



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA (REDISEÑADA)



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE 3ER. DE EGB
DE LA U. EDUCATIVA GUILLERMO BAQUERIZO JIMÉNEZ

AUTORA:

QUINTO RAMOS ALISON LISBETH

TUTOR:

MSC. ROMERO JÁCOME VÍCTOR ABEL

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

MODELO EDUCATIVO

BABAHOYO – 2023

DEDICATORIA

El presente estudio de caso lo dedico primero a Dios, por haberme proporcionado vida, salud, amor y fortaleza para no dejar que ningún obstáculo me impida decaer en el transcurso de mi formación académica y lograr alcanzar mi meta deseada.

A mis padres Marlene y Edgar y a mi abuela Carmen, por el apoyo económico y emocional a lo largo de mi etapa universitaria, por su paciencia, amor, valores, principios y consejos que contribuyeron en la formación de la persona que soy en la actualidad.

A mi hermana Ximena por ser uno de los pilares fundamentales en mi vida, por su cariño, apoyo incondicional, comprensión y por ser mi motivo para salir adelante.

ALISON LISBETH QUINTO RAMOS

AGRADECIMIENTO

Agradezco a toda mi familia por su amor, apoyo, motivación y comprensión a lo largo de este proceso, por preocuparse por mi bienestar y por generar día a día en mí confianza para lograr cumplir la meta deseada.

A la Universidad Técnica de Babahoyo por abrirme sus puertas y brindarme la posibilidad de formar parte de la comunidad estudiantil.

A todos los docentes que desde el inicio hasta el final de la formación profesional impartieron sus conocimientos conmigo, por su motivación, impulso a cada día ser mejor, apoyo, gracias por su paciencia, enseñanzas y sabiduría que contribuyó en la formación de la persona que soy hoy en día.

A mi amiga Melissa Martínez, quien a lo largo de nuestra etapa universitaria se convirtió en la hermana mayor que nunca tuve, te agradezco por ser incondicional conmigo, por tu cariño, consejos y por todas las vivencias que compartimos, aquellas que lograron fortalecer y consolidar nuestra hermandad.

A mi tutor, Msc. Víctor Abel Romero Jácome, quién con sus conocimientos y paciencia supo guiarme en la realización del presente estudio de caso.

ALISON LISBETH QUINTO RAMOS

ÍNDICE

RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
CONTEXTUALIZACIÓN.....	13
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. OBJETIVOS	15
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	15
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	15
DESARROLLO.....	16
5. MARCO CONCEPTUAL.....	16
6. MARCO METODOLÓGICO.....	26
7. RESULTADOS.....	29
8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	33
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	35
9. CONCLUSIONES	35
10. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS Y ANEXOS	37
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS	42

RESUMEN

El presente estudio de caso tiene como objetivo determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de matemática en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Guillermo Baquerizo Jiménez” del cantón Babahoyo, parroquia Camilo Ponce, provincia de Los Ríos, investigación que demuestra que la poca o escasa utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza causa poco interés, falta de motivación, participación y bajo rendimiento académico en los estudiantes. En el marco metodológico se utilizó los métodos inductivo y analítico, las técnicas de observación y entrevista, las cuales fueron aplicadas a los docentes y a una estudiante de tercer año de EGB para adquirir información indispensable y válida sobre el objeto de estudio, con la cual se pudo comprobar que en la institución educativa las docentes de tercer año de EGB hacen limitado uso de las actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas, debido a las experiencias que tuvieron al aplicar anteriormente dichas actividades. Permitiendo concluir que las actividades lúdicas influyen en la motivación, participación y en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes y que su implementación en el aula de clases debe ser mediante una meticulosa elección puesto que están deben elegirse de acuerdo al grado de entendimiento de los estudiantes con la finalidad de favorecer su aprendizaje. Además, se pudo evidenciar que la actitud que los educandos presenten respecto al juego educativo es fundamental, puesto que es aquella que beneficia o perjudica el proceso de aprendizaje, a pesar de que el docente tenga toda la predisposición de hacer uso de la metodología lúdica.

Palabras clave:

Actividades lúdicas, rendimiento académico, enseñanza, aprendizaje.

ABSTRACT

The objective of this case study is to determine the incidence of play activities in the academic performance of mathematics in third year students of General Basic Education of the Educational Unit "Guillermo Baquerizo Jiménez" of Babahoyo canton, Camilo Ponce parish, province of Los Ríos, research that demonstrates that the little or scarce use of play activities in the teaching process causes little interest, lack of motivation, participation and low academic performance in students. In the methodological framework, the inductive and analytical methods, observation and interview techniques were used, which were applied to teachers and a third year GBS student to acquire indispensable and valid information about the object of study, with which it was possible to verify that in the educational institution the third year GBS teachers make limited use of playful activities in the teaching of mathematics, due to the experiences they had when previously applying such activities. It can be concluded that play activities influence motivation, participation, and the development of students' abilities, and that their implementation in the classroom should be done through a meticulous choice, since they should be chosen according to the students' level of understanding in order to favor their learning. In addition, it could be evidenced that the attitude that the students present with respect to the educational game is fundamental, since it is the one that benefits or harms the learning process, despite the fact that the teacher has all the predisposition to make use of the ludic methodology.

Key words:

Play activities, academic performance, teaching, learning.

CONTEXTUALIZACIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las matemáticas hoy en día juegan un papel importante en la vida diaria de las personas, motivo por el cual es fundamental que los docentes apliquen estrategias metodológicas innovadoras utilizando las actividades lúdicas o juego educativo de forma primordial en el proceso de enseñanza de matemáticas.

En Ecuador la enseñanza de las matemáticas se da mediante la metodología tradicional. Para muchos estudiantes es difícil la comprensión de los problemas matemáticos y razonamiento lógico, por ende, gran número de alumnos no logran desarrollar sus capacidades matemáticas y se ve perjudicada su vida personal y profesional.

En la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez perteneciente al cantón Babahoyo, parroquia Camilo Ponce, provincia de Los Ríos, se ha generado una gran problemática que afecta significativamente al aprendizaje, rendimiento, motivación, participación e interés de los estudiantes debido al uso del método tradicional en la enseñanza de las matemáticas y la poca utilización de actividades lúdicas en dicho proceso dado que la institución implementa el juego matemático desde inicial hasta segundo año de EGB.

¿De qué manera mejoran las actividades lúdicas el rendimiento académico de matemáticas en los estudiantes de 3er. de EGB de la U. Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez?

2. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo tiene como finalidad demostrar la incidencia que tienen las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes de 3er. año de EGB de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez del cantón Babahoyo y concientizar a los docentes acerca de la utilización de la metodología tradicional en las matemáticas que limita al estudiante, convirtiéndolo en un actor pasivo en su aprendizaje y logrando que no tenga motivación e interés por la asignatura.

Las actividades lúdicas son importantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que los juegos son atractivos e influyentes no solo para los niños de edades tempranas sino para todas las personas a lo largo de su vida, es indispensable su aplicación dentro de las aulas de clases para evitar estudiantes desanimados y memorísticos.

