



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA
DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
CÁTEDRA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
DE LA SUMA Y RESTA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES
DE 1ER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“SANTIAGO MARIÑO.”**

**Autor: Castañeda Anyi
Tutor(a): Esp. Profa. Olaizola, Dolly**

Bárbula, Julio 2014



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA
DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
CÁTEDRA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
DE LA SUMA Y RESTA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES
DE 1ER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“SANTIAGO MARIÑO.”**

Proyecto del trabajo de grado para optar
a la Licenciatura en Educación Mención
Educación Integral

**Autor: Castañeda Anyi
Tutor(a): Esp. Profa. Olaizola, Dolly**

Bárbula, Julio 2014

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente hago constar que he leído el proyecto de trabajo de grado presentado(a) por la ciudadana Anyi Maryelena Castañeda Brito, para optar al Grado de Licenciado en Educación, Mención Educación Integral, cuyo título tentativo es “ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA SUMA Y RESTA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 1er GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA Santiago Mariño. Y que acepto asesorar a la estudiante, en calidad de Tutor, durante la etapa de desarrollo del trabajo de Grado hasta su presentación y evaluación. En la ciudad de Bárbula, a los 4 días del mes de Julio de 2014.

Firma

Dolly Olaizola.

C.I. 16.772.269

DEDICATORIA.

Primeramente a Dios por permitirme lograr esta meta la cual me ha costado grandes esfuerzos muchas lagrimas duros y largos días a ti mi Señor que todo lo haces posible esto es por ti.

A mi gran razón de ser quien día y noche desde hace seis maravillosos años me ha impulsado con sonrisas, abrazos, constantes te amo y te quiero hasta el infinito y mas allá... A ti mi Sebastián hijo de mi vida impulso de mis días a ti dedico este trabajo

A mi madre por darme la vida ayudarme en buenos y malos momentos a pesar de muchas diferencias este logro es por ti

A mi padre que fue la persona que me llevo el primer día de bienvenida en la universidad y quien estoy muy segura que se alegrara por esta meta es por ti también

A mi hermana Anny mi amiga compañera quien me ha ayudado en buenos y malos momentos sin ti hermana todo no sería igual... Te súper amo.

A mi hermana mayor Andrid que por muchas diferencias que tengamos aun así se que me quieres a ti dedico mi trabajo.

A mi princesa Sophia y Javier mis sobrinos ya su tía está a punto de lograrlo tendrán una maestra amiga.

A mi Ángel persona grandiosa que ha colaborado en este momento tan deseado por salir adelante eres mi amor, mi compañero, eres esa persona que ha sabido con hechos demostrarme que el amor vale y mucho. Te Adoro mi Ángel y lo sabes.

A Samira Azuz gran apoyo en estos últimos semestres a pesar de no haber compartido lo suficiente contigo durante la carrera el que logre esta meta también es por ti. **Anyi Castañeda**

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi Dios por darme vida, salud y la dicha de poder lograr esta carrera que tantas veces pensé que no lograría, pues no fue así. Gracias mi Dios por hacerlo posible.

Gracias a María Brito mi madre y Marlon Castañeda mi padre por darme la vida y guiarme por buen camino.

Gracias a mi negro hermoso, hijo de mi vida razón de mi lucha constante a ti mi negro Sebastián te agradezco tanto que espero tener mucha vida para ti.

Gracias a mis dos hermanas que a pesar de ser tan distintas para mi cada una forma parte de mi vida.

Gracias a ti Samira Azuz por impulsarme a no decaer, por ayudarme, escucharme y por decirme negra te tienes que graduar con nosotras a ti muchísimas gracias.

Gracias a ti Mi Ángel Compañero de grandes aventuras y vivencias que con tantos altibajos has sabido soportar y quererme como solo tu sabes hacerlo.. si esa es tu manera yo día a día aprendo a amarla mas y mas

A Yovani Guillen amigo y creador de magia tu aporte ha sido de mucha ayuda para la realización de esta tesis.

Gracias Armando creador de las actividades y de muchos trabajos realizados en el largo camino que emprendí sin tu talento y tus grandes ayudas esto no seria posible. Gracias Armando por tanto.

A mis compañeras de estudio muchas que ya están graduadas y otras con las que estoy aun: Elizabeth García, Yuvianaly Rodríguez, yaja, Moira, la gocha, magris,

el simple hecho de una llamada un mensaje cualquier palabra de aliento eso hay que agradecerlo.

A nuestra grandiosa Casa de Estudios Universidad de Carabobo lugar de grandes e inolvidables momentos a ti agradezco esta oportunidad que he tenido para lograr esta meta.

ANYI CASTAÑEDA

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	pp. I
DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
ÍNDICE GENERAL.....	IV
RESUMEN.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO I EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	12
Objetivos de la investigación.....	15
Justificación.....	16
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación.....	18
Bases Teóricas.....	21
Bases Legales.....	28
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de Investigación.....	33
Diseño de la Investigación.....	34
Modalidades de la Investigación.....	35
Población.....	35
Muestra.....	37
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la información.....	38
Validez y Confiabilidad.....	39
	pp.
CAPÍTULO IV ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS	

RESULTADOS

Análisis e interpretación de los resultados.....	44
Conclusiones del diagnostico.....	59

CAPÍTULO V LA PROPUESTA

La propuesta.....	62
Estructura de la propuesta.....	62
Objetivo General.....	62
Objetivos Específicos.....	62
Misión.....	62
Visión.....	63
Estudio de factibilidad.....	63
Factibilidad técnica.....	63
Factibilidad económica.....	64
Factibilidad Institucional.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	65
ANEXOS.....	70

LISTA DE TABLAS

	pp.
Tabla de Especificaciones.....	32
Tabla No. 1 Actividades Lúdicas.....	45
Tabla No. 2 Actividades Lúdicas.....	46
Tabla No. 3 Actividades Lúdicas.....	48
Tabla No. 4 Actividades Lúdicas.....	49
Tabla No. 5 Aprendizaje de la Suma y Resta.....	51

Tabla No. 6 Actividades Lúdicas.....	52
Tabla No. 7 Aprendizaje de la Suma y Resta	54
Tabla No. 8 Actividades Lúdicas.....	56
Tabla No 9 Actividades Lúdicas.....	
Tabla No 10 Actividades Lúdicas.....	
Tabla No 11 Aprendizaje de la Suma y Resta.....	

LISTA DE GRÁFICOS

	pp.
GRAFICO N°1. Emplea el bingo como actividad lúdica para la enseñanza de la adición y sustracción.....	45
GRAFICO N°2.Para comprobar los conocimientos de los estudiantes utiliza el dictado de números como recurso de enseñanza durante sus clases.....	47
GRAFICO N°3 El juego de memoria forma parte de sus actividades lúdicas para el desarrollo de sus clases.....	48
GRAFICO N°4 Incentiva en los niños la creación de actividades lúdicas tales como el domino.....	50
GRAFICO N°5.Para explicarles a los estudiantes la suma y resta utiliza material de apoyo.....	51
GRAFICO N°6 Recurre a las cartas numéricas que contengan ejercicios y problemas para realizar durante el desarrollo de la jornada escolar.....	53
GRAFICO N°7.Realiza ejercicios de adición y sustracción empleando solo números naturales.....	55
GRAFICO N°8 Emplea la sopa de números como recurso didáctico para	

la enseñanza de cantidades numéricas.....	56
GRAFICO N°9.Plantea a sus estudiantes la creación de crucinúmeros, para incentivar el aprendizaje de nuevos conocimientos matemáticos.....	58
GRAFICO N° 10 Utiliza las adivinanzas como técnicas para la enseñanza de la adición y sustracción.....	
GRAFICO N° 11 Emplea la escala de valor posicional para la enseñanza de la matemática.....	



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
DE LA SUMA Y RESTA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 1ER
GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTIAGO MARIÑO**

Autor: Castañeda Anyi

Tutor(a): Esp. Profa. Olaizola, Dolly

Fecha: Julio de 2014

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo proponer el diseño de actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática a los estudiantes de 1er grado de la unidad educativa Santiago Mariño, ubicada en el morro del municipio san diego en el Estado Carabobo, para la investigación se utilizo una investigación a nivel descriptivo, con un diseño de campo, bajo la modalidad de proyecto factible, la población estuvo constituida por doce (12) docentes igualmente la muestra a la cual se le aplico la técnica de la observación y como instrumento un cuestionario de once (11) ítems de acuerdo a las variables actividades lúdicas y aprendizaje de la suma y resta. La investigación se fundamento en varios autores y teorías pedagógicas: teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Entre las bases filosóficas, teoría humanista y las bases sociológicas, los resultados arrojaron que existe la necesidad de reforzar con actividades lúdicas el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas. En la aplicación del instrumento se logro evidenciar que si bien no había sido muy utilizado dichas actividades, tampoco se descarta la curiosidad y disposición a usarlo como estrategias.

PALABRAS CLAVE: Actividades Lúdicas, Matemática, Estrategias

INTRODUCCIÓN

La presente investigación consiste en el **DISEÑO DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE 1ER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTIAGO MARIÑO** ubicada en el municipio San Diego del Estado Carabobo.

Dicha investigación está estructurada de la siguiente manera:

En el **CAPÍTULO I**, se desarrolla el planteamiento del problema, los objetivos generales, específicos y la justificación.

En el **CAPÍTULO II**, en este capítulo se desarrolla todo lo relacionado al marco teórico entre ellos están los antecedentes de la investigación, bases teóricas, pedagógicas filosóficas y legales.

En el **CAPÍTULO III** allí se puede encontrar toda la información relacionada con el marco metodológico, tipo y diseño de la investigación, modalidad de la investigación, datos y concepto de población muestra y la confiabilidad de la investigación.

En el **CAPÍTULO IV**, en el se desarrollo todo lo concerniente a los análisis e interpretación de los resultados, las diferentes tablas y gráficos que arrojaron las encuestas y a su vez un fundamento teórico donde se explica de manera concreta cada dato existente en este capítulo.

En el **CAPÍTULO V**, este es el capítulo en donde se pone manos a la obra con el proyecto en dicho capítulo se puede observar la Propuesta, el Objetivo general y los Específicos, la Misión, Visión y la factibilidad de dicha propuesta.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema.

