



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

TEMA

Estrategia Lúdica para desarrollar la Atención y Concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de "Educación Básica El Oro" 2023-2024.

Autor/es:

Lic. Román Freire Cecilia Esperanza

Lic. Chamorro Enríquez Tatiana Estefanía

Tutor/a:

Ph. D: Criollo Portilla Gladys Margarita

ECUADOR

DURÁN 2024



RESUMEN

En la presente investigación se aborda la problemática de la atención y concentración en estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica El Oro durante el período 2023-2024. El objetivo principal es diseñar una estrategia lúdica para mejorar la atención y la concentración de los estudiantes en la asignatura de Matemáticas. Su propósito, se enfoca en la necesidad de mejorar estos aspectos, los cuales incluyen identificar los fundamentos teóricos que sustentan el proceso enseñanza-aprendizaje en este contexto, así como evaluar el estado actual de la atención y concentración en los estudiantes. Situada en el ámbito de la educación primaria, así como en los diversos enfoques innovadores en la pedagogía. Por otra parte, la metodología empleada en la investigación incluye métodos deductivos, inductivos y empíricos, así como la observación directa y entrevistas para recopilar datos. Por lo tanto, la investigación se enmarca en el quinto grado de Educación General Básica donde se lleva a cabo una encuesta dirigida a estudiantes, padres de familia y docentes para obtener una información profunda del tema. Los resultados más importantes revelan la eficacia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la atención y concentración de los estudiantes. Como propuesta, se plantea la implementación de un sistema de actividades basado en el juego, diseñado específicamente para mejorar estos aspectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas. Las conclusiones resaltan la importancia de incorporar estrategias lúdicas en el aula como herramientas efectivas para promover la atención y concentración de los estudiantes. es decir, se ofrece un análisis detallado sobre la problemática de la atención y concentración en el contexto escolar. Por ese motivo, se realiza una propuesta para implementar diversas actividades lúdicas en el área de matemáticas que proporcionen soluciones prácticas y eficaces mediante el uso de actividades lúdicas para un mejor aprendizaje.

Palabras clave: estrategias, lúdicas, atención, concentración, matemática.



ABSTRACT

This research addresses the problem of attention and concentration in fifth-year students of the El Oro Basic Education School during the period 2023-2024. The main objective is to design a playful strategy to improve students' attention and concentration in the subject of Mathematics. It focuses on the need to improve these aspects, which include identifying the theoretical foundations that underpin the teaching-learning process in this context, as well as assessing the current state of attention and concentration in students. Situated in the field of primary education, as well as in the various innovative approaches in pedagogy. On the other hand, the methodology used in the research includes deductive, inductive and empirical methods, as well as direct observation and interviews to collect data. Surveys were conducted among students, parents and teachers to obtain in-depth information on the subject. The most important results reveal the effectiveness of playful activities in the development of students' attention and concentration. As a proposal, the implementation of a system of activities based on games is proposed, specifically designed to improve these aspects in the teaching-learning process of Mathematics. The conclusions highlight the importance of incorporating playful strategies in the classroom as effective tools to promote students' attention and concentration. In other words, a detailed analysis of the problems of attention and concentration in the school context is offered. For this reason, a proposal is made to implement various playful activities around mathematics that provide practical and effective solutions using playful activities for better learning.

Key words: strategies, ludic, concentration, attention, mathematics.



ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE GENERAL	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del Problema.....	2
Precisión del tema.....	2
Objetivo General.....	2
Preguntas Científicas.....	2
Declaración de categorías	3
Proceso enseñanza aprendizaje de Matemáticas.....	3
La Atención y Concentración	3
Estrategia Lúdica para desarrollar la Atención y Concentración	3
Objetivos específicos	3
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos	3
Declaración de la población y muestra	4
Declaración del tipo de investigación.....	5
Principales aportes	5
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	5



Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico	5
Descripción breve del contenido de los capítulos	5
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1 Antecedentes investigativos	7
1.2 Bases Teóricas.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2.1 Estrategias lúdicas aplicadas en Educación Básica	7
1.1.1 Contextualización de la Educación Básica.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1.2 Uso de estrategias lúdicas en la educación	9
1.1.3 Estrategias tradicionales vs. estrategias lúdicas	¡Error! Marcador no definido.
1.1.4 Estrategias educativas en la mejora de la atención y concentración	¡Error! Marcador no definido.
1.1.5 Métodos de enseñanza	¡Error! Marcador no definido.
1.2 La atención y concentración en el aprendizaje.....	21
1.2.1 Definición de atención	22
1.2.2 Factores que influyen en la atención.....	23
1.2.3 Relación entre atención y concentración.....	24
1.2.4 Importancia de la didáctica	24
1.3 Base normativas y legales.....	25
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	¡Error! Marcador no definido.
2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías.....	26
2.1.1 El Proceso de enseñanza Aprendizaje.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1.3 Estrategia Lúdica	26
2.2 Enfoque de investigación	27
2.3 Alcance de la investigación.....	27
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación (Bibliográfica, documental, De campo, en caso de que se requiera y justifique, puede declararse por el tiempo si es transversal o longitudinal)	27
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	27
2.5.1 Métodos e instrumentos	27



2.5.2 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	28
2.6 Delimitación de Población y Muestra.....	28
2.7 La descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito	29
2.8 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico	29
2.9 Conclusiones del Diagnóstico.....	40
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	42
3.1 Modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad	42
3.1.1 Propuesta	42
Un viaje alucinante por el universo numérico estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en estudiantes de quinto año.....	42
3.2 <i>Fundamentación</i>	43
3.3 <i>Propósito</i>	43
3.4 <i>Objetivos Generales</i>	43
3.5 <i>Objetivos Específicos:</i>	43
3.6 <i>Caracterización de la propuesta</i>	44
3.7 <i>Estructura y dinámica de sus componentes</i>	48
3.8 <i>Criterios que debe cumplir la propuesta</i>	61
3.8.1 <i>Exigencias</i>	61
3.8.2 <i>Requisitos</i>	61
3.8.3 <i>Condiciones</i>	61
3.8.4 <i>Demostración</i>	61
3.8.5 <i>Aplicación</i>	62
3.8.6 <i>Implementación</i>	62
3.8.7 <i>Evaluación</i>	62
3.8.8 <i>Recursos</i>	62
3.8.9 <i>Beneficiarios</i>	63
3.9 <i>Validación de la propuesta</i>	63



3.9.2 Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas.....	63
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
ANEXOS	72
<i>Rúbrica</i>	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pregunta 1: La estrategia lúdica implementada en el aula de Matemáticas es efectiva para mejorar la atención y concentración de los estudiantes	30
Figura 2 Pregunta 2: Los estudiantes muestran un mayor interés en la asignatura de Matemáticas debido a la implementación de la estrategia lúdica.	30
Figura 3 Pregunta 3: La estrategia lúdica ha mejorado la participación activa de los estudiantes durante las clases de Matemáticas.....	31
Figura 4 Pregunta 4: La estrategia lúdica ha ayudado a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas en Matemáticas	31
Figura 5 Pregunta 5: Los estudiantes se sienten más motivados para aprender Matemáticas con la estrategia lúdica.	31
Figura 6 Pregunta 6: La estrategia lúdica ha mejorado la retención de conocimientos matemáticos por parte de los estudiantes	32
Figura 7 Pregunta 7: Los docentes consideran que la estrategia lúdica es fácil de implementar en el aula de Matemáticas.....	32
Figura 8 Pregunta 8: Los padres de familia han notado una mejora en la actitud de sus hijos hacia Matemáticas desde la implementación de la estrategia lúdica	32
Figura 9 Pregunta 9: La estrategia lúdica ha contribuido a reducir la distracción y la falta de atención en el aula de Matemáticas.....	33
Figura 10 Pregunta 10: En general, ¿cómo calificaría la efectividad de la estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en Matemáticas?.....	33