La utilización de actividades lúdicas en el nivel primario facilita el desarrollo de destrezas y capacidades matemáticas, estimula el razonamiento, promueve el trabajo colaborativo, participación, creatividad e imaginación. Los beneficiarios directos del trabajo investigativo son los docentes y estudiantes y los beneficiarios indirectos son los padres de familia, autoridades y la sociedad.

La realización del trabajo investigativo es factible puesto que se cuenta con la ayuda y autorización de las autoridades educativas, docentes y estudiantes. Además, pretende motivar a los docentes a incorporar el juego educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje dejando de lado la pedagogía tradicional y convirtiendo al estudiante en el protagonista de su aprendizaje.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de matemática en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la utilización de actividades lúdicas en el aula de clase de los estudiantes de tercer año de EGB.
- Establecer el nivel de rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de tercer año de EGB.
- Relacionar la relación entre las actividades lúdicas y el rendimiento académico.

4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio de caso titulado “Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico de matemática en los estudiantes de 3er. de EGB de la U. Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez”, el mismo que fue desarrollado en base a las siguientes líneas de investigación que ofrece la Universidad Técnica de Babahoyo:

Línea de investigación de la Universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la Facultad: Talento humano y docencia.

Línea de investigación de la carrera: Modelo educativo.

Sub- línea de investigación: Métodos, técnicas, estrategias de enseñanza aprendizaje.

DESARROLLO

5. MARCO CONCEPTUAL

Actividades lúdicas

Lo lúdico hace referencia a todo aquello que está estrechamente relacionado al entretenimiento, a la diversión y recreación, en otras palabras, al juego en sí. Sin embargo, (Barrera, 2021) resalta que lo lúdico no siempre va a implicar el juego, sino lo dinámico. Por lo tanto, al hablar de actividades lúdicas se hace alusión a las diferentes acciones recreativas realizadas para no caer en la rutina diaria, liberando así las tensiones del ser humano.

Aunque dichas actividades pueden ser ejecutadas por cualquier ser humano de manera individual o grupal, juegan un papel fundamental dentro del área educativa puesto que permite que exista una socialización que muchas veces puede ayudar a la inclusión, así mismo estimula la agilidad mental aumentando la concentración. Es decir, que, al ser empleadas con constancia por los docentes, estos van a promover un aprendizaje significativo en los estudiantes de edades tempranas (Paredes Bermeo, 2020, págs. 35-36).

Tipos de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas juegan un papel esencial en la vida de los pequeños, especialmente en su desarrollo cognitivo. De acuerdo con (Chango Supe, 2021), existe una gran gama de juegos o actividades lúdicas de diferentes tipos:

- **Actividades lúdicas psicomotoras:** Como su nombre lo indica, aquellas enfocadas en el desarrollo de capacidades y habilidades motoras que influyen directamente en la maduración del cerebro.
- **Actividades lúdicas cognitivas:** Conformadas por un conjunto de actividades enfocadas en maximizar el desarrollo de habilidades tales como atención, memoria y pensamiento. Aquí se ubican los juegos lingüísticos e imaginativos, por lo tanto, ayudan al desarrollo del lenguaje.
- **Actividades lúdicas sociales:** Favorecen a la sana convivencia entre los alumnos ya que durante estas actividades existe mucha interacción, donde acaten reglas y cooperen entre

sí. Con ellas se forja el compañerismo y en muchos casos da cabida a inclusión, donde los pequeños se acepten a través del juego simbólico.

- **Actividades lúdicas afectivas:** Tienen una estrecha relación con las actividades lúdicas sociales, ya que, al existir una convivencia, los niños están expuestos a experiencias socializadoras que a su vez les permitan crear algún tipo de lazos afectivos tanto con sus compañeros como su docente.

- **Actividades lúdicas funcionales:** Engloban los juegos que permiten que la acción cometida sea repetitiva, sin causar ansiedad, sino más bien por placer. Son las orientadas a que el niño este sujeto al descubrimiento del entorno y de su propio cuerpo; generalmente estos se implementan en la primera etapa evolutiva del niño.

- **Actividades lúdicas de imaginación:** Aquellas que como su nombre lo indica, lo que más se utiliza es la imaginación, con pocos recursos y una mente muy abierta se puede llevar a cabo. Donde no se necesitan materiales ya elaborados, sino que con simples objetos se puede crear un universo.

- **Actividades lúdicas de construcción:** Aquí el niño involucra la parte intelectual, motora y afectiva, favoreciendo en él aquellos hábitos de orden, donde reconozcan colores, texturas y sean capaces de resolver problemas con diferentes niveles de dificultad dependiendo de la edad y nivel educativo en el que se encuentre.

- **Actividades lúdicas de normas:** Donde los niños acatan un conjunto de reglas o normas para poder llevarse a cabo y finalizar exitosamente la actividad en cuestión. En estas actividades puede ser el profesional docente el encargado de dictar las normas, como también pueden ser creadas por los propios estudiantes, esto último contribuyen en gran medida al desarrollo de la personalidad del educando.

El juego o actividades lúdicas sin duda alguna es fundamental en el desarrollo integral del ser humano, por ello se lo define como un método de enseñanza donde el estudiante adquiere habilidades que le sirven en su día a día. Lo lúdico en la vida del infante es indiscutiblemente importante para su aprendizaje, por lo tanto, el incluir el juego lúdico dentro del aula de clase no es simplemente ocio, sino más bien un recurso activo de aprendizaje (Palacios Castañeda, 2023, pág. 7).

Actividades lúdicas en el aprendizaje

Es considerado que la actividad lúdica facilita en el estudiante el desarrollo de relaciones sociales y aptitudes académicas, por ello, al ser implementadas dentro del aula de clases por los docentes, se convierte en una herramienta estratégica que facilitará a que el educando alcance sin dificultades sus aprendizajes, puesto que se sentirá en un ambiente ameno y atractivo que despertará su interés (Candela Borja & Benavides Bailón, 2020, pág. 78).

Sin importar el grado que curse el educando, ya sea nivel inicial, básico o bachillerato, el hecho de que se ejerza la práctica de cualquier actividad lúdica causará en él un desarrollo personal y social, aunque dicha actividad sea percibida como un tipo de ocio saludable (Cuadro Dejanón, 2019). Aun así, todo esto va más allá de la recreación, pues también se tiene en consideración el contenido curricular junto a los valores educativos que el profesional busca impartir.

De acuerdo con (Cornellà, 2020, citado en Manzano et al., 2022), todo aprendizaje basado en el juego lúdico es de carácter estratégico, debido a que es la manera para adquirir conocimientos de manera no forzosa, sino mas bien agradable y entretenida. Donde dichos juegos pueden ser comerciales o inventados, estos ultimos son flexibles; sin embargo, ambos pueden ejecutarse con las reglas ya establecidas o en su defecto cambiar algunas otras para ajustarse a la necesidad que se presencia en el momento.

Muchas de las actividades lúdicas van de la mano con los juegos tradicionales, aquellos que han permanecido en nuestro entorno a lo largo de los años, que si bien son importantes, también hay que considerar que las personas evolucionan y con ellas la manera de percibir el mundo y entorno (Navea Peinado & Tosina González, 2020). Esto ocasiona que dichos juegos ya no sean apreciados y más aún por la población más joven quienes son las personas que más relación tienen con la lúdica.