El estudio de las ciencias fácticas, como lo es la matemática, es y ha sido para el hombre de suma importancia en su desarrollo y el progreso a través del tiempo. La matemática es de gran importancia en el estudio de otras áreas, es así, que el hombre ha sentido la imperiosa necesidad de profundizar tanto en su estudio como en la enseñanza de esta ciencia para adquirir conocimientos y transmitirlos a otras generaciones. En este mismo orden de ideas, el hecho de dar y recibir información orienta al proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que el tema de la educación es y será un asunto de actualidad y estudio constante en la mayor parte del mundo; prueba de ello es la realización de diagnósticos y teorías pedagógicas, psicológicas, filosóficas, sociológicas, entre otras.

Estos estudios y teorías se han hecho para mejorar la transmisión de conocimientos considerando las fortalezas, debilidades y contexto sociocultural de los estudiantes porque de una u otra manera se ha tornado muy compleja el estudio y la enseñanza de muchas ciencias, sobre todo en la matemática, que por ser una ciencia exacta se requiere de disciplina, orden y técnicas de estudio adecuados. Cabe destacar, que a pesar de la aplicación de estas teorías (Vigotsky con el aprendizaje social, Ausubel con el aprendizaje significativo, el humanismo, entre otras) se han hecho investigaciones las cuales han arrojado como resultado un bajo rendimiento académico en el área de matemática en diferentes etapas del sistema escolar, sobre todo en secundaria. Una evidencia de lo señalado se encuentra en el reporte del Programa Internacional de Evaluación Estudiantil (PISA) auspiciado por la UNESCO y la Organización de Desarrollo Económico

(OCDE) realizado en Latinoamérica en el año 2003, en el que se señaló que los estudiantes de Venezuela tenían un promedio de notas muy bajo en matemática con respecto a las demás asignaturas. La UNESCO y la Organización de Desarrollo Económico (OCDE) continuaron estableciendo programas de trabajo para evitar que esta problemática continuara, en estos programas se estableció la conformación de brigadas en las instalaciones educativas para la contextualización sociocultural de las comunidades escolares. Para asegurar el éxito de este plan convirtió a las instituciones educativas que lo hicieron en “Escuelas amigas y asociadas de la UNESCO”. Este programa tenía como propósito profundizar la concepción humanística del hombre. Aun cuando se hizo este esfuerzo, en un estudio realizado el año 2007 por la OCDE, el resultado fue el mismo que el arrojado por el estudio del año 2003.

La problemática del bajo rendimiento académico en matemática con respecto a las demás asignaturas se vio reflejada en la ejecución de la Prueba de Aptitud Académica (P.A.A.) realizada en Venezuela el 09 de Junio de 2007 en la que se obtuvo resultados alarmantes, ya que de las 40 preguntas de razonamiento matemático según los datos aportados por la Coordinación Nacional de Ingreso de la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU) en Caracas, haciendo un promedio, los estudiantes contestaron correctamente sólo ocho (08) ítems. En cifras globales más del 90% de los estudiantes a quienes se les aplicó este instrumento en toda la nación (39.200 aproximadamente) obtuvo muy baja calificación en esta prueba, mediante la cual se intenta obtener información de los conocimientos adquiridos en los años académicos anteriores.

Una situación similar se reflejó en la ejecución de la última prueba de admisión de Ingeniería de la Universidad de Carabobo realizada el 22 de Julio de 2012 en la que se obtuvo resultados pocos alentadores, ya que de un mil ochenta y tres (1.083) estudiantes que presentaron dicha prueba solo siete (07) aprobaron la misma, esto lo dio a conocer el ciudadano Pablo Aure (Secretario de la Universidad de Carabobo). Esto es consecuencia de una bajo nivel de exigencia en el subsistema de secundaria en el país según aseveraciones del mencionado

ciudadano, a esto agregó que en las instituciones públicas no se está dando a sus estudiantes los conocimientos de matemáticas mínimos para orientar a quienes deseen estudiar alguna ciencia fáctica. Por otro lado, las resoluciones legales mediante las cuales se ordena al docente repetir la prueba si el 30% o más resulta reprobado a esto se suma el hecho de la mala contextualización de las leyes (LOPNNA), en las que supuestamente los estudiantes deben ser aprobados obtengan o no mínima calificación aprobatoria. Esta situación es para el docente un reto, pues tiene que aplicar estrategias para no llegar a este porcentaje de reprobados y así no tener que repetir las evaluaciones, aun así, siempre tiene que realizar dos evaluaciones por contenido; una es la contemplada y la otra la correspondiente al artículo 112.

La evaluación de cada contenido se repite, pues los estudiantes no estudian, es más, entregan las evaluaciones en blanco y esto trae como consecuencia que solamente se estudie la mitad del contenido contemplado para el año escolar. A esto se suma el hecho que en la segunda oportunidad obtienen la mínima aprobatoria, o bien, son reprobados. El bajo rendimiento académico en secundaria en el estudio de la matemática es notorio, ya que el porcentaje promedio de estudiantes reprobados en los últimos dos (02) años ha sido de sesenta (60) por ciento en primero y segundo año de esta etapa según reportes de algunos liceos; tal es el caso de la U.E “La Honda” del Municipio Libertador, Estado Carabobo en el que el porcentaje de estudiantes que reprobaron la asignatura es de sesenta y dos (62) por ciento de acuerdo a un reporte presentado por la Coordinación de Evaluación y Control de Estudio de dicha institución.

Esta situación ha sido un reto para los docentes que allí laboran para hacerse una idea de donde surgen las debilidades cognitivas evidenciadas en los estudiantes de primero y segundo año de secundaria, esto tomando en cuenta que antes de hacer las planificaciones se realiza un diagnóstico para verificar los conocimientos previos y así, realizar la nivelación correspondiente.

Esta situación ha empeorado, pues la mayoría de los estudiantes académicos a pesar de las recomendaciones que los docentes le dan a diario, además no utilizan y no han utilizado las técnicas de estudio adecuadas en la matemática. Para mejorar todo esto se ha implementado talleres de formación para los docentes con el propósito de dar solución a esta problemática, pero ha sido en vano; pues no han incorporado a los representantes para que se integren y asuman un compromiso de corresponsabilidad en el proceso educativo de sus hijos, y cuando lo hacen es para asistir a las defensorías escolares a denunciar a los docentes porque sus hijos resultan reprobados en la asignatura. Para resolver estas problemáticas las representantes de la Defensoría Escolar se presentan para luchar por los derechos de los estudiantes, y para ello evalúan exhaustivamente al docente y aunque él tuviera la razón, el interés del niño (a) o adolescente prevalece.

Es por ello que el docente debe utilizar estrategias dentro de la legalidad para que no sea afectado en su rol como estudiante. Esta tendencia de defensa de los derechos de los estudiantes sin que sean comprometidos a cumplir con sus deberes, ha traído como consecuencia que no se motiven a estudiar y a no esforzarse por obtener un buen rendimiento académico. Debe señalarse, que el diagnóstico es fundamental para la realización de una planificación ajustada a la realidad académica de los estudiantes. Este diagnóstico ha arrojado como resultado el bajo dominio de las operaciones básicas de la matemática, específicamente la adición y la sustracción; aunque parezca inverosímil, esta es la realidad. Tomando en cuenta que desde primer grado de primaria se inicia el proceso de enseñanza de estas operaciones los estudiantes olvidan con facilidad lo que se les enseña, o bien porque no estudian correctamente, o porque no se utilizan estrategias para un aprendizaje significativo de la matemática.

El nivel de exigencia en primaria ha disminuido, prueba de ello es que los estudiantes que son promovidos a segundo grado de primaria no dominan las operaciones de suma y resta adecuadamente, esto trae como consecuencia que el (la) docente de este grado tenga que realizar un plan de nivelación que dure más

tiempo del programado, y así no podrá enseñar el contenido de este grado. Esta situación se presenta en los demás grados hasta llegar a los subsistemas siguientes aun cuando se han implementado planes por parte del estado para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero ha sido inútil la falla persiste. Surge otra alternativa, la implementación del nuevo currículo Bolivariano cuya concepción se basa en el árbol de las tres raíces (Bolívar, Zamora y Simón Rodríguez) y la socialización del aprendizaje para la formación del nuevo republicano, en este el docente se ha visto en la obligación de innovar y mejorar, pero los estudiantes egresan de primer grado sin dominar a cabalidad las operaciones de suma y resta, esto debido a que no se lucha hasta que sumen y resten, también que los estudiantes no se motivan porque no les gusta la estrategia.

Se ha comprobado que los estudiantes sienten temor al estudio de la matemática desde que comienzan a estudiar el primer grado de educación primaria. Este temor se corroboró mediante una encuesta realizada a los representantes de niños en este grado, quienes han expresado que sus hijos se ponen nerviosos con el solo hecho de decirles que deben estudiar matemáticas. Tal es la situación, que los envían a algunas escuelas particulares para que reciban tareas dirigidas y puedan progresar en el estudio de esta asignatura. Lo dicho anteriormente demuestra que los niños no tienen el descanso que necesitan, también se les niega la recreación, el cual es un derecho consagrado en la Constitución y las Leyes de la República.

Se necesita estrategias que motiven a los niños y niñas en el estudio de las ciencias numéricas, está claro que de no ser atraídos por aprender los números, tampoco aprenderán las operaciones básicas de la matemática, por consiguiente, no aplicarán estos conocimientos en los quehaceres de su vida; pues, la matemática se utiliza en diferentes oficios y ocupaciones, en todo lo que nos rodea está inmersa la matemática, sino se estudia no se progresa. La situación observada en la Escuela Bolivariana “María Teresa Coronel”, fue el factor que motivo al desarrollo de esta investigación debido a que los niños y niñas poseían un bajo rendimiento en el área de matemáticas puesto que no poseen

conocimientos firmes respecto al área, esto puede ser por consecuencia de la falta de motivación de parte del docente o que las estrategias utilizadas no son las más idóneas, la realidad es que mientras los niños se les pedía trabajar esta materia ellos se tornaban distraídos, quejas constantes tales como: que la matemática es aburrida, o que no les gusta aprender a sumar y restar y que querían trabajar otra cosa, era lo que más se escuchaba dentro del aula. Ante esta situación surge la interrogante ¿Cuál son las actividades lúdicas a diseñar para el aprendizaje significativo de la suma y resta?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Proponer actividades lúdicas para el aprendizaje significativo de la suma y resta dirigida a los estudiantes de 1er grado de la Unidad Educativa “Santiago Mariño.”

Objetivos específicos.

- ✓ Diagnosticar los conocimientos previos en la suma y resta que presentan los estudiantes de la Unidad Educativa “Santiago Mariño.”

- ✓ Determinar la factibilidad de la propuesta.

- ✓ Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje significativo de la suma y resta dirigida a los estudiantes de 1er grado de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”.