Figura 11 Pregunta 1: La estrategia lúdica es importante para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas	33
Figura 12 Pregunta 2: Estoy al tanto de la importancia de la atención y concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas	34
Figura 13 Pregunta 3: Creo que mi hijo/a tiene dificultades en cuanto a su atención y concentración en la asignatura de Matemáticas.....	34
Figura 14 Pregunta 4: Estoy de acuerdo en que se deben utilizar actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas	35
Figura 15 Pregunta 5: Considero que el juego puede ser una herramienta efectiva para enseñar Matemáticas y mejorar la atención de mi hijo/a.	35
Figura 16 Pregunta 6: ¿Estaría dispuesto/a para participar en talleres de socialización para conocer y contribuir al diseño de actividades lúdicas en Matemáticas?	35
Figura 17 Pregunta 7: Me gustaría recibir información sobre cómo apoyar el desarrollo de la atención y concentración de mi hijo/a en casa.	36
Figura 18 Pregunta 8: ¿Cree que la estrategia lúdica puede hacer que su hijo/a se interese más por Matemáticas?	36
Figura 19 Pregunta 9: Considero que la escuela debería promover activamente el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas	36
Figura 20 Pregunta 10: ¿Estaría dispuesto/a participar en actividades de evaluación de la estrategia lúdica diseñada para mejorar la atención y concentración de su hijo/a en Matemáticas?	37
Figura 21 Pregunta 1: Cuál es la importancia de desarrollar una estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en la asignatura de Matemáticas?	37
Figura 22 Pregunta 2: ¿Cómo calificarías el nivel actual de atención y concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas en la Escuela de Educación Básica El Oro?.....	37
Figura 23 Pregunta 3: ¿Qué tan interesante y efectivo crees que sería un sistema de actividades basado en el juego para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en Matemáticas?.....	38
Figura 24 Pregunta 4: ¿Cuán dispuesto estarías a participar en talleres de socialización para evaluar y mejorar el diseño del sistema de actividades basado en el juego para la atención y concentración en Matemáticas? 38	
Figura 25 Pregunta 5: ¿Qué tan optimista eres acerca de la posibilidad de que una estrategia lúdica mejore la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas en la Escuela de Educación Básica El Oro?38	
Figura 26 Pregunta 6: ¿Cómo calificarías la frecuencia con la que tu docente utiliza estrategias lúdicas, que te permiten lograr la atención y concentración en la asignatura de matemáticas?	39
Figura 27 Pregunta 7: ¿Crees que las actividades lúdicas utilizadas en la asignatura de Matemáticas mejorarían tu atención y concentración?	39



Figura 28 Pregunta 8: Estas satisfecho con las estrategias que tu docente utiliza en clases de la asignatura de Matemática **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 29 Pregunta 9: ¿Crees que es importante aprender Matemáticas para resolver problemas de la vida diaria?
.....40

Figura 30 Pregunta 10: ¿Las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas por el docente en la asignatura de Matemáticas ayuda a mejorar tu atención y concentración para un mejor aprendizaje?40



INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

La educación constituye un pilar fundamental en el desarrollo integral de los individuos y, en este sentido, la atención y concentración son habilidades cruciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en áreas como las matemáticas. Con la finalidad de identificar la necesidad de abordar de manera efectiva estos aspectos en los estudiantes de quinto año, con el fin de mejorar su rendimiento académico y su experiencia educativa en general.

Con relación a la contextualización la "Escuela de Educación Básica El Oro" se encuentra ubicada en el cantón Atahualpa, provincia de El Oro. Es una institución que funciona en el entorno rural, por lo tanto, representan un pilar fundamental en el Sistema Educativo, en especial porque se considera a los lugares de difícil acceso. Entre los principales desafíos, se expone la escasez de recursos, la falta de infraestructura adecuada y la limitada disponibilidad de personal capacitado. Por lo cual, es muy importante involucrar actividades que permitan al docente encontrar mejores estrategias y metodologías para aplicar en su proceso de enseñanza. Además, el fomento de una educación inclusiva en el fortalecimiento de las comunidades, ofrecen oportunidades de aprendizaje para fomentar desarrollo a niños y jóvenes que de otra manera podrían quedar excluidos del proceso educativo.

Justificación del problema

La justificación de este estudio se basa en la necesidad de implementar nuevas estrategias de enseñanza en la asignatura de matemáticas que resulten más efectivas y motivadoras para los estudiantes. Las enseñanzas de las matemáticas requieren una innovación en las estrategias para desarrollar la atención y la concentración en los estudiantes, motivándolos hacia el aprendizaje y la resolución de problemas contextualizados.

Las escuelas multigrado, como la escuela de Educación Básica El Oro, presentan desafíos adicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los docentes se enfrentan a estudiantes de diferentes grados, edades y niveles en un mismo salón de clases. Por lo tanto, es fundamental crear un ambiente de aprendizaje activo donde los estudiantes se sientan libres y capaces de explorar, crear, debatir y pensar por sí mismos.

En el caso específico de esta investigación sobre la "Estrategia Lúdica para Desarrollar la Atención y Concentración en los Estudiantes de Quinto Año de la Escuela de Educación Básica El Oro" para el periodo 2023-2024, se define el alcance considerando a la población de la mencionada institución educativa. Se empleará una muestra aleatoria representativa de los estudiantes de quinto año, así como de los docentes y padres de familia involucrados en el proceso educativo.

La escuela de Educación Básica El Oro, enfrenta a desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, específicamente en lo que respecta a la atención, la concentración de los estudiantes de quinto año. La falta de enfoque puede atribuirse a diversos factores, como la sobrecarga de información, la falta de motivación, la presión académica, entre otros. Es imperativo buscar estrategias innovadoras que aborden estas



dificultades y promuevan un ambiente de aprendizaje más participativo y dinámico.

La importancia de abordar este problema radica en el impacto que tiene en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. La falta de atención y concentración puede dificultar la comprensión de conceptos, el desarrollo de habilidades cognitivas y la resolución de problemas, lo que a su vez puede afectar su autoestima y su motivación hacia el aprendizaje. Piaget (1969) argumenta que los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De manera similar, Gardner (1985) sugiere que despertar el interés de los estudiantes mediante juegos matemáticos puede ser una estrategia efectiva para mejorar la atención y la concentración.

Planteamiento del Problema

¿Cómo mejorar la atención y la concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro en la asignatura de Matemáticas durante el periodo 2023-2024?

Precisión del tema

“Estrategia Lúdica para desarrollar la Atención y Concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro” 2023-2024.

Objeto de la investigación

El Proceso Enseñanza Aprendizaje en la asignatura de Matemáticas en los estudiantes de quinto año.

Objetivo General

Elaborar una estrategia lúdica para lograr la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Matemáticas de la escuela de Educación Básica el Oro, periodo 2023 – 2024.

Preguntas Científicas

- 1.- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso enseñanza aprendizaje en la atención y concentración de la asignatura de Matemáticas en los estudiantes del quinto año?
- 2.- ¿Cuál es el estado actual de la atención y concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica el Oro?
- 3.- ¿Qué características debe tener la estrategia lúdica para lograr la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Matemáticas de la escuela de Educación Básica el Oro, periodo 2023 – 2024?
- 4.- ¿Cuál es el resultado de la evaluación a través de talleres de socialización sobre el diseño de un sistema de actividades basada en el juego para lograr la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Matemáticas de la escuela de Educación Básica el Oro, periodo 2023 – 2024?



Declaración de categorías

Proceso enseñanza aprendizaje de Matemáticas.

El proceso de enseñanza y aprendizaje en el currículo se aborda desde las áreas de conocimiento, lo cual permite un desarrollo integral que asegura que un tema puede ser tratado desde diferentes perspectivas teóricas y prácticas. La visión interdisciplinar acentúa el enfoque de integralidad, resalta las conexiones entre las áreas de conocimiento y permite una comprensión más global de los fenómenos estudiados.

La Atención y Concentración

La atención es la capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes, es decir, la atención es el proceso cognitivo que nos permite orientarnos hacia los estímulos principales y procesarlos para responder en consecuencia.

La concentración va relacionada con la atención, siendo ambas etapas de un mismo proceso, ya que si no hay una buena atención no habrá una buena concentración.

Estrategia Lúdica para desarrollar la Atención y Concentración.

Es un espacio diseñado de manera simple, iluminado y estético, que a su vez genera calma, paz y serenidad, lo que les permite interactuar con el ambiente y los materiales a su alcance, siendo atractivo para el niño y fomentando el autoaprendizaje y la disciplina María Montessori (1912).

Objetivos específicos

- 1.- Fundamentar teóricamente El Proceso Enseñanza Aprendizaje para la atención y concentración en la asignatura de Matemáticas en los estudiantes de quinto año.
- 2.- Diagnosticar el estado actual de la atención y concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica el Oro.
- 3.-Diseñar un sistema de actividades basada en el juego para lograr la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Matemáticas de la escuela de Educación Básica el Oro, periodo 2023 – 2024.
- 4.- Evaluar a través de talleres de socialización el diseño de un sistema de actividades basada en el juego para lograr la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Matemáticas de la escuela de Educación Básica el Oro, periodo 2023 – 2024.

Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos.

En esta investigación, se emplearán métodos tanto teóricos como empíricos para abordar el problema planteado. Se utilizarán métodos teóricos para revisar y analizar la literatura existente relacionada con el desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar la atención y la concentración en el contexto educativo.

Se aplicarán métodos empíricos para recopilar datos directamente del campo, como observaciones en el aula, entrevistas con docentes y estudiantes, y talleres de socialización sobre la estrategia lúdica propuesta. Barchini (2006) expone que el método deductivo implica derivar razonamientos lógicos a partir de declaraciones



previamente establecidas, resumidamente, este método se desplaza de la causa al efecto, de lo general a lo particular, es prospectivo y teórico, y verifica su validez mediante datos numéricos precisos. La investigación aborda la materia de Matemáticas, incluyendo conceptos, características, juegos y problemas matemáticos diseñados para facilitar y hacer divertido el aprendizaje de la multiplicación en el aula.

Este estudio, opta por el método inductivo, aplicándolo al proceso de enseñanza de las multiplicaciones a los estudiantes de quinto año con el objetivo de aprender Matemáticas.