Afortunadamente, en la actualidad gracias a la inmensa gama de recursos tecnológicos, se obtiene la facilidad de implementarlos dentro del aula de clases. Los mismos que causarán un impacto en el educando, ya que estos demostraran interés por la novedosa actividad mostrada ante ellos (Serrano Campozano & Bolívar Chávez, 2021). Esta implementación depende de cada docente y la capacidad creativa que este posea.

Rol del docente en la implementación de actividades lúdicas

El sentir una clase amena es un objetivo docente. Aún existen Instituciones Educativas con docentes incapaces de soltar el método tradicional de educación, aquella educación rígida que en el mayor de los casos desmotiva a quien la recibe; sin embargo, también existe, aunque muy bajo, un porcentaje de profesionales en docencia que implementan las actividades lúdicas-educativas al momento de impartir sus clases, ya que conocen el impacto que estas causan en sus alumnos.

Como menciona (Apprendia, 2023) en su artículo educativo, el rol que desempeñan los docentes en los procesos educativos debe de ser un conjunto de total compromiso, convicción y responsabilidad, pues es este quien actúa como mentor, aquel mediador que oriente al estudiante durante el curso de su aprendizaje. Por tal motivo, dicho profesional debe convertirse en un artista que propicie ambientes contextualizados y al mismo tiempo significativos, para de esta manera elevar las habilidades y destrezas del educando a su máximo nivel.

Actualmente, los docentes se han arraigado en cuanto al uso de métodos tradicionales y no dan lugar a la evolución, al cambio a ser innovadores. De acuerdo con (Calderón Solís & Loja Tacuri, 2019) quienes afirman en su trabajo investigativo, que es evidenciado que cuando el profesional docente realiza una adecuada organización del tema que se va a impartir, de manera didáctica y haciendo uso de la lúdica, aumenta la probabilidad de que el educando se relacione con el contenido, dando como resultado el desarrollo y potenciación de las múltiples competencias académicas del mismo.

Generalmente, los niños son la población a quien más le llama la atención el juego y todo lo relacionado a él, por tal razón es de gran importancia que su guía dentro del aula haga uso de actividades lúdicas al momento de impartir sus clases. Con un docente dispuesto a brindar lo mejor de sí para sus alumnos, este método sin duda alguna es la mejor opción, a tal punto de convertir a la lúdica en una parte de su ser, una herramienta de uso diario que causará satisfacción propia y para los educandos (Piedra Vera, 2018, pág. 102).

Rendimiento académico

La medición del desempeño, aquella productividad observada en el estudiante en cuanto a la adquisición de conceptos y conocimientos dentro de un determinado tiempo es lo que se conoce como rendimiento académico (Grasso Imig, 2020). En otras palabras, es la forma en la que se

puede evaluar la capacidad de aprender del educando. Para este último, un excelente rendimiento académico abrirá puertas que le permitirán en el momento y, a futuro, mejorar capacidades de aprendizaje.

Este rendimiento académico es considerado alto, medio y bajo en base de una calificación estructurada ya sea por el docente de aula o de la Institución Educativa (Suárez et al., 2020). Mediante dicha puntuación se puede visualizar cada uno de los avances en habilidades, destrezas y saberes del alumno; además, se tiene en consideración que existen diversos factores que afectan a su rendimiento, entre los principales existe el hecho de conocer la manera en la que el estudiante aprende para así, diseñar e implementar estrategias metodológicas de acuerdo a sus necesidades educativas.

Una de estas estrategias claramente puede ser las actividades lúdicas. El docente puede hacer uso de recursos didácticos durante sus actividades lúdicas-educativas para asegurar una clase altamente atractiva y, como consecuencia, un mejor rendimiento académico por parte de sus alumnos (Castillo et al., 2022). Haciendo un correcto reajuste en las planificaciones después de un arduo proceso diagnóstico en el que se conocen las necesidades del alumnado, se logrará sin duda alguna un excelente rendimiento académico, promoviendo una educación de calidad.

Cabe destacar que, aunque el profesional en docencia tenga predisposición, motivación, creatividad y determinación al momento de hacer sus clases de manera lúdica, si el alumno no pone de su parte para adquirir conocimientos y así mejorar su rendimiento académico, no sirve en lo absoluto por muy motivado que se sienta el docente.

Por lo tanto, en el rendimiento académico están implicados tanto docente como alumnado, y por qué no la familia, como menciona (Mendoza et al., 2022), todo aquello relacionado con este rendimiento recae con mayor responsabilidad en la parte encargada de adquirir conocimiento, es decir en el alumno, por lo que este debería hacer acto de presencia a clases, tener predisposición de aprender, seguir el modelo programado por el profesional; mientras que en lo social, el papel de la familia es ser el mejor ejemplo a seguir, brindar el apoyo requerido por el infante.

Tipos de rendimiento académico

Desde el punto de vista de (Moreno Treviño & Cortez Soto, 2020), todo lo que involucra la Institución Educativa, desde sus instalaciones hasta el personal que la conforma, juegan un papel muy importante en el rendimiento académico de los estudiantes. Es así como generalmente en las Instituciones Educativas son observable dos tipos de rendimiento académico que son:

- **Rendimiento académico individual:** Como su nombre lo indica, aquí se visualiza el desempeño y desenvolvimiento del niño dentro del entorno educativo de manera individual. Donde se evidencian los conocimientos, habilidades y destrezas desarrolladas por el estudiante por sí solo sin la ayuda de los demás compañeros.

- **Rendimiento académico grupal:** Siendo lo contrario del rendimiento individual, este se caracteriza por observar el desempeño del estudiante dentro de un grupo de trabajo, observar cómo actúa el niño frente a los demás, respetando diferencias, hábitos y normas de convivencia. Durante el trabajo grupal el alumno estimula mayormente su capacidad cognitiva al existir un intercambio de información entre edades iguales o similares.

Nivel de rendimiento académico

El nivel de rendimiento académico es considerado de acuerdo a los resultados obtenidos mediante la medición del mismo, haciendo uso de una rúbrica empleada por el docente a cargo, la misma que le permitirá un mejor control durante el proceso de aprendizaje del alumno (Quispe Bellido, 2022). Normalmente es clasificado en tres niveles:

- **Rendimiento satisfactorio:** Es cuando el educando ha alcanzado los objetivos planteados que exige el docente o nivel, es decir, que el niño posee las capacidades de acuerdo al nivel académico en el que se encuentra, por lo tanto, es el máximo rendimiento obtenido.

- **Rendimiento intermedio:** Este rendimiento no alcanza la excelencia, pero tampoco es preocupante, como su nombre indica, se encuentra en un punto medio entre el rendimiento satisfactorio y el insatisfactorio; sin embargo, se debe tener en consideración porque puede caer al último peldaño si es descuidado.

- **Rendimiento insatisfactorio:** Es el nivel más bajo, en este aspecto, se considera que el estudiante no alcanza el nivel mínimo esperado, por lo que es sujeto a evaluaciones de factores que han influido en que el alumno se encuentre en tal rendimiento académico.

Medición y evaluación del rendimiento académico

Para poder obtener de primera mano una evaluación de rendimiento escolar y conocer las capacidades y aptitudes desarrolladas por el estudiante, el docente se sirve de una gran gama de herramientas que le ayudan al diagnóstico ya sea de un bajo o alto rendimiento académico, permitiéndole al profesional continuar con el método de enseñanza o a su vez implementar nuevas técnicas que eviten lagunas en el proceso de enseñanza (Borja Peña, 2021). Estas herramientas varían de acuerdo al nivel académico del educando, siendo las siguientes las más destacadas en el nivel básico:

- **Prueba escrita:** Para esta evaluación el docente entrega al estudiante por escrito un conjunto de enunciados, los mismos que poseen diferentes grados de dificultad de acuerdo a la población que va a estar sujeta a evaluación. Generalmente para que esta prueba pueda ser valorada correctamente, se la aplica de manera individual y de esta forma conocer las capacidades propias del educando (Del Águila Riva, 2020, pág. 12).
- **Prueba oral:** De acuerdo a la decisión del docente, esta puede valorarse de manera individual o ya sea grupal. Al ser tomada en cuenta en grupo, se realizará una evaluación indirecta, debido a que el profesional puede servirse de actividades recreativas o juegos lúdicos que le permitan conocer el intelecto que ha ido desarrollando el infante durante el proceso de enseñanza (Gutiérrez Cirlos & Sánchez Mendiola, 2022, pág. 400).

Por otro lado, de acuerdo a (Borja Peña, 2021) quien destaca la existencia de evaluaciones con el propósito de conocer un antes, durante y después del proceso de enseñanza; mismas que facilitan identificar debilidades y fortalezas del alumno. A continuación, se mencionan:

Evaluación Diagnóstica:

Es aquella que se aplica de manera inicial, forma parte de un “antes” en la identificación de capacidades que posea el estudiante. Como su nombre lo indica, es una evaluación que diagnosticará aquellos conocimientos previos a la introducción completa en materia que han sido adquiridos por el alumno.

Evaluación Formativa:

Se emplea durante el proceso de enseñanza aprendizaje para monitorear las habilidades y destrezas que va desarrollando el alumno, con la finalidad de dar claridad del panorama al docente, lo que aportará en cuanto a estrategias que este deberá implementar para seguir potenciando el rendimiento del educando o, por el contrario, realizar una retroalimentación de los temas evaluados.

Evaluación Sumativa:

Es la última del proceso evaluativo, cuyo objetivo es comprobar el rendimiento a final del curso académico y así, verificar si ha existido una efectividad del aprendizaje y si los conocimientos adquiridos coinciden con el objetivo final que exige el año de estudio en el que se encuentra el infante. Que el docente compruebe y considere que el estudiante sea digno al pase de curso, depende del año escolar en el que se ubique.

Factores que afectan al rendimiento académico

Los estudiantes están expuestos a diversos factores que de alguna manera u otra perjudican a su rendimiento académico, dichos factores van desde lo personal hasta lo sociocultural. Como está implicada la sociedad junto a la entidad educativa, existen cuatro variables socioeducativas que son consideradas factores que afectan al rendimiento escolar (Sanz & Lopez Iñesta, 2022, pág. 27):

- **Factores a nivel de centro educativo:** Ocurre dependiendo de la ubicación y el tipo de Institución Educativa, ya sea esta del sector público o privado; así mismo tanto como de la zona rural o urbana. Sin desfavorecer a alguna de ellas, la organización que se lleve a cabo dentro de cada una condiciona el aprendizaje del alumno ya sea para favorecerlo o más bien obstaculizarlo.

- **Factores a nivel de aula:** Esto ya es de manera estructurada. Un espacio como lo es un aula dentro de la cual su máxima autoridad es el docente; por lo tanto, este debe de ocuparse del ambiente escolar en el que expondrá a sus estudiantados, la cantidad y calidad de tiempo brindado, generar un entorno donde el niño se sienta satisfecho, que lo inspire a participar e integrarse con los demás. No crear ambientes sombríos y aburridos que desanime al niño, puesto que esto influenciará negativamente en su rendimiento académico.

- **Factores relativos al personal docente:** Cuando el docente posee años de experiencia puede jugar un papel muy importante en cuanto a la impartición de conocimiento. La formación docente permitirá conocer métodos y aplicar técnicas de aprendizaje, sin embargo, no hay que descartar el hecho de seguir en constantes capacitaciones, adaptarse al cambio, al uso de actividades lúdicas, implementación de las TIC y aplicar estrategias que ayuden al niño. Un docente con miedo al cambio permanecerá sumergido en lo tradicional y junto con él arrastrará a quienes siguen sus pasos.

- **Factores relativos al entorno familiar:** La interacción con la familia juega un papel muy importante, dado que es considerada la primera escuela del infante. Es dentro de la familia donde se desarrollan los primeros lazos afectivos, los mismos que brindan seguridad y confianza en cualquier ámbito de la vida. Un niño que crece en un ambiente familiar disfuncional difícilmente obtiene buenos resultados en el aula de clases, pues se sentirá desmotivado y su enfoque no va a estar totalmente centrado en los conocimientos que quiere transmitir el docente.

Todos y cada uno de los factores detallados deben ser tomados en consideración, a pesar de que estos no son los únicos que inciden en un bajo rendimiento académico, son los más comúnmente presentados dentro del aula educativa.

Matemáticas

Las matemáticas han existido desde tiempos remotos y es una rama del conocimiento humano encargada de estudiar las particularidades de los números y todo lo que está estrechamente relacionado a ellos. Gracias a estas, hoy en día las personas son capaces de resolver problemas en la vida diaria (Universidad Veracruzana, 2021). Esta doctrina sirve para aprender a pensar; sin embargo, un gran porcentaje de la población siente desagrado cuando se habla de ella.

Aunque la base de esta asignatura sean los números, también implica formas, estructuras y construcciones geométricas. Si durante la infancia se potencian las habilidades matemáticas, siendo el caso de la Educación General Básica y mirando hacia el futuro, el alumno se convertirá en una persona con pensamiento crítico y capaz de razonar lógicamente (Gamboa Graus, 2022). Regularmente las actividades en estos años educativos son las siguientes:

Series: Generalmente dentro de las matemáticas, consiste en la acción de sumar un conjunto de números reales de manera repetitiva (Rodríguez Luis & Ribera Puchades, 2022). A pesar de ello, en los niveles bajo de educación básica, las series consisten en seguir un patrón ya establecido por el profesional, el mismo que sirve como guía para que el alumno ordene un conjunto de objetos o números, con diferente grado de complejidad a medida que ocurre la transición de grado.

Sumas: Apoyando el pensamiento de (Morochó Bueno, 2021), quien define a la suma como aquellas operaciones que implican un proceso, durante el cual se va añadiendo cantidades y así obtener un resultado total. Estas sumas pueden ser de 1 cifra como de 10 cifras o hasta más. Sin embargo, en los niveles académicos más bajos la complejidad es mínima.

Restas: Por otro lado, de acuerdo con la perspectiva de (García Jaramillo, 2022) quien describe que, si bien en las operaciones de sumas se aumentaban cantidades, en las restas es todo lo contrario, aquí se eliminan cifras y estas están representadas con el signo menos (-). Donde el sustraendo extrae parte del minuendo dando como resultado lo que se conoce como diferencia.

Desde los primeros años escolares esta doctrina se imparte por el personal docente, por lo tanto, los alumnos están expuestos a ellas desde muy pequeño. Generalmente esto genera que dichos estudiantes se sientan abrumados, confundidos y opten por no querer aprenderla, escudándose en el hecho de su difícil comprensión. No obstante, solo se observa una cara de la moneda, cuando también podría influir el método de enseñanza que usa el profesional.

6. MARCO METODOLÓGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación cualitativa

La investigación cualitativa se enfoca en la ardua recolección de datos sobre el objeto de estudio en su contexto, con la finalidad de estudiar dichos datos para así lograr comprender las causas o problemas del objetivo de estudio. Dentro de este tipo de investigación, no se utilizan datos numéricos ni procedimientos estadísticos sino descripciones narrativas profundas de los datos obtenidos a través de la aplicación de las técnicas e instrumentos, para comprender y explicar el sujeto en cuestión (Sánchez Flores, 2019, pág. 104).

Investigación de campo

Se caracteriza por realizarse en el ambiente en donde surge la problemática a estudiar, con la intención de conseguir información verídica de la realidad del objeto de estudio, para analizarla sin ningún tipo de manipulación logrando así conocer los motivos por lo que se origina el problema y plantear soluciones (Cejas & Prato, 2022, pág. 6).

MÉTODOS

En el presente trabajo investigativo se aplicaron diversos métodos, técnicas e instrumentos que proporcionaron una mejor comprensión del objeto de estudio a través de los datos obtenidos mediante la observación y entrevista.

Método inductivo

El método inductivo es aquel que se apoya en la observación y experiencia con la finalidad de obtener un resultado general partiendo de casos concretos (Acosta Faneite, 2023, pág. 3).

Se utilizó este método en la investigación debido a que parte de la observación, la cual fue aplicada en el aula de clase de los estudiantes de tercer año de EGB de la U. Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez en el área de matemáticas para conocer la metodología de enseñanza implementada por el docente y el por qué no logran tener los estudiantes un aprendizaje significativo.

Método analítico

Es un tipo de investigación que se centra en la experiencia directa y el razonamiento empírico, estudia un problema en específico con la finalidad de desglosar en partes el objetivo de estudio para así poder comprender los componentes que lo constituyen (Guamán et al., pág. 3).

Se aplicó la metodología analítica en el presente estudio de caso debido a que es aquella que nos permite descomponer todo lo relacionado con las actividades lúdicas y, por ende, conocer su importancia, ventajas y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de EGB, logrando conocer a profundidad el tema y poder así establecer sugerencias para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas.

TÉCNICAS

Observación

Consiste en la observación directa del objeto de estudio, permitiendo recolectar información sobre las causas que influyen en el aprendizaje y, por ende, en el rendimiento académico de las matemáticas de los estudiantes de tercer año de EGB, logrando comprender a profundidad el problema a través de las visitas a los estudiantes y la utilización de una ficha de observación como instrumento en el estudio de caso.

Entrevista

Esta técnica es muy utilizada dentro de la investigación cualitativa, ya que la enriquece y a su vez no requiere costo monetario y se ocupa muy poco tiempo en su práctica. La misma consiste en la elaboración de un cuestionario de preguntas abiertas y específicas sobre el objeto de estudio que se formularán de acuerdo con la capacidad de entendimiento del entrevistado, en definitiva, es una conversación entre el entrevistador y el entrevistado con la finalidad de obtener información confiable (Nazareth Romero & Nuñez, 2022, pág. 7).

INSTRUMENTOS

Ficha de observación

Es un instrumento muy utilizado en la investigación cualitativa, consiste en reflejar en un documento descripciones o criterios observables con relación al objeto de estudio, que permiten analizar, medir y recopilar información de manera ordenada sobre el objetivo específico a estudiar con el propósito de sugerir recomendaciones (Campos Flores, 2020, pág. 6).

Guion de entrevista

Es la lista de las preguntas que se realizaron para poder llevar a cabo la entrevista tanto a los docentes como a la estudiante de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez, las preguntas se elaboraron con relación a los temas que se desea profundizar con el propósito de adquirir datos y saber la realidad de los entrevistados.

Para la ejecución de este trabajo de investigación se tuvieron como fuentes de información a dos docentes que imparten la enseñanza de la asignatura de matemáticas en tercer año de EGB de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez y a una estudiante que le designaremos el nombre de Amanda Perero dentro de la investigación, fue seleccionada mediante la observación debido a que durante las clases de matemáticas se mostraba desconcentrada, motivo por el que se le dificulta el proceso de aprendizaje.

7. RESULTADOS

Los resultados obtenidos en el presente estudio de caso fueron posibles gracias al uso de la ficha observacional, aquella que consta de criterios imprescindibles para conocer el actuar de las docentes y estudiantes en el aula de clase. Además, se hizo uso de entrevistas, las mismas que cuentan con nueve preguntas direccionadas al objeto de estudio y dirigidas a las docentes y estudiante de tercer año de EGB.

La ficha observacional se aplicó el día jueves 31 de agosto del 2023 a través de la cual se obtuvieron los siguientes resultados:

- Las docentes sí motivan a los estudiantes.
- Las educadoras se aseguran de que sus educandos logren adquirir el aprendizaje impartido en clase.
- Las docentes hacen poco uso de actividades lúdicas.
- Dentro del aula existe un nivel medio de participación.
- Escasos educandos expresan sus inquietudes respecto al tema de clase.

La primera entrevista fue dirigida a la docente de tercer año de EGB paralelo “A”, se realizó en un lugar ameno dentro de la institución educativa, el día viernes 1 de septiembre del 2023, a las 12:30 p.m., en donde el diálogo con la entrevistada fluyo de manera natural, obteniendo los siguientes resultados:

- Al preguntarle sobre que son las actividades lúdicas, indico que son aquellas actividades o juegos que se utilizan para llamar la atención de los estudiantes, logrando así facilitar la comprensión de los temas, mejora la colaboración y el desarrollo de las capacidades.

- Cuando se pregunta a la docente cómo motiva a los estudiantes dentro de clase, manifestó que generalmente lo hace mediante dinámicas para lograr eliminar el desánimo en los estudiantes.

- Sobre la utilización de recursos didácticos, indica que, si hace uso de aquellos recursos, tales como; pizarra, marcador, cuaderno, lápiz y hojas impresas relacionadas con el tema de clase, utilizadas con la finalidad de saber si lo impartido en clase quedo claro para los estudiantes.

- La docente para estimular la participación de los estudiantes utiliza el trabajo colaborativo, comunica a sus alumnos que el error forma parte del aprendizaje y usa recursos didácticos para atraer la atención de los estudiantes.

- Cuando se preguntó a la docente sobre si el rendimiento académico de los alumnos es bueno, indico que sí, además aclaro que si existen estudiantes que se les dificulta el aprendizaje de matemáticas pero que con refuerzo logran obtener una calificación no menor a siete en promedio.

- Al preguntarle acerca de la utilización de las actividades lúdicas, menciono que pocas veces implementa en el aula el juego educativo y las que ha utilizado son; bloques geométricos y mosaicos de sumas.

- La educadora indica que las actividades lúdicas son aquellas que, si mejoran el aprendizaje, por ende, el rendimiento académico, pero que no utiliza dichas actividades debido a que las veces que las aplico en el aula, la actitud de los estudiantes no fue la deseada, hicieron mucha bulla y no obedecían a las órdenes y directrices del juego.

- Indico que las actividades lúdicas si motivan a los estudiantes porque son divertidas, además, afirmo que la motivación siempre va a depender de alumno, de cómo se sienta en ese momento, su actitud, comportamiento e interés que llegue a tomar frente al juego.

- La docente manifestó que a los estudiantes si se le dificulta más el aprendizaje de las matemáticas y que es debido a la falta de ayuda en casa, memoria y actitud.

La segunda entrevista fue dirigida a la docente de tercer año de EGB paralelo “B”, se realizó en el mismo lugar agradable en donde se llevó a cabo la primera entrevista, el cual se encontraba dentro de la institución educativa, el día lunes 4 de septiembre del 2023, a las 12:30 p.m., el dialogo fue agradable, logrando obtener los siguientes resultados:

- Cuando se pregunta a la docente sobre que son las actividades lúdicas, respondió que son aquellos juegos educativos que generan en los estudiantes motivación, atención, participación y sobre todo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- La docente considera que uno de los factores claves en la motivación dentro del aula son los elogios, al esfuerzo, dedicación, disciplina y a los trabajos de los estudiantes, dejando en claro que en muchas ocasiones dichos trabajos no son lo que se solicitaba pero que el elogio genera en el estudiante mucha confianza y motivación a hacer las cosas cada vez mejor.

- Al preguntarle sobre la utilización de los recursos didácticos, nos indicó que si hace uso de aquellos y los que más utiliza son marcadores, pizarra, carteles con imágenes, cuaderno y lápiz.

- La docente comunico que ella para estimular la participación en los educandos utiliza recursos didácticos y busca generar confianza en los estudiantes para que así ellos puedan participar durante las clases sin miedo a equivocarse.

- Al preguntar a la docente sobre si el rendimiento académico de los estudiantes es bueno, expreso que si debido a que los alumnos alcanzan un promedio de notas que no menor a siete.

- La docente rara vez utiliza las actividades lúdicas, afirma que dichos juegos distraen a los estudiantes interfiriendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las actividades lúdicas que ha implementado es la suma y resta con billetes y monedas y crucigramas de operaciones.

- La educadora considera que las actividades lúdicas si ayudan a mejorar el aprendizaje y rendimiento pero que no las emplea dentro del aula porque los niños se distraen mucho.

- Expreso que las actividades lúdicas si motivan a los estudiantes porque llama mucho su atención y son divertidas, además agrego que la actitud del estudiante interviene mucho en dicha motivación.

- La educadora manifestó que la asignatura de matemáticas es considerada por los estudiantes como la más difícil y que generalmente los factores que influyen en el aprendizaje de las matemáticas son; los conocimientos previos y la actitud del estudiante.

La tercera entrevista fue dirigida a la estudiante Amanda Perero, nombre que le designamos dentro del presente estudio de caso, de tercer año de EGB, la entrevista se llevó a cabo dentro de la institución el día miércoles 6 de septiembre del 2023, se mantuvo una conversación amena y fluida en la cual se logró conseguir los siguientes resultados:

- Cuando se preguntó a la estudiante si durante las clases de matemáticas se siente motivada, expreso que si debido al cariño y paciencia que la docente demuestra en las clases.

- Al preguntarle si tiene interés por aprender matemáticas, contesto que si porque tiene mucho interés en aprender más de la asignatura e indica que las matemáticas sirven en el día a día, por ejemplo; para ir a comprar sola a la tienda.

- La estudiante manifestó que, si se le dificulta aprender matemáticas, pero en la primera explicación que realiza la docente del tema de clase porque cuando explica más ejercicios sobre el tema logra entenderlo.

- Cuando se preguntó si su rendimiento académico es bueno, expreso que si porque las notas que saca en las actividades en clases tanto grupales como individuales y tareas en casa no son inferiores a siete.

- La alumna indico que debido a sus compañeros que están sentados cerca de ella hacen mucho ruido no logra concentrarse a su cien por ciento en las clases, siendo un factor muy influyente en su aprendizaje.

- Al preguntarle si su docente usa juegos educativos dentro del aula de clase en la enseñanza de matemáticas, indico que pocas veces hace uso del juego debido a que sus compañeros no hacen caso cuando se realizan los juegos y, además, indico que uno de los juegos que más le ha gustado es los mosaicos de suma y resta.

- La estudiante considera que con los juegos educativos logra entender mejor los temas de clase porque llaman mucho su atención lo que le facilita el entendimiento de los contenidos, además, indico que aprende más rápido a través del juego.

- Cuando se preguntó si cree que los juegos educativos despiertan su atención y motivación, contestó que si porque así las clases se vuelve más interesantes.

- Al preguntarle si utiliza la tecnología disponible en casa para reforzar el contenido impartido en clase, expreso que no que en sus tiempos libres utiliza para ver videos en YouTube o películas.

8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La utilización de actividades lúdicas en la asignatura de matemáticas aumenta la concentración, atención y participación logrando así que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo pero un factor clave para lograr todo eso, es la actitud que presente el estudiante en clase frente al juego educativo, puesto que el docente puede tener toda la predisposición de aplicar dichas actividades para facilitar el aprendizaje de los educandos pero si ellos no demuestran una actitud positiva frente al juego no logran adquirir el aprendizaje impartido durante la clase.

En la actualidad existen pocos docentes que hacen uso de las actividades lúdicas dentro del aula de clase debido a que conocen el impacto que tiene el juego educativo en sus estudiantes.

A través de las técnicas e instrumentos de investigación que se utilizó en el presente estudio de caso, se evidencio el poco uso de actividades lúdicas dentro de las aulas de clase de tercer año de EGB en la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez, puesto que las pocas veces que las docentes hicieron uso de ellas los resultados que obtuvieron fueron; mal comportamiento e hiperactividad por parte de los educandos.

Quizás un factor importante que influyo en los resultados que obtuvieron las docentes al aplicar las actividades lúdicas fue el no haber elegido meticulosamente las actividades lúdicas que implementaron dentro de las clases puesto que existe diversidad de juegos educativos, el cual al elegirse debe tener relación con el tema de clase, además, se debe evaluar si son aplicables a los educandos teniendo en cuenta el comportamiento que presentan durante las clases.

(Mendoza et al., 2022) menciona que el docente, estudiante y padre de familia son parte clave en el rendimiento académico del educando, pero destaca que la mayor responsabilidad recae en el alumno debido a que es aquel que adquiere los conocimientos impartidos por la docente durante las clases y que de él depende si su rendimiento académico es bueno o malo.

Los resultados obtenidos en la investigación concuerdan con el autor puesto que a través de los instrumentos utilizados en la investigación se demostró que, aunque la docente implemente el uso de la lúdica en sus clases, si el estudiante no tiene la predisposición de aprender no va a lograr tener un aprendizaje significativo, por ende, obtendrá un bajo rendimiento académico.

Otros factores que intervienen en el rendimiento académico de las matemáticas en los estudiantes de tercer año de EGB son los conocimientos previos y la falta de ayuda o refuerzo de la familia en casa.

La poca utilización de las actividades lúdicas si tiene incidencia en los alumnos, en su motivación, participación y rendimiento puesto que el juego educativo es aquel que logra despertar la atención de los estudiantes.

A los niños generalmente les entusiasma mucho aprender a través del juego por eso los docentes deben hacer uso de las actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas para poder desarrollar en ellos sus capacidades creativas, sociales, el razonamiento y la participación.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9. CONCLUSIONES

Se concluye que la implementación de actividades lúdicas, por parte del docente, dentro del aula de clases de los estudiantes del tercer año de EGB es muy limitada. El profesional a cargo, en escasas ocasiones lleva a la práctica el juego educativo, el mismo que al ser seleccionado minuciosamente y aplicado apropiadamente en relación al tema que se desea impartir, generará en los educandos aquella atención, motivación, deseo de participación e interés, dado que en edades tempranas les favorece el aprendizaje a través del juego.

Además, el método de enseñanza empleado por las educadoras de tercer año de EGB es el tradicional, factor que ocasiona en diversos estudiantes estados de ánimo tales como desánimo, mala actitud, también falta de atención durante las clases y dificultad para la adquisición de aprendizaje. Por lo tanto, genera que dichas docentes tengan la obligación de reforzar mediante las horas de tutorías académicas, los contenidos impartidos inicialmente y que no fueron receptados con claridad, con la finalidad de mejorar el rendimiento escolar. A pesar de todo, las calificaciones de los alumnos no son inferiores a la nota promedio.

También, cabe recalcar que las actividades lúdicas generan en los estudiantes el deseo de participación, la motivación, capacidad de liderazgo, facilita la adquisición de aprendizaje mediante el juego; así mismo, contribuye y facilita a la integración con el entorno mediante el trabajo en equipo, dado que construye vínculos de amistad, permitiendo que dentro del aula de clase se cree un ambiente armónico. Esto en conjunto, son factores claves que favorecen a su rendimiento académico.

10. RECOMENDACIONES

Se recomienda que los docentes implementen de manera continua las actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza de las matemáticas. Como es de conocimiento, esta asignatura es considerada una de las menos atractivas para los educandos, por lo tanto, es de gran importancia hacer uso de dichas actividades ya que es evidenciado que son las que despiertan el interés y motivación en los alumnos al momento de la adquisición de conocimientos.

Considerar que la motivación juega un rol muy importante durante la adquisición de aprendizaje del alumnado, por lo tanto, es fundamental que el personal docente sea consciente de ella y que, con ayuda de métodos didácticos, la mantenga constantemente en sus educandos para que así ellos se involucren en el maravilloso proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

Aplicar actividades lúdicas en las aulas de clases de acuerdo a las necesidades educativas que presenten los alumnos. Al implementarlas enfocándose en los puntos débiles que se desea reforzar, con seguridad se generará aprendizaje significativo que favorecerá el rendimiento académico en el área deseada.

Concientizar en los estudiantes que son gran parte responsable al momento de la recepción de conocimientos impartidos por el docente. La actitud que ellos presenten frente a las actividades lúdicas expuestas por el profesional, empleando la didáctica para mejorar el proceso de su aprendizaje, determinará que exista un beneficio o perjuicio en la adquisición de sus propios conocimientos.

Finalmente, que se evidencie el compromiso e interés por parte de los padres de familia en cuanto el rendimiento de sus representados. Que exista una comunicación constante, en comunidad con los docentes, para conocer las fortalezas y debilidades que presenta el alumno dentro del aula; y así, reforzar en el hogar el tema de clase impartido por el profesional.

REFERENCIAS Y ANEXOS

REFERENCIAS

- Acosta Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las ciencias sociales. *Revista de Invesgación en Ciencias Sociales*, 3. Obtenido de <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226/237>
- Apprendia. (24 de Marzo de 2023). *Apprendia*. Obtenido de Apprendia: <https://apprendia.es/el-papel-del-docente-en-el-juego-como-pueden-los-educadores-incorporar-el-juego-en-su-ensenanza/>
- Barrera, S. (2021). Las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del décimo año. *Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología*, 62. Obtenido de <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/3813/Sandra%20Lucia%20Barrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Borja Peña, J. V. (2021). Estrategias metodológicas de evaluación y su influencia en el rendimiento académico en los estudiantes de tercero de básica de la UE Emigdio Esparza Moreno, Babahoyo. *Universidad técnica de Babahoyo*, 26. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/11718>
- Calderón Solís, P. M., & Loja Tacuri, H. J. (2019). Un cambio imprescindible: el rol del docente en el siglo XX. *UNAE*, 3. Obtenido de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/illari/article/view/284/240>
- Campos Flores, Y. (2020). Técnicas de Investigación. *Revista Académica Institucional*, 6. Obtenido de <https://rai.usam.ac.cr/index.php/raiusam/article/view/40/40>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 78. Obtenido de www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008
- Castillo Córdova, G. E., Sailema Moreta, J. E., Chalacán Mayón, J. B., & Calva Abad, A. (2022). El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia*

- Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4409/6763>
- Cejas, M., & Prato, J. (2022). Metodología de investigación científica. *Universidad Nacional de Chimborazo*, 6. Obtenido de http://obsinvestigacion.unach.edu.ec/obsrepositorio/eventos/2022/Metodologias-de-la-Investigacion/dr-prato/MODULO_IV.pdf
- Chango Supe, Á. I. (2021). Actividades lúdicas para el fortalecimiento del razonamiento matemático. *PUCESA*, 25-26. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3220>
- Cuadro Dejanón, S. (2019). Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de lectoescritura en niños de preescolar. *Universidad de Cartagena*, 33. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6598/PROYECTO%20D E%20GRADO%20STEPHANIE%20GISELLE%20CUADRO%20DEJANON.pdf?sequence=1>
- Del Águila Riva, R. (2020). Guía del docente para elaborar pruebas escritas. *Universidad de San Martín de Porres*, 12. Obtenido de <https://www.administracion.usmp.edu.pe/wp-content/uploads/2020/06/Gu%C3%ADa-del-docente-para-elaborar-pruebas-escritas-1.6.20.pdf>
- Gamboa Graus, M. E. (2022). La enseñanza de las matemáticas y el desarrollo del pensamiento en la Educación Básica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 6. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i2.3038>
- García Jaramillo, K. V. (2022). Recursos didácticos manipulativos en el área de matemática para la enseñanza de suma y resta en los estudiantes de segundo grado de educación básica de la escuela "UNIDAD EDUCATIVA JUAN DAGOBERTO MONTENEGRO RODRÍGUEZ, periodo lectivo 2021-2022". *Universidad Estatal Península de Santa Elena*, 32. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7423/1/UPSE-TEB-2022-0007.pdf>

- Grasso Imig, P. (2020). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a unadefinición unificada para el ámbito superior. *Revista de Educación*, 3. Obtenido de https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4165/4128
- Guamán Chacha, K. A., Hernández Ramos, E. L., & Lloay Sánchez, S. I. (2021). El proyecto de investigación : La metodología de la investigación científica o jurídica. *CONRADO - Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 31. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-163.pdf>
- Gutiérrez Cirlos, C., & Sánchez Mendiola, M. (2022). *Evaluación y aprendizaje en educación universitaria: estrategias e instrumentos*. México: Coordinación de Universidad Abierta, Innovación Educativa y Educación a Distancia. Obtenido de <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/ELibro-Evaluacion-y-Aprendizaje-en-Educacion-Universitaria-ISBN-9786073060714.pdf>
- Manzano León, A., Ortiz Colón, A., Rodríguez Moreno, J., & Aguilar Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la. *Revista Espacios*, 30. doi:10.48082/espacios-a22v43n04p03
- Mendoza Yépez, M. M., León Quinapallo, X. P., Gilar Corbi, R., & Vizcaíno Mendoza, F. M. (2022). Gestión del proceso enseñanza-aprendizaje: Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Venezolana de Gerencia*, 287. doi: <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.7.19Gestión>
- Moreno Treviño, J., & Cortez Soto, S. (2020). Rendimiento académico y habilidades de estudiantes en escuelas públicas y privadas: evidencia de los determinantes de las brechas en aprendizaje para México. *Revista de Economía*, 5. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/remy/v37n95/2395-8715-remy-37-95-73.pdf>
- Morocho Bueno, W. (2021). El material concreto en el aprendizaje de la suma, en el segundo año de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares, año lectivo 2019-2020. *Universidad Técnica Salesiana*, 18. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20163/1/UPS-CT009064.pdf>

- Navea Peinado, L., & Tosina González, P. (2020). El impacto de las nuevas tecnologías en los juegos tradicionales. *Universidad de la Laguna*, 12. doi:<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/20120>
- Nazareth Romero, M., & Nuñez, P. M. (2022). La experiencia de recolección de información empírica con la técnica de grupos focales. El caso de una investigación en el campo de la Tecnología Educativa en Facultades de la UNNE. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, 7. Obtenido de <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/6138/5796>
- Palacios Castañeda, A. R. (2023). Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Universidad César Vallejo*, 7. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/120325>
- Paredes Bermeo, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Universidad Andina Simón Bolívar*, 35-36. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Piedra Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Cognosis*, 102. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Quispe Bellido, D. V. (2022). Inteligencia emocional y el rendimiento académico en estudiantes de una institución educativa privada de El Agustino Lima, 2021. *Universidad César Vallejo*, 37. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81954/Quispe_BDV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez Luis, D. J., & Ribera Puchades, J. M. (2022). *Desarrollo de destrezas en resolución de problemas de olimpiadas matemáticas*. España: Universidad de La Rioja. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-DesarrolloDeDestrezasEnResolucionDeProblemasDeOlim-876830.pdf>
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia*

Universitaria, 104. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-FundamentosEpistemicosDeLaInvestigacionCualitativa-7025619.pdf

Sanz, M. T., & Lopez Iñesta, E. (2022). Diagramas causales para el estudio del rendimiento académico. *Repositorio universidad Técnica de Bolívar*, 27. Obtenido de repositorio.utb.edu.co/bitstream/handle/20.500.12585/12247/IV%20Encuentro%20Matemático%20del%20Caribe%202022.pdf?sequence=1#page=27

Serrano Campozano, C. A., & Bolívar Chávez, O. E. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 5. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2129/4500>

Suárez Riveiro, J., Martínez Vicente, M., & Valiente Barroso, C. (2020). Rendimiento Académico según Distintos Niveles de Funcionalidad Ejecutiva y de Estrés Infantil Percibido. *Revista de los Psicólogos de la Educación*, 1. doi:<https://doi.org/10.5093/psed2019a17>

Universidad Veracruzana. (12 de Mayo de 2021). *Universidad Veracruzana*. Obtenido de Universidad Veracruzana: <https://www.uv.mx/investigacion/general/nota-las-matematicas-y-su-importancia-en-otras-ciencias/>

ANEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (REDISEÑADA)
MODALIDAD PRESENCIAL



**Ficha de observación en clases de matemáticas del tercer año de EGB de la Unidad
Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez.**

Criterios por observar	Siempre	Casi siempre	Pocas veces	Casi nunca	Nunca
Las docentes motivan y despiertan el interés en los estudiantes.					
Las docentes se aseguran de que los estudiantes tengan claro el tema impartido en clase.					
Las docentes utilizan el juego educativo durante la clase.					
Los estudiantes se ven motivados en el aula de clase.					
Los educandos tienen una participación activa al realizar actividades lúdicas durante la clase.					
Los estudiantes demuestran atención a las actividades individuales y grupales que designa la docente.					
Los educandos expresan sus inquietudes durante la clase.					

ANEXO 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (REDISEÑADA)
MODALIDAD PRESENCIAL



**Guion de entrevista dirigida a los docentes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa
Guillermo Baquerizo Jiménez del cantón Babahoyo, parroquia Camilo Ponce, provincia de
Los Ríos.**

1. ¿Qué son para usted las actividades lúdicas?
2. ¿Cómo motiva usted a los estudiantes dentro del aula de clases?
3. ¿Hace uso de recursos didácticos en el aula? ¿Cuáles?
4. ¿Cómo estimula usted la participación durante la clase de matemáticas en los estudiantes?
5. ¿Considera usted que el rendimiento académico de los estudiantes en matemáticas es bueno? ¿Por qué?
6. ¿Utiliza actividades lúdicas para la enseñanza de las matemáticas? ¿Cuáles?
7. ¿Considera que la implementación del juego educativo ayudaría a mejorar el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes? ¿Por qué?
8. ¿Está de acuerdo en que las actividades lúdicas motivan a los estudiantes? ¿Por qué?
9. ¿Cree que a los estudiantes el proceso de aprendizaje de las matemáticas se le dificulta mucho más que las otras asignaturas y cuáles considera que son los factores que influyen para que suceda dicho acontecimiento?

ANEXO 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (REDISEÑADA)
MODALIDAD PRESENCIAL



**Guion de entrevista dirigida a la estudiante del tercer año de EGB de la Unidad Educativa
Guillermo Baquerizo Jiménez del cantón Babahoyo, parroquia Camilo Ponce, provincia de
Los Ríos.**

1. ¿Se siente motivada en las clases de matemáticas? ¿Por qué?
2. ¿Tiene interés por aprender matemáticas? ¿Por qué?
3. ¿Se le dificulta aprender matemáticas? ¿Por qué?
4. ¿Considera que su rendimiento en matemáticas es bueno? ¿Por qué?
5. ¿Se le dificulta concentrarse durante las clases? ¿Cuál es el motivo?
6. ¿Su docente usa juegos educativos cuando le enseña matemáticas? ¿Cuál es el juego que más le ha gustado?
7. ¿Considera que con los juegos educativos entiende mejor el tema de clase? ¿Por qué?
8. ¿Cree que los juegos educativos despiertan su atención y motivación? ¿Por qué?
9. ¿Utiliza la tecnología para reforzar la clase? ¿Por qué?

ANEXO 4

TUTORÍAS CON EL TUTOR DOCENTE



ANEXO 5



Realización de las entrevistas a las docentes de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez.



Realización de entrevista a la estudiante de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo Jiménez.