Justificación

Partiendo de la importancia que tiene la matemática para el desarrollo y evolución del hombre se ha propuesto el diseño de una estrategia basada en actividades lúdicas, mediante la cual el estudiante no solo desarrollara habilidades y destrezas en la suma y resta, también podrá aprender otras operaciones matemáticas tomando que las mencionadas son la base fundamental en otros artificios. Dentro de este orden de ideas, se espera que los estudiantes adquieran dominio de estas operaciones aplicándolas correctamente en la vida diaria y en la resolución de ejercicios en marcadores en ejemplos vivenciales. Así mismo, que sean capaces de escribir y leer cantidades de dos (02) y tres (03) dígitos, también que se motiven a estudiar la matemática de manera amena y sin coacciones por parte de los docentes, que se sienta alegre y satisfecho cuando tenga que hacerla.

Por otro lado, tomando en cuenta el auge que se ha suscitado en la formación integral a corto plazo, los conocimientos anteriormente mencionados son una base importante en el estudio de otros contenidos de la matemática que son útiles en actividades socio productivas, como lo es la electricidad, la mecánica, entre otros, en las que las operaciones básicas de la matemática constituye son base fundamental para tener éxito en estas y otros ramas de la ciencias fácticas. Por consiguiente mediante esta investigación se contribuirá con el fortalecimiento de la formación académica en el nivel I de la educación primaria, ya que esta etapa es la base para los siguientes niveles, en los cuales el estudiante podrán tener éxito y así optar por estudiar ciencias practicas, claro está, se debe considerar que el cien (100) por ciento no estudiara las ciencias asociadas a los números; pero, será de gran significación para quienes se inclinen hacia esas carreras.

Con esta investigación se benefician la escuela, los estudiantes y la comunidad, quienes organizados correctamente y utilizando sus recursos (humano, económico, entre otros) podrán obtener éxito. Además, se reforzara la consolidación de la creada escuela, familia y la comunidad para satisfacer sus

necesidades mediante la elaboración y ejecución de proyectos comunitarios en los que los diferentes factores de la sociedad se involucren poniendo de manifiesto todas sus potencialidades para lograr metas importantes.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Las bases teóricas son aquellos espacios del proyecto destinado a ilustrar al lector sobre, cada una de las investigaciones realizadas que se presenta en este trabajo. A continuación se muestran de manera detallada cada uno de los proyectos factibles y trabajos de grados que sustentan o explican el problema planteado. Alvarado, I, y Mendoza, M. (2010) realizaron un trabajo de investigación determinado “Diseño de Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de la Matemática a los estudiantes de 1° a 3° DE LA Unidad Educativa “Rafael Andrade Mendoza”, el cual tuvo como objetivo general proponer el diseño de estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas a los estudiantes de 1° a 3° de la institución citada con anterioridad y de acuerdo a los objetivos planteados la investigación se enmarco en la Investigación Descriptiva que tiene como finalidad establecer relaciones entre las variables: Estrategias Lúdicas y Enseñanza de Matemáticas que además conto con una población de 12 docentes y la técnica utilizada fue la Observación Directa y estuvo sustentada a través de formularios y los resultados obtenidos demostraron que los análisis presentados expresan un acercamiento fidedigno de la opinión de los docentes en torno al tema de las estrategias lúdicas y la enseñanza de la matemática.

En esta investigación las autoras tenían como finalidad lograr exponer el hecho estudiado, resaltando por medio de enumeraciones detalladas cada una de sus características, y esto les ofreció una descripción más detallada de la propuesta. Esta investigación tiene relación al trabajo a realizar debido a que la temática utilizada en el fue estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática y la manera de abordarlo le dio resultados positivos por lo cual se tomo en cuenta la información aportada por este.

Por otro lado, Hernández, J. y Romero, M. (2010) efectuaron un trabajo de investigación designado Guía de Estrategias didácticas para la enseñanza de la Adición y Sustracción como procesos matemáticos básicos, dirigida a los docentes del 2° de la Escuela Pública Bolivariana “Clorinda Azcunes” y se sustentó en la modalidad de estudio de un proyecto factible que además contó con una población conformada por los docentes de 2° secciones A, B, C, D, para un total de 4 docentes, la técnica utilizada en la recolección de información fue el cuestionario y los resultados obtenidos demostraron que todo proyecto factible es elaborado con la finalidad de proponer alguna estrategia o herramienta que sirva para solventar alguna problemática existente en un lugar determinado; sin embargo, se deben cumplir con ciertos pasos que certifiquen la necesidad que existe y así lograr justificar la elaboración de la propuesta es por esta razón que se aplica un instrumento que permite recolectar una serie de datos que sustenten la importancia del proyecto a realizar.

Por medio de este proyecto factible las autoras tenían como fin solventar alguna problemática evidente en un lugar determinado, es por ello que cuando cualquier autor que quiera solventar alguna problemática por medio de este, debe enmarcarse en una investigación exhaustiva cumpliendo con las etapas generales que lo comprenden y así obtener como resultado la ejecución de dicha propuesta. Esta investigación tiene relación con mi temática debido a que la modalidad utilizada es un proyecto factible lo cual tiene como finalidad la propuesta de estrategias didácticas que incentiven la enseñanza de la adición y sustracción para así lograr un fin común la solución de la problemática existente y el aprendizaje de conocimientos importantes tales como la suma y la resta.

Por último, Ballan (2008) quién realizó una investigación titulada “Juego en la Enseñanza aprendizaje de la matemática una estrategia para aulas más dinámicas”, tuvo como objetivo discutir el papel del juego en la enseñanza de la matemática como estrategia adoptada para hacer más significativos y placenteros las clases de esa disciplina. La metodología empleada asumió una naturaleza aplicada pues durante las prácticas, los juegos seleccionados fueron utilizados para verificar como los educandos procedían y reaccionaban delante de los desafíos que el juego les colocaba, y como resolvían las situaciones que surgían en su recorrido, la muestra estuvo conformada por los estudiantes de 4° de Educación Básica, como resultado los alumnos se mostraron muy involucrados a

participar de los juegos y fue posible observar como en un plazo corto de tiempo consiguieron apropiarse de algunos conceptos matemáticos fundamentales para la comprensión de los contenidos de las disciplinas. Esta investigación se anexa como antecedente debido a que destaca en su contenido el desarrollo de juegos para incentivar la enseñanza de la matemática y hacer que el aprendizaje de ella convierta la estadía en el aula una experiencia más dinámica y por ende el resultado que se observó fue positivo ya que los niños y niñas reaccionaron ante la propuesta de una manera positiva, por lo tanto es importante destacarlo en la investigación para así sustentar esta investigación.

Bases teóricas.

Según Ausubel. (1973) plantea una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por la persona en su entorno. Como aspectos distintivos de la teoría está la organización del conocimiento en estructuras y las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y la nueva información. Ausubel considera que para que esa reestructuración se produzca se requiere de una instrucción formalmente establecida, que presente de modo organizado y preciso la información que debe desequilibrar las estructuras existentes. La teoría toma como punto de partida la diferenciación entre el aprendizaje y la enseñanza.

El aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos que tiene el individuo mas los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse forman el nuevo aprendizaje significativo. Además de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño o niña y las formas en que se relacionan.

Según Ausubel para que se produzca un aprendizaje significativo es preciso que tanto el material que debe aprenderse como el sujeto que debe aprenderlo cumplan ciertas condiciones. En cuanto al material, es preciso que posea significado en sí mismo, es decir, que sus elementos están organizados en una estructura. Pero no siempre los materiales estructurados con lógica se aprenden significativamente, para ello, es necesario además que se cumplan otras condiciones en la persona que debe aprenderlos. En primer lugar, es

necesaria una predisposición para el aprendizaje significativo, por lo que la persona debe tener algún motivo para aprender.

Además del material con significado y la predisposición por parte del sujeto, es necesario que la estructura cognitiva del alumno contenga ideas inclusoras, esto es decir, ideas con las que pueda ser relacionado el nuevo material. A su vez, este proceso es similar a la acomodación piagetiana, la nueva información aprendida modificará la estructura cognitiva del individuo.

El juego desde Huizinga.

El juego desde Huizinga (*Homo Ludens*, 1938) la intención del autor es delatar la presencia del juego en la vida social como un núcleo primario de la actividad humana, para eso debía hacer que la idea en general se poseía sobre el juego en las ciencias humanas de la época, es decir, explicarse el juego en función de otras necesidades vitales (por qué y para que jugar) sino comprenderlo en su propia esencia. Querer saber lo que es el juego lleva al autor a describir el fenómeno lúdico, a hacer que se manifieste el juego mismo circunscribiendo en el universo humano y descubrir con esto su carácter inderivable, independiente, primario.

Estructuras Lúdicas Según Caillois.

Las estructuras del juego y las estructuras útiles son a menudo idénticas, pero las actividades respectivas que ordenan son irreductibles la una a la otra en un tiempo y lugar dados. Se ejercen en dominio incompatibles. Los resortes que es posible identificar en ambos casos son los mismos: Necesidad de afirmarse, mostrarse el mejor, gusto por el desafío, etc. Pero en el mundo real la acción del juego no es jamás aislada, ni soberana, ni limitada de principio: Encadena consecución inevitable. El juego, cuando no se cierra sobre sí mismo, pierde su soberanía, pero no su inspiración, la penetración en impulsos y actitudes, por lo que “lo que se expresa en los juegos no es diferente de lo que se expresa en la cultura”.

Teoría Constructivista del Juego. Vigotsky (1924)

Quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo"

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces". Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos.

O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan. De

esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Piaget y la naturaleza cognitiva del juego.

Piaget (1946) define el juego como una conducta de "orientación", como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta "orientación" lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares "serias". Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores. Siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

Karl Gross: teoría del Juego Como Anticipación Funcional.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Bases legales

Artículo 102: la educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El estado la asumirá como función indeclinable y de máxima interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el

proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

Artículo 103: toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario, a tal fin, el Estado realizara una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas, el Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizara igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentran privados o privadas de libertad a carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

Las contribuciones de los particulares a proyectos y programas educativos públicos a nivel medio y universitario serán reconocidas como desgravámenes al impuesto sobre la renta según la ley respectiva.

Ley Orgánica de Educación

Artículo 14.

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afrodescendiente y universal. La educación regulada por esta ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, y en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual

permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de interés y necesidades de los y las estudiantes.

La educación ambiental, la enseñanza del idioma castellano, la historia y la geografía de Venezuela, así como los principios del ideario bolivariano son de obligatorio cumplimiento en las instituciones y centros educativos oficiales y privados.