En cuanto al Método Histórico Lógico, Hernández y Holguín (2020) este se define como el proceso de conocimiento experimental indirecto, es decir, obtener un conocimiento de hechos mediante la intervención de otra mente. Los métodos empíricos, se efectúan mediante la observación directa, los investigadores utilizan sus sentidos o instrumentos de medición para observar y registrar directamente los fenómenos o comportamientos de interés.

Se recopilan datos a través de preguntas estructuradas y respuestas proporcionadas por los participantes, este método permite obtener información sobre actitudes, opiniones, comportamientos u otras variables de interés a través de la autoevaluación de los participantes. La encuesta es dirigida a los estudiantes, padres de familia y docentes de la Escuela de Educación Básica El Oro, el propósito de esta encuesta es obtener información concreta sobre el problema de investigación vinculado a la atención y concentración en la asignatura de Matemáticas (Hernández et al. 2018).

El método estadístico matemático es un conjunto de técnicas y herramientas matemáticas que se utilizan para analizar datos cuantitativos y obtener información sobre una población o muestra (Hernández et al. 2014).

Declaración de la población y muestra.

La población objetivo de esta investigación está compuesta por los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica El Oro durante el período académico 2023-2024. Esta población se selecciona debido a su relevancia directa para el estudio del proceso de enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas, específicamente en el contexto de la atención y concentración en esta asignatura. Además de los estudiantes, los padres de familia y 25 docentes que son parte del Distrito de Educación 07D03 quienes también forman parte de la población objetivo, ya que sus percepciones, experiencias y prácticas educativas influyen en el desarrollo académico de los estudiantes.

Para la selección de la muestra, se empleará una técnica de muestreo aleatorio para garantizar la representatividad y validez de los resultados. Se seleccionará una muestra representativa de estudiantes de quinto año, así como de padres de familia y docentes de la Escuela de Educación Básica El Oro.

Se utilizará un enfoque estratificado para asegurar una representación equitativa de diferentes grupos dentro de la población, como género, nivel socioeconómico y desempeño académico. Además, se considerará un tamaño de muestra adecuado que permita obtener resultados significativos y generalizables. La selección de la muestra se llevará a cabo de manera rigurosa y transparente, siguiendo los principios éticos de la



investigación científica.

Declaración del tipo de investigación.

La declaración del tipo de investigación es de campo que busca comprender en profundidad los fenómenos relacionados con la atención y concentración en la asignatura de Matemáticas en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica El Oro. Este enfoque cualitativo permitirá explorar las percepciones, experiencias y prácticas de los estudiantes, padres de familia y docentes, así como identificar factores contextuales que influyen en la atención y concentración durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas.

Principales aportes

Según García y Pilatasig (2023), las actividades recreativas no solo promueven el aprendizaje de conocimientos, sino que también contribuyen al crecimiento personal al fomentar la expresión de valores y la interacción creativa. Smith et al. (2019) destacan que el juego en equipo fortalece las habilidades sociales, como la empatía y la capacidad de reconocer y responder a las emociones de los demás, aspectos fundamentales para establecer relaciones saludables a lo largo de la vida. Según el Ministerio de Educación (2021), el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños debe ser abordado desde una perspectiva holística, implica emitir valoraciones reflexivas con el fin de tomar decisiones pertinentes y efectivas para mejorar el proceso educativo en su totalidad.

De acuerdo con Muñoz (2013) el rol del educador es crucial que emplee métodos que posibiliten la evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes, especialmente en el contexto de la educación inicial, lo cual incide en poder adaptar las actividades de acuerdo con la edad y las particularidades individuales de cada alumno, enfocándose en actividades grupales alineadas con áreas de desarrollo específicas según su etapa de crecimiento.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La importancia y necesidad social de esta investigación radica en su contribución al mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas, así como en el desarrollo integral de los estudiantes. En un contexto donde la atención y concentración son habilidades fundamentales para el éxito académico y personal, este estudio proporciona herramientas prácticas y efectivas para abordar estos aspectos de manera lúdica y motivadora. Además, la novedad y actualidad científica de este trabajo radica en su enfoque innovador en la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la atención y concentración en el aula de Matemáticas, respondiendo a la necesidad de adaptarse a las demandas educativas y psicosociales de los estudiantes en la era digital.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico

Descripción breve del contenido de los capítulos

En cuanto a la descripción breve del contenido de los capítulos del informe del trabajo de titulación, se



estructurará de la siguiente manera, introducción incluye la contextualización del problema, justificación de la investigación, planteamiento del problema, precisión del tema, objetivos y preguntas de investigación.

Seguido se estructura el marco teórico, con la revisión de la literatura relacionada con la atención y concentración en el contexto educativo, así como la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el siguiente capítulo dos, corresponde a la metodología, en donde se expone la descripción de los métodos e instrumentos utilizados para recopilar y analizar los datos, así como la declaración de la población y muestra. También se incluye el análisis y discusión de los hallazgos obtenidos a partir de la investigación cualitativa realizada.

Seguidamente, en el capítulo tres, corresponde a la presentación y validación de la propuesta la cual se titula "Un viaje alucinante por el universo numérico": estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en estudiantes de quinto año". La cual contiene un diseño de actividades para cada bloque del área de matemáticas, es decir; álgebra y funciones, geometría y medida, estadística y probabilidad. Así como una estructuración de esta fundamentada en planificaciones microcurriculares.

Finalmente se expone las conclusiones y recomendaciones, efectuando una interpretación de los resultados, discusión de implicaciones prácticas y teóricas, y recomendaciones para futuras investigaciones.

Y como en todo proceso de investigación, se exponen las referencias bibliográficas que se han empleado, mediante un listado de las fuentes consultadas y citadas en el informe, considerando la normativa APA 7ma edición.



CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes investigativos

(Piaget, 1969) psicólogo suizo, propuso una teoría del desarrollo cognitivo que tiene implicaciones importantes para el aprendizaje de las matemáticas. Piaget creía que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias.

(Ausubel, 1968) psicólogo estadounidense, propuso la teoría del aprendizaje significativo, que sostiene que el aprendizaje es más eficaz cuando los estudiantes relacionan el nuevo conocimiento con conceptos que ya conocen.

(Willian, 1890) psicólogo estadounidense, propuso una definición clásica de la atención como "el proceso por el que la mente toma posesión, de forma vivida y clara, de uno de los diversos objetos o trenes de pensamiento que aparecen simultáneamente.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Estrategias lúdicas aplicadas en Educación Básica

Las estrategias lúdicas en Educación Básica son enfoques pedagógicos que utilizan el juego, la recreación como herramientas para el aprendizaje, con el objetivo de involucrar a los estudiantes de manera activa y efectiva en su proceso educativo. Se enfocaría que tienen varios beneficios, como la motivación de los estudiantes, la mejora de sus habilidades de resolución de problemas, la promoción de la colaboración, el trabajo en equipo, la creación de un ambiente de aprendizaje más dinámico y divertido. Además, pueden adaptarse a diferentes niveles y contenidos curriculares, lo que las hace versátiles para su aplicación en la Educación Básica.

De acuerdo con García y Pilatasig (2023) las actividades recreativas también tienen un impacto positivo en el desarrollo psicosocial, en otras palabras, contribuyen al crecimiento de la personalidad de la persona al promover la expresión de valores, el adquirir nuevos conocimientos y fomentar la interacción entre la creatividad, el saber, la diversión y el placer, existen diversas opciones para llevar a cabo estas actividades, tales como:

Mantener el cuerpo en forma mediante una variedad de ejercicios físicos.

- Estimular la mente a través de diversos desafíos mentales.
- Mejorar la destreza, incluyendo el equilibrio.
- Potenciar actitudes y habilidades, entre otras posibilidades. (García y Pilatasig, 2023, p. 8)

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo emocional de los niños, al respecto se menciona que:

Les brinda la oportunidad de explorar, expresar una amplia gama de sentimientos, los niños pueden experimentar emociones como la alegría de ganar, la frustración de perder, así como la emoción de la



competencia, sin duda ofrece a los niños un espacio seguro para expresar, regular sus emociones, lo que contribuye a su salud emocional en constante crecimiento (García, 2020, p. 45).

Las estrategias lúdicas en Educación Básica son esenciales para un aprendizaje efectivo y completo, estas prácticas no solo motivan a los estudiantes y mejoran sus habilidades de resolución de problemas, sino que también promueven la colaboración y el trabajo en equipo, creando un ambiente educativo dinámico y divertido. Además, estas actividades recreativas tienen un impacto positivo en el desarrollo psicosocial al fomentar la expresión de valores, adquirir nuevos conocimientos y promover la interacción entre la creatividad y el placer. Por otro lado, el juego ofrece a los niños un espacio seguro para explorar y expresar emociones, contribuyendo así a su salud emocional en constante crecimiento. Además, no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también fortalecen aspectos cruciales del desarrollo integral de los estudiantes en la Educación Básica. Por ello, a través del juego es indudable que los niños adquieren la capacidad de identificar y gestionar sus emociones, lo que les permite desarrollar relaciones sociales positivas y habilidades de resiliencia, también, facilitar la expresión emocional, el juego también estimula el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños, durante el juego, los niños aprenden a colaborar, compartir, tomar turnos, lo que les ayuda a desarrollar empatía y comprensión emocional.

Smith, et al. (2019), "el juego en equipo fomenta la formación de conexiones emocionales entre los niños, promoviendo la empatía y la capacidad de reconocer, responder a las emociones de los demás" (p. 78). Estas habilidades son esenciales para establecer relaciones saludables y satisfactorias a lo largo de la vida.

Las estrategias lúdicas en Educación Básica tienen la capacidad de mejorar la motivación de los estudiantes, facilitar la comprensión de conceptos difíciles, promover el desarrollo de habilidades sociales, emocionales, aumentar la retención de conocimientos; sin embargo, es importante que los educadores utilicen estas estrategias de manera equilibrada, consciente, asegurándose de que estén alineadas con los objetivos educativos, los contenidos curriculares, las estrategias lúdicas son una adición valiosa a la enseñanza en la Educación Básica, siempre y cuando se utilicen de manera efectiva para que se integren adecuadamente en el plan de estudios.

La importancia de proporcionar evidencia concreta o ejemplos específicos para respaldar las afirmaciones hechas en el párrafo. Por ejemplo, podría citar estudios o investigaciones que demuestren cómo el juego en equipo realmente promueve la empatía y otras habilidades emocionales en los niños. Además, la frase "siempre y cuando se utilicen de manera efectiva para que se integren adecuadamente en el plan de estudios" podría ser más precisa al explicar qué significa exactamente "utilizar de manera efectiva" y cómo se puede lograr esta integración adecuada en el plan de estudios.

1.2.2. Contextualización de la Educación Básica

La contextualización de la Educación Básica es un aspecto fundamental en el desarrollo de sistemas educativos, implica la adaptación de los contenidos, métodos de enseñanza a las necesidades, características,



el entorno de los estudiantes, en este sentido, entender, considerar el contexto social, económico, cultural en el que se desenvuelven los alumnos es esencial para lograr una educación de calidad y pertinente. Por lo tanto, en el presente apartado se explora la importancia de esta contextualización en el ámbito de la Educación Básica, analizando cómo influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como en la formación integral de los estudiantes (Arroyo y Agurto, 2021).

El párrafo anterior resalta la importancia de la contextualización en la Educación Básica, reconociendo que adaptar los contenidos y métodos de enseñanza a las necesidades y características específicas de los estudiantes es esencial para lograr una educación de calidad y pertinente. Además, subraya la necesidad de entender y considerar el contexto social, económico y cultural en el que se desenvuelven los alumnos para garantizar una educación integral y efectiva. Sin embargo, este párrafo podría beneficiarse de una mayor profundidad en su análisis.

Dentro del proceso de educación se enfatiza que es crucial la organización de los procesos de aprendizaje, a partir de esta organización, se determina cómo se llevará a cabo la evaluación, qué recursos se utilizarán, qué contenidos se abordarán, qué tipo de evaluación se aplicará, por ello es esencial que los recursos utilizados cumplan con estándares de calidad, proporcionando un equilibrio emocional y espacios adecuados, implica que los docentes deben implementar un modelo que equilibre el proceso de aprendizaje, a su vez, es responsabilidad de las familias asegurarse de que sus hijos cumplan con lo que se ha planificado.

En lo que respecta a la labor del docente, es fundamental que utilice técnicas que le permitan evaluar y analizar el progreso de los estudiantes, especialmente en el contexto de la estimulación temprana, implica adaptar las actividades de acuerdo con la edad y las características individuales de cada estudiante, centrándose en actividades grupales dentro de áreas de desarrollo específicas según la edad (Muñoz, 2013).

En consecuencia, se requiere la contribución de las familias para fomentar el desarrollo cognitivo de los estudiantes a lo largo de su vida, porque esto sin duda promueve una visión integradora que abarque tanto la experiencia en la escuela como en el hogar. Además, se destaca la importancia de que los docentes utilicen técnicas de evaluación y análisis del progreso de los estudiantes, especialmente en el contexto de la estimulación temprana. Se enfatiza la necesidad de adaptar las actividades a la edad y características individuales de cada estudiante, centrándose en actividades grupales dentro de áreas de desarrollo específicas según la edad

1.2.3 Uso de estrategias lúdicas en la educación

Es fundamental destacar la importancia de utilizar diversas técnicas, como la entrevista, la observación, el análisis de contenido y pruebas de desarrollo, en el contexto del proceso educativo, estas técnicas emplean instrumentos como guías de entrevistas, registros anecdóticos, listas de verificación, registros de prácticas, cuadernos de campo, fichas de observación, trabajos, pruebas escritas y orales, en este sentido, es crucial



subrayar que estas técnicas se aplican de manera continua para recopilar información relevante en diferentes momentos y situaciones.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2021) menciona que “el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, esto se hace desde una perspectiva integral que permite emitir juicios valorativos con el fin de tomar decisiones oportunas y adecuadas para mejorar el proceso de aprendizaje” (p. 5).

En los últimos años, ha surgido un reconocimiento creciente de la importancia de integrar el aprendizaje y la competencia social en la concepción de programas educativos. Quiñones (2020), ha indicado que la aplicación de enfoques pedagógicos que se centran en el desarrollo de habilidades emocionales, sociales puede contribuir al rendimiento académico y al bienestar de los estudiantes.

Se expone la necesidad de considerar no solo el aspecto académico, sino también el desarrollo integral de los estudiantes. Porque con base en lo expuesto anteriormente, esta afirmación resalta la interconexión entre el desarrollo de habilidades emocionales y sociales y el éxito académico. Por lo tanto, la combinación de un enfoque pedagógico integral que considere tanto el aspecto académico como el socioemocional puede proporcionar una base sólida para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

Asimismo, se ha enfatizado la relevancia de fomentar ambientes inclusivos y respetuosos que promuevan la empatía, la colaboración entre los estudiantes, han resaltado que estos entornos propician un aprendizaje significativo para fortalecen la competencia social de los alumnos (Rodríguez, 2022).

El proceso educativo en su contexto social se fundamenta en la técnica social, la incorpora en la planificación del aprendizaje en niveles amplios, intermedios y detallados, siguiendo el programa obligatorio del Ministerio de Educación (2016), en donde el objetivo central es contribuir a la construcción social del aprendizaje de los estudiantes, sirve como base para las instituciones educativas propuestas.

La teoría constructivista, según lo señalado por Rojas (2017), destaca la importancia de que los principios constructivistas se apliquen considerando el desarrollo de prácticas educativas, implica la necesidad de incorporar criterios de calidad y equidad, promoviendo un aprendizaje accesible para todos, por ello, la importancia de emplear estrategias lúdicas. También se reconoce el papel esencial del docente, quien debe adaptar sus métodos de enseñanza de acuerdo con el nivel, ritmo de aprendizaje de sus estudiantes, el objetivo final es proporcionar a los estudiantes la oportunidad de pensar, aprender y tomar decisiones de manera autónoma.

Lo antes aportado destaca la importancia de aplicar los principios constructivistas en la práctica educativa, promoviendo la inclusión, la equidad y el aprendizaje accesible para todos mediante el uso de estrategias lúdicas. Sin embargo, una crítica podría dirigirse hacia la falta de profundidad en la explicación de cómo se pueden aplicar concretamente estos principios constructivistas en la enseñanza. Los aspectos importantes de la teoría constructivista y el papel del docente, podría mejorar ofreciendo ejemplos más concretos y una mayor profundidad en la discusión sobre su aplicación en la práctica educativa.



Las actividades lúdicas tienen la capacidad de captar la atención, brindar un valioso respaldo durante los primeros años de vida, especialmente en el desarrollo de habilidades fundamentales en los niños, como caminar, correr, saltar, rodar, empujar, jalar, hablar, entre otras (Espinoza y Martínez, 2018). Las habilidades más avanzadas, como leer, escribir y contar, por mencionar algunas, por ello la importancia de fomentar la atención es esencial para mejorar el desempeño escolar, esta atención se ve estimulada por experiencias atractivas y novedosas que generan emociones positivas activan neurotransmisores relacionados con la motivación, la energía, la memoria, en consecuencia, cuanto más placentera sea la actividad que realiza el estudiante, mejor será la construcción del aprendizaje (Mayorga, 2015).

Las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo de habilidades fundamentales en los niños durante sus primeros años de vida, como caminar, correr, saltar, hablar, entre otras, estas habilidades son la base para adquirir destrezas más avanzadas, como leer, escribir y contar. Por lo tanto, fomentar la atención desde una edad temprana es esencial para mejorar el desempeño escolar. La atención se ve estimulada por experiencias atractivas y novedosas que generan emociones positivas y activan neurotransmisores relacionados con la motivación, la energía y la memoria. Cuanto más placentera sea la actividad que realiza el estudiante, mejor será la construcción del aprendizaje.

El juego se caracteriza por ser una actividad lúdica que, de manera única, permite la creación de un modelo simbólico de la realidad. Inmerso en este modelo, las personas de cualquier edad, género o posición social pueden mejorar su comprensión de la realidad. Además, facilita el proceso de aprendizaje al ofrecer la flexibilidad de modificar las reglas para adaptarse a las alternativas que puedan surgir durante su desarrollo, lo que estimula la creatividad desde las primeras etapas de la vida, por eso, los niños, adquieren un mejor autoconocimiento, desarrollan nuevas destrezas, practican habilidades sociales como la cooperación, el trabajo en equipo, también el juego fomenta la expansión de su imaginación y creatividad (Mejía et al. 2022).

Es importante sintetizar la importancia de la generalización de los beneficios del juego para todas las edades y contextos sociales. Aunque el juego puede ser beneficioso, no todas las personas tienen acceso igualitario a oportunidades de juego, especialmente en contextos socioeconómicos desfavorecidos. Además, mientras que el juego puede estimular la creatividad y fomentar habilidades sociales en los niños, no se aborda cómo estos beneficios pueden extenderse a otros grupos de edad.

El uso de estrategias lúdicas en la educación es una práctica que ha ganado cada vez más reconocimiento en la comunidad educativa debido a sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Smith (2018), la implementación de actividades lúdicas en el aula puede fomentar la participación activa de los estudiantes, mejorar la retención del conocimiento para promover un ambiente de aprendizaje más atractivo, motivador, desde esta perspectiva se alinea con la creciente comprensión de que el juego, el aprendizaje están estrechamente relacionados, puesto que el juego puede ser una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos complejos.

El uso de estrategias lúdicas en la educación es una herramienta poderosa que puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más efectivo, atractivo, memorable, por lo tanto, estas estrategias no solo benefician a los estudiantes en términos de conocimiento y habilidades, sino que también contribuyen al desarrollo de competencias emocionales, sociales importantes, por lo tanto, su incorporación en las prácticas educativas debería considerarse como una inversión valiosa en el futuro de la educación.

1.2.4 Estrategias tradicionales vs. Estrategias lúdicas

A lo largo de la historia, la educación ha experimentado cambios significativos en las estrategias empleadas para impartir conocimientos para promover el aprendizaje, en este contexto, se destaca la contraposición entre las estrategias convencionales y los enfoques lúdicos, un tema de gran importancia, en este apartado se analiza la dicotomía entre estos dos enfoques educativos, analizando sus ventajas, desventajas, así como su impacto en el proceso de aprendizaje, en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes.

Las estrategias tradicionales, arraigadas en la enseñanza convencional, se centran en la entrega estructurada, formal de información, a menudo a través de métodos como la lectura, la conferencia, la memorización, en contraste, las estrategias lúdicas se basan en la idea de aprender a través del juego, la diversión, buscando involucrar a los estudiantes de manera activa y participativa (González, 2022).

Las estrategias tradicionales de enseñanza, arraigadas en la entrega estructurada y formal de información mediante métodos como la lectura, la conferencia y la memorización, han sido durante mucho tiempo el enfoque dominante en la educación. Por lo tanto, este cambio de paradigma es crucial porque reconoce que el aprendizaje no debe limitarse a la adquisición pasiva de conocimientos, sino que debe ser una experiencia activa y significativa para los estudiantes. Al introducir estrategias lúdicas en el aula, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar, experimentar y descubrir conceptos de manera práctica y emocionante. Esto no solo los motiva y los mantiene interesados en el aprendizaje, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera más completa y efectiva.

Además, las estrategias lúdicas tienen la ventaja de adaptarse mejor a las necesidades individuales de los estudiantes y promover un aprendizaje más inclusivo. Al permitir que los estudiantes interactúen con el material de una manera más personalizada, las estrategias lúdicas pueden abordar una variedad de estilos de aprendizaje y facilitar la comprensión de conceptos difíciles.

En resumen, mientras que las estrategias tradicionales de enseñanza pueden tener su lugar en el aula, las estrategias lúdicas ofrecen una alternativa dinámica y efectiva que no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también promueve un entendimiento más profundo y duradero de los contenidos educativos. Las tutorías convencionales, en las que el profesor tenía un control absoluto en el aula y se centraba principalmente en la transmisión de conocimientos sin fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes, han evolucionado con el avance de la tecnología, la disponibilidad de Internet significa que la información ya está al alcance, por lo que es esencial enseñar a los estudiantes a procesar esta información, cuestionando su eficacia

al igual que su veracidad, desde este punto donde surgen las metodologías activas, promueven un enfoque educativo orientado a la colaboración, la construcción conjunta del aprendizaje, la interacción entre los estudiantes, la interactividad del proceso de aprendizaje se beneficia de las nuevas tecnologías, que ayudan a crear comunidades de aprendizaje, superando las limitaciones de tiempo y distancia (González, 2022).

Estrategias Tradicionales:

Según el estudio realizado por Maluenda, et al. (2021), argumentan que una de las razones subyacentes de estas dificultades se relaciona con la utilización de enfoques pedagógicos tradicionales en las lecciones, en los cuales el docente desempeña un papel central en una clase magistral, la actividad principal consiste en resolver ejercicios en la pizarra, esta situación conlleva a una falta de involucramiento activo por parte de los estudiantes, lo que a su vez tiene un impacto negativo en su motivación y comprensión.

- Clase Magistral

Enfoque centrado en el maestro donde el docente explica el contenido y los estudiantes toman notas, es útil para transmitir información esencial.

- Lecturas y Tareas Escritas

Los estudiantes leen libros de texto, completan tareas escritas, esta estrategia promueve la comprensión de la información y el desarrollo de habilidades de escritura.

- Evaluaciones Estándar

Pruebas y exámenes tradicionales para evaluar el conocimiento y las habilidades de los estudiantes.

- Aprendizaje Individual

Los estudiantes trabajan solos en actividades y tareas académicas. Puede ser útil para la autodisciplina y la independencia.

- Materiales de Aprendizaje Impresos

Libros de texto, cuadernos de ejercicios y recursos impresos para el aprendizaje.

Las estrategias lúdicas permiten enseñar a los niños de manera práctica, a través del juego, los docentes son conscientes de la necesidad de contar con estrategias específicas para lograrlo; sin embargo, muchos de ellos carecen de las estrategias adecuadas o desconocen cuáles son las más apropiadas en este contexto, por lo tanto, es necesario desarrollar un conjunto de estrategias lúdicas, atractivas y pertinentes, con el objetivo de proporcionar un aprendizaje significativo, por ejemplo, uso de juegos de mesa, juegos de completar, entre otros (Quintanilla, 2020).

Estas estrategias lúdicas pueden incluir el uso de juegos de mesa, juegos de completar, entre otros, que no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también promueven la participación activa, la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Además, al incorporar el juego en el proceso de enseñanza, se crea un ambiente de aprendizaje más dinámico y divertido, lo que aumenta la motivación y la comprensión de los estudiantes.



El enfoque tradicional en la enseñanza puede no ser suficiente para abordar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Es crucial que los docentes reconozcan la importancia de las estrategias lúdicas y desarrollen habilidades para implementarlas de manera efectiva, lo que puede conducir a un aprendizaje más significativo y satisfactorio para los estudiantes.

Estrategias lúdicas:

- Aprendizaje Basado en Juegos

El uso de juegos educativos para enseñar conceptos y habilidades. Los juegos son altamente motivadores y fomentan la colaboración.

- Aprendizaje Activo

Los estudiantes participan en actividades prácticas y proyectos que involucran la exploración y la resolución de problemas.

- Aprendizaje Cooperativo

Los estudiantes trabajan en grupos para resolver problemas y completar proyectos, promoviendo la colaboración y la comunicación.

- Tecnología Educativa Interactiva

El uso de aplicaciones, software y recursos en línea para hacer que el aprendizaje sea interactivo y atractivo.

- Aprendizaje Experiencial

Los estudiantes aprenden a través de la experiencia directa, como salidas de campo, experimentos y simulaciones.

- Narrativa y Cuentos
- La enseñanza a través de historias y narrativas para hacer que los conceptos sean más memorables y significativos.

La dicotomía entre las estrategias educativas tradicionales y lúdicas destaca la necesidad de equilibrio, la adaptabilidad en la enseñanza, la integración de enfoques activos y participativos, respaldados por las ventajas de la tecnología, puede ser fundamental para satisfacer las demandas cambiantes de la educación contemporánea para preparar a los estudiantes no solo con conocimientos, sino también con habilidades cognitivas y sociales relevantes para su vida y carrera.

La dicotomía entre las estrategias educativas tradicionales y las lúdicas destaca la importancia de encontrar un equilibrio entre ambos enfoques para una enseñanza efectiva y completa. El aprendizaje basado en juegos, el aprendizaje activo, el aprendizaje cooperativo, la tecnología educativa interactiva, el aprendizaje experiencial y la enseñanza a través de narrativas y cuentos son estrategias que se han demostrado efectivas para involucrar a los estudiantes de manera activa y promover un aprendizaje significativo.

El uso de juegos educativos, por ejemplo, no solo motiva a los estudiantes, sino que también fomenta la colaboración y el aprendizaje de conceptos y habilidades de una manera más dinámica y divertida. Por otro lado, el aprendizaje activo y el aprendizaje cooperativo permiten a los estudiantes participar en actividades prácticas y trabajar en equipo para resolver problemas, promoviendo así la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.

1.2.5 Estrategias educativas en la mejora de la atención y concentración

En la actualidad en un mundo lleno de distracciones, estas técnicas educativas se vuelven esenciales para el éxito académico, así como para el desarrollo de habilidades cognitivas críticas en los estudiantes.

El uso de juegos de atención y de memorización como:

- De discriminación visual
- De habilidad mental
- De concentración
- Viso-manuales

Emplear juegos didácticos:

- Motores
- Sensitivos
- Intelectuales
- Afectivos
- De resolución de problemas

Desde una perspectiva educativa, resulta fundamental explorar los elementos personales y socioculturales que influyen en las emociones de los estudiantes, a partir de estos hallazgos, se pueden crear estrategias de enseñanza que fomenten el desarrollo sistemático de habilidades emocionales, por lo tanto, de forma específica, se debe poner énfasis en las experiencias que ayuden a los estudiantes a afrontar las influencias negativas en su bienestar emocional. (Mujica et al., 2018).

El uso de técnicas educativas centradas en juegos de atención y memoria se considera esencial en un mundo lleno de distracciones para promover el éxito académico y el desarrollo de habilidades cognitivas críticas en los estudiantes, pero mientras se enfatiza la importancia de explorar elementos personales y socioculturales que influyen en las emociones de los estudiantes para desarrollar estrategias de enseñanza que fomenten habilidades emocionales, es crucial que estas estrategias se implementen de manera equilibrada y crítica.

Para llevar a cabo esta tarea de manera efectiva, es necesario examinar detenidamente los elementos que pueden tener un impacto, ya sea grande o pequeño, en este proceso, incluye comprender los enfoques, tácticas y procedimientos empleados en la educación, dentro de este contexto, se pueden identificar como metodologías activas todas las prácticas, técnicas y estrategias que el educador utiliza con el propósito de promover la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Roig y Álvarez, 2019).

En conclusión, las estrategias educativas en la mejora de la atención y concentración son fundamentales en el ámbito pedagógico, ya que permiten potenciar las habilidades cognitivas de los estudiantes, facilitando su proceso de aprendizaje, estas se enfocan en desarrollar la capacidad de los alumnos para mantener la atención en tareas específicas durante períodos prolongados permiten mejorar su capacidad de concentración, lo que les ayuda a absorber, retener información de manera más efectiva.

1.2.6 Métodos de enseñanza

La enseñanza ha experimentado una constante evolución a lo largo de la historia, en las últimas décadas, hemos presenciado un crecimiento significativo en la adopción de métodos innovadores que transforman la forma en que se transmite el conocimiento, estos enfoques pedagógicos modernos van más allá de la tradicional enseñanza magistral, buscan promover un aprendizaje más activo, participativo y significativo. A medida que la tecnología, la investigación educativa avanza, los métodos innovadores de enseñanza se han convertido en un tema crucial en el campo de la educación (Baque y Marcillo, 2020).

Se destaca el avance y la importancia de los métodos innovadores en la enseñanza, que buscan promover un aprendizaje más activo, participativo y significativo en contraposición a la tradicional enseñanza magistral. Sin embargo, aunque estos enfoques son vitales para adaptarse a las demandas cambiantes de la educación, es crucial abordar cómo se implementan en la práctica y si realmente logran los resultados deseados. A veces, la adopción de métodos innovadores puede enfrentar desafíos, como la falta de recursos tecnológicos adecuados, la resistencia al cambio por parte de los educadores, o la necesidad de una formación docente más especializada.

Los métodos innovadores de enseñanza buscan adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

Ilustración 1

Importancia de un cambio en la metodología





Algunos métodos innovadores, se explican de acuerdo con lo aportado por Ordóñez et, al. (2021) y son:

Aprendizaje basado en proyectos (ABP), implica que los estudiantes trabajen en proyectos que requieren la aplicación de conceptos, habilidades en situaciones del mundo real.

Aprendizaje en línea, la educación en línea o a distancia ha revolucionado la enseñanza, brindando acceso a la educación a personas de todo el mundo.

Flipped Classroom (Aula invertida), los estudiantes estudian el material por su cuenta antes de la clase y utilizan el tiempo en el aula para la discusión, actividades prácticas y resolución de dudas.

La Gamificación incorpora elementos de juego en el proceso de aprendizaje para motivar a los estudiantes, los juegos educativos y las actividades lúdicas pueden aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Aprendizaje adaptativo, los sistemas de aprendizaje adaptativo utilizan algoritmos para personalizar la enseñanza según las necesidades y el progreso individual de cada estudiante.

Aprendizaje colaborativo, permite fomentar la colaboración entre los estudiantes a través de proyectos grupales y actividades en equipo ayuda a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación y el trabajo en equipo, además de promover un aprendizaje compartido.

En la aplicación de nuevas metodologías, según aportado por Fidalgo, et al. (2020) el aula invertida tiene la finalidad de convertir al profesorado en ser quienes implementan las nuevas herramientas tecnológicas y por medio de ellas permitan; clasificar, identificar, evaluar y asegurar la asimilación de los contenidos, desde este enfoque, se informa para discernir que el uso del Classroom o aula invertida permite que el colegial obtenga calificaciones no solo para su promoción académica, sino que implica el adquirir conocimientos para su uso en la vida cotidiana.

La implementación de nuevas metodologías educativas, como el aula invertida, busca transformar el papel del profesorado en facilitadores del aprendizaje, utilizando herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión y asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes. Desde este enfoque, el uso de plataformas como Google Classroom en el contexto del aula invertida no solo tiene como objetivo obtener calificaciones para la promoción académica, sino que también implica adquirir conocimientos aplicables en la vida cotidiana.

En la actualidad la aplicación de una metodología que se apoya en el eficaz empleo de los recursos de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) busca aprovechar estas herramientas de manera adecuada, lo que resulta en un enfoque innovador que se ajusta a las demandas de la era contemporánea. Esta se adapta a las preferencias de las generaciones actuales y proporciona una perspectiva objetiva sobre los desafíos educativos modernos (Arias, et al., 2018).

Al cambiar la dinámica tradicional de enseñanza, permite que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje. En lugar de simplemente recibir información en el aula, los estudiantes tienen la oportunidad de revisar el contenido por su cuenta antes de la clase, a través de materiales como videos, lecturas o actividades



en línea. Esto les brinda la flexibilidad para avanzar a su propio ritmo y dedicar más tiempo a los conceptos que encuentran más desafiantes.

El aula cooperativa es un enfoque pedagógico que se centra en el aprendizaje colaborativo y la interacción entre los estudiantes. En este tipo de aula, los estudiantes trabajan juntos en grupos pequeños para resolver problemas, realizar proyectos para aprender unos de otros. El papel del profesor cambia de ser la principal fuente de conocimiento a ser un facilitador del aprendizaje, los estudiantes tienen la oportunidad de tomar la iniciativa en su propio aprendizaje, desarrollar habilidades de liderazgo y aprender a trabajar en equipo.

1.2.6.1 Evolución de metodologías de enseñanza

Es importante analizar la evolución de la teoría del aprendizaje, con relación a la visión clásica del aprendizaje significativo de David Ausubel, destaca que, el aprendizaje significativo indicando que este se materializa cuando se establece una conexión entre un nuevo conocimiento o información y la estructura cognitiva del individuo, de manera que dicha relación no sea arbitraria, sino sustantiva y no literal, en este proceso, la interacción con la estructura cognitiva no se lleva a cabo considerándola como una totalidad, sino más bien enfocándose en aspectos relevantes presentes en ella, denominados subsumidores o ideas de anclaje (Ausubel, 2002, p. 19).

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel ha sido una contribución importante en el campo de la psicología educativa, ya que destaca la importancia de conectar nuevos conocimientos con la estructura cognitiva del individuo para que el aprendizaje sea más significativo y duradero. Sin embargo, como cualquier teoría, también tiene sus limitaciones y aspectos que pueden ser objeto de crítica. Uno de los puntos críticos es que la teoría de Ausubel puede pasar por alto otros aspectos importantes del proceso de aprendizaje. Por ejemplo, no todos los conocimientos se adquieren de manera significativa simplemente conectándolos con la estructura cognitiva previa del estudiante. Hay situaciones en las que el aprendizaje puede requerir la adquisición de nuevos conceptos o la modificación significativa de la estructura cognitiva existente, lo que no se aborda directamente en la teoría de Ausubel.

Por otra parte, siguiendo los fundamentos de la teoría de Ausubel, Joseph Novak otorga un enfoque más humanista al concepto de aprendizaje significativo. Según Novak (1998), este tipo de aprendizaje implica la integración constructiva de pensamientos, emociones y acciones, lo cual contribuye al crecimiento humano, generando una sensación positiva y placentera que, a su vez, aumenta la disposición para la adquisición de nuevos conocimientos.

Haciendo un análisis a lo antes expuesto, se diría que la teoría de Ausubel a menudo se ha criticado por ser demasiado centrada en el individuo y no tener en cuenta adecuadamente el papel del contexto, la interacción social y otros factores externos en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, el aprendizaje colaborativo y la construcción social del conocimiento pueden ser aspectos importantes que no se explican completamente desde la perspectiva de Ausubel.



Mientras que, Freire (2006), el pedagogo brasileño, critica de manera desfavorable la educación bancaria en su obra "Pedagogía del Oprimido", esta forma de enseñanza, que él vincula de manera negativa con la educación tradicional, se caracteriza por ser dirigida por el docente, relegando al estudiante a un papel pasivo y receptivo, limitándose a recibir los conocimientos impartidos por el educador.

Asimismo, analizando la importancia que ha ganado la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, esto se ha manifestado a través de diversas formas de utilización, como la recopilación y análisis de datos, la representación gráfica, la comunicación, la simulación de fenómenos abstractos, entre otras aplicaciones; no obstante, el proceso de incorporar las TIC en las aulas, demanda un enfoque pedagógico que capacite a los educadores para comprender cómo los estudiantes adquieren conceptos científicos mediante el uso de estas herramientas potenciales (Matienzo, 2020).

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación ha traído consigo numerosos beneficios, como la mejora en la recopilación y análisis de datos, la representación gráfica, la comunicación y la simulación de fenómenos abstractos. Sin embargo, su implementación efectiva en las aulas requiere un enfoque pedagógico adecuado que capacite a los educadores para comprender cómo los estudiantes aprenden mediante el uso de estas herramientas. La simple introducción de tecnología no garantiza automáticamente una mejora en la calidad de la enseñanza; es necesario un enfoque reflexivo y adaptativo que integre de manera efectiva las TIC con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes.

Por lo tanto, considerando la importancia de la evolución de metodologías de enseñanza, por ejemplo, se destaca al Aprendizaje Cooperativo, este se evidencia a lo largo del tiempo, el enfoque del aprendizaje cooperativo ha experimentado cambios significativos, la literatura sobre este tema refleja las metas asignadas al aprendizaje cooperativo a lo largo de las décadas, por ello desde finales de la década de 1940, cuando se conceptualizaba con un énfasis en la eficiencia, hasta la actualidad, donde se valora como una estrategia para la inclusión, dando énfasis a: las metas del aprendizaje cooperativo incluyen la correlación positiva de logros, la consecución de objetivos compartidos, el fomento de procesos de interacción, la cooperación como elemento esencial para el aprendizaje y la respuesta a la diversidad (Azorín, 2018, p. 153).

Se destaca la importancia de la evolución del Aprendizaje Cooperativo como una metodología de enseñanza a lo largo del tiempo, pasando de un enfoque en la eficiencia a ser valorado como una estrategia para la inclusión. Sin embargo, el análisis podría profundizar más en cómo estos cambios han afectado realmente la práctica educativa y en qué medida se han traducido en mejores resultados de aprendizaje. Además, aunque se mencionan las metas asignadas al aprendizaje cooperativo, como la correlación positiva de logros y la respuesta a la diversidad, sería útil proporcionar ejemplos concretos o evidencia empírica que respalde estas afirmaciones.

1.2.6.2 Influencia de metodología innovadora en el ámbito educativo

La concentración es un aspecto fundamental en la vida cotidiana, tanto en el ámbito personal como profesional, por lo tanto, mantener la atención en una tarea o actividad específica puede ser un desafío, especialmente en un mundo lleno de distracciones constantes; sin embargo, la capacidad de concentrarse es esencial para alcanzar metas, resolver problemas, así como mejorar la productividad.

Desde este contexto, la búsqueda de metodologías innovadoras para desarrollar la concentración se ha convertido en un objetivo importante, mediante la aplicación de nuevas técnicas y enfoques, se pretende optimizar la capacidad de las personas para lograr sus objetivos y tareas, superando obstáculos como la dispersión de la atención y el estrés, las escuelas cooperativas trabajan de manera inclusiva y potenciadora (Pérez, 2022).

resalta la relevancia de buscar metodologías innovadoras para mejorar la concentración, especialmente en un entorno donde la dispersión de la atención y el estrés son desafíos comunes. Sin embargo, sería beneficioso profundizar en cómo estas nuevas técnicas y enfoques se están aplicando en la práctica y su efectividad real en la mejora de la concentración. Además, la afirmación sobre las escuelas cooperativas trabajando de manera inclusiva y potenciadora requiere una mayor evidencia o ejemplos concretos para respaldarla. La falta de detalles específicos sobre las metodologías y estrategias utilizadas podría limitar la comprensión del lector sobre cómo se abordan realmente estos problemas y cómo contribuyen al desarrollo de la concentración en un entorno educativo.

Mientras que el aula tradicional se centra en la transmisión de conocimientos de manera uniforme, el aula cooperativa fomenta la interacción, la colaboración entre los estudiantes para un aprendizaje más profundo, así como significativo, ambos enfoques tienen sus méritos, desafíos, la elección entre uno u otro puede depender del contexto educativo específico (Jaramillo y Quintero, 2021).

Se destaca la diferencia entre el enfoque del aula tradicional, que se centra en la transmisión de conocimientos de manera uniforme, y el enfoque del aula cooperativa, que promueve la interacción y la colaboración entre los estudiantes para un aprendizaje más profundo y significativo. Sin embargo, sería útil profundizar en los méritos y desafíos específicos de cada enfoque para proporcionar una comparación más equilibrada. Además, la afirmación de que ambos enfoques tienen sus méritos y desafíos es cierta, pero podría enriquecerse con ejemplos concretos o evidencia de investigación que respalde estas afirmaciones.

- Aprendizaje colaborativo y cooperativo, estos enfoques permiten la definición común de la situación y del problema, lo cual es esencial para el aprendizaje.
- Técnicas de aprendizaje, se utilizan diferentes técnicas para promover el aprendizaje colaborativo y cooperativo, lo que permite dar sentido a lo aprendido.
- Flexibilidad y uso de la tecnología, los aprendizajes colaborativos y cooperativos impactan en el aula en términos de flexibilidad, preparación, uso de la tecnología, responsabilidades y participaciones del



profesor.

El aula tradicional y el aula cooperativa representan dos enfoques distintos de la educación, se basa en principios de individualidad, homogeneidad, pasividad, en este modelo, el aprendizaje es un proceso individual, los alumnos de una misma edad se consideran iguales, el alumno es un receptor pasivo de la enseñanza.

El aula cooperativa promueve un ambiente de aprendizaje interactivo y colaborativo, este enfoque defiende valores propios de las empresas de la economía social, como la primacía de las personas sobre la capital, la gestión democrática y el desarrollo de la persona.

1.3. La atención y concentración en el aprendizaje

La atención y concentración son dos habilidades fundamentales en el proceso de aprendizaje, ya que desempeñan un papel crucial en la adquisición, retención de conocimientos cuando una persona es capaz de enfocar su mente de manera efectiva en una tarea o un tema específico, se vuelve más receptiva a la información y puede procesarla de manera más profunda, permiten a los estudiantes absorber información de manera más eficiente, lo que a su vez mejora su capacidad para comprender conceptos, resolver problemas. La tarea actual de la escuela contemporánea consiste en asegurar que los estudiantes adquieran habilidades en el sistema gráfico de representación lingüística, se espera que los docentes comprendan las características psicológicas y cognitivas de los estudiantes, además de poder captar su atención, concentración para lograr un aprendizaje significativo, experiencial, puesto que la fase de alfabetización comienza desde el nivel inicial y se fortalece durante el primer ciclo de la primaria, desempeñando un papel crucial en el acceso al mundo escrito, por esta razón, enseñar la comprensión y reconstrucción del sistema de escritura alfabético se ha convertido en una prioridad en el sistema educativo actual del país y en las instituciones educativas (Solano y Cabrera, 2018).

En el ámbito intelectual y cognitivo, se promueve la observación, la concentración, las capacidades lógicas, la creatividad, la imaginación, el espíritu investigador, los conocimientos, las destrezas, los hábitos, el potencial innovador, entre otros aspectos, por otro lado, en el ámbito volitivo, conductual se cultivan la capacidad de análisis, autoevaluación, la iniciativa, las actitudes positivas, la autodisciplina, el respeto, la persistencia, la determinación, la responsabilidad, la valentía, la puntualidad, la consistencia, la colaboración, la camaradería, la lealtad, la confianza en uno mismo, se fomenta la competencia amigable, entre otros aspectos (Cuji, 2020).

Por otra parte, es esencial comprender qué elementos y tácticas se emplean con mayor frecuencia para captar la atención de las personas, se emplea:

Voz: Se refiere al sonido que producimos al hablar, al exhalar el aire de los pulmones, este pasa por la laringe, provoca la vibración de las cuerdas vocales, es fundamental recordar que la voz actúa como una representación auditiva de nosotros mismos y tiene un impacto en cualquier individuo.



Postura: Se relaciona con la posición de nuestro cuerpo, involucra todas las articulaciones del cuerpo humano, la relación entre las extremidades, el tronco, así como la disposición de las vísceras, es relevante considerar que la postura está influenciada por diversos factores, como la cultura, la herencia genética, los hábitos y el entorno en el que nos encontramos, por lo tanto, es crucial que el orador establezca una conexión cercana con su audiencia, se aconseja evitar la rigidez durante una presentación y, en su lugar, mantenerse relajado, dinámico y profundamente comprometido con el tema.

Dicción: Hace referencia a la manera en que utilizamos las palabras en un idioma dado (Cuji, 2020, p. 15).

En conclusión, la atención, la concentración son esenciales en el aprendizaje, ya que facilitan la asimilación efectiva de conocimientos y habilidades para fomentar estas habilidades en los estudiantes es crucial para su éxito académico, su desarrollo cognitivo, por lo cual, en un entorno cada vez más saturado de estímulos, distracciones, la capacidad de mantener la atención se ha convertido en un recurso valioso en la vida cotidiana, por tanto, la importancia de cultivar la atención, la concentración en el proceso educativo no puede ser subestimada, ya que contribuyen de manera significativa al éxito en el aprendizaje y en la vida en general.

1.3.1. Definición de atención

La atención desempeña un papel fundamental en el proceso educativo, ya que es un factor clave para el aprendizaje efectivo cuando los estudiantes prestan atención, son capaces de concentrarse en la información, comprenderla y retenerla de manera más eficiente. Además, la atención facilita la participación activa en clase, el seguimiento de instrucciones, la resolución de problemas, sin una atención adecuada, el proceso educativo se ve obstaculizado, dificultando la adquisición de conocimientos, habilidades, por lo tanto, fomentar la atención en el entorno educativo es esencial para el éxito académico de los estudiantes.

La Real Academia Española (RAE, 2023) define la "atención" como la acción de atender, que a su vez se define como prestar atención, cuidado o aplicación a algo. A continuación, se presenta la definición según el diccionario de la RAE:

Atención: acción de atender, cuidado, aplicación, cortesía, respeto, trato de que se da a un asunto, hospitalidad, regalo.

Proporcionar atención es un sólido respaldo durante los primeros años de vida resulta fundamental, especialmente en lo que concierne al fomento de las habilidades fundamentales en los niños, tales como el proceso de aprendizaje para caminar, correr, saltar, rodar, empujar, jalar, y desarrollar sus habilidades comunicativas, entre otras (Espinoza y Martínez, 2018).

En resumen, la atención se refiere a la capacidad cognitiva y perceptual de concentrarse selectivamente en estímulos específicos, información o tareas, mientras se filtran o ignoran distracciones y estímulos no relevantes, es un proceso fundamental en la percepción, la memoria, la resolución de tareas, permitiendo a los individuos enfocar sus recursos mentales en lo que consideran importante en un momento dado, lo que facilita la toma de decisiones, el procesamiento de información y la ejecución de tareas con eficiencia.

1.3.2. Factores que influyen en la atención

La atención es un proceso cognitivo fundamental que desempeña un papel crucial en nuestra capacidad para procesar información que permitan tomar decisiones, por lo tanto, se explora los factores que influyen en la atención, un tema de gran relevancia en la psicología, la neurociencia, con el fin de entender cómo diversos elementos, como el entorno, las emociones, la motivación, la fatiga, impactan en nuestra capacidad para enfocarnos en tareas, estímulos específicos, es esencial para comprender nuestra mente y mejorar nuestra eficiencia en diferentes situaciones. La atención es un proceso cognitivo complejo que puede ser influenciado por una variedad de factores.

- Estímulos visuales y auditivos, los estímulos sensoriales, como luces brillantes, sonidos fuertes o colores llamativos, pueden captar la atención de las personas de manera instantánea (Smith et al., 2020).
- Interés personal, las personas tienden a prestar más atención a los temas que les interesan o que son relevantes para sus vidas (Johnson y Brown, 2018).
- Novedad, la novedad de un estímulo o una situación puede aumentar la atención, ya que el cerebro tiende a procesar la información nueva de manera prioritaria (García y Galesic, 2019).
- Emociones, las emociones, tanto positivas como negativas, pueden influir en la atención del contenido emocionalmente cargado tiende a atraer más la atención (Dolcos et al., 2021).
- Fatiga y vigilia, el nivel de fatiga, la cantidad de horas de vigilia pueden afectar significativamente la atención, la falta de descanso adecuado puede disminuir la capacidad de concentración (Huang et al., 2017).
- Motivación, la motivación intrínseca o extrínseca puede influir en la atención. Las personas suelen prestar más atención a tareas que consideran gratificantes o importantes.

Tecnología y distracciones, el uso de dispositivos tecnológicos y la presencia de distracciones digitales pueden competir por la atención de las personas, lo que a menudo resulta en una disminución de la atención sostenida (Rosen et al., 2013).

Es crucial introducir transformaciones y novedades en el ámbito educativo, desarrollar acciones prácticas con una exploración constante para ampliar las posibles soluciones a diferentes enfoques, asimismo, es importante reconocer que los educadores deben integrar en su proceso de enseñanza estrategias que faciliten el aprendizaje, incluyendo la utilización de representaciones gráficas que aporten a la atención del estudiante, lo cual resulta más apropiado y atractivo para implementar el concepto de aula invertida (Fúneme, 2019).

Dentro de los planes de estudio en la educación básica, se resalta la necesidad de emplear múltiples enfoques que promuevan el crecimiento en el ámbito educativo, lo cual, tiene un impacto significativo en la mejora de la adquisición de conocimientos en un ambiente caracterizado por la libertad, la simplicidad y el apoyo, en otras palabras, implica que los profesores deben desempeñar un papel fundamental en la consecución de los

objetivos establecidos, considerando la presencia de elementos clave para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje desde la potenciación de la concentración del estudiante con el uso de recursos más creativos (Rodríguez, 2022).

La atención es un proceso complejo que se ve influenciado por una variedad de factores internos y externos para comprender estos factores es fundamental para mejorar la gestión de la atención, optimizar la forma en que percibimos y procesamos la información en nuestra vida cotidiana.

1.3.3. Relación entre atención y concentración

Para iniciar es importante recalcar que, la relación entre atención y concentración es bidireccional porque la atención es un componente esencial para mantener la concentración en una tarea, a su vez, la concentración puede afectar la calidad de nuestra atención, es decir una atención deficiente puede dificultar la concentración, ya que las distracciones constantes pueden interrumpir la tarea en cuestión, la falta de concentración puede agotar rápidamente nuestros recursos atencionales, haciendo que sea difícil mantener el enfoque en una tarea específica.

De acuerdo con Martínez, et al. (2019) la concentración, la dificultad para recordar información son aspectos que complican el proceso de adquisición de conocimiento, planteando desafíos para los profesores quienes deben mantener constantemente en la investigación el entorno de aprendizaje para potenciar la concentración la cual es un proceso interno complejo que involucra componentes vinculados a otros procesos que ocurren simultáneamente durante el proceso de aprendizaje.

El mismo autor menciona que, varias áreas del cerebro se activan, lo que requiere una coordinación de acciones complejas que incluyen los cinco sentidos, el movimiento del cuerpo, por lo tanto, la capacidad de mantener la concentración en un tema específico está relacionada directamente con la edad, tiende a aumentar con el tiempo; sin embargo, la concentración también se ve afectada por distracciones y falta de motivación, los estudiantes de hoy se enfrentan a una variedad de distracciones en su entorno educativo y cotidiano, lo que representa un desafío actual para los educadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Martínez et al., 2019).

En resumen, la atención y la concentración son dos conceptos interdependientes que son esenciales para el funcionamiento cognitivo, la productividad en la vida diaria, por tal motivo, el entender cómo mejorar la atención, así como la concentración puede ayudarnos a ser más efectivos en nuestras tareas y alcanzar nuestros objetivos de manera más eficiente.

1.3.4. Importancia de la didáctica

Los aprendizajes significativos surgen como resultado de la implementación de metodologías activas en la educación, al utilizarlas en diversas actividades didácticas que buscan empoderar al estudiante como el protagonista de su propio aprendizaje, implica que el docente debe tener la habilidad de motivar a los



estudiantes y encontrar las estrategias más efectivas para fomentar una actitud de aprendizaje que permita aplicar el conocimiento en la vida cotidiana.

En este contexto, la didáctica se apoya en herramientas tecnológicas para facilitar la interacción al igual que mediar la comunicación entre todos los participantes en el proceso educativo, esto implica la necesidad de utilizar recursos didácticos que sean prácticos, accesibles, más fáciles de utilizar, considerando a todos los actores involucrados en el proceso educativo (Guerrero et al., 2012).

Para lograr un buen desempeño académico, es necesario examinar los factores que pueden afectarlo, como comprender los métodos, estrategias, técnicas utilizadas en la educación, las metodologías activas engloban todas las acciones, métodos y estrategