas estrategias didácticas de enseñanza que les permita desarrollar las diferentes habilidades y destrezas en el área de matemática, no obstante, a los estudiantes encuentran actividades complejas para su aprendizaje.

Además, el desconocimiento de cómo aplicar ciertas estrategias didácticas de enseñanza activas e innovadoras, por la falta de recursos didácticos y/o tecnológicos impide que el docente mejore su metodología en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es necesario señalar, que este desafío se puede solucionar a través de un plan de capacitación para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante la utilización de estrategias didácticas basadas en juegos, ya que les brinda la oportunidad a los docentes de innovar sus conocimientos sobre metodologías activas y crear un ambiente innovador, amigable, dinámico, participativo y creativo donde los estudiantes del subnivel elemental logren desarrollar sus habilidades y destrezas.

1.5.1 PROBLEMA

¿Cómo incide el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), en el proceso de enseñanza - aprendizaje de matemática en los estudiantes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” del cantón El Empalme, ¿provincia del Guayas?

1.5.2. Problemas derivados.

- ¿Cuál es el sustento teórico referente a la utilización del Aprendizaje Basado en Juegos, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la matemática de los estudiantes de 5 a 7 años de edad?
- ¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza –aprendizaje de Matemática en Educación Básica?
- ¿De qué manera las estrategias didácticas basadas en juegos, mejorarán el proceso de enseñanza de matemática en los docentes de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”?
- ¿De qué forma se validará el plan de capacitación docente sobre las estrategias didácticas basadas en juegos como apoyo pedagógico para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de matemática del nivel Elemental?

1.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Ciencias Sociales y Educación

Área: Pedagógica

Línea: Didáctica para el desarrollo intelectual, el pensamiento crítico, el aprendizaje significativo y de la creatividad.

Lugar: Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”

Tiempo: De diciembre 2024 a enero 2025

1.7 OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICOS

1.7.1 Objetivo general.

Analizar las estrategias basadas en juegos y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de matemática de los estudiantes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) de la Escuela de Educación Básica Unión Empalmense.

1.7.2 Objetivos específicos.

- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) Educación Básica
- Fundamentar teóricamente el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la matemática en los estudiantes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) Educación Básica
- Diseñar un plan de capacitación, sobre el Aprendizaje basado en juegos, para la mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática en los docentes de preparatoria y nivel elemental (segundo año) Educación Básica la Escuela Unión Empalmense.
- Socializar el plan de capacitación sobre Aprendizaje basado en juegos, como apoyo pedagógico para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática en los docentes de primero y segundo año de educación básica la Escuela Unión Empalmense.

1.8 META

Con el desarrollo del presente proyecto se pretende lograr las siguientes metas:

- De los 4 docentes que laboran en preparatoria y nivel elemental (segundo año) de básica de Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”, se aspira que el 90% diseñen y apliquen estrategias didácticas de aprendizaje basadas en juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática.
- De los 119 estudiantes matriculados en preparatoria y nivel elemental (segundo año) de educación básica de las jornadas matutina y vespertina de Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”, el 70 % mejoren su rendimiento académico mediante las estrategias didácticas basadas en el aprendizaje basado en juegos, en la asignatura de matemática.

1.9 BENEFICIARIOS:

Los beneficiarios directos son los directivos y docentes, además se incluyen a los alumnos de primero y segundo año de educación básica de las dos jornadas matutina y vespertina con la implementación de estrategias didácticas basadas en el aprendizaje basado en juegos, para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” y los beneficiarios indirectos son los padres de familia.

1.10 CRITERIOS METODOLÓGICOS

El presente proyecto educativo tiene un enfoque cualitativo – cuantitativo. Cualitativo debido a que se realizó una recopilación, análisis e interpretación de los datos teóricos y resultados estadísticos. Cuantitativa porque se tabularán los resultados obtenidos de la encuesta mediante tablas y gráficos para su respectivo análisis estadístico

El tipo de investigación es: bibliográfica, aplicada y descriptiva. Además, para dar cumplimiento con los objetivos planteados se aplicaron los métodos descriptivo, deductivo, inductivo, analítico – sintético y estadístico.

El método descriptivo permitió detallar las causas y consecuencias que se detectaron para la enseñanza de la matemática, el método deductivo a expresar lo fundamental de la aplicación de las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, el método inductivo, facilitó la elaboración de las conclusiones y recomendaciones a partir de la aplicación de la entrevista al director y encuesta a docentes y representantes legales.

El método analítico – sintético facilitó el análisis de la información obtenida durante el proceso investigativo y, por último, el método estadístico, facilitó la organización, análisis y procesamiento de los datos obtenidos para representarlos mediante cuadros y gráficos estadísticos.

Las técnicas de recolección de información que se aplicaron fueron la entrevista, con preguntas al director de la Institución Educativa y las docentes, para conocer detalladamente la situación actual del área de estudio. Además de una encuesta con el modelo de Likert aplicada a través de Google Forms a los representantes legales. Para finalmente, diseñar una propuesta que favorezca la actualización pedagógica de los docentes de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.

1.11 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS.

Las condiciones que podrían obstaculizar el cumplimiento de las metas planteadas en el presente apartado, se pueden observar que al solicitar el respectivo permiso al Distrito de Educación El Empalme – Guayas – Educación como ente regulador de la

Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense ” desaprueben la implementación del Plan de capacitación para los docentes del establecimiento educativo sobre estrategias didácticas basadas en juegos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática.

Además, otro factor importante sería la vulnerabilidad de los docentes y estudiantes por problemas de seguridad en el medio y nuevos brotes de nuevos virus de pandemias y sus variantes, ocasionando que se dificulte la colaboración de la comunidad educativa para la aplicación de nuevas estrategias didácticas activas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron.”

Jean Piaget

2.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

2.1.1. Proceso de Enseñanza – aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) es el espacio donde el estudiante es el principal protagonista y el docente es el facilitador de los procesos de aprendizaje. El PEA pretende que los estudiantes disfruten del aprendizaje y construyan su conocimiento a partir de diferentes experiencias (Alvarado, 2018).

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha evolucionado de un modelo tradicional centrado en la figura del docente como transmisor de conocimientos, hacia un enfoque más humanista y activo donde el estudiante ocupa el papel protagónico. Tal como lo plantea Alvarado (2018), el aprendizaje cobra verdadero sentido cuando el estudiante disfruta, experimenta y construye saberes significativos a partir de vivencias concretas. En este contexto, el rol del docente deja de ser el de un simple emisor de contenidos, para convertirse en un guía, un mediador que crea ambientes de aprendizaje dinámicos, inclusivos y participativos.

2.1.2. El área de matemática.

El área de Matemática se estructura en tres bloques curriculares: *álgebra y funciones*, *geometría y medida* y *estadística y probabilidad*; en el subnivel de Preparatoria de EGB, estos bloques se encuentran implícitos en el ámbito de *relaciones lógico-matemáticas*; a partir del subnivel Elemental, hasta el Bachillerato, los tres bloques curriculares se encuentran explícitos. Estos son:

Bloque 1. Álgebra y funciones

Este bloque curricular, en los primeros grados, se enfoca en la identificación de regularidades y el uso de patrones para predecir valores; contenidos que son un

fundamento para conceptos relacionados con funciones que se utilizarán posteriormente.

Bloque 2. Geometría y medida

Este bloque curricular, en los primeros grados de Educación General Básica, parte del descubrimiento de las formas y figuras, en tres y dos dimensiones, que se encuentran en el entorno, para analizar sus atributos y determinar las características y propiedades que permitan al estudiante identificar conceptos básicos de la Geometría, así como la relación inseparable que estos tienen con las unidades de medida.

Si bien la Geometría es muy abstracta, es fácil de visualizar, por ello la importancia de que el conocimiento que se deriva de este bloque mantenga una relación con situaciones de la vida real, para que se vuelva significativo.

Bloque 3. Estadística y probabilidad

Aquí se analiza la información recogida en el entorno del estudiante y esta se organiza de manera gráfica y/o en tablas. Se inicia con el estudio de eventos probables y no probables; representaciones gráficas: pictogramas, diagramas de barras, circulares, poligonales; cálculo y tabulación de frecuencias; conteo (combinaciones simples); medidas de dispersión (rango): medidas de tendencia central (media, mediana, moda); y probabilidad (eventos, experimentos, cálculo elemental de probabilidad, representación gráfica con fracciones).

El estudio de estos bloques curriculares en los tres primeros subniveles se trabaja con énfasis en lo concreto y a partir del subnivel superior empieza un tratamiento más abstracto de la Matemática, con la introducción de símbolos y variables; contenidos que se profundizan en el Bachillerato. Sobre los problemas que se resuelven, si bien muchos son cotidianos, en el subnivel superior de EGB y en el nivel de Bachillerato

también pueden ser problemas hipotéticos, algebraicos, y se busca modelizarlos para su solución.

El área de Matemática en el currículo ecuatoriano representa mucho más que una simple acumulación de fórmulas y procedimientos; se configura como una herramienta esencial para desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo en los estudiantes. Desde los primeros subniveles de Educación General Básica, se apuesta por una aproximación progresiva, concreta y contextualizada del conocimiento matemático, permitiendo que el estudiante explore, descubra y construya aprendizajes significativos a partir de su entorno.

2.1.2.1. Matemática en Educación General Básica Elemental.

El Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016) establece en el currículo de Educación General Básica Elemental que La Matemática es esencialmente constructiva. Parte de nociones elementales y conceptos primitivos que no se definen, es decir, que no se expresan en palabras más sencillas que previamente hayan sido definidas.

Estos conceptos primitivos se introducen con la ayuda de ideas intuitivas que facilitan la comprensión del estudiante. Junto con estos, también se introducen aquellos que son susceptibles de definición y de proposiciones de base que son aceptadas sin demostración.

La Matemática está constituida por conjuntos de diferente naturaleza y de complejidad diversa, su desarrollo se basa en estos cuatro componentes importantes:

- Lógica matemática
- Conjuntos
- Números reales
- Funciones

Los currículos, sus objetivos y destrezas con criterios de desempeño deben estar

encaminados hacia el aprendizaje y el desarrollo del individuo como ser humano y como ser social. La formación integral del estudiante no puede lograrse solo a través del impulso de sus destrezas de pensamiento; es necesario un balance entre la capacidad de razonar y la de valorar.

El currículo de Matemática fomenta los valores éticos, de dignidad y solidaridad, y el fortalecimiento de una conciencia sociocultural que complemente las capacidades de un buen analista o un buen pensador. Por esa razón es necesario precisar un cambio en el proceso de enseñanza de la matemática, buscando metodologías adecuadas que provoquen que el estudiante asimile de forma permanente, las habilidades y destrezas de pensamiento lógico, debido a que construir problemas reales para identificar cantidades mediante números y aplicar operaciones básicas.

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.

2.1.2.2. El docente en Educación General Básica Elemental.

El docente del subnivel Elemental, cumple el rol de mediador y es el encargado de seleccionar, organizar y planificar los estímulos para que los estudiantes construyan sus conocimientos y así formar lectores, escritores y hablantes autónomos y críticos. Así mismo se debe dedicar al desarrollo de las competencias básicas de razonamiento, para resolver los problemas de operaciones básicas (MINEDUC, 2016).

2.1.2.3. El estudiante en Educación General Básica Elemental.

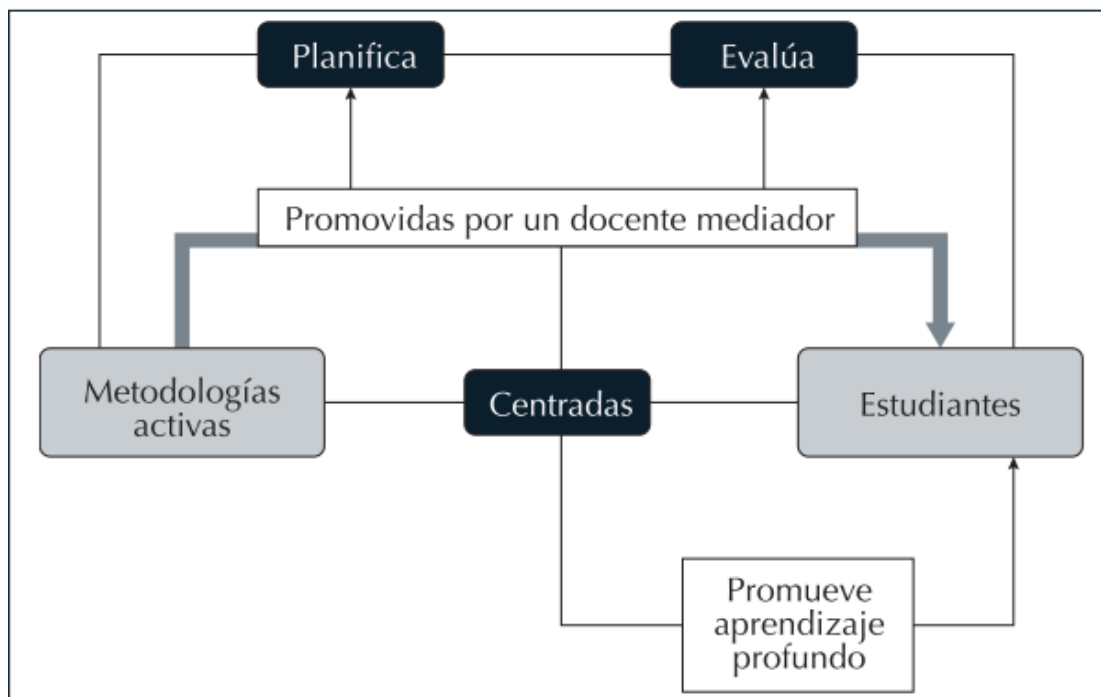
En el subnivel elemental los niños de 6 a 7 años de edad deben desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales, mediante un trabajo dirigido, en equipo e individual, de tal manera que se cumplan sus deberes y derechos. Además, que los estudiantes reconocen su entorno familiar y social, ubican su domicilio, institución y comunidad, distinguen los elementos básicos de la geometría, conocen su cuerpo, capacidad de expresión y sus manifestaciones artísticas y lúdicas (MINEDUC, 2016).

2.1.3. Metodologías Activas.

Las metodologías activas, son estrategias de enseñanza que utiliza el docente para transformar el proceso de enseñanza tradicional, en actividades que permitan al estudiante jugar un papel importante en el proceso de aprendizaje, donde a partir de un ambiente diseñado por el tutor, sean capaces de construir sus conocimientos mediante una participación activa (Silva, J., & Maturana, D., 2017).

En otras palabras, el docente adopta el papel de mediador mediante las actividades que están centradas en el estudiante, para propiciar la participación, trabajo en equipo, creatividad, reflexión, pensamiento crítico y la autonomía en cada una de las tareas como se puede observar en la figura 2.

Figura 1.- Metodologías activas



Elaborado por: (Silva, J., & Maturana, D., 2017)

2.1.3.1. Características de las metodologías activas.

Según (Pertusa, 2020). Menciona que las metodologías activas cumplen con las siguientes características:

- El estudiante se convierte en un participante activo. Motiva y respeta los intereses del estudiante.
- El rol del docente cambia de ser la única fuente de información a ser un guía.
- Favorece la creación de una metodología propia del docente para las necesidades educativas de los estudiantes.
- Incentiva el desarrollo de las habilidades comunicativas, sociales y empática.
- Generalmente abarca el trabajo cooperativo, pero por otra parte permite el trabajo autónomo.

Fomenta la creatividad, pensamiento crítico, la toma de decisiones y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

2.1.3.2. Rol del docente en la metodología activa.

El rol del docente en la metodología activa cambia de ser un transmisor de conocimiento, donde se lo catalogaba como la única fuente de información, a un facilitador del aprendizaje, colaborador, tutor, guía y sobre todo un participante activo del proceso de aprendizaje de sus estudiantes (Silva, J., & Maturana, D., 2017)

2.1.3.3. Rol del estudiante en la metodología activa.

El rol del estudiante cambia de una persona receptora del conocimiento y sujeto pasivo en el proceso de aprendizaje, a un participante dispuesto a trabajar en equipo, con autonomía y reflexivo, para convertirse en un sujeto activo que produce y comparte el conocimiento adquirido mediante sus experiencias de aprendizaje (Silva, J., & Maturana, D., 2017).

2.1.4. Estrategias de enseñanza - aprendizaje.

La implementación de estrategias en el proceso de enseñanza- aprendizaje, propicia el cambio de la práctica pedagógica del docente, brindándole la oportunidad de reconocer los principios, criterios, técnicas o métodos para cambiar la forma de enseñar y evaluar para mejorar su metodología a una más creativa e innovadora (Medina Hidalgo, 2017).

(Gutiérrez Delgado, J., Gutiérrez Ríos, C., & Gutiérrez Ríos, J., 2018) Señalan que las estrategias de enseñanza – aprendizaje desde la perspectiva lúdica, contribuyen a fundamentar la práctica – pedagógica entre los docentes y alumnos para crear ambientes que permitan fomentar un aprendizaje significativo, convirtiendo el proceso de enseñanza en una acción interactiva entre educador y aprendiz, además que clasifican las estrategias en:

Tabla 1.- Clasificación de las estrategias didácticas

Estrategias didácticas de enseñanza	Estrategias didácticas de aprendizaje
Actividades que utiliza el maestro para transferir el conocimiento a los estudiantes.	Actividades que realizan los estudiantes para la adquisición de conocimientos
Establece la elaboración de un ambiente de aprendizaje centrado en el estudiante.	Incita el aprendizaje significativo y el desarrollo de las destrezas, habilidades, actitudes y capacidades de los alumnos
Fomenta la reflexión y el pensamiento crítico.	Promueve el trabajo interactivo y lúdico.

Fuente: Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico (Medina Hidalgo, 2017)

2.1.4.1. Características de las estrategias.

Entre las características que cumplen las estrategias que se aplican en el proceso de enseñanza – aprendizaje se encuentran las siguientes: Propiciar un ambiente agradable entre el educador y el aprendiz.

- Fomentar la creatividad, confianza y comunicación entre los participantes.
- Cumplir con un objetivo específico en el desarrollo de la clase, es decir tener una intención didáctica.
- Aplicar el juego como elemento lúdico.
- Incentiva el aprendizaje colaborativo para posibilitar el aprendizaje significativo.

2.1.5. Aprendizaje activo.

El aprendizaje activo es el proceso donde se utilizan las estrategias educativas para que el estudiante adquiera conocimientos, valores, habilidades y destrezas de manera proactiva y responsables, por lo que implica un conjunto de técnicas o métodos que impliquen que los niños y niñas participen en actividades significativas mediante un trabajo autónomo o colaborativo (Pertusa, J., 2020).

2.1.6. Concepto de juegos.

El juego es una actividad lúdica, donde los infantes juegan para recrearse, participar, relacionarse con sus pares, explorar su entorno, experimentar, aprender y poner en práctica sus descubrimientos, en pocas palabras el juego es importante porque permite desarrollar las habilidades, destrezas y la adquisición del conocimiento de todo ser humano. (Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P., 2018). Señalan que “el juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades” (p. 42).

2.1.6.1. Los juegos y el aprendizaje.

Friedrich Fröbel, pedagogo alemán en el siglo XVII planteó los primeros indicios sobre el juego como base del aprendizaje desde los primeros años, debido a que en la niñez de los seres humanos mediante el juego desarrollan habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración, convirtiéndose en un elemento educativo útil y agradable (Gallardo López, J. & Gallardo Vázquez, P., 2018).

En la publicación realizada por (UNICEF, 2018). Manifiesta que durante los primeros ochos años de edad de un ser humano “el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y

mental forman una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta”

En las instituciones educativas se instruye al niño en las habilidades necesarias para vivir en la sociedad, por tal motivo los estudiantes deben convertirse en sujetos activos y aprendan a través de estrategias basadas en el juego que permitan respetar los ritmos de aprendizaje.

2.1.6.2. El juego y su importancia en los primeros años de la escuela primaria.

Durante los 6 a 8 años de edad que corresponde a los infantes que se encuentran en 2°, 3° y 4° año de Educación Básica, las estrategias basadas en juegos potencian la adquisición de los conocimientos académicos, fomenta el placer por aprender y convierte al infante en sujeto activo de su propio aprendizaje (UNICEF, 2018).

Además, el juego en los estudiantes de primaria, les brinda la oportunidad de desarrollar sus capacidades creativas y relacionarse activamente con diferentes recursos, temas y cuestiones que favorecen su capacidad de indagación y de resolución de problemas. Así mismo favorece el aprendizaje de forjar vínculos con personas de su entorno y fomentar aptitudes de liderazgo (UNICEF, 2018).

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. Aprendizaje basado en Juegos (ABJ)

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) es una metodología donde se utilizan los juegos para el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y la adquisición de conocimientos de los niños. En el ABJ existen dos tipos de aprendizaje: El juego libre y el guiado (Pyle, 2018).

El juego libre es el que está dirigido por los niños y en el que se desarrollan las habilidades sociales y afectivas de los estudiantes, mientras que en el juego guiado es

el Docente el que proporciona un ambiente adecuado donde utiliza, diseña o modifica los juegos para que los estudiantes se conviertan en participantes activos en el proceso de enseñanza – aprendizaje y así alcanzar los objetivos académicos propuestos (Herranz, S. Rebull, A. & Rojas, L., 2018).

Desde otro punto de vista, (UNICEF, 2018) presenta el continuum de aprendizaje lúdico, en la cual se observan tres niveles de implicación de los estudiantes y docentes en las experiencias del juego. En el primer nivel ese encuentra el juego libre el cual proporciona al niño la libertad para jugar y la exploración, desde ahí el juego va progresando a uno más guiado con la participación de los adultos o docentes los cuales deberán poseer los conocimientos o competencias que favorezcan el aprendizaje a través del juego

2.2.1.1. Ventajas del Aprendizaje Basado en Juegos.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora y eficaz, que permite transformar el aula en un espacio dinámico, motivador y centrado en el estudiante. Sus múltiples ventajas responden a la necesidad de repensar la enseñanza desde un enfoque más lúdico, participativo y significativo, especialmente en áreas tradicionalmente percibidas como complejas, como es el caso de la Matemática.

Las ventajas al aplicar el aprendizaje basado en Juegos se encuentran:

1. Motiva al alumno, ya que le brinda un ambiente que le gusta y divierte, dado que el juego motiva y dinamiza las clases.
2. Los ayuda a razonar y ser autónomos, porque le brinda situaciones en las que debe reflexionar y tomar decisiones adecuadas.
3. Convierte al estudiante en un participante activo en su aprendizaje.
4. Da al alumno el control de su aprendizaje permitiéndole ser

consciente de su grado de adquisición de lo aprendido.

5. Le proporciona información al docente para detectar las fortalezas y debilidades respecto a la asignatura
6. Potencia la creatividad y la imaginación ya que implica también la libertad de improvisación y capacidad de imaginar soluciones a cada reto.
7. Fomenta las habilidades sociales

2.2.2. Juegos de mesa en la educación.

Los juegos de mesa, tradicionalmente considerados una forma de entretenimiento, han cobrado un nuevo valor en el ámbito educativo como recursos didácticos que potencian el aprendizaje significativo. Su incorporación en el aula permite transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en experiencias dinámicas, interactivas y motivadoras, especialmente en los niveles de Educación Básica, donde el juego es parte fundamental del desarrollo infantil.

(Ruiz Patricia, & Gómez Martha, 2017) Manifiestan que los juegos de mesa por lo general han sido catalogados como una forma de entretenimiento para la sociedad, pero en los últimos años, han aumentado su popularidad dentro del campo de la educación.

Los juegos de mesa como apoyo pedagógico, potencian el proceso de enseñanza – aprendizaje de una manera lúdica, creativa, motivacional, experimental, activa y participativa entre el educador y el aprendizaje, favorece el desarrollo cognitivo, emocional, social, motriz y razonamiento lógico matemático de los estudiantes. En lo que respecta al nivel (Ruiz Patricia, & Gómez Martha, 2017)

2.2.2.1. Bingo.

El Bingo permite utilizar sus reglas originales y adaptarlas a un objetivo específico

de enseñanza, motivando al alumno para lograr los aprendizajes esperados. Además, mediante cada partida del juego, los estudiantes desarrollan el lenguaje matemático propicio para el razonamiento, porque se nutre por medio de la interacción que realiza con sus pares.

El convertir el Bingo tradicional a un juego educativo permite que el aprendizaje de los estudiantes sea dinámico, creativo, ameno y motivador, convirtiendo así al infante en un participante activo en la adquisición de conocimiento. (Ruiz Patricia, & Gómez Martha, 2017)

2.2.2.2. Dominó.

El diseñar un domino como un recurso didáctico para la adquisición de conocimientos y desarrollo de destrezas se convierte en una total experiencia de la metodología Aprendizaje basado en Juegos, debido que gracias a la mecánica del domino clásico permite conectar con nuevos aprendizajes.

Este tipo de juego de mesa fortalece el proceso de aprendizaje de los infantes, por que posibilita el desarrollo del pensamiento crítico, la imaginación, creatividad, la interacción social, la toma de decisiones para la solución de problemas y enrique el vocabulario de los infantes. (Ruiz Patricia, & Gómez Martha, 2017)

2.2.2.3. Dados para historias con números.

Los dados para la creación de historias (Story cubs) fue diseñado por Rory O'Connor, un consultor irlandés y es un juego de mesa formado por imágenes sencillas en cada una de las caras de los dados, la forma de utilizarlo es lanzando los dados y de ahí crear una historia de números con las figuras que se visualizan (Silva, J., & Maturana, D., 2017).

El juego permite desarrollar el lenguaje a partir de la elaboración de cuentos, en un

orden elegido por el actuante, de esta manera se logra potenciar la creatividad y la imaginación en para la matemática de los niños. Es un juego que el docente puede emitir las reglas de si debe haber un ganador o solo será un juego de interacción social (Rupérez J, & García, M., 2020).

2.2.3. Pedagogos sobre el aprendizaje mediante juegos.

Friedrich Fröbel, pedagogo alemán es considerado como el predecesor de la educación preescolar, establece que el uso del juego como instrumento básico, sirve para desarrollar una educación integral, ya que favorecen la personalidad del niño.

Parta Dewey menciona que los juegos permiten aprender a través de la experiencia y los docentes tienen que fomentar las preguntas y la exploración en sus estudiantes, debido que ayuda a desarrollar a los infantes tanto mental como socialmente.

A su vez, María Montessori, establece que, mediante la creación de un ambiente con materiales concretos, se potencia el conocimiento del niño, ya que el juego Montessori es sensorial. dándole la oportunidad al niño de establecer su propio ritmo y el docente es el guía para ayudarlo a aprender a través del juego.

2.2.4. Teorías sobre el juego.

Comprender las distintas teorías del juego permite valorar su profundo impacto en el desarrollo infantil y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Autores como Piaget, Vygotsky y Bruner han demostrado que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una poderosa herramienta pedagógica que estimula la cognición, favorece la socialización y potencia el pensamiento crítico desde las primeras edades. En este sentido, el juego trasciende su naturaleza lúdica para convertirse en una estrategia didáctica intencional, capaz de transformar el aula en un espacio activo, participativo y significativo.

2.4.1.1. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Para Jean Piaget las transformaciones intelectuales que atraviesan los niños durante su desarrollo provocan que el juego adopte diferentes formas a lo largo de su infancia. Sin embargo, el juego es una acción innata en los niños y niñas, con lo cual favorece la formación de nuevas estructuras mentales, (Gallardo López, 2018). Piaget clasifica en cuatro categorías los juegos:

1. **Los juegos de ejercicios:** Que pertenecen a la etapa de 0 a 2 años de edad, donde el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensoriomotora.
2. **Los juegos simbólicos:** Entre los 2 a 3 años y de 6 a 7 años de edad, los materiales cambian a "simbólico", es decir para los infantes "representan" a otros materiales que no están presentes en el ambiente.
3. **Los juegos de reglas:** Pertenecen ente los 4 a 7 años de edad, donde inician los juegos que se identifican por aplicar una serie de reglas donde los jugadores deben respetarlas, con lo cual provocan un aprendizaje de las habilidades sociales y afectivas, el desarrollo del lenguaje, razonamiento y reflexión.
4. **Los juegos de construcción:** Aparece alrededor del primer año de los infantes y se mantiene durante su desarrollo, los juegos de construcción ayudan a la transición entre los juegos de ejercicios, simbólicos y de reglas.

Los juegos son importantes para el desarrollo integral de los infantes porque les permite desarrollar las habilidades motoras, sociales y afectivas. Además de incentivar la imaginación, creatividad, concentración, el análisis y la toma de decisiones, entre otras.

2.2.4.2. Teoría sociocultural del juego.

Fue descrita por Vygotsky (1993) establece que el juego es un proceso de sustitución, señalando que la imaginación constituye una formación de la conciencia del niño en la primera infancia. (Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P., 2018).

Mencionan que el niño crea un escenario ficticio donde el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto (número) es dominante y determina su conducta" (p. 45)

Además, menciona que el juego es un pilar fundamental en el desarrollo del niño porque contiene una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, es decir, con los juegos los infantes se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuras responsabilidades y valores.

Es necesario señalar que con los juegos el infante comienza a desarrollar la motivación, sus capacidades, habilidades, actitudes y la socialización con sus pares para desenvolverse en la sociedad.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

2.3.1 Constitución de la República del Ecuador.

(Asamblea Constituyente del Ecuador, 2008) La Constitución del Ecuador con el Registro N° 449 con fecha del 20 de octubre del 2008 considera lo siguiente:

Capítulo II Derechos

Sección Quinta educación

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

derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Asamblea Constituyente del Ecuador, 2008).

El Art. 26 de la Constitución del Ecuador hace hincapié en un derecho fundamental que cada ciudadano ecuatoriano debe acceder como es la educación y establece al estado como organismo responsable para su cumplimiento, además de resaltar la participación y responsabilidad en el proceso educativo de los actores involucrados. La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26, estipula que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, en su artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende; por otra parte, en este mismo artículo se establece que “el sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”

2.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) con el registro N° 417 con fecha del 31 de marzo del 2011 dicta lo siguiente: (Asamblea Constituyente del Ecuador., 2011)

Capítulo único del ámbito, principios y fines

Art. 2.- Principios, literal w. Calidad y calidez. - Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una

flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades. (Asamblea Constituyente del Ecuador., 2011).

Por lo tanto, es responsabilidad del docente considerar las necesidades educativas de cada uno de sus estudiantes, para diseñar un ambiente donde los educandos se conviertan en los actores principales del proceso de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, a través de la aplicación de actividades lúdicas y creativas.

Capítulo tercero de los derechos y obligaciones de los estudiantes

Art. 7.- Derechos. Literal a. Las y los estudiantes tienen el derecho de ser actores fundamentales en el proceso educativo (Asamblea Constituyente del Ecuador., 2011). Todos los estudiantes tienen el derecho de ser un participante activo en su proceso de aprendizaje mediante actividades que fomenten un trabajo cooperativo y/o autónomo para su formación integral.

Capítulo cuarto de los derechos y obligaciones de las y los docentes

Art. 11.- Obligaciones. - Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

a. Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación; d. Laborar su planificación académica y presentarla oportunamente a las autoridades de la institución educativa y a sus estudiantes (Asamblea Constituyente del Ecuador., 2011).

Los docentes de las Instituciones Educativas fiscales, particulares, municipales y fisco misional tienen la obligación de acceder a cursos de capacitación para seguir actualizando sus conocimientos e innovando su práctica pedagógica, además de desarrollar sus planificaciones académicas aplicando estrategias didácticas de

enseñanzas activas para un aprendizaje significativo de sus estudiantes.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 2, literal w): “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales.

Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales.

Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.”

En este contexto, en el Artículo 19 de la misma ley se establece que un objetivo de la Autoridad Educativa Nacional es “diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fiscomisionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. El diseño curricular considerará siempre la visión de un Estado plurinacional e intercultural. El Currículo podrá ser complementado de acuerdo a las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación”.

Además, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Artículo literal c), establece como competencia de la Autoridad Educativa Nacional: “Formular e implementar las políticas educativas, el currículo nacional obligatorio en todos los

niveles y modalidades y los estándares de calidad de la provisión educativa, de conformidad con los principios y fines de la presente Ley en armonía con los objetivos del Régimen de Desarrollo y Plan Nacional de Desarrollo, las definiciones constitucionales del Sistema de Inclusión y Equidad y en coordinación con las otras instancias definidas en esta Ley”.

El artículo 27 del Reglamento de la LOEI los define de la siguiente manera: El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.

El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles: 1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e, 2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro (4) subniveles: 1. Preparatoria, que corresponde a 1.º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco (5) años de edad; 2. Básica Elemental, que corresponde a 2.º, 3.º y 4.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 6 a 8 años de edad; 3. Básica Media, que corresponde a 5.º, 6.º y 7.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad; y, 4. Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años de edad.

El nivel de Bachillerato tiene tres (3) cursos y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 15 a 17 años de edad.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DEL PROYECTO

“La mayor señal del éxito de un profesor es poder decir: ahora trabajan como si yo no existiera”

María Montessori

3.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO

3.1.1 Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto.

El proyecto educativo tiene como propósito el fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática de los estudiantes de primero y segundo año de educación básica, mediante estrategias didácticas basadas en juegos en la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”, del cantón El Empalme.

Actualmente, los docentes de la institución educativa conocen la importancia de utilizar metodologías activas en su accionar en el aula, sin embargo, aunque realicen su mejor esfuerzo para implementar estrategias didácticas de enseñanza más acorde a su grupo de niños y niñas para fomentar el pensamiento lógico, se presentan actividades que resultan complejas para el desarrollo de las habilidades de cálculo matemático de los niños.

En consecuencia, se propone la implementación de un Plan de capacitación para los docentes del nivel básico sobre el Aprendizaje Basado en Juegos, con la finalidad de plantear estrategias didácticas activas como apoyo pedagógico, e ir solucionando las dificultades que se detecten en los estudiantes al momento de desarrollar las destrezas establecidas en el currículo de matemática en cada nivel educativo.

Además, cabe mencionar que, para argumentar, sustentar y fortalecer el proceso investigativo para la realización del presente proyecto de desarrollo educativo, se utilizaron los siguientes tipos, métodos y técnicas de investigación:

3.1.2. Tipo de investigación

3.1.2.1. Investigación cualitativa.

Debido a que se realizó una recopilación de datos teóricos como apoyo para el análisis

e interpretación crítica de los resultados estadísticos que se obtuvieron de la entrevista realizadas al director y las encuestas a docentes del primero y segundo de básica y padres de familia.

3.1.2.2. Investigación cuantitativa.

Los resultados obtenidos de la aplicación de las encuestas a padres de familia del primero y segundo de básica fueron tabulados mediante tablas y gráficos para su respectivo análisis estadístico.

3.1.2.3. Investigación Bibliográfica.

Permitió recopilar y procesar la información mediante la revisión de las fuentes secundarias como los artículos científicos, revistas online y tesis de grado con el objetivo de fundamentar los conocimientos para sustentarlas en la parte teórica de la investigación.

3.1.2.4. Investigación aplicada

Favoreció la realización de la entrevista y encuestas a los docentes para determinar la situación actual del proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática de los estudiantes de 5 a 8 años de edad.

3.1.2.5. Investigación descriptiva

Debido a que se detalla las causas y consecuencias que se detectaron para la enseñanza de la matemática en el primero y segundo de básica.

3.1.2. Métodos utilizados en la investigación

3.1.2.1. Método descriptivo.

El método descriptivo orientó a expresar lo esencial que es la utilización de las

estrategias didácticas activas en el área de matemática de los estudiantes de Educación Básica

3.1.2.2. Método deductivo.

Este método deductivo permitió determinar los conceptos y teorías relacionadas a los objetivos específicos establecidos, fue utilizado una vez que se obtuvo toda la información para conseguir una conclusión en concreto sobre las estrategias metodológicas que aplican los docentes de nivel básico en el área de matemática.

3.1.2.3. Método inductivo.

El método inductivo se utilizó para elaborar las conclusiones y recomendaciones de la investigación, para lo cual se partió analizando los datos que se obtuvieron en las encuestas y entrevista realizadas a los docentes, padres de familia y director de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.

3.1.2.4. Método analítico - sintético

El método analítico - sintético permitió el análisis de la información obtenida durante el proceso de investigación, la que condujeron al planteamiento del diseño de la propuesta del Plan de capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

3.1.2.5. Método estadístico.

Facilitó la organización y procesamiento de los datos obtenidos y representar mediante cuadros y gráficos estadísticos la información proporcionada por la encuesta realizada a los representantes legales sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática.

3.1.3. Técnicas o instrumentos de investigación

Para obtener información primaria de la investigación se aplicaron las siguientes técnicas:

3.1.2.1. Entrevista.

Se realizó la Entrevista al Director de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense ” mediante un cuestionario de preguntas abiertas para conocer las dificultades que se presentan tanto en el establecimiento educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática, el porcentaje de infantiles que alcanzan o dominan los conocimientos requeridos que se establecen en el currículo para cada grado y además de conocer los temas donde se presentan más inconvenientes para su asimilación, de esta forma determinar el estado actual del proceso de enseñanza – aprendizaje en la Educación Básica .

3.1.2.2. Encuesta

Es una técnica que se aplicó a los docentes del primero y segundo año de educación básica mediante un cuestionario elaborado con preguntas abiertas y a los de padres de familia a través de la plataforma Google Forms con la escala de Likert que se diseñó para obtener la información el proceso de enseñanza- aprendizaje de matemática de los estudiantes.

3.1.2.3. Escala de Likert

La escala de Likert permitió medir la respuesta de manera positiva, negativa o neutral según las preguntas establecidas, para la encuesta aplicada a los padres de familia se utilizó la siguiente escala: Siempre, casi siempre, ocasionalmente, casi nunca y nunca.

3.1.2.4. Cuadros y gráficos estadísticos

Los cuadros y gráficos estadísticos permitieron organizar y presentar los datos que se obtuvieron mediante las técnicas de recolección de información para su correcto análisis e interpretación.

3.1.3. Construcción metodológica del objeto de investigación.

Los grupos involucrados en la presente investigación, responden a la siguiente clasificación:

Tabla 2.- Población y muestra.

Unidades de observación	No.	Porcentaje
Directivo	1	1 %
Docentes	4	3 %
Padres de familia	119	96 %
Total	124	100%

Fuente: Secretaría de la Institución

Elaboración: Investigadora

3.1.5. Análisis e interpretación de datos

Para el análisis e interpretación de datos se tuvo en cuenta la base de datos cualitativos y cuantitativos que determinaron la entrevista y la encuesta aplicadas al director, docentes y representantes legales de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.

3.1.5.1. Análisis de la entrevista al director de la Institución Educativa.

La entrevista realizada al director de la Escuela Unión Empalmense tuvo como finalidad conocer su perspectiva respecto al uso del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) en el área de Matemática en los niveles de Primero y Segundo de Educación Básica. A través de sus respuestas, se evidenció una actitud receptiva y favorable hacia la implementación de metodologías activas que fomenten la participación y el interés del estudiantado desde edades tempranas.

En la tabla 3 se muestra el análisis de la entrevista considerando la respuesta dada por el director de la institución.

Tabla 3.- Análisis de la Entrevista al director de la Institución Educativa.

Preguntas	Respuesta	Análisis
<p>1. ¿Usted como director de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” motiva a los docentes en la implementación de metodologías activas como el ABJ para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje?</p>	<p>Necesariamente el ABJ No, pero Sí otras las metodologías activas, porque permite a los docentes llegar a los estudiantes con un aprendizaje significativo, además de dar cumplimiento a la misión del establecimiento educativo de desarrollar una educación integral con la práctica de metodologías activas.</p>	<p>Se sugiere apertura a las metodologías activas, pero no una implementación específica del ABJ, lo que puede ser una oportunidad de mejora o capacitación dentro del proceso investigativo. Las necesidades educativas individuales exigen la implementación de estrategias metodológicas activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>
<p>2. En lo referente a este año lectivo ¿Cuáles han sido sus acciones emprendidas en lo referente al proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática de Educación Básica?</p>	<p>Incentivar el uso de estrategias didácticas innovadoras, motivar a los docentes para seguir capacitándose para su práctica pedagógica y la derivación de estudiantes al Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) por problemas de aprendizaje.</p>	<p>El área de matemática es fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por lo cual es muy importante la capacitación continua de los docentes en la utilización de estrategias metodológicas innovadoras, además de otras acciones como la detección de casos de problemas de aprendizaje en la matemática de los niños.</p>

<p>3. ¿Cómo calificaría usted en la escala cualitativa establecida por el MINEDUC, el rendimiento escolar de los estudiantes de Educación Básica en el área de matemática durante su gestión pedagógica?</p>	<p>Durante mi gestión pedagógica en el establecimiento educativo, el rendimiento escolar de los estudiantes de básica en el área de matemática se encuentra en la escala cualitativa de AAR, es decir alcanza los aprendizajes requeridos.</p>	<p>El Ministerio de Educación establece una escala cualitativa para demostrar si el estudiante aprobó los objetivos de aprendizajes en las diferentes áreas de conocimientos. En básica en su mayoría consiguen el AAR (Alcanzan los aprendizajes requeridos) y solo pocos el DAR (Domina los aprendizajes requeridos)</p>
<p>4. ¿Considera usted que aplicando estrategias activas como el ABJ se podría mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de Educación Básica?</p>	<p>Muy de acuerdo, la implementación de las estrategias activas como el ABJ ayuda a desarrollar habilidades y destrezas y el nivel intelectual de los estudiantes.</p>	<p>La implementación de estrategias metodológicas activas brinda la oportunidad al estudiante a ser participante activo de su propio aprendizaje y por ende mejora su desempeño académico.</p>
<p>5. Según su opinión, ¿Qué dificultades se presentan en el proceso de enseñanza- aprendizaje de matemática de los estudiantes de Educación Básica Elemental?</p>	<p>Las principales dificultades que se presentan son: La falta de materiales didácticos para el área de matemática, además la ausencia de colaboración por parte de los representantes legales en lo que se refiere al aprendizaje de la matemática de sus representados.</p>	<p>Para obtener una educación de calidad, debe haber la colaboración de todos los actores de la comunidad educativa, tanto para la adquisición o creación de material didáctico como la participación de los estudiantes y padres de familia en el proceso aprendizaje de matemática y demás áreas.</p>

<p>6. ¿Considera necesario que se implemente en la institución nuevas estrategias metodológicas como el ABJ para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática en el primer y segundo año de básica en el subnivel elemental?</p>	<p>Muy necesario, de esta manera el estudiante construye su propio aprendizaje y la institución promueve la calidad educativa.</p>	<p>Actualmente, los docente deben seguir innovando su conocimientos en base estrategias metodología activas para favorecer el aprendizaje de su estudiantes.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Entrevista al director de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

3.1.5.2. Análisis de la Encuesta a las docentes de Educación Básica.

Tabla 4.- Análisis de la Encuesta a las Docentes de Educación Básica

Preguntas	Respuesta Docente de 1° año de EGB Jornada Matutina	Respuesta Docente de 2° año de EGB Jornada Vespertina	Respuesta Docente de 1° año de EGB Jornada Matutina	Respuesta Docente de 2° año de EGB Jornada Vespertina	Análisis
<p>1. Según su opinion</p> <p>¿Por qué es importante dominar las destrezas que se establecen en la asignatura de matemática para su nivel educativo?</p>	<p>Porque es la asignatura fundamental para aprender realizar operaciones.</p>	<p>Es muy importante desarrollar las destrezas en el área de matemática por cuanto van a ser utilizadas en todas las demás áreas</p>	<p>Es importante ya que de ahí parte todo, es el medio por el cual permite realizar operaciones en la vida real.</p>	<p>Porque es una asignatura esencial para una educación para la vida de las personas.</p>	<p>La asignatura de matemática es fundamental para la formación integral de los estudiantes porque favorece el desarrollo de sus destrezas y habilidades en el pensamiento lógico matemático por lo cual es esencial fortalecer su aprendizaje.</p>
<p>2. ¿Utiliza estrategias didácticas de enseñanza - aprendizaje para motivar el cálculo matemático de sus estudiantes .?</p>	<p>Si, estrategias que involucren la utilización de: pictogramas, dados tarjetas, etc.</p>	<p>Si, como las tarjetas de adivinanzas y vídeos educativos</p>	<p>Para motivar el cálculo matemático estrategias en que puedan utilizar los cuentos y fábulas, para la escritura de números</p>	<p>En unas ocasiones en razón que me son muy útiles para innovar mi accionar docente</p>	<p>La utilización de estrategias didácticas y materiales adecuados son necesarios para fomentar un aprendizaje significativo y colaborativo</p>

Preguntas	Respuesta Docente de 1° año de EGB	Respuesta Docente de 2° año de EGB	Respuesta Docente de 1° año de EGB	Respuesta Docente de 2° año de EGB	Análisis
3. ¿Las estrategias didácticas que usted aplica con sus estudiantes para el aprendizaje de matemática que nivel de logro obtienen?	El nivel de logro en la escala cualitativa es de AAR (Alcanzan los aprendizajes requeridos).	El desempeño escolar del grado es de AAR, ya que el 50% de estudiantes todavía presentan dificultades en el proceso de aprendizaje.	El promedio general del grado en la asignatura de matemática es de AAR lo que significa que alcanzan los aprendizajes requeridos.	La escala cualitativa alcanzada por los estudiantes del subnivel elemental es AAR Alcanzan los aprendizajes requeridos) aunque lo idóneo sería lograr un Dominio de los Aprendizajes requeridos (DAR) en una asignatura fundamental como lo es Matemática.	Se puede observar que la escala cualitativa alcanzada por los estudiantes es AAR (Alcanzan los aprendizajes requeridos) aunque lo idóneo sería lograr un Dominio de los Aprendizajes requeridos (DAR) en una asignatura fundamental como lo es Matemática
4. ¿Cuáles son las principales dificultades que identifica en el aprendizaje de sus estudiantes en el área de matemática?	Desconocimiento de la escritura y lectura de los números	Si como los problemas de motricidad fina y gruesa, confusión de cantidades y el reconocimiento de cifras mayores	Confusión de los números y falta de atención	La falta de implementación de estrategias didácticas activas que permitan solucionar las necesidades educativas individuales, puede ocasionar que a medida que el infante avanza en su trayecto escolar le impida dominar los aprendizajes requeridos en el desarrollo de sus destrezas y habilidades lógico matemáticas.	La limitada aplicación de estrategias didácticas de los docentes envueltos en un escenario de inercia institucional reduce el accionar docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática.

Preguntas	Respuesta Docente de 1° año de EGB	Respuesta Docente de 2° año de EGB	Respuesta Docente de 1° año de EGB	Respuesta Docente de 2° año de EGB	Análisis
5. ¿Cuál es la actividad de aprendizaje donde encuentran mayor complejidad sus estudiantes?	En la correspondencia entre la escritura y lectura de un número	Comprensión de textos de matemáticas	Resolución de problemas sencillos de la vida diaria	El desarrollo de la destreza con criterio de desempeño en matemática: garantiza el aprendizaje en los estudiantes	Existen actividades de aprendizaje donde los estudiantes encuentran mayor complejidad en el aprendizaje: como la escritura y lectura de los números y la resolución de problemas sencillos.
6. ¿Plantea estrategias basadas en juegos de mesa para enseñar o fortalecer el aprendizaje de matemática de sus estudiantes?	Juegos de mesa no, pero si juegos lúdicos para motivar a los niños y niñas.	No, solo actividades lúdicas y recreativas.	Si, como el juego de “paramela mano” para incentivar a la escritura de los números.	Los juegos de mesa para el área de matemáticas permiten a los estudiantes sentirse motivados, experimentar, observar y participar de manera activa en el proceso de aprendizaje	El docente considera que se debe plantear estrategias basadas en juegos de mesa para enseñar o fortalecer el aprendizaje de matemática de su estudiante
7. ¿Le gustaría utilizar estrategias didácticas basadas en juegos de mesa para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática?	Sí, porque sería de gran ayuda para las actividades donde tienen inconvenientes en su desarrollo.	Claro, porque nos permite innovar nuestro proceso de enseñanza – aprendizaje.	Sí, porque como docentes debemos cada día aprender a utilizar otros métodos o recursos didácticos para brindar un aprendizaje activo a nuestros estudiantes	El diseñar y aplicar juegos de mesa como estrategia didáctica para cumplir con un objetivo educativo. permite potenciar el aprendizaje y la asimilación de los contenidos.	El docente esta presto para utilizar estrategias didácticas basadas en juegos de mesa para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje

8. ¿Se inscribe en cursos de capacitación sobre metodologías activas ofertados por el MINEDUC o instituciones particulares?	Si, cuando el MINEDUC ofrece los cursos de capacitación	Si, se por la plataforma "me capacito" o cursos gratuitos ofertados por otras instituciones o empresas de capacitación	Si, cuando el Ministerio de Educación mediante la plataforma "me capacito" ofrece cursos que me permitan seguir actualizando mis conocimientos para mejorar mi practica pedagógica	El inscribirse en cursos de capacitación sobre metodologías activas permite a los docentes seguir innovando su práctica pedagógica para fomentar un aprendizaje activo	Se observa que en el sector docente existe una gran predisposición para la innovación de su accionar
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Encuesta docente de la E.E.B. "Unión Empalmense".

Elaboración: Investigadora

3.1.5.3. Análisis e Interpretación de las encuestas a los representantes legales de Educación Básica.

1.- ¿Considera que la estrategia didáctica de enseñanza que utiliza el docente para la enseñanza de la matemática despiertan el interés de los estudiantes?

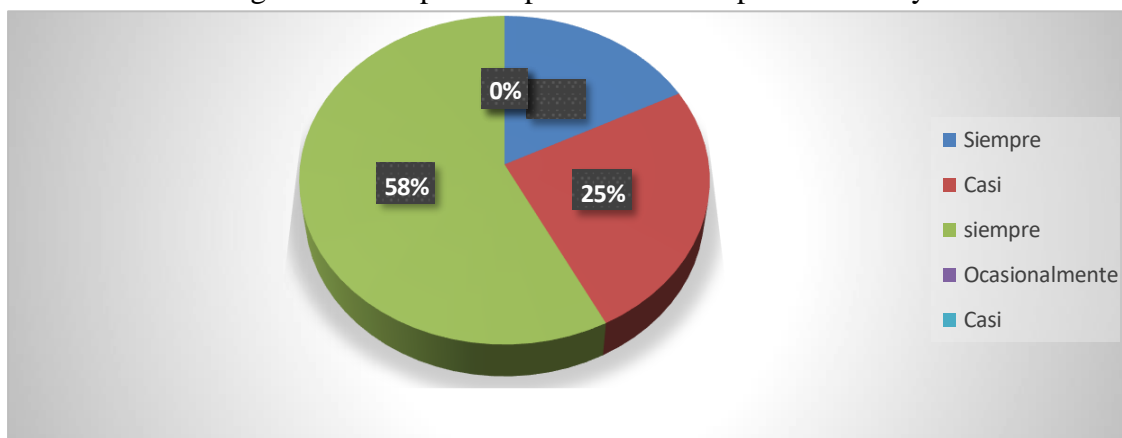
Tabla 5.- Estrategia didáctica para despertar el interés para la enseñanza de la matemática.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	7	17
Casi siempre	10	25
Ocasionalmente	23	58
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora.

Gráfico 1.- Estrategia didáctica para despertar el interés por la lectura y escritura.



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

El 58 % de los representantes legales manifiestan que ocasionalmente la estrategia didáctica de enseñanza que utiliza el docente despierta el interés de los estudiantes para la enseñanza de la matemática, el 26% opinan que casi siempre y el 17 % que siempre.

Se pudo determinar que es necesario que los docentes varíen, alternen o introduzcan nuevas metodologías activas para motivar al estudiante en su proceso de la enseñanza- aprendizaje de la matemática.

2.- ¿El docente considera las necesidades educativas individuales de su representado en el aprendizaje?

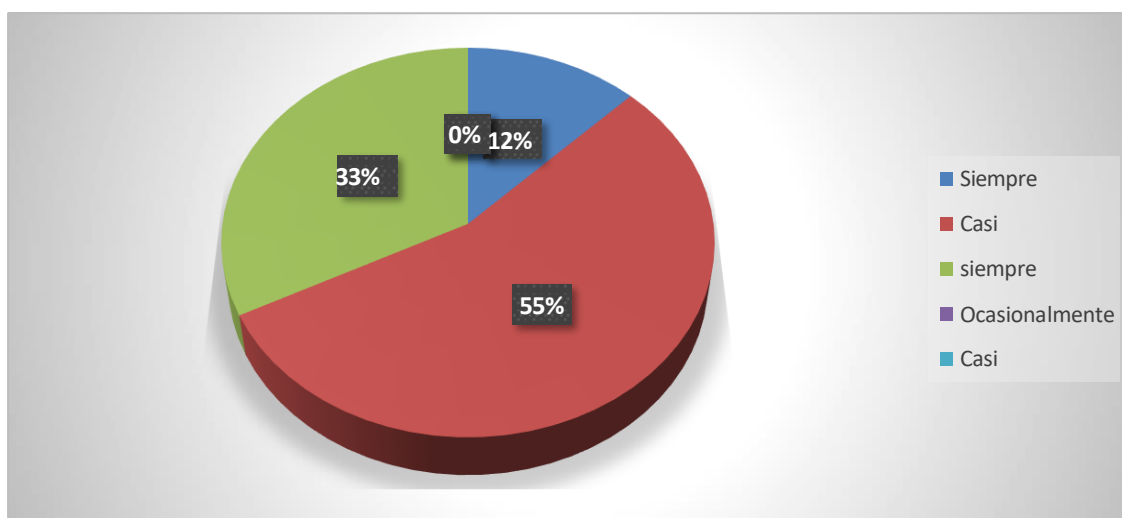
Tabla 6.- Necesidades educativas individuales de los estudiantes.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	5	12
Casi siempre	22	55
Ocasionalmente	13	33
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

Gráfico 2.- Necesidades educativas individuales de los estudiantes.



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora.

El 55 % de los representantes legales respondieron que el docente casi siempre considera las necesidades educativas individuales de su representado, el 33% ocasionalmente y el 12% dicen que siempre. Se evidencia la necesidad de utilizar metodologías activas que permitan que el docente pueda diseñar material didáctico acorde a las necesidades educativas individuales para favorecer el aprendizaje de Matemática.

3.- ¿El docente utiliza otro recurso didáctico aparte del libro que entrega el MINEDUC para la asignatura de Matemática?

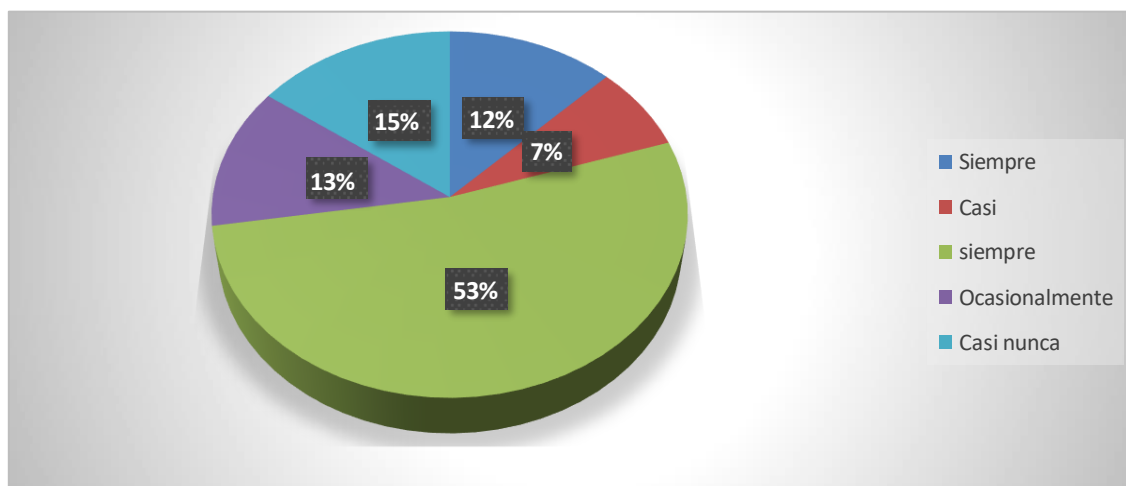
Tabla 7.- Recursos didácticos en Matemática

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	5	12
Casi siempre	3	7
Ocasionalmente	21	53
Casi nunca	5	13
Nunca	6	15
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

Gráfico 3.- Recursos didácticos en Matemática



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

El 53% de los representantes legales manifiestan que el docente ocasionalmente utiliza otro recurso didáctico aparte del libro que entrega el MINEDUC para la asignatura de *Matemática*, mientras el 12 % que siempre, otro 15 % nunca, el 13 % casi nunca y por último 7% que casi siempre. El criterio permite demostrar la necesidad de innovar la práctica pedagógica del docente en metodologías activas con la creación de material para el apoyo pedagógico para el aprendizaje de los estudiantes a través del descubrimiento, con lo cual favorece la factible el diseño de una propuesta sobre el Aprendizaje Basado en Juegos.

4.- ¿Ha observado que su representado tiene dificultades al momento de aprender matemática?

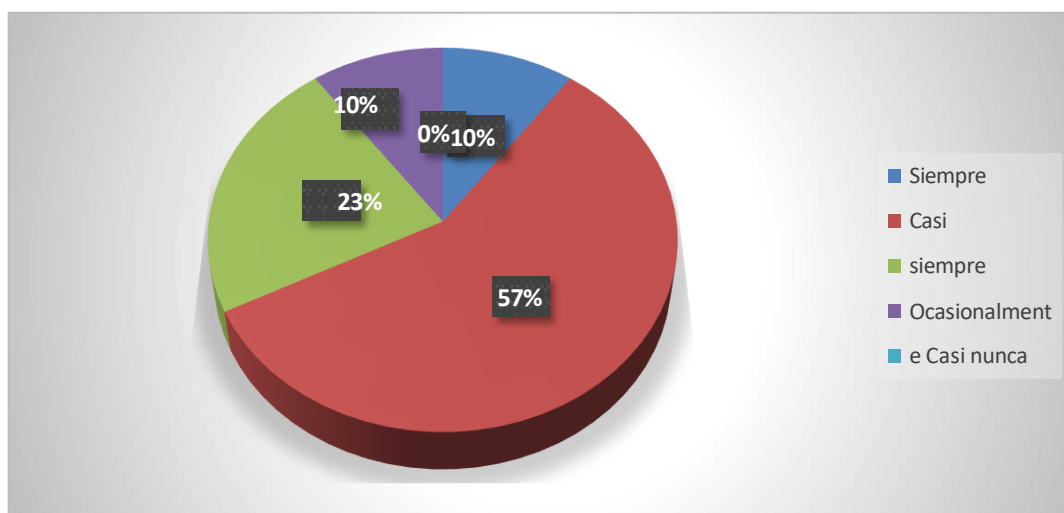
Tabla 8.- Dificultad en el aprendizaje de Matemática.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	4	10
Casi siempre	23	57
Ocasionalmente	9	23
Casi nunca	4	10
Nunca	0	0
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

Gráfico 4.- Dificultad en el aprendizaje de Matemática.



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

El 57% de los representantes legales comentan que sus representados casi siempre presentan dificultad en el aprendizaje de Matemática, el 23 % ocasionalmente, 10 % siempre, y el 10% casi nunca. El implementar estrategias didácticas activas permite estimular el proceso de aprendizaje ya que propicia un ambiente donde se incita a la motivación, creatividad y participación del estudiante para la adquisición de conocimientos.

5.- ¿A su representado se le complica la actividad reconocer números y hacer operaciones sencillas?

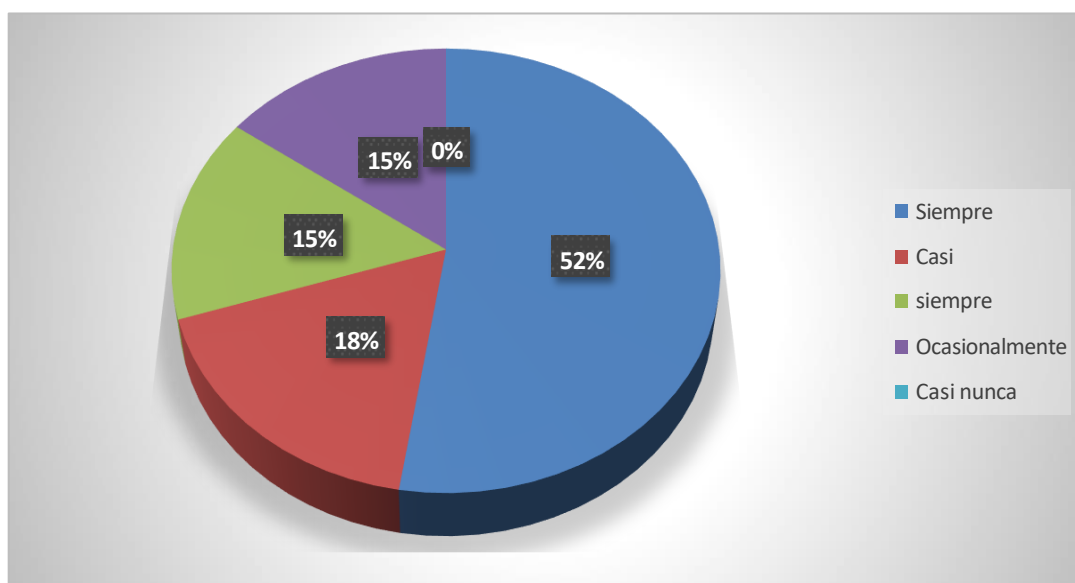
Tabla 9.- Creatividad al reconocer números y hacer operaciones sencillas.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	21	52
Casi siempre	7	18
Ocasionalmente	6	15
Casi nunca	6	15
Nunca	0	0
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

Gráfico 5.- Creatividad al reconocer números y hacer operaciones sencillas



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

El 52 % de los padres encuestados respondieron que siempre se les complica reconocer números y hacer operaciones sencillas a sus representados, uno 18 % que casi siempre, otro 15 % ocasionalmente y un 15 % casi nunca. Se evidencia entonces la necesidad de implementar estrategias didácticas basadas en juego de mesa para reconocer números y hacer operaciones y potenciar la creatividad de los niños y niñas de 6 a 8 años de edad.

6.- ¿El docente cambia su forma de enseñar cuando detecta dificultades en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas?

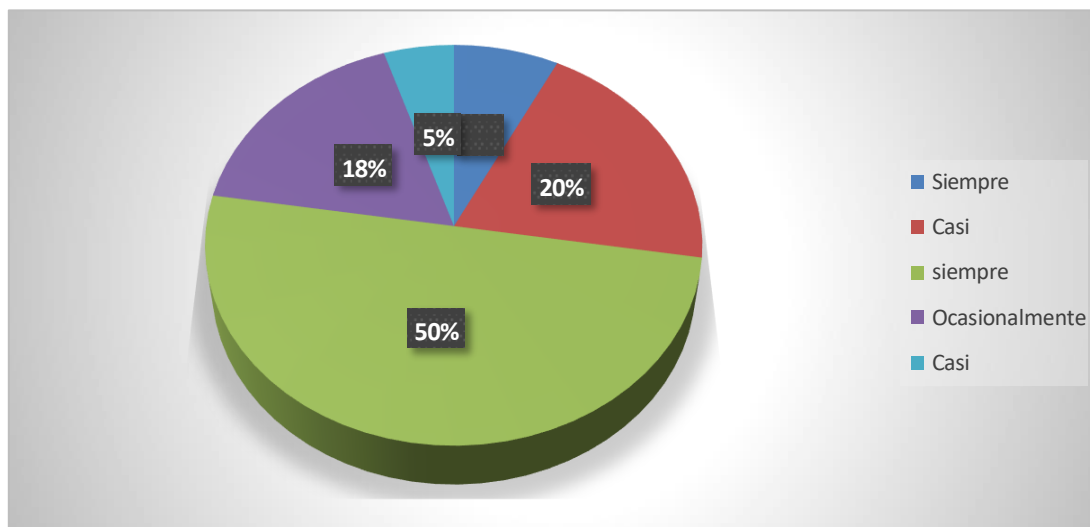
Tabla 10.- Estilo de enseñanza para la comprensión lectora.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	3	7
Casi siempre	8	20
Ocasionalmente	20	50
Casi nunca	7	18
Nunca	2	5
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

Gráfico 6.- Estilo de enseñanza para la comprensión lectora



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

El 50% de los padres encuestados respondieron que ocasionalmente el docente cambia su forma de enseñar cuando detecta dificultades en el aprendizaje de la matemática, el 7 % que siempre, el 18 % casi nunca, 7 % que siempre y el otro 5% que nunca. Es importante que el docente conozca e implemente nuevas estrategias didácticas basadas en juegos de mesa para enseñar o fortalecer el aprendizaje de la matemática que es una destreza fundamental a desarrollar en los estudiantes.

7.- ¿El docente plantea el Aprendizaje basado en juegos para el aprendizaje de matemática de sus estudiantes?

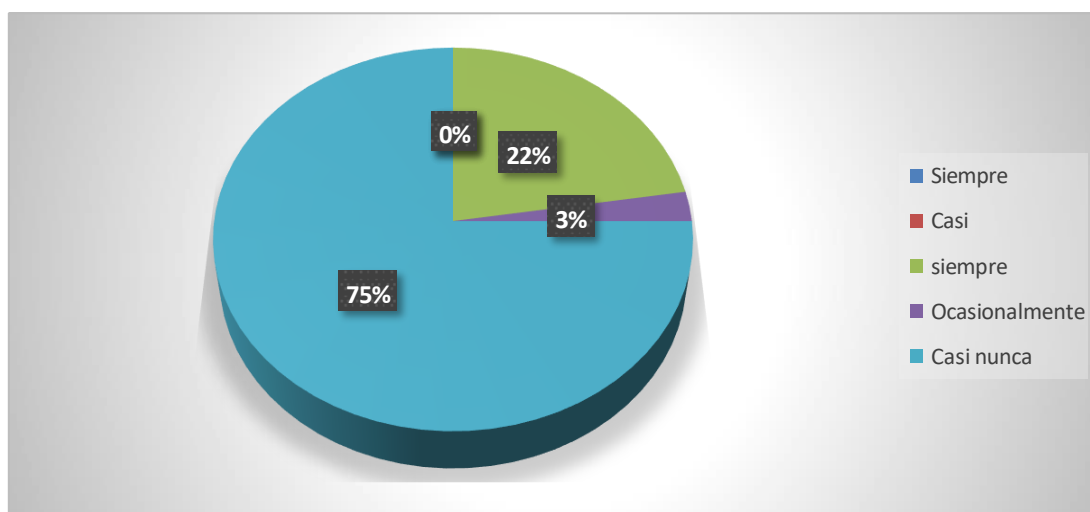
Tabla 11.- Aplicación del aprendizaje basado en juegos para el aprendizaje de matemáticas.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
Ocasionalmente	9	22
Casi nunca	1	3
Nunca	30	75
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

Gráfico 7.- Aplicación del aprendizaje basado en juegos para el aprendizaje de matemáticas.



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

El 75 % de los representantes legales mencionan que el docente nunca ha planteado estrategias didácticas basadas en juegos de mesa para enseñar o fortalecer el aprendizaje de matemática en sus estudiantes mientras que el 22 % respondieron que ocasionalmente. Este resultado sustenta la propuesta para insertar dentro del proceso de enseñanza – aprendizajes de los docentes y estudiantes las estrategias didácticas basadas en juegos de mesa para matemática.

8.- ¿Con que frecuencia le gustaría que el docente implementará el aprendizaje basado en juegos de mesa para el aprendizaje de matemática de sus estudiantes (ej. el domino, bingo, etc.)?

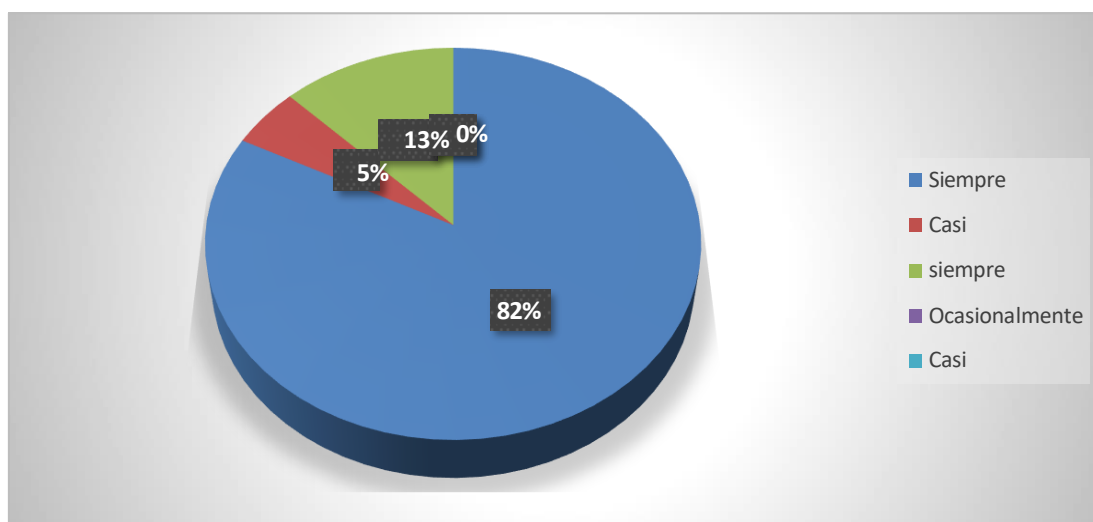
Tabla 12.- Aprendizaje basado en juegos de mesa para el aprendizaje de matemática.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	33	82
Casi siempre	2	5
Ocasionalmente	5	13
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Total	40	100%

Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

Gráfico 8.- Aprendizaje basado en juegos de mesa para el aprendizaje de matemática



Fuente: Encuesta a Representantes legales de la E.E.B. “Unión Empalmense”.

Elaboración: Investigadora

El 82 % de los representantes legales que siempre les gustaría que los docentes implementen las estrategias didácticas basadas en juegos de mesa para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática, lo cual permite validar el diseño de la propuesta de un plan de capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos para los docentes de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” por qué al utilizar los juegos de mesa como apoyo pedagógico permitirá innovar y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática.

3.2. ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO

3.2.1. Título.

Plan de capacitación docente sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.

3.2.2. Justificación

El tema propuesto para el proyecto de desarrollo educativo, adquiere especial importancia por el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática en el subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” mediante la aplicación de estrategias basadas en juegos de mesa, con las cuales se pueda mejorar el desempeño escolar de los estudiantes.

Este proceso se reforzó al aplicar la entrevista al Director y encuestas a docentes y padres de familia, donde se evidenció que aunque conocen lo fundamental que es la asignatura de matemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes se debe implementar estrategias didácticas de enseñanza para motivar el pensamiento lógico , todavía existen actividades como la comprensión de textos, desarrollo de problemas , identificación de los números :donde los niños encuentran procesos de aprendizaje complejo para su desarrollo.

Además, aunque se utilizan los recursos didácticos como las figuras geométricas con números, crucigramas, dinámicas, para reforzar las actividades que se encuentran en el texto entregado por el MINEDUC para el aprendizaje de matemática, el nivel de logro que obtienen la mayoría de los estudiantes de primero y segundo año de básica, sigue siendo de AAR, es decir alcanza los aprendizajes requeridos.

El presente Plan de capacitación tiene como objetivo promover la innovación pedagógica en los docentes y mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes mediante estrategias basadas en juegos de mesa, fomentando el trabajo colaborativo. Esta propuesta se fundamenta en el informe de UNICEF (2018), que destaca la importancia del aprendizaje basado en juegos en niños de 6 a 8 años, por su impacto positivo en la motivación y los resultados de aprendizaje.

3.2.3. Objetivos

3.2.3.1. Objetivo General

Desarrollar un plan de capacitación para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de matemática del nivel básico mediante la utilización del aprendizaje basado en juegos en los niños de `primero y segundo año de educación básica de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”, del cantón El Empalme.

3.2.3.2. Objetivos Específicos

- Planificar los talleres de capacitación de estrategias basadas en el aprendizaje basado en juegos, que permitan mejorar el proceso de enseñanza de la lectura y escritura en los estudiantes de primero y segundo.
- Elaborar una estrategia basada en juegos de mesa, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática.
- Socializar a los docentes los beneficios de la aplicación de estrategias del aprendizaje basado en juegos en su accionar en el aula.
- Evaluar los procesos de la capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos.

3.2.4. Ubicación sectorial y física

La Escuela de Educación Básica Unión Empalmense, pertenece al Cantón El Empalme, Provincia del Guayas. Su código AMIE es 09H03707. Este plantel consta de dos jornadas: matutina y vespertina está ubicada vía a la Guayas Ciudadela Arias Olivo, calles Esmeraldas y 12 de octubre.

3.2.5. Factibilidad

El plan de capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es factible porque cuenta con el apoyo del director y docentes del establecimiento educativo, quienes tienen la motivación de seguir actualizando sus conocimientos sobre metodologías activas.

Con la implementación de un plan de capacitación que posibilite innovar el accionar docente, permitirá cumplir con la visión y misión institucional, además de fortalecer el proceso – enseñanza de matemática de los estudiantes de Educación Básica.

Así mismo los recursos tecnológicos o materiales para llevar a cabo la propuesta son accesibles para los actores involucrados, por lo cual el valor para implementar la propuesta será de. \$ 787.50 (SETECIENTOS OCHENTA Y SIETE 50/100 DÓLARES), los cuales serán financiados con actividades de autogestión por quienes conforman la comunidad educativa del establecimiento educativo y Maestrante.

3.2.6. Plan de trabajo

Con la finalidad de provocar el interés en los actores educativos involucrados para la presente propuesta, es fundamental diseñar y presentar un plan de trabajo que esté acorde a los objetivos propuestos. A continuación, se detallan las actividades, cronograma de planificación y los recursos materiales, tecnológicos y financieros que se utilizarán para su respectiva implementación.

3.2.6.1. Actividades

Tabla 13.- Actividades de la propuesta.

TALLER	CONTENIDOS	ACTORES	FECHAS
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al Aprendizaje Basado en Juegos. • Definición. • Características • Beneficios. • Diferencia entre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación. 	Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero <ul style="list-style-type: none"> • Director. • Docentes. • Comisión pedagógica. • Representante del Distrito 	13/01/2025
Estrategias didácticas basadas en juegos de mesa	<ul style="list-style-type: none"> • Teorías sobre el aprendizaje utilizando los juegos. • Beneficios de la utilización de los juegos de mesa para el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática. 	Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero <ul style="list-style-type: none"> Director. Docentes. Comisión pedagógica. Representante del Distrito 	13/01/2025
TALLER 1: Correspondencia Fonema Grafema.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la estrategia didáctica “Bingo” para la identificación de los números y operaciones sencillas. • Explicación sobre el juego y materiales. • Aplicación de la estrategia basada en juegos con el director, Docentes y Comisión pedagógica. • Evaluación de la estrategia metodológica. 	Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero <ul style="list-style-type: none"> directora. Docentes. Comisión pedagógica. Representante del Distrito. 	13/01/2025

<p>TALLER 2: Leo para aprender</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la estrategia didáctica “El domino de las adivinanzas con expresiones numéricas” para aprender sobre la lectura de los números y su aplicación • Explicación sobre el juego y materiales. • Aplicación de la estrategia basada en juegos con el director, Docentes y Comisión pedagógica. • Evaluación de la estrategia metodológica. 	<p>Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero Directora. Docentes. Comisión pedagógica. Representante del Distrito.</p>	<p>14/01/2025</p>
<p>TALLER 3: A leer más cuentos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la estrategia didáctica “Cuenta historias de los números con los dados” para escritura de los números. • Explicación sobre el juego y los materiales. • Aplicación de la estrategia basada en juegos con el director, Docentes y comisión pedagógica. • Evaluación de la estrategia metodológica. 	<p>Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero Directora. Docentes. Comisión pedagógica. Representante del Distrito.</p>	<p>15/01/2025</p>
<p>Taller 4: Creación de una estrategia basada en juegos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar una estrategia basada en juegos para la enseñanza – aprendizaje del área de Matemática • Explicación de cada una de la estrategia metodológica diseñada y su finalidad. • Aplicar la estrategia metodológica con el grupo. • Evaluar cada una de las estrategias basadas en juegos que se diseñaron. 	<p>Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero Directora. Docentes. Comisión pedagógica. Representante del Distrito.</p>	<p>16/01/2025</p>

Evaluación final	Realizar la respectiva evaluación de la capacitación.	<ul style="list-style-type: none"> • Director. • Comisión pedagógica. • Representante del Distrito. 	17/01/2025
-------------------------	-------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------

Elaboración: Investigadora.

3.2.6.2. Estrategias didácticas basadas en juegos de mesa.

Se desarrollaron las siguientes estrategias basadas en juegos de mesa de acuerdo a la encuesta que se realizó a las docentes de Educación Básica, donde manifestaron cual es la actividad donde los estudiantes tienen mayor dificultad para su aprendizaje.

- **Bingo de los números.**

El bingo de números es un juego didáctico basado en el tradicional juego de bingo, pero adaptado para enseñar y reforzar contenidos matemáticos, especialmente el reconocimiento y uso de números.

Tabla 14.- Estrategia didáctica: Bingo de los números.

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Título de unidad de planificación:	Reconozco los números.
Objetivo del área por subnivel:	Comprender la noción de cantidad, las relaciones de orden, y las nociones de adición y sustracción, con el uso de material concreto, para desarrollar su pensamiento y resolver problemas de la vida cotidiana Integrar concretamente el concepto de número reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas, de forma individual o grupal, utilizando los algoritmos de adición sustracción multiplicación y división exacta.
Destreza con criterios de desempeño:	Representar, escribir y leer los primeros números naturales en forma concreta, gráfica y simbólica

Objetivo del juego:	Identificar de manera creativa los números mediante la utilización de las cartillas de bingo.
Materiales:	Cartillas del bingo.
Descripción del juego:	<p>1. Se explica a los estudiantes que se va a realizar un "Bingo", para lo cual la docente realiza una presentación de los materiales a utilizar que son la caja donde están los números con figuras y las cartillas del juego.</p> <p>2. Cuando se visualicen todas las imágenes que van a encontrar en las cartillas del bingo, el docente el entregará una a cada estudiante.</p> <p>La maestra comenzará a explicar cómo es la dinámica del bingo.</p> <p>3. Los estudiantes comienzan a jugar, identificando y tachando las imágenes con la respectiva ficha del número y figuras correspondiente al número que la docente obtuvo de su caja.</p> <p>4. Ganará el alumno que tenga todos los números y figuras reconocidos en su cartilla de bingo.</p> <p>Al finalizar pueden intercambiar cartillas entre todos los estudiantes para volver a jugar.</p>
Beneficios del juego:	El juego desarrolla el reconocimiento numérico de los estudiantes mediante la relación del contenido de las cartillas de bingo con las indicaciones de la docente.

Elaboración: Investigadora

Figura 2.- Cartilla del bingo



Figura 3.- Fichas de números para el bingo



Elaboración: Investigadora.

- **El dominó de las adivinanzas**

Juego de mesa tradicional compuesto por fichas rectangulares divididas en dos partes, cada una con una cantidad de puntos (del 0 al 6 o hasta el 12, según la versión). Es un recurso lúdico y educativo que se puede adaptar para fortalecer el aprendizaje de matemáticas en los niños.

Elaboración: Investigadora

Tabla 15.- Estrategia didáctica: El dominó de las adivinanzas

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Objetivos del área por subnivel:	Utiliza el conteo de colecciones de objetos de hasta 20 unidades, el conocimiento de cantidad, y los numerales del 0 al 10, para ordenar, sumar o restar, y resolver problema sencillos en situaciones significativas para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje
Destreza con criterios de desempeño:	Contar cantidades del 0 al 99 para verificar estimaciones (en grupos de dos, tres, cinco y diez).
Objetivo del juego:	Fomentar el aprendizaje de la comprensión de la escritura y lectura de los números, diseñados para que los estudiantes lean y adivinen según la temática a jugar (profesiones, cuentos, fechas cívicas, etc.) mientras desarrolla la expresión oral. El docente a medida que observa que van avanzando puede ir aumentando la cantidad o complejidad del número.
Materiales:	Fichas de dominó.

<p>Descripción del juego:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se explica a los estudiantes que se va a realizar un “domino de las adivinanzas” y cuál es el tema a trabajar, por lo cual la docente realiza una presentación de las fichas que van a encontrar en el juego. 2. Cuando se visualicen todas las imágenes, el docente formará pequeños grupos de máximo 4 estudiantes, donde a cada integrante se le entregará 5 fichas del domino. 3. La maestra comenzará a explicar las reglas del juego. 4. Los estudiantes inician con la lectura del texto de la ficha válida para comenzar el juego de las adivinanzas, y van siguiendo la cadena hasta que se cierran todas las imágenes y adivinanzas. 5. Al finalizar pueden sortear de nuevo las fichas entre todos los integrantes para volver a jugar.
<p>Beneficios del juego:</p>	<p>El juego desarrolla la expresión oral y comprensión lectora de los estudiantes mediante la relación del contenido del texto con las figuras establecidas.</p>

Elaboración: Investigadora.

Figura 4.- Fichas del domino de las adivinanzas



Elaboración: Investigadora.

- **Cuenta historias de números con los dados.**

Las historias de números con los dedos son una estrategia didáctica en la que los niños usan sus manos para representar cantidades mientras escuchan o inventan pequeñas historias matemáticas. Esto los ayuda a comprender el concepto de número, suma, resta y descomposición numérica de forma concreta, visual y divertida.

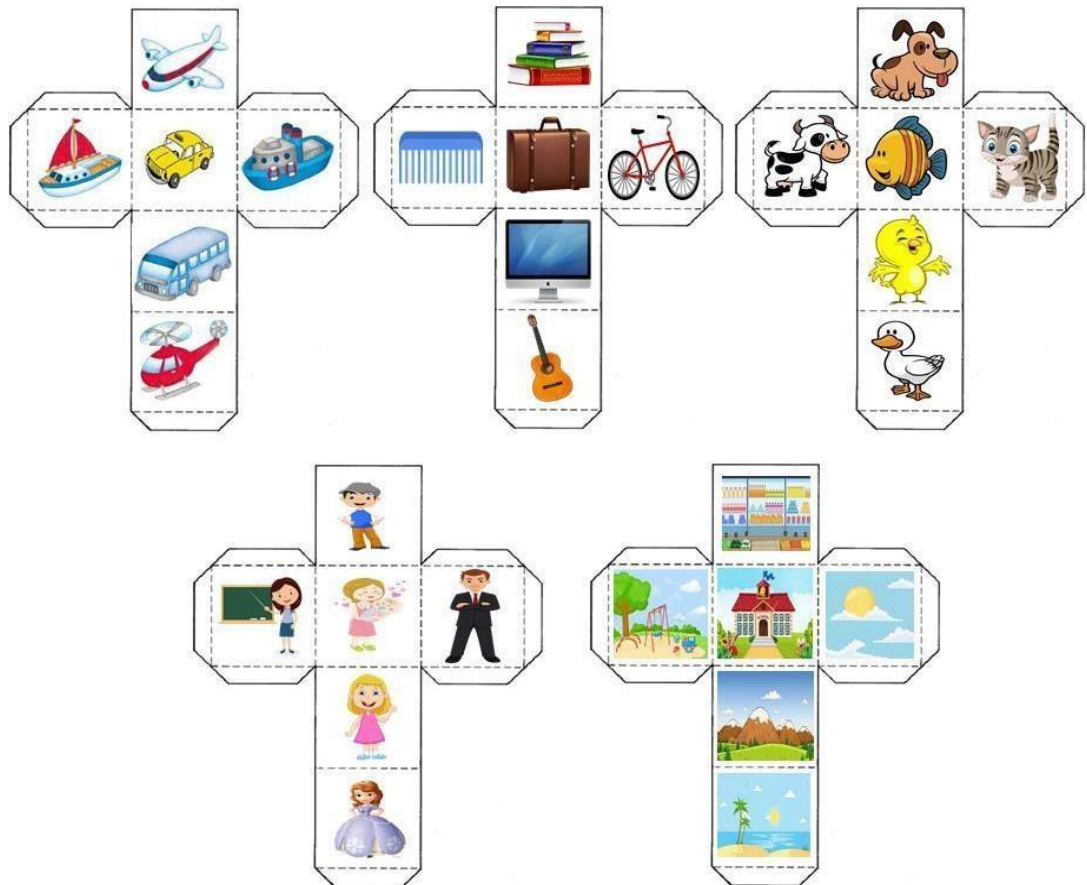
Tabla 16.- Estrategia didáctica: Cuenta historias de números con los dados.

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Objetivos del área por subnivel:	Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.
Destreza con criterios de desempeño:	Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de números con relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura de números
Objetivos del juego:	Fomentar la escritura de los números, con la utilización de dados con imágenes, como guía para que los niños y niñas aprendan a contar; a medida que comiencen a desarrollar su creatividad, el docente puede agregar más dados o cambiar la forma de jugar.
Materiales:	Dados con imágenes.

<p>Descripción del juego:</p>	<p>Se explica a los estudiantes que se va a realizar un juego con dados” para la creación de historias con números, pero primero se da a conocer las figuras que se encuentran en cada uno de ellos, la docente realiza una presentación de las imágenes motivando al alumno a que describa lo que observan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se visualicen todas las imágenes, el docente formará pequeños grupos de 3 a 5 alumnos donde a cada equipo se le entregará los 5 dados en las que encontrarán números personajes, lugares, objetos medios de transporte y animales. • La docente comenzará a explicar el juego, realiza una demostración lanzando los 5 dados al mismo tiempo y con las imágenes que le salieron crea una historia de números utilizando todas las figuras que muestran los dados. • Ordenar las figuras que se visualizan de acuerdo a la historia que vaya creando, pero que deben comenzar con la frase “Había una vez.” • Los equipos formados comienzan a jugar con los dados de las historias de números, una vez que el estudiante narra el cuento pasa el turno al siguiente integrante del grupo y así sucesivamente para que todos los miembros del equipo escuchen las diferentes historias de números. • Ganará el alumno que cuente la mejor historia de números, los mismos integrantes del equipo serán los encargados de evaluar cada una de las historias.
<p>Beneficios del juego:</p>	<p>El juego fomenta la creatividad, conocimiento numérico, imaginación, el razonamiento, de los estudiantes para potenciar su aprendizaje.</p>

Elaboración: Investigadora.

Figura 5.- Dados para contar historias



Elaborado: Investigadora.

3.2.6.3. Planificación.

Para cumplir con la propuesta planteada se diseñó un cronograma de actividades con la finalidad de cumplir los objetivos y las metas planteadas en el proyecto.

Tabla 17.- Cronograma de planificación.

N°	ACTIVIDADES	Noviembre				Diciembre			Enero				
		1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	
1	Reunión con el director del plantel y comisión pedagógica para la presentación de la propuesta de intervención y validación.	X											
3	Socialización sobre el plan de capacitación, fechas y horarios con los docentes de Educación Básica		X	X									
4	Actividades de autogestión con la comunidad educativa para el financiamiento de la propuesta y adquisición de los recursos.				X	X							
5	Elaboración de las diapositivas y módulos sobre las estrategias didácticas basadas en juegos a utilizar en la capacitación.					X							
6	Capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática de primero y segundo de básica.						X						
7	Impulsar la implementación de estrategias basadas en juegos de mesa en las aulas.							X					
8	Seguimiento de la utilización de las estrategias basadas en juegos de mesas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en primero y segundo de educación básica							X					
9	Recopilación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos.								X				
10	Evaluación final de la propuesta.								X				
11	Documentar los resultados sobre el proceso de planificación, ejecución, seguimiento y evaluación de los resultados sobre la capacitación.									X	X	X	

Elaboración: Investigadora.

3.2.6.4. Recursos

Tabla 18.- Recursos humanos

DETALLE	CANTIDAD
Representante Distrital	1
Directivo	1
Docentes	4
Comisión pedagógica	2
Maestrante facilitador	1
Total	9

Elaboración: Investigadora.

Tabla 19.- Recursos materiales

DETALLE	CANTIDAD
Computador	1
Proyector	1
Celular con cámara de alta resolución	1
Impresora	1
Pendrive	1
Resmas de papel bond A4	1
Juego de cartulinas	4
Caja de marcadores acrílicos	2
Caja de lapiceros	2
Caja de marcadores	4
Tijeras	4
Sillas	6
Mesas	5
Tinta para impresora	3

Elaboración: Investigadora.

Tabla 20.- Recursos económicos / talento humano

TALENTO	TEMPORALIDAD	VALOR
TALLER 1	4 HORAS	\$ 120.00
TALLER 2	4 HORAS	\$ 120.00
TALLER 3	4 HORAS	\$ 120.00
TALLER 4	4 HORAS	\$ 120.00
SUBTOTAL 1		\$ 480.00

Elaboración: Investigadora.

Tabla 21.- Recursos económicos / materiales

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
Alquiler de proyector	12 horas	\$ 100.00
Pendrive	1	\$ 10.00
Resmas de papel bond A4	1	\$4.00
Juego de cartulinas	4	\$3.00
Caja de marcadores acrílicos	2	\$4.00
Caja de lapiceros	2	\$ 8.00
Caja de marcadores	4	\$11.00
Tinta para impresora	3	\$30.00
SUBTOTAL 2:		\$ 170.00

Elaboración: Investigadora.

Tabla 22.- Recursos económicos / varios

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
SUBTOTAL 1:		\$ 480.00
SUBTOTAL 2:		\$ 170,00

SUBTOTAL 3: (REFRIGERIOS)	48	\$ 100.00
TOTAL		
+ IMPREVISTOS	5 %	\$ 37.50
TOTAL, GENERAL		\$787.50

Elaboración: Investigadora.

3.2.6.5. Valor de la propuesta

La propuesta para capacitar a 4 docentes incluida al director de la institución educativa sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para fortalecer el proceso de enseñanza de matemática en Educación Básica tiene un costo de \$ 787.50 (SETECIENTOS OCHENTA Y SIETE 50/100 DÓLARES).

3.2.6.6. Financiamiento

Se considera que la propuesta de capacitación tendrá un costo de \$ 787.50 los cuales serán financiados con actividades de autogestión por quienes conforman la comunidad educativa del establecimiento educativo y Maestrante.

3.3. PRINCIPALES INDICADORES DE CAMBIO EDUCATIVO.

Tabla 23.- Indicadores de cambio educativo.

INDICADOR DE CAMBIO	MEDIO DE COMPROBACIÓN	AGENTE EVALUADOR
El 100% de los docentes de Educación Básica Actualizarán sus conocimientos sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y sus beneficios para fortalecer el proceso de enseñanza de matemática al finalizar el año lectivo 2023-2024.	Nómina de docentes de Educación Básica. Certificados de asistencia a los talleres de capacitación. Evidencias fotográficas.	Representante del Distrito Educación Director de la Institución. Comisión Pedagógica.
El 85% de los estudiantes de 1°, 2° año de Educación General Básica mejorarán su desempeño escolar con la aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos al finalizar el segundo quimestre del año lectivo 2023 – 2024.	Lista de cotejo. Guías de Observación. Registros anecdóticos. Evidencias en videos.	Director de la Institución. Comisión Pedagógica.
El 100% de los docentes se capacitaron sobre estrategias didácticas basadas en juegos para mejorar el proceso de enseñanza de Matemática en el mes de enero del presente año 2025.	Nómina de docentes de Educación Básica Elemental. Lista de asistencia. Certificados de asistencia a los talleres de capacitación. Evidencias fotográficas.	Representante del Distrito Educación Director de la Institución. Comisión Pedagógica.

<p>El 100% de los docentes del nivel básico, aplicarán las estrategias didácticas basadas en juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática al finalizar el año lectivo 2023-2024.</p>	<p>Planificaciones con las estrategias didácticas basadas en juegos. Evidencias fotográficas. Juego de mesa diseñado.</p>	<p>Director de la Institución. Comisión Pedagógica.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Elaboración: Investigadora

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DEL PROYECTO

“Si buscas
resultados
distintos, no
hagas siempre
lo mismo.”

Albert Einstein.

4.1 PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO.

Los principales resultados del proyecto que se obtuvieron mediante la aplicación de las técnicas e instrumentos para el logro de las metas propuestas en la presente investigación se detallan a continuación:

4.1.1. Estado actual del proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de Matemática en Educación Básica”

Mediante la aplicación de las técnicas de recopilación de información se determinó el estado actual del proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de Matemática, con el cual se evidencio las dificultades en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, el nivel de desempeño académico en una escala cualitativa, las actividades que encuentran complejas para el desarrollo de sus destrezas de pensamiento lógico , las estrategias didácticas de enseñanza que utilizan los docentes y entre otros resultados obtenidos.

4.1.2. Fundamentación teórica del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Matemática en los niños de preparatoria y nivel elemental (segundo)

En el marco teórico se establecieron los conceptos sobre las metodologías activas, los juegos de mesa como el castillo, ruleta el bingo, el dominó y los dados, que son recursos creativos para mejorar el aprendizaje de los infantes, teorías de diferentes autores y estudios relacionados sobre los juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje en Juegos, lo que proporciona la base fundamental de la investigación.

4.1.3. Diseño de un plan de capacitación sobre estrategias didácticas sobre el aprendizaje basado en juegos, para la mejora del proceso de enseñanza de Matemática en los docentes de la Escuela de Educación

Básica “Unión Empalmense”.

En base a lo que se determinó en la situación actual del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del subnivel elemental, se diseñó un plan de capacitación sobre estrategias didácticas basadas en juegos con la finalidad de servir como apoyo pedagógico para los docentes en el proceso de enseñanza de Matemática.

4.1.4. Socializar del plan de capacitación sobre las estrategias didácticas basadas en el aprendizaje basado en juegos, como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Matemática en el nivel básico.

Mediante la encuesta realizada a los docentes del nivel básico se determinó que están de acuerdo con que se implemente la propuesta de intervención del plan de capacitación sobre las estrategias basadas en juegos y el 90 % de los representantes legales encuestados manifestaron que le gustaría que sus representados utilicen los juegos de mesa con la finalidad de mejorar el aprendizaje de Matemática.

4.2 EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

La evaluación del proyecto de desarrollo, se la realizará por medio de un taller focal que se llevará a cabo entre todos los actores involucrados, a través de una guía de evaluación de procesos –resultados para medir la eficacia y relevancia del plan de capacitación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de Matemática de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.

4.2.1. Guía de evaluación de procesos resultados

Participantes: Docentes

Fecha: Enero del 2025

Responsables: Investigadora

Dimensión de la Evaluación 1.- Efectividad de la Propuesta 2.- Relevancia de la Propuesta.

Escala Valorativa

A= Óptima = Superior al 80% de calidad y/o rendimiento

B= Aceptable = Entre el 60% y el 79% de calidad y/o rendimiento

C= Mínima = Entre el 40% y el 59% de calidad y/o rendimiento

D= Deficitaria = Menos del 40% de calidad y/o rendimiento

Tabla 24.- Indicadores para evaluación del proyecto

N°	EFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA	CRITERIO			
		A	B	C	D
1.1	Grado de cumplimiento de la programación	X			
1.2	Grado de cumplimiento de los objetivos de la propuesta	X			

Elaboración: Investigadora.

Tabla 25.- Criterios de relevancia

N°	RELEVANCIA DE LA PROPUESTA	CRITERIO			
		A	B	C	D
2.1	Grado de Correspondencia entre los contenidos de la propuesta y los requerimientos del desarrollo social.		X		
2.2	Grado de impacto de la propuesta en la sociedad.		X		

Elaboración: Investigadora.

Tabla 26.- Valoración general de la propuesta

VALORACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA	CRITERIO %
1: Grado de cumplimiento de la programación	90%
2: Grado de cumplimiento de los objetivos	90%
3: Grado de correspondencia contenidos-social	79%
4: Grado de impacto de la propuesta en la sociedad	79%

Elaboración: Investigadora

A través de la presente guía de evaluación de procesos – resultados se estima una valoración óptima, es decir, superior al 80 % de calidad y/o rendimiento en los criterios de efectividad y los criterios de relevancia, de este modo se determina la factibilidad del proyecto de desarrollo educativo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

“Unas buenas herramientas no hacen un excelente profesor, pero un excelente profesor si emplea bien las herramientas”.

Eleanor Doan.

5.1 CONCLUSIONES

En base a los resultados obtenidos, se concluye

- Se desarrolló el marco teórico sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para la enseñanza de la Matemática en los niños y niñas de 6 a 8 años de edad mediante una revisión bibliográfica de artículos, tesis e informes sobre la aplicación de los juegos en el proceso educativo de los infantes.

Diversos estudios recientes destacan que el ABJ es una metodología activa eficaz para la enseñanza de Matemática en niveles iniciales y básicos. Según Martínez-Herrera & Reyes (2023), el ABJ potencia el aprendizaje significativo al combinar el juego con contenidos curriculares, lo cual favorece la motivación y comprensión en edades tempranas. Así mismo, Valenzuela y Soto (2022) resaltan que la fundamentación teórica en experiencias previas permite adaptar los juegos a contextos educativos reales, reforzando su validez pedagógica.

- Se determinó el estado actual del proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de Matemática en Educación Básica mediante las técnicas de recopilación de información, donde se evidenciaron las dificultades que presentan los estudiantes de cada año básico en el desarrollo de las destrezas de pensamiento lógico y su nivel de rendimiento escolar en una escala cualitativa.

El diagnóstico del contexto educativo es una etapa clave en toda propuesta de mejora. De acuerdo con Rivas y Ochoa (2022), la identificación de debilidades en el pensamiento lógico y el bajo rendimiento en Matemáticas en estudiantes de Educación Básica permite orientar acciones pedagógicas más efectivas. Por su parte, Cedeño & Torres (2023) concluyen que las dificultades en Matemática muchas veces

se deben al uso de metodologías tradicionales poco vinculadas al contexto lúdico y vivencial del niño.

- Se diseñó un plan de capacitación sobre las estrategias didácticas sobre el Aprendizaje basado en juego para los docentes de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” como propuesta de intervención, con el fin de mejorar su práctica pedagógica para la enseñanza de la Matemática.

La formación docente continua es clave para incorporar el ABJ en el aula. Morales & Jiménez (2023) destacan que capacitar a los docentes en estrategias didácticas activas, como el juego, genera transformaciones positivas en su práctica pedagógica, especialmente en la enseñanza de áreas complejas como Matemática. Además, Sánchez y Velasco (2022) indican que planes de capacitación con enfoque lúdico mejoran la disposición del docente para aplicar recursos innovadores y centrados en el estudiante.

- Se logró socializar el plan de capacitación sobre las estrategias didácticas del Aprendizaje basado en juegos como apoyo pedagógico para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de Matemática con el 100% de aceptación por parte de los docentes de Básica y de los representantes legales, lo que determinó la factibilidad de investigación.

La aceptación por parte de docentes y representantes evidencia la pertinencia y viabilidad del plan. Investigaciones recientes como la de Benítez & Acosta (2024) afirman que la validación participativa de propuestas pedagógicas asegura su implementación efectiva en el entorno escolar. Además, Paredes y Narváez (2023) sostienen que la integración del ABJ en el currículo básico es factible y bien recibida

cuando se fundamenta en evidencias claras y en necesidades reales de aprendizaje.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda lo siguiente:

Elaborar una investigación bibliográfica sobre el Aprendizaje Basado en Juegos para el fortalecimiento de las diferentes áreas de estudio como: matemática, lengua y literatura, ciencias naturales, estudios sociales, etc. Además de establecer los juegos de mesa para mejorar el rendimiento académico en cada una de ellas.

Incentivar a seguir utilizando los juegos de mesa como estrategias didácticas de aprendizaje basado en juegos en la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense ” para cada una de las áreas de conocimiento para fomentar el aprendizaje activo, creativo, toma de decisiones, confianza, habilidades, actitudes y capacidades, así mismo mejorar su desempeño escolar, es decir lograr que pasen en una escala cualitativa de AAR (Alcanzan los aprendizajes requeridos) a un DAR (Dominan los aprendizajes requeridos).

Implementar el plan de capacitación docente sobre las estrategias didácticas del Aprendizaje basado en juegos para los docentes de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense” según la planificación de actividades establecidas.

Evaluar el proyecto de desarrollo educativo mediante la guía de evaluación de procesos – resultados establecida al finalizar las actividades planteadas en el cronograma del plan de capacitación para conocer el impacto de la propuesta en el proceso de enseñanza – aprendizaje de matemática en Educación Básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, Y. B. (2018). El proceso de enseñanza- aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. (16 4). Obtenido de <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Ansó María Beatriz. (2017). Pedagogías lúdicas de innovación: Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales. Universidad de Extremadura, 280. 280. Obtenido de http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6319/TDUEX_2017_De_Anso-I.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Asamblea Constituyente del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. págs. 1-136. Asamblea Constituyente del Ecuador. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. pág. 46.
- Benítez, C., & Acosta, L. (2024). *Validación participativa de propuestas didácticas en Educación Básica*. Revista Latinoamericana de Educación, 45(2), 88–101.
- Cedeño, R., & Torres, P. (2023). *Dificultades en el aprendizaje matemático en niños de 6 a 8 años*. Revista de Pedagogía e Innovación Educativa, 39(1), 77–90.
- Caicedo Luz, L. E. (2019). Caicedo Quiroz, L. E. (2019). Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. (37 1).
- Escobar Alex & López Verónica. (2020). Innovando las Matemáticas: Aprendizaje basado en el juego para la enseñanza de la multiplicación y división en los estudiantes de 6to año de EGB la Unidad Educativa “Luis Cordero”. . Universidad Nacional de Educación. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/123456789/1437>
- Gallardo López, J. & Gallardo Vázquez, P. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón Histórica*. , 23-31. Obtenido de www.revistalarazonhistorica.com
- Gallardo López, J. &. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. .

- Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. . 41–51.
- Gutiérrez Delgado, J., Gutiérrez Ríos, C., & Gutiérrez Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. (45), 37-46. Obtenido de http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Martínez-Herrera, J., & Reyes, M. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia para la enseñanza de Matemáticas en primaria*. Educación en Movimiento, 14(3), 45–58.
- Morales, L., & Jiménez, D. (2023). *Capacitación docente en metodologías activas: Retos y propuestas*. Docencia Actual, 27(4), 102–118.
- Paredes, K., & Narváez, S. (2023). *Implementación del ABJ en el currículo de Educación Básica: Estudio de caso*. Cuadernos de Innovación Educativa, 11(2), 66–80.
- Rivas, T., & Ochoa, V. (2022). *Análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje en Matemática: Una visión desde la práctica docente*. Revista de Investigación Educativa, 36(1), 33–47.
- Sánchez, A., & Velasco, M. (2022). *El impacto de la capacitación docente en el uso de metodologías lúdicas en el aula de primaria*. Avances en Educación, 28(1), 59–72.
- Valenzuela, J., & Soto, H. (2022). *El juego como recurso pedagógico en el aprendizaje de los números*. Revista Iberoamericana de Educación Infantil, 15(1), 93–105.

Herranz, S. Rebull, A. & Rojas, L. (2018). Enseñar más allá del juego. In Pedagogías emergentes en la sociedad digital. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/333884881.pdf#page=18>

Illescas Ruth, García Darwin, Erazo Cristián, & Erazo Juan. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. Cienciamatria. Obtenido de <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.345>

INEVAL. (2018). Educación Ecuador Resultados de PISA para el Desarrollo. Estadística Educativa.

Obtenido de http://www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones/pisa-documentacion/%0Awww.evaluacion.gob.ec%0Ahttps://issuu.com/ineval/docs/cie_resultadoseducativos18_20190109%0Ahttp://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/01/Publicaciones/PUB_EstadisticaEduc

Medina Hidalgo, M. I. (2017). Estrategias Metodológicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático. . (UNESUM-Ciencias., Ed.) (1 3), 73–80. Obtenido de <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v1.n3.2017.28>

Medina, C. M. (2020). Estrategias Metodológicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático. En *UNESUM-Ciencias*. (págs. 73-80). Revista Científica Multidisciplinaria. . Obtenido de <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v1.n3.2017.28>

MINEDUC. (2016). Currículo de Subnivel Elemental. 276.

Muñoz Jeanneth & Yanza Fanny . (2021). Talleres lúdicos para potenciar las destrezas ortográficas en el cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Particular Dominicana San Luis Beltrán.

Osorio., Leidy Orozco Santa & Lida Sepúlveda. (2021). La lúdica como eje transversal del Aprendizaje en la I.E Fundación Celia Duque de Duque - Sede Purima del Municipio de

Abejorral– Antioquia. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4205>

Pertusa, J. (2020). Metodologías activas: la necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. (56), 1-21.

Pertusa, J. (2020). Metodologías activas: la necesaria actualización del sistema educativo y la práctica

docente. Supervisión 21, Revista de Educación e Inspección.

Pyle. (2018). Teoría del aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia Sobre El Desarrollo de La Primera Infancia*.

Quintanilla Zulay. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. (2 6), 143-157. Obtenido de <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

Ruiz Patricia, & Gómez Martha. (2017). Los juegos de mesa como estimulación neurocognitiva para favorecer las dificultades de aprendizaje centradas en la comprensión lectora. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/03/Los-juegos-de-mesa-como-estimulación-neurocognitiva-para-favorecer-la-comprensión-lectora.pdf>

Rupérez J, & García, M. (2020). Juegos con palabras y Matemáticas II. NÚMEROS Revista de Didáctica de Las Matemáticas.

Silva, J., & Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*.

Trenor, M., Sosa, A., Gielen, E., Palencia, J., Pérez, Y., Moreno, M., Temes, R., & Miralles, J. (2018).

El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego. Obtenido de <https://doi.org/10.4995/inred2018.2018.8876>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. . 1-36. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Certificación de aprobación del Compilatio.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO FACULTAD DE POSGRADO MAESTRIA EN EDUCACION

Quevedo, 21 de Enero, del 2025

Sr. Doctor

Byron Wladimir Oviedo Bayas, PhD.

Decano de la Facultad de Posgrado UTEQ.

Presente.

De mis consideraciones.

Mediante la presente cumpla en presentar a usted, el informe de proyecto de investigación cuyo tema es: **EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024**, presentado por la **ING. HYPATIA SULLYN ALVARADO GUERRERO**, estudiante del programa de Maestría en Educación Mención Orientación Educativa. Fue dirigido y revisado bajo mi dirección, y desarrollado de acuerdo al Reglamento General de Graduación de Posgrado de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo. Cumple con el requerimiento de análisis de COMPILATIO el cual avala los niveles de originalidad en un 91% y de similitud 9 % del trabajo de investigación.

INFORME DE ANÁLISIS
magister

PDFTESIS SULLYN ALVARADO 20 ENERO

9% Textos sospechosos

8% Similitudes
1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: PDFTESIS SULLYN ALVARADO 20 ENERO.pdf
ID del documento: 8d6711ba352697c3417c8163d12b663546fb572a
Tamaño del documento original: 1,14 MB
Autores: []

Depositante: EDGAR VICENTE PASTRANO QUINTANA
Fecha de depósito: 20/1/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 20/1/2025

Número de palabras: 17.602
Número de caracteres: 118.941

Ubicación de las similitudes en el documento:

Entrego este documento, a fin de que el Consejo Académico de la Facultad de Posgrado permita que se prosiga con los trámites pertinentes, de acuerdo a lo que establece el Reglamento.

Cordialmente.



Dr. Edgar Pastrano Quintana PhD.

DIRECTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Anexo 2. Solicitud de petición de la investigación al Director de la Institución Educativa.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE POSGRADO**

Quevedo, 08 de enero del 2025

PARA: Ing. Dinner Muñoz Cabrera
DIRECTOR DE LA ESCUELA UNIÓN EMPALEMENSE”
DE: Ing. Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero
MAESTRANTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
ASUNTO: SOLICITAR AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN

De mi consideración:

A través del presente, tengo a bien dirigirme a usted para saludarle cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa. Luego para comunicarle que la facultad de Posgrado de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, tiene los programas de Maestría y para obtener el grado correspondiente, debo elaborar, sustentar y aprobar un proyecto de investigación, por tal motivo solicito a usted me permita autorización para realizar la investigación en la institución que dirige.

A continua, alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres: Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero
- 2) Programa de estudios: Maestría
- 3) Mención: Orientación Educativa

Titulo de la investigación “EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024”.

Segura que mi pedido tendrá una respuesta favorable de su parte, de antemano le reitero mis agradecimientos de consideración y estima.

Atentamente,



Ing. Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero
C.I. 0924478126

Anexo 3. Solicitud de aceptación de la Investigación por parte del Director de la Institución Educativa.



**Escuela De Educación Básica
"UNIÓN EMPALMENSE"**

Cdla. Arias Olivo- Parroquia Velasco Ibarra - Cantón El Empalme
CODIGO AMIE: 09H03797

El Empalme, 08 de enero del 2025

Asunto: Confirmación de Autorización para Investigación de Proyecto de Maestría

Estimado/a
Ing. Hypatia Sullyn Alvarado Guerrero

Por medio de la presente, me permito confirmarte que hemos recibido su solicitud para llevar a cabo la investigación correspondiente a su proyecto de maestría en nuestra institución.

Nos complace informarle que hemos autorizado la realización de dicha investigación, "EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPALMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024". la cual consideramos relevante y beneficiosa para nuestra comunidad educativa. Le solicitamos que coordine con el personal de la escuela para asegurar que se cumplan todas las normativas y procedimientos establecidos.

Agradecemos su interés en trabajar con nosotros y quedamos a tu disposición para cualquier apoyo adicional que necesite durante el proceso.

Atentamente,

Firma

Mgtr. Dinner Muñoz Cabrera
Director



Anexo 4. Entrevista al Director de la Institución Educativa.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACION

**ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“UNION EMPALMENSE ”**

Reciba un cordial saludo.

De la manera más comedida solicito a usted su colaboración en el proyecto educativo **“EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024”**, cuyo objetivo es Analizar las estrategias basadas en juegos y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de matemática de los estudiantes de primero y segundo año de básica de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.

El éxito de la siguiente entrevista depende de la sinceridad de sus respuestas, la información que usted proporcione será utilizada exclusivamente para el desarrollo del presente proyecto educativo.

De antemano, agradezco su colaboración y apoyo brindado.

1. ¿Usted como Director de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.” motiva a los docentes en la implementación de metodologías activas para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje?
2. En lo referente a este año lectivo ¿Cuáles han sido sus acciones emprendidas en lo referente al proceso de enseñanza- aprendizaje de matemática de primero y segundo año de Educación Básica Elemental?

3. ¿Cómo calificaría usted en la escala cualitativa establecida por el MINEDUC, el rendimiento escolar de los estudiantes de primero y segundo año Educación Básica en el área de matemática durante su gestión pedagógica?
4. ¿Considera usted que aplicando estrategias activas se podría mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de de primero y segundo año Educación Básica Ed?
5. Según su opinión, ¿Qué dificultades se presentan en el proceso de enseñanza - aprendizaje de matemática de los estudiantes de Educación Básica Elemental?
6. Según su criterio, ¿Cuál es la forma más idónea para evaluar el desempeño escolar de los estudiantes de 6 a 8 años de edad?
7. ¿Considera necesario que se implemente en la institución nuevas estrategias metodológicas para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en el subnivel elemental?

Anexo 5. Encuesta a docentes del primero y segundo año de educación básica de la Institución Educativa.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACION

ENCUESTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA

DOCENTES DEL PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “UNION EMPALMENSE”

Reciba un cordial saludo.

De la manera más comedida solicito a usted su colaboración en el proyecto educativo **“EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024”**, cuyo objetivo es Analizar las estrategias basadas en juegos y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de matemática de los estudiantes de primero y segundo año de básica de la Escuela de Educación Básica “Unión Empalmense”.

El éxito de la siguiente encuesta depende de la sinceridad de sus respuestas, la información que usted proporcione será utilizada exclusivamente para el desarrollo del presente proyecto educativo.

De antemano, agradezco su colaboración y apoyo brindado.

1. Según su opinión ¿Por qué es importante dominar las destrezas que se establecen en la asignatura de matemática para su nivel educativo?
2. ¿Utiliza estrategias didácticas de enseñanza - aprendizaje para motivar el aprendizaje de matemática de sus estudiantes?

3. ¿Las estrategias didácticas que usted aplica con sus estudiantes para el aprendizaje de matemática a que nivel de logro obtienen?
4. ¿Cuáles son las principales dificultades que identifica en el aprendizaje de sus estudiantes en el área de matemática?
5. ¿Cuál es la actividad de aprendizaje donde encuentran mayor complejidad sus estudiantes?
6. ¿Plantea estrategias basadas en juegos de mesa para enseñar o fortalecer el aprendizaje de matemático de sus estudiantes?
7. ¿Se inscribe en cursos de capacitación sobre metodológicas activas ofertados por el MINEDUC o instituciones particulares?
8. ¿Le gustaría que se implemente una capacitación sobre las estrategias didácticas basadas en juegos de mesa para fortalecer el proceso de aprendizaje de matemática?

Anexo 6. Encuesta a representantes legales de la Institución Educativa.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACION

ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES DE LA ESCUELA “UNION EMPALMENSE”

Estimados representantes legales de la Escuela de Educación Básica “Capitán Edmundo Chiriboga”

Reciban un cordial saludo.

De la manera más comedida solicito a ustedes su colaboración en el proyecto educativo **“EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA UNIÓN EMPÁLMENSE, CANTÓN EL EMPALME, PERIODO 2023-2024”**, cuyo objetivo es fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de Educación General Básica Elemental mediante la utilización de estrategias basadas en juegos.

El éxito de la siguiente encuesta depende de la sinceridad de sus respuestas, por lo que no debe registrar su nombre. La información que usted proporcione será guardada con absoluta confidencialidad y serán utilizadas exclusivamente para el desarrollo del presente proyecto educativo.

De antemano, agradezco su colaboración y apoyo brindado.

- 1. ¿Considera que la estrategia didáctica de enseñanza que utiliza el docente para el aprendizaje de la matemática despierta el interés de los estudiantes?**

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

- 2. ¿El docente considera las necesidades educativas individuales de su representado en el aprendizaje de la matemática?**

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

3. ¿El docente utiliza otro recurso didáctico aparte del libro que entrega el MINEDUC para la asignatura de matemática?

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

4. ¿Ha observado que su representado tiene dificultades al momento de aprender matemática?

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

5. ¿A su representado se le complica la actividad identificar números y realizar operaciones sencillas?

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

6. ¿El docente cambia su forma de enseñar cuando detecta dificultades en la matemática de los niños y niñas?

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

7. ¿El docente plantea estrategias del Aprendizaje basado en juegos para el aprendizaje de matemáticas de sus estudiantes?

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

8. ¿Con que frecuencia le gustaría que el docente implementará estrategias didácticas del aprendizaje basado en juegos para el aprendizaje de matemática de sus estudiantes (ej. el domino, bingo, etc.)?

Siempre () Casi siempre () Ocasionalmente () Casi nunca () Nunca ()

Anexo 7

Fotos de la Entrevista y encuesta realizada a Docente y Representantes legales o padres de familia



Anexo 8

Entrevista al Director



Fotos de los recursos educativos realizados por la Docente y Representantes legales o padres de famili