LOPNNA.

Artículo 53. Derecho a la Educación.

Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la educación gratuita y obligatoria, garantizándoles las oportunidades y las condiciones para que tal derecho se cumpla, cercano a su residencia, aun cuando estén cumpliendo medida socioeducativa en el Sistema Penal de Responsabilidad del Adolescente.

Parágrafo Único: El Estado debe crear y sostener escuelas, planteles e institutos oficiales de educación, de carácter gratuito, que cuenten con los espacios físicos, instalaciones y recursos pedagógicos para brindar una educación integral de la más alta calidad, en consecuencia, debe garantizar un presupuesto suficiente para tal fin.

Parágrafo Segundo: la educación impartida en las escuelas, planteles e institutos oficiales será gratuita en todos los ciclos, niveles y modalidades, de conformidad con lo establecido en el ordenamiento jurídico.

Artículo 54. Obligación del Padre y de la Madre, Representantes o Responsables en Materia de Educación.

El padre, la madre, representantes o responsables tienen la obligación inmediata de garantizar la educación de los niños, niñas y adolescentes, en consecuencia, deben inscribirlos oportunamente en una escuela, plantel o instituto de educación, de conformidad con la ley, así como exigirles su asistencia regular a clases y participar activamente en su proceso educativo.

Artículo 55. Derecho a participar en el proceso de Educación.

Todos los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a ser informados e informadas y a participar activamente en su proceso educativo. El mismo derecho tienen el padre y la madre, representantes o responsables en relación al proceso educativo de los niños, niñas y adolescentes que se encuentren bajo su patria potestad, representación o responsabilidad.

El Estado debe promover el ejercicio de este derecho, entre otras formas, brindando información y formación apropiada sobre la materia a los niños, niñas y adolescentes, así como a su padre, madre, representantes o responsables.

TABLA DE ESPECIFICACIONES

OBJETIVO GENERAL:	VARIABLES.	DEFINICION	DIMENSIONES.	INDICADORES	ITEMS
<p>*Proponer Actividades Lúdicas para el aprendizaje significativo de la suma y resta</p>	<p>*Actividades Lúdicas.</p>	<p>Son actividades comunes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que busca siempre mejorar el rendimiento de los estudiantes.</p>	<p>Actividades. Enseñanza. Rendimiento.</p>	<p>Adivinanzas Bingo Memoria Domino Cartas Crucinumeros Dictado de números Sopa de números</p>	<p>10 1 3 4 6 9 2 8</p>
	<p>*Aprendizaje de la suma y resta</p>	<p>Es la acción y el tiempo que se emplea en aprender algo sobre dos de las operaciones aritméticas mas importantes adición y sustracción.</p>	<p>Adición y Sustracción.</p>	<p>Valor posicional Números naturales Suma y resta</p>	<p>11 7 5</p>

CUESTIONARIO	SI	NO
<i>1. Emplea el Bingo como Actividad Lúdica para la Enseñanza de la Adición y sustracción.</i>		
<i>2. Para comprobar los conocimientos de los estudiantes utiliza el dictado de números como recurso de enseñanza durante sus clases.</i>		
<i>3. El juego de memoria forma parte de sus actividades lúdicas para el desarrollo de sus clases.</i>		
<i>4. Incentiva en los niños la creación de actividades lúdicas tales como el domino</i>		
<i>5. Para explicarles a los estudiantes la suma y resta utiliza material de apoyo</i>		
<i>6. Recurre a las cartas matemáticas que contengan ejercicios y problemas para realizar durante la jornada Escolar.</i>		
<i>7. Realiza ejercicios de adición y sustracción empleando solo números naturales.</i>		
<i>8. Emplea la sopa de números como recurso didáctico para la enseñanza de cantidades Numéricas</i>		
<i>9. Plantea a sus estudiantes la creación de Crucinúmeros, como incentivo para el desarrollo de actividades lúdicas</i>		
<i>10. Utiliza las Adivinanzas como técnicas para la enseñanza de la adición y sustracción.</i>		
<i>11 Emplea la escala de valor posicional para la enseñanza de la matemática</i>		

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de investigación

Según Arias (2012) La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

Este trabajo está enmarcado dentro de la investigación descriptiva debido a que dicha propuesta también se le conoce como una investigación estadística, puesto que la información que se plantea es aquella que describen los datos facilitados y recabados durante el proceso de investigación y este a su vez debe tener un impacto en las vidas de la personas que le rodea. El objetivo o fin de de esta investigación es llegar a conocer las situaciones, hábitos y actitudes que predominan a través de la representación y/o descripción correcta de las actividades, procesos y otros. Ella no se limita solamente a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

Diseño de la investigación:

Según LA UPEL, La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental.

Claro está en una investigación de campo también se emplean datos secundarios, sobre todo los provenientes de fuentes bibliográficas, a partir de los cuales se elabora el marco teórico. No obstante, son los datos primarios obtenidos a través del diseño de campo, los esenciales para el logro de los objetivos y la solución del problema planteado.

La investigación de campo al igual que la documental, se puede realizar a nivel exploratorio, descriptivo y explicativo.

Según Ramírez (1999) la investigación de campo puede ser extensiva cuando se realiza en muestras y en población enteras (censos); e intensiva cuando se concentra en casos particulares, sin la posibilidad de generalizar los resultados.

La investigación planteada está enmarcada en una investigación de campo puesto que en ella se plantea que debe existir una percepción de datos y esta se le hace directamente a las personas investigadas, y se va directamente a la realidad estos datos recolectados son los datos primarios, que a su vez no se deben modificar las variables, es decir, cuando el investigador obtiene la información esta es leída, observada, pero no se debe cambiar las condiciones ya evidentes y que ya están inmersas dentro de la investigación.

Modalidad de la investigación

Un proyecto factible, como su nombre lo indica, tiene un propósito de utilización inmediata, la ejecución de la propuesta. En este sentido, la UPEL (1998) define el proyecto factible como un estudio "que consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales". La propuesta que lo define puede referirse a la formulación de políticas, programas,

tecnologías, métodos o procesos, que sólo tienen sentido en el ámbito de sus necesidades.

De igual manera, la Universidad Simón Rodríguez (1980) considera que un proyecto factible está orientado a resolver un problema planteado o a satisfacer las necesidades en una institución.

De las definiciones anteriores se deduce que, un proyecto factible consiste en un conjunto de actividades vinculadas entre sí, cuya ejecución permitirá el logro de objetivos previamente definidos en atención a las necesidades que pueda tener una institución o un grupo social en un momento determinado. Es decir, la finalidad del proyecto factible radica en el diseño de una propuesta de acción dirigida a resolver un problema o necesidad previamente detectada en el medio.

Con base en las diversas concepciones, el proyecto factible se desarrolla a través de las siguientes etapas: el diagnóstico de las necesidades, el cual puede basarse en una investigación de campo o en una investigación documental, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta; el procedimiento metodológico, las actividades y recursos necesarios para su ejecución y el análisis de viabilidad o factibilidad del proyecto (económica, política, social, entre otros) y la posibilidad de ejecución (González, 1996; Arias, 1998; UPEL, 1998; Álvarez, 2001)

La temática de esta investigación se considera como un proyecto factible debido a que ella está orientada a resolver un problema planteado o a satisfacer la necesidad en una institución. ¿Cuál sería el problema o la necesidad? El problema según lo investigado o recabado es la deficiencia de conocimientos en el área de matemática (suma y resta) debido a que los estudiantes poseen dificultades para resolver las actividades propuestas en cada una de las acciones planteadas. Ahora bien la solución o la finalidad del proyecto factible radica en que por medio de dicha investigación se lograra la creación de Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo de la suma

y resta y esta a su vez está dirigida a los estudiantes de 1er grado de la Unidad Educativa “Santiago Mariño.”

Población

Una característica del conocimiento científico es la generalidad, de allí que la ciencia se preocupa por extender sus resultados de manera que sean aplicables a muchos casos similares o de la misma clase. En este sentido, una investigación puede tener como propósito el estudio de un conjunto numeroso de objetos, individuos, e incluso documentos. A dicho conjunto se le denomina población.

El concepto de población en estadística va más allá de lo que comúnmente se conoce como tal. Una población se precisa como un conjunto finito o infinito de personas u objetos que presentan características comunes

En el proyecto que se presenta se está trabajando con una población de 36 docentes de la Unidad Educativa Santiago Mariño entre los turnos mañana y tarde.

Es a menudo imposible o poco práctico observar la totalidad de los individuos, sobre todos si estos son muchos. En lugar de examinar el grupo entero llamado población o universo, se examina una pequeña parte del grupo denominada muestra.

Muestra

Cuando por diversas razones resulta imposible abarcar la totalidad de los elementos que conforman la población accesible, se recurre a la selección de una muestra.

La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible.

En este sentido una muestra representativa es aquella que por su tamaño y características similares a las del conjunto, permite hacer inferencias o generalizar los resultados al resto de la población con un margen de error conocido.

La muestra con la que se va a trabajar en esta investigación es de 12 docentes que se elegirán al azar.

Técnica e instrumento de recolección de información.

Técnica: la encuesta por muestreo o simplemente encuesta es una estrategia oral o escrita cuyo propósito es obtener información.

- ✓ Acerca de un grupo o muestra de individuos. Ejemplo: consulta que se hace a un grupo de sujetos sobre sus datos personales, socioeconómicos, costumbres, gustos, preferencias, expectativas, etc.

- ✓ En relación con la opinión de estos sobre un tema en específico.

Observación participante.

Según wikipedia, La observación participante o participativa, es una metodología de las Ciencias Sociales, que culmina como acción participativa, haciéndola una de las

técnicas más completas, pues además de realizar un proceso de observación, elabora propuestas y soluciones. Aún más elaborada está en la descripción densa.

Confiabilidad

La confiabilidad se refiere al grado de consistencia que posee una prueba o resultados obtenidos con un instrumento de evaluación, siendo un concepto estrictamente estadístico (García y Martínez 2003). En esta parte fue necesario estimar la confiabilidad por medio del Método de la Prueba Reiterada, de Rescamen o Método del Test-Retest. El método consiste en aplicar la misma prueba dos veces al mismo grupo de docentes con un intervalo prudencial de tiempo dado entre una y otra administración de la referida prueba (Hernández 1991). Quiere decir que el tiempo entre una y otra aplicación fue de un mes.

La estimación de la confiabilidad de los instrumentos se realizó por medio de un estudio piloto donde se escogieron al azar 10 docentes que pertenecen a la población donde se les aplicó el instrumento.

Las calificaciones resultantes de las pruebas se tabularon con el propósito de determinar la confiabilidad del instrumento, la cual se realizó a través del procedimiento de correlación de Pearson; puesto que proporciona una medida de estabilidad y consistencia de las puntuaciones.

La confiabilidad de los instrumentos se determinó a través de la siguiente fórmula:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{\sum X^2 \cdot \sum Y^2}}$$

De donde:

r_{xy} = Coeficiente de Correlación o Confiabilidad.

X.Y= Producto de la puntuación entre la primera y segunda aplicación de la Pre prueba y Post prueba.

$\sum X$ = Sumatoria de calificaciones en la primera aplicación.

$\sum Y$ = Sumatoria de las calificaciones en la segunda aplicación.

$\sum X^2$ = Sumatoria de la primera aplicación elevada al cuadrado.

$\sum Y^2$ = Sumatoria de la segunda aplicación elevada al cuadrado.

$\sum X.Y$ = Sumatoria de los productos de las calificaciones obtenidas en la primera y segunda aplicación.

	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	10	11	100	121	110
2	9	9	81	81	81
3	9	8	81	64	72
4	8	10	64	100	80
5	7	11	49	121	77
6	10	10	100	100	100
7	11	10	121	100	110
8	8	9	64	81	72
9	8	9	64	81	72
10	7	9	49	81	63
\sum	87	96	773	930	837

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{n}}{\sqrt{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}} \sqrt{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}}$$

Al determinar la confiabilidad del instrumento por medio del coeficiente de correlación de Pearson se obtuvo como resultado un índice de 0,88 calificado como una confiabilidad muy alta.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Según Hevia (2001) Este estadio se presenta posterior a la aplicación del instrumento y finalizada la recolección de los datos, donde se procederá a aplicar el análisis de los datos para dar respuesta a las interrogantes de la investigación.

Después de haber obtenido los datos producto de la aplicación de los instrumentos de investigación, se procederá a codificarlos, tabularlos, y utilizar la informática a los efectos de su interpretación que permite la elaboración y presentación de tablas y gráficas estadísticas que reflejan los resultados.

Según Hurtado (2000) el propósito del análisis es aplicar un conjunto de estrategias y técnicas que le permitan al investigador obtener el conocimiento que estaba buscando, a partir del adecuado tratamiento de los datos recogidos.

Este método permitirá clasificar y reclasificar el material recogido desde diferentes puntos de vista hasta que usted opte por el más preciso y convencional. El análisis permitirá la reducción y sintetización de los datos, se considera entonces la distribución de los mismos (Tamayo, 1995).

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de la información, se procedió a realizar el tratamiento correspondiente para el análisis de los mismos, por cuanto la información que arrojará será la que indique las conclusiones a las cuales llega la investigación, por cuanto mostrará la percepción que posee el profesorado de la Unidad Educativa Santiago Mariño de acuerdo a las concepciones que posee sobre las actividades lúdicas para el aprendizaje de la suma y la resta.

Análisis de los resultados (12 Encuestas).

Estas 12 encuestas fueron aplicadas al grupo de docentes en la institución.

Tabla N° 1

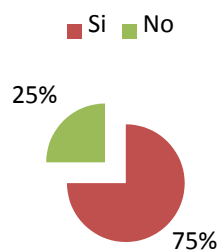
Variable. Actividades Lúdicas

Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Bingo.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Emplea el bingo como actividad lúdica para la enseñanza de la adición y sustracción.	9	75	3	25	12	100

Gráfico N° 1



En el gráfico se observa cómo en la variable actividades lúdicas caracterizadas por la dimensión actividades enseñanza y rendimiento se evidencio que el 75% de los docentes emplean el bingo como actividad Lúdica para la enseñanza de la adición y sustracción, el restante 25% manifestó lo contrario. Esto indica que los docentes si emplean el bingo como una actividad lúdica.

Según tensena (pagina web en línea) El bingo es un tipo de juego muy especial, ya que es posible encontrarlo en los lugares más diversos y con objetivos absolutamente diferentes. Los lugares más comunes son las salas de apuestas, físicas o virtuales, pero es posible encontrarlos en actos benéficos, en iglesias e incluso en escuelas. Dada su versatilidad, algunos colegios lo utilizan para enseñar matemática o lenguaje, sustituyendo en el segundo caso, los números por letras. Recientemente se ha conocido la existencia de un bingo muy especial que se utiliza con niños, para fines didácticos: el bingo musical.

Tabla N° 2.

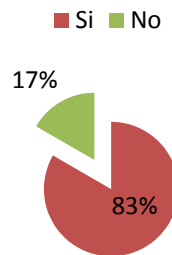
Variable. Actividades Lúdicas

Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Dictado de Números.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Para comprobar los conocimientos de los estudiantes utiliza el dictado de números como recurso de enseñanza durante sus clases	10	83	2	17	12	100

Gráfico N° 2



En el siguiente gráfico que se encuentra caracterizado por la variable actividades lúdicas cuya dimensión es actividades enseñanza y rendimiento se observa cómo el 55% de los docentes afirma la utilización del dictado de números como recurso de enseñanza durante sus clases, mientras que el 45% no lo utiliza. En la tabla N° 2 de la respuesta afirmativa se encuentra la distribución de datos donde se usa el dictado como recurso de enseñanza.

Según Mariela I. 2011 (documento en línea) el dictado de números es una actividad que consiste en ir eligiendo en el tablero blanco los números correspondientes al dictado. Los mismos números se escribirán en las barras de colores que pueden moverse para hacer coincidir sus partes triangulares.

Tabla N° 3.

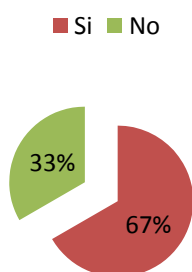
Variable. Actividades Lúdicas

Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Memoria.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
El juego de memoria forma parte de sus actividades lúdicas para el desarrollo de sus clases	8	67	4	33	12	100

Gráfico N° 3



En el gráfico se observa cómo el 60% de los docentes afirma que el juego de memoria forma parte de sus actividades lúdicas para el desarrollo de sus clases, mientras que el 40% no lo utiliza. Esta información está inmersa en la variable de actividades lúdicas y su dimensión es actividades enseñanza y rendimiento.

En las actividades de juego de memoria se han de ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran ocultos. En cada tirada se destapan un par de peces que se vuelven a ocultar si no forman pareja. El objetivo es destapar todas las parejas.

Cada una de las casillas del panel donde se construye el juego puede contener un recurso (imagen, sonido o animación) o bien un texto.

Las casillas que forman las parejas pueden tener el mismo contenido, o bien contenidos diferentes relacionados entre ellos y que pueden ser de diferentes tipos.

Cuando se construye la actividad, desde Clic Autor solo se ven la mitad de las casillas que tendrá el juego, es decir una casilla por pareja. Por tanto, un juego de memoria de 6 parejas tendrá 12 casillas, pero en el panel donde se construye solo se verán 6.

Se pueden crear tres tipos de juegos de memoria:

- Juego de memoria con parejas de elementos iguales.

En el panel se pone cada elemento una sola vez y al poner en marcha la actividad aparece el doble de casillas con los elementos repetidos.

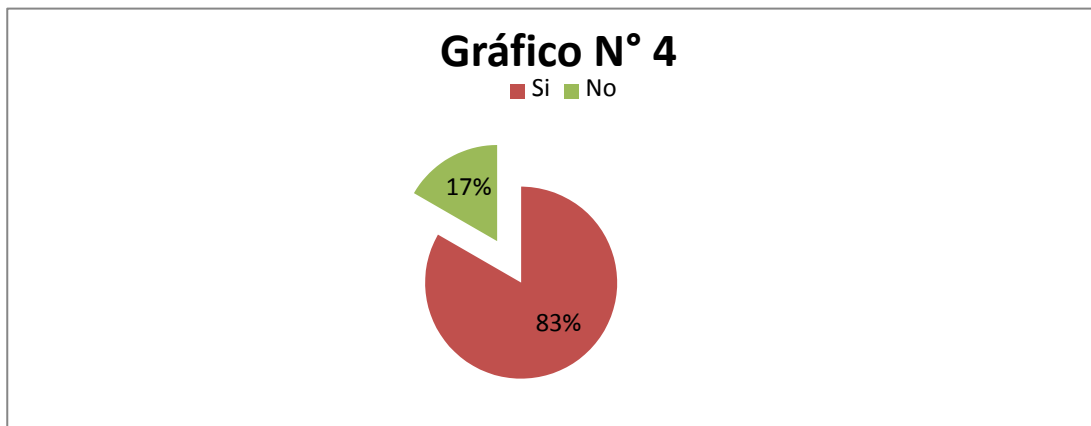
Tabla N° 4.

Variable. Actividades Lúdicas

Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Domino.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Incentiva en los niños la creación de actividades lúdicas tales como el domino	10	90	2	10	12	100



En el gráfico que se presenta a continuación se puede notar que para la variable de actividades lúdicas cuya dimensión es actividades, enseñanza y rendimiento se observa cómo el 83% de los docentes incentiva en los niños la creación de actividades lúdicas tales como el domino, mientras que el 17% no. En la tabla N° 2 de la respuesta afirmativa se encuentra la distribución de datos donde se observa que los docentes incentivan a los niños con actividades lúdicas.

Según Leonel Crossley (2009) El dominó ha existido por muchos siglos y sigue siendo un juguete favorito de los niños para disfrutar. Hay muchos juegos con estas fichas blancas y negras, y muchas variaciones se pueden hacer a un juego para cambiarlo. Un buen movimiento aleatorio de los dominós es un gran comienzo para la mayoría de los juegos.

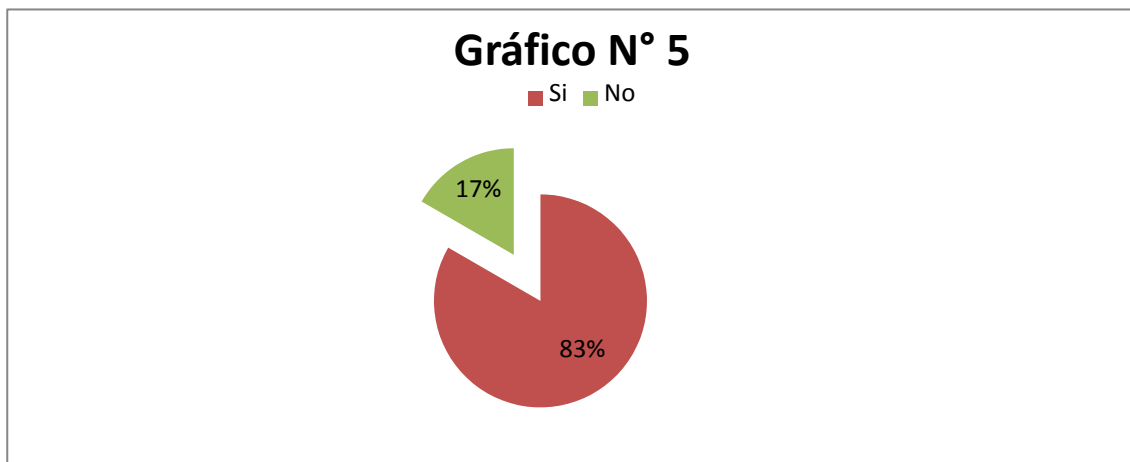
Tabla N° 5

Variable. Aprendizaje de la suma y resta.

Dimensión: Adición y sustracción.

Indicador: Suma y resta.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Para explicarles a los estudiantes la suma y resta utiliza material de apoyo	10	83	2	17	12	100



En el gráfico que se presenta a continuación donde la variable es aprendizaje de la suma y resta su dimensión es adición y sustracción se observa cómo el 83% de los docentes afirma que para explicarles a los estudiantes la suma y resta utilizan material de apoyo, mientras que el 17% no lo utiliza.

Según María Teresa García (2003) Ha quedado demostrada en diversas investigaciones que el uso de material didáctico tiene una incidencia positiva en el rendimiento escolar, especialmente en los sectores más pobres de la población. El valor de los materiales didácticos radica en que su utilización proporciona diversas

instancias: por un lado, posibilita un acercamiento concreto a través de una realidad tangible y simplificada- a los conocimientos de carácter abstracto; por otro, facilita a los alumnos la exteriorización de su pensamiento; además, el profesor, al ver a los niños manipular el material, puede seguir el curso de su pensamiento

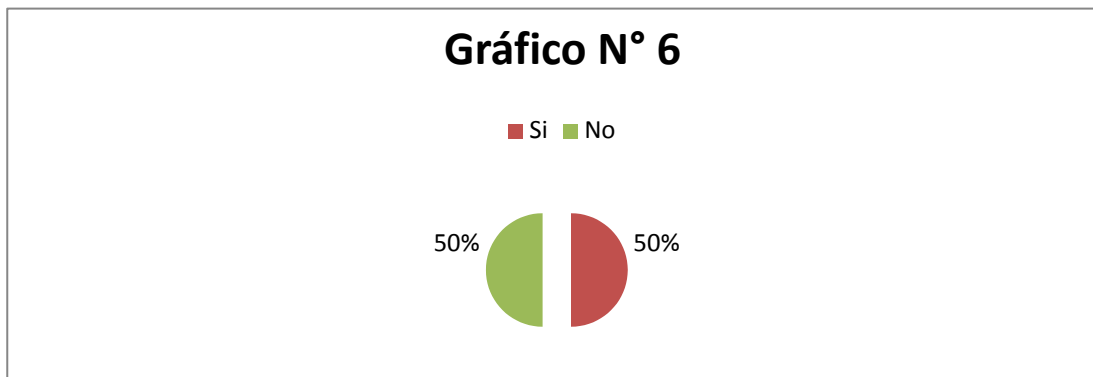
Tabla N° 6.

Variable. Actividades Lúdicas

Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Cartas numéricas.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Recurre a las cartas numéricas que contengan ejercicios y problemas para realizar durante el desarrollo de la jornada escolar	6	50	6	50	12	100



En el gráfico se observa cómo el 50% de los docentes afirma que recurren a las cartas numéricas que contengan ejercicios y problemas para realizar durante el desarrollo de la jornada escolar, mientras que la otra mitad del 50% no recurren a dichas cartas.

Según Mauricio Contreras (2004) Los juegos matemáticos constituyen una herramienta de ayuda para el tratamiento de diversos contenidos del currículum de matemáticas, tanto en Secundaria Obligatoria, como en Bachillerato.

En sesiones anteriores hemos visto la utilidad de los juegos en el tratamiento de la diversidad, como recurso motivador para los alumnos con mayores dificultades y también como origen de posibles investigaciones para alumnos destacados. También hemos apreciado la relación intrínseca de muchos juegos con los procesos típicamente matemáticos y con las estrategias de resolución de problemas.

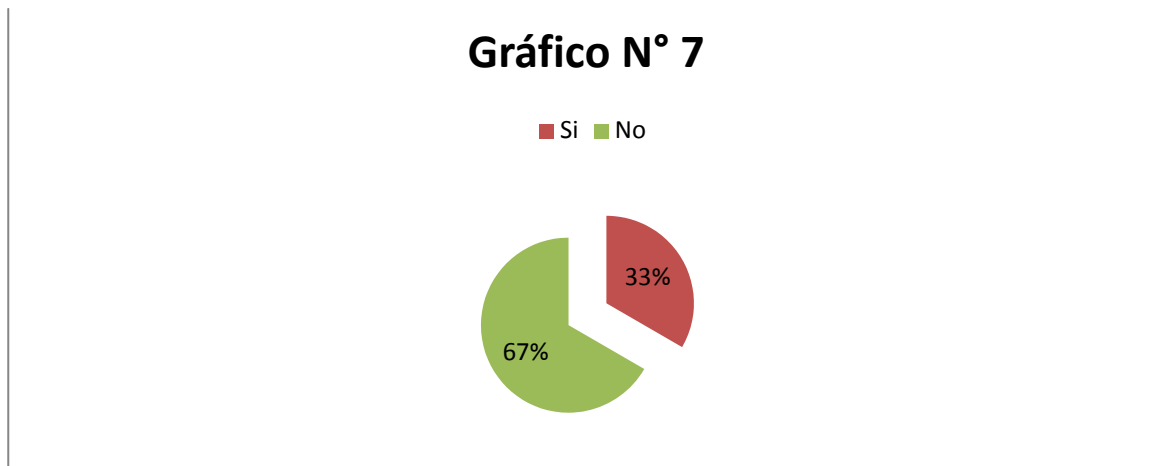
Tabla N° 7.

Variable. Aprendizaje de la suma y resta

Dimensión: Adición y Sustracción

Indicador: Números naturales

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Realiza ejercicios de adición y sustracción empleando solo números naturales	4	67	8	33	12	100



En el gráfico se observa cómo el 33% de los docentes afirman que realiza ejercicios de adición y sustracción empleando solo números naturales, mientras que el 67 % no lo utiliza. En la tabla N° 7 de la respuesta afirmativa se encuentra la distribución de datos donde se observa significativamente que los docentes trabajan con otro conjunto numérico en sus estudiantes.

Definición de números naturales (Documento en línea) Los **números naturales** son aquellos que permiten contar los elementos de un conjunto. Se trata del primer conjunto de números que fue utilizado por los seres humanos para contar objetos. Uno (1), dos (2), cinco (5) y nueve (9), por ejemplo, son números naturales.

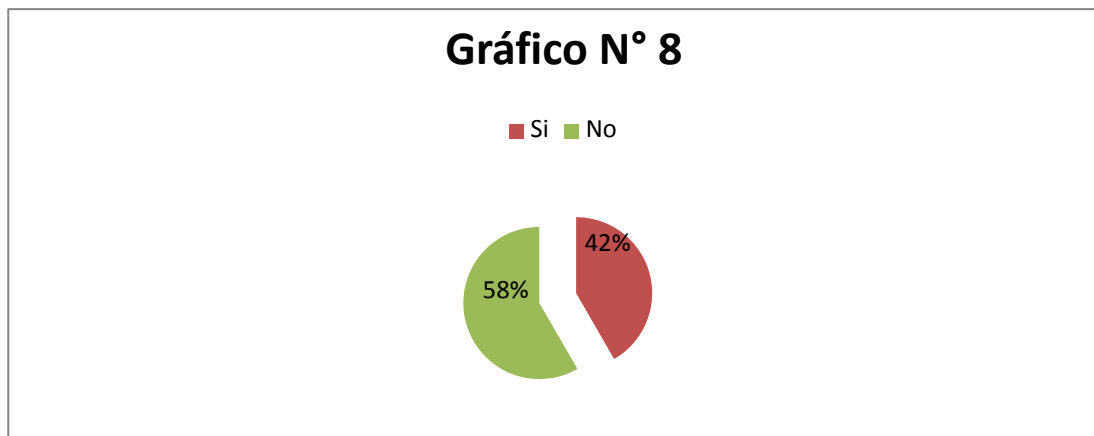
Tabla N° 8.

Variable. Actividades Lúdicas

Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Sopa de números.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Emplea la sopa de números como recurso didáctico para la enseñanza de cantidades numéricas	5	42	7	58	12	100



En el gráfico se observa cómo el 58% de los docentes afirma que en sus clases no emplean la sopa de números como recurso didáctico para la enseñanza de cantidades numéricas, mientras que un 42% lo utiliza.

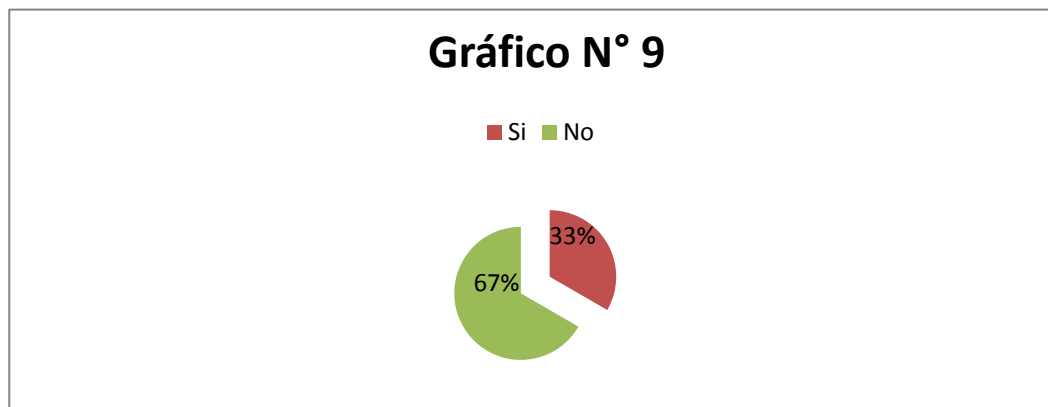
Tabla N° 9.

Variable. Actividades Lúdicas

Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Crucinumeros.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Plantea a sus estudiantes la creación de crucinúmeros, para incentivar el aprendizaje de nuevos conocimientos matemáticos	4	33	8	67	12	100



En el gráfico se observa cómo el 67% de los docentes no plantea a sus estudiantes la creación de crucinúmeros, para incentivar el aprendizaje de nuevos conocimientos matemáticos, mientras que el 33% si lo plantea.

Según (Documento en línea) Los Crucigramas Numéricos o crucigramas matemáticos no son otra cosa que crucigramas en los que en las celdas se colocan únicamente números y las definiciones son operaciones que tiene que resolver el alumno.

Una de las principales características es que es una actividad "autocorrectiva". Es decir. Si el alumno resuelve las definiciones horizontales, al resolver las verticales comprobará si ha hecho bien las operaciones.

Tabla N° 10.

Variable. Actividades Lúdicas

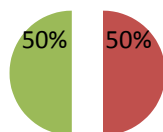
Dimensión: Actividades, enseñanza y rendimiento.

Indicador: Adivinanzas.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Utiliza las adivinanzas como técnicas para la enseñanza de la adición y sustracción	6	50	6	50	12	100

Gráfico N° 10

■ Si ■ No



En el gráfico se observa cómo el 50% de los docentes utilizan las adivinanzas como técnicas para la enseñanza de la adición y sustracción, mientras que el otro 50% no lo utiliza. Dicha información pertenece a la variable actividades lúdicas y sus dimensiones son actividades, enseñanza y rendimiento.

Según Wikipedia (Documento en línea) Una adivinanza es un tipo de acertijo cuyo enunciado se formula en rima.

Se trata de enigmas sencillos dirigidos generalmente al público infantil en los que hay que adivinar frutas, animales, objetos cotidianos, etc. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras y tradiciones.

Las adivinanzas se plantean en diferentes formatos de metro y composición, si bien son muy comunes los versos octosílabos, las estrofa de dos o cuatro versos y las rimas asonantes o consonantes en todos los versos o, más comúnmente, en versos alternos. Las adivinanzas deben tener características del objeto que se va a adivinar. Las adivinanzas tienen un origen popular y se agrupan en recopilaciones.

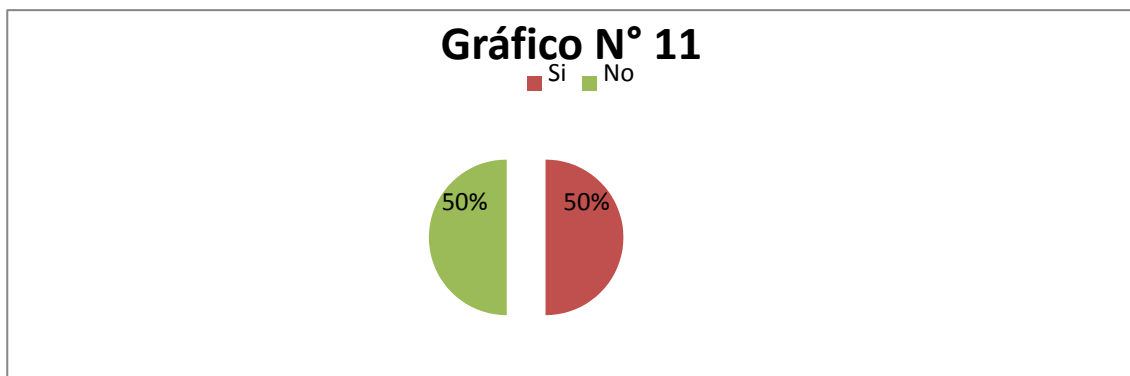
Tabla N° 11.

Variable. Aprendizaje de la suma y resta

Dimensión: Adición y Sustracción

Indicador: Valor Posicional.

ITEMS	SI		NO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Emplea la escala de valor posicional para la enseñanza de la matemática	6	50	6	50	12	100



En el gráfico se observa cómo el 50% de los docentes si Emplea la escala de valor posicional para la enseñanza de la matemática, mientras que el otro 50% no lo utiliza. Cabe destacar que esta información la variable es el aprendizaje de la suma y la resta y su dimensión es adición y sustracción.

Según (Documento en línea),<http://www.elhuevodechocolate.com/> un sistema de numeración es un conjunto de normas que se emplean para escribir y expresar cualquier número. Nuestro sistema de numeración es posicional, porque el valor que representa cada cifra depende de la posición que ocupa dentro del número.

CONCLUSIONES DEL DIAGNOSTICO.

Como resultado de la investigación estadística presentada, es posible concluir que existe una relación entre la aplicación por parte de los docentes de diversas actividades lúdicas tales como el Escala de valor posicional, las adivinanzas y las cartas numéricas puesto que en los gráficos aparece que un 50% aplica dicha actividad mientras que el 50% restante no lo aplica. Estos valores se encuentran reflejados en los diversos gráficos que aparecen reflejados en dicha investigación

Ahora bien en las actividades memoria, bingo y números naturales es notorio que dicha actividad también es aplicada en su mayoría por parte de los docentes., cabe resaltar que las actividades más utilizadas y con mayor porcentaje fueron el dictado de números y la suma y resta con un 83% y el domino con un 90% esto puede ser observado en cada uno de sus porcentajes.

Por otro lado al comparar los resultados es necesario resaltar que como existen actividades lúdicas que si se utilizan por parte de los docentes hay otras que aunque existen, poco las aprovechan dentro de las cuales se puede resaltar la sopa de números y el crucinumeros.

Se puede concluir entonces que el proyecto a presentar es factible y beneficioso para los docentes y los alumnos a los cuales se les va a mostrar la propuesta debido a que las actividades que en él se van a desarrollar les aportara conocimientos y aprendizajes significativos en una de las materias más importantes como lo es la matemática

CAPITULO V

LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta la propuesta la cual tiene como objetivo fundamental la utilización de actividades lúdicas para el aprendizaje significativo de la suma y resta dirigido a los estudiantes de 1er grado de la Unidad Educativa Santiago Mariño, ubicada en la Urbanización El Morro del Municipio San Diego, para ello los estudiantes tendrán la oportunidad de trabajar junto con el docente con las diferentes actividades lúdicas la cual se presentaran en este proyecto y esto a su vez incentivara en los estudiantes la creación de sus propios conocimientos y aprenderán haciendo y resolviendo, y así esto les permitirá que cada uno de ellos internalicen tanto la identificación de la suma como de la resta.

Mediante la ejecución de esta propuesta se espera que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo y a participar en la resolución de las diferentes actividades como también a respetar las fortalezas y debilidades de sus compañeros, y que estas debilidades sean superadas para que se conviertan en fortalezas.

Objetivos de la propuesta.

Objetivo General

- ✓ Facilitar a los estudiantes de 1° de la Unidad Educativa Santiago Mariño estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de la suma y resta

Objetivos Específicos

- ✓ Estimular en los estudiantes de 1° de la Unidad Educativa Santiago Mariño habilidades y destrezas en la suma y resta, por medio de juegos.
- ✓ Lograr que los estudiantes consoliden conocimientos significativos respecto a la suma y resta por medio de actividades lúdicas.

Desarrollo de la propuesta

La siguiente propuesta consiste en una guía de actividades donde en ella cada estudiante trabajara ejercicios referente a la suma y resta, también diferentes actividades lúdicas tales como:

- ✓ Un BINGOSU. Que es donde se va a trabajar la suma por medio del bingo
- ✓ CARTASNUMÉRICAS en ella los niños trabajaran la suma y estimularan el juego en equipo.
- ✓ El SUREDOMINO, en el trabajarán la suma y la resta de una manera individual y a su vez en conjunto.
- ✓ LAS ADIVINANZAS MATEMÁTICAS para aprender sumando y restando que imagen van a formar.
- ✓ LA SOPA DE NÚMEROS, con el mismo procedimiento de la sopa de letras los niños buscaran las cantidades que se les pide para así formar nuevas cifras.
- ✓ EL CRUCINUMERO actividad que permitirá a cada estudiante desarrollar la atención para así lograr la colocación exacta de cada cantidad.
- ✓ LA ESCALA DE VALOR POSICIONAL en ella los niños aprenderán a ubicar cada cantidad de acuerdo a lo que el docente les está pidiendo.
- ✓ En EL DICTADO DE NÚMEROS cada alumno tendrá la oportunidad de interactuar con sus compañeros al ser el estudiante el que dictara la cantidad para que sus compañeros vayan aprendiendo de una manera diferente la escritura de cifras.
- ✓ Con LOS NÚMEROS NATURALES se trabajara de diversas maneras formando nuevas cantidades, sumando de dos en dos, y así hasta tener claro el concepto.
- ✓ Con LA MEMORIA de la suma cada niño podrá buscar entre las fichas restantes la pareja de su ficha elegida y así dar solución a la operación que se le presente en dicha actividad.

✓ Y para LA SUMA Y RESTA se trabajara con la guía de actividades.

Cada una de las actividades realizadas permitirá a cada estudiante desarrollar sus habilidades en suma y resta y esto a su vez permitirá que los niños y niñas sigan instrucciones. Cabe destacar que lo beneficioso de estas actividades consiste en su gran ayuda que contribuirá de la forma más idónea a la formación del niño y esto le ayudara a enfrentarse de una manera más confiada a los problemas matemáticos que pueden presentarse en el mañana.

Misión

Suministrar a los docentes de la Unidad Educativa Santiago Mariño y a los estudiantes de 1er grado de la misma, estrategias lúdicas que facilitaran la enseñanza de la matemática y esto a su vez permite que el niño más adelante pueda convertir lo aprendido en una habilidad disponible que aprovechara en el continuo proceso educativo.

Visión

Este proyecto se espera que facilite las herramientas necesarias que contribuirá con el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas a través de juegos los cuales cada docente deberá tener presente y así proveer a cada niño y niña un entorno favorable para el desarrollo de aprendizajes significativos. Por lo tanto se espera contribuir con la mejoría del aprendizaje de la matemática y fomentar el gusto por la matemática.

Factibilidad técnica

Los juegos u actividades están pensados para ser utilizados durante la jornada escolar, siendo el o la docente los encargados de guiar la consecución de las actividades y facilitadores del aprendizaje, estas y muchas mas son las razones por las cuales la propuesta se considera factible técnicamente.

Factibilidad económica

La aplicación de las actividades lúdicas propuestas en este proyecto no supone un costo elevado para su ejecución siendo los materiales sencillos económicos y fáciles de conseguir. Es importante resaltar que tampoco se necesita alquilar un equipo o espacio para la aplicación de las actividades puesto que el espacio a utilizar es el aula de clases y las herramientas principales son el trabajo en equipo, la motivación y el compañerismo.



*“Actividades
Lúdicas para
El
Aprendizaje
Significativo
De la Suma y
Resta”.*



BINGOSU

Edad: 6 a 8 años.

Edad 6 a 8 años.

Materiales:

cartones de:

cartones del bingo,

hojas blancas, y

marcar..

fichas para marcar

Tiempo de

duración: De

duración de 20 a

30min a un a

hora.



Pasos a seguir...

Tal como en el bingo real el docente le suministrara a cada estudiante un cartón donde tendrá diferentes números y pedazos de foami, o granos o piedritas para que así ellos puedan marcar la cantidad que se les pide. La docente tendrá el bongo o la bolsa con las diferentes fichas las cuales son operaciones matemáticas de adición y ellas al dictarlas cada niño debe resolverla el resultado será el que deben marcar. Es importante resaltar que cada niño resolverá su operación de manera individual y esto fomentara la atención, y la resolución de problemas matemáticos. Gana el estudiante que tenga cartón lleno, o en línea vertical u

CARTAS NUMERICAS

Edad 6 a 8 años

Materiales. Cartas numéricas

Tiempo de duración. El tiempo necesario para que cada estudiante pase a resolver una o dos operaciones



Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño podrá interactuar junto con sus compañeros en la resolución de la operación que aparece reflejada en las diferentes cartas numéricas diseñadas por el docente, esta actividad permitirá a cada niño y niña el desarrollo del pensamiento matemático y la búsqueda de soluciones. Se puede resaltar que en esta actividad se fomenta el trabajo en equipo el compañerismo la solidaridad entre los estudiantes

SUREDOMINO

Edad de 6 a 8 años

Materiales. Fichas del domino elaborado por el docente hoja de papel para anotar la puntuación, bolígrafo

Tiempo de duración; hasta llegar a la puntuación acordada



Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño y niña se contara del 1 al 4 y luego se colocaran en el equipo correspondiente a su numero, allí se sentaran cada quien en su esquina asignada y el tablero de la partida será el piso del aula, así todos podrán ver como juegan los lideres del equipo que ya previamente han elegido entre ellos mismos y como el domino común irán colocando ficha tras ficha ganara el equipo que logre la puntuación acordada para ganar la partida.

ADIVINANZAS MATEMATICAS

Edad 6 a 8 años.

Materiales. Hojas
fotocopiables,
colores y lápiz

Tiempo de
duración de 20 a
30min.



Pasos a seguir...

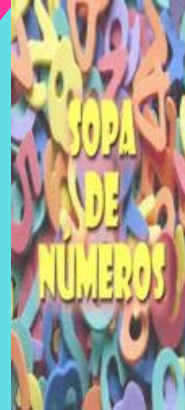
En esta actividad cada niño y niña se le entregara una hoja fotocopiabile en el cual deben resolver los ejercicios de acuerdo a lo establecido por el docente. Por ejemplo si el enunciado les pide que colorean todas las partes que den como resultado de una suma 30 los niños deben colorear dicha operación y esto al final les dará una imagen la cual ellos y ellas adivinaran que será.

SOPA DE NUMEROS

Edad 6 a 8 años.

Materiales. Hojas
fotocopiables,
colores y lápiz

Tiempo de
duración de 20 a
30min.



Pasos a seguir...

En esta actividad el docente le entregara a cada estudiante una hoja fotocopiable con una actividad que contiene una sopa de la cual cada estudiante debe extraer cierta cantidad de números puede ser de dos o tres cifras lo importante es que debe extraer y luego reconocer que numero es y escribirlo, esto fomentara la atención y si se puede se le entrega un premio al niño o niña que haya resuelto o escrito correctamente la mayor cantidad de actividades.

CRUCINÚMEROS

Edad 6 a 8 años.

Materiales.
Marcador, recortes
de hojas recicladas,
cinta plástica

Tiempo de
duración de 20 a
30min.

1 2 3 4 5

Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño y niña participara en el crucinúmero puesto que este se resolverá en conjunto la docente y los estudiantes, es de resaltar que el crucinúmero es de tamaño grande y por ello todos lo resolverán y luego al finalizar se les pedirá la creación de otro crucinúmero mas..

ESCALA DE VALOR POSICIONAL

Edad 6 a 8 años.

Materiales.
Marcador, sobre con
diferentes cifras cinta
adhesiva

Tiempo de duración
de 20 a 30min.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño y niña recibirá por parte de la docente un sobre en el que se encuentran las diferentes cantidades las cuales al ya descubrirlas deberá ubicarla en la escala de valor posicional según el lugar que le corresponda

DICTADO DE NÚMEROS

Edad 6 a 8 años.

Materiales. Hojas
blancas, lápiz,
borrador y bolsa
numérica

Tiempo de
duración de 20 a
30min.



Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño y niña deberá copiar tal cual la docente lo pida la cantidad dictada, para que el dictado sea más interactivo cada estudiante introducirá su mano en la bolsa secreta y la cifra que salga deberá dictársela a sus compañeros al finalizar el que tenga todas las cifras correctas se le dará algún incentivo.

NÚMEROS NATURALES

Edad 6 a 8 años.

Materiales. Guía de actividades, lápiz, borrador.

Tiempo de duración de 20 a 30min.



Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño y niña trabajara con la guía de actividades propuestas por el docente es de resaltar que en dicha guía se puede trabajar por diferentes días las actividades que aparecen allí propuestas para realizar.

MEMORIA

Edad 6 a 8 años.

Materiales. Fichas de memoria, lápiz, borrador, hojas blancas.

Tiempo de duración de 20 a 30min.



Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño y niña como en el juego de memoria normal debe ir descubriendo las diferentes fichas y encontrarle su pareja. La diferencia de este juego es que deben ir anotando las cantidades encontradas en una hoja para al final resolver la operación y así aprender sumando o restando por medio del juego.

SUMA Y RESTA

Edad 6 a 8 años.

Materiales. Guía de actividades, lápiz, borrador.

Tiempo de duración de 20 a 30min.



Pasos a seguir...

En esta actividad cada niño y niña trabajara con la guía de actividades propuestas por el docente es de resaltar que en dicha guía se puede trabajar por diferentes días las actividades que aparecen allí propuestas para realizar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ARIAS, F. (1999). **El Proyecto De Investigación** Guía para su elaboración (3RA. EDICIÓN) Revisión por Carlos Sabino y Jesús Reyes Prólogo por: Luis Bravo Jáuregui Editorial Episteme. Oriol Ediciones Caracas, 1999.

ARIAS, F. (1999). **El Proyecto De Investigación**, Introducción a la metodología científica. Quinta Edición. Caracas Editorial Episteme

AUSUBEL, D.P. (1976) psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo: México Trillas.

AUSUBEL y NOVACK (1983). **Psicología Educativa**, Ediciones Trillas. México.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2000). Gaceta Oficial Nro.5.453 (Extraordinaria), marzo.

Congreso de la República de Venezuela (1980). Ley Orgánica de Educación y su Reglamento. Gaceta Oficial Nro. 2.635 y Nro. 36.787.
Diccionario de Educación (1993).. Caracas: Editorial Panapo.

Diccionario de la Lengua Española y de Nombres Propios. España: Océano Grupo Editorial

HERNÁNDEZ, FERNÁNDEZ Y BAPTISTA, P. (2006). **Metodología de la Investigación**. México: Mc Graw – Hill.

Huizinga Johan (1980) Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura. España: Perspectiva 2ª Ed. HVA STRA.

HURTADO, J. (2009). **Como formular objetivos de investigación. Un acercamiento desde la Investigación Holística**. Instituto Universitario de Tecnología “José Antonio Anzoátegui” Quirón Ediciones - Fundación Sypal Caracas, 2005.

Ley Orgánica Para La Protección Del Niño Y Del Adolescente. Gaceta Oficial N° 5.266. Extraordinario del 02 de octubre de 1998.

MANUAL UPEL, DE PROYECTO FACTIBLE, 2010.

Ministerio de Educación Cultural y Deportes (1999). Gaceta Oficial Nro. 5428. Resolución 266, 20-12-1999.

Ministerio de Educación, Cultural y Deportes (2000). Gaceta Oficial Nro. 453. (Extraordinaria) Marzo.

Ministerio de Educación, Cultural y Deportes (2000). Revista para el Magisterio Nro. 184. Caracas: oficina Sectorial de Planificación y Presupuesto.

SABINO, C. (2000). **Cómo Hacer Una Tesis**. 2ª. Ed. Caracas: Editorial Panapo.

TAMAYO, M. (1999). **El Proceso de la Investigación Científica**. 3ª. Editorial Limusa, S.A. México.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR (2003). **Manual de Trabajos de Grado de Maestría y Tesis Doctorales**: Caracas: Fedeupel.

Documentos en línea

GRUPO CERO CATALUÑA-ESPAÑA. Gacetillas Matemáticas-Historias. Asociación de Profesores de Matemáticas. URL: www.arrakis.es/~mcj/asmate.htm

MORA, C. (2003): Revista de Pedagogía. Caracas mayo 2003 sobre Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. Universidad Central de Venezuela Instituto Normal Superior Simón Bolívar (La Paz, Bolivia) dmora@caoba.entelnetdmora@euler.ciens.ucv.ve

ROMERO, F. (1997). Temas para la educación. Revista Digital para los profesionales de la enseñanza Aprendizaje Significativo y Constructivista. URL: scribd.com/doc/36460316/aprendizaje-significativo.

REVISTA EDUCATIVA EDUTEKA ([edición N°2-21871](#)-2013)

ANEXOS



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA DE
EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL**



Estimado(a) profesor(a):

Ante todo reciba usted un cordial saludo, agradeciéndole de antemano su colaboración con respecto a la validación del instrumento de un trabajo de investigación de nuestra autoría, el cual lleva por nombre: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA SUMA Y RESTA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 1ER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTIAGO MARIÑO.”**

Asimismo, le expresamos que los parámetros de acuerdo a los cuales el instrumento deberá ser evaluado son: congruencia, coherencia y claridad en la redacción.

Gracias por su valiosa colaboración.

Atentamente,

Br. Anyi Castañeda

Escala de Valoración: 4=Excelente 3=Bueno 2=Regular 1=Deficiente

ITEMS	Variables			Total
	Congruencia	Coherencia	Claridad en la redacción	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
Total				
Observaciones: _____ _____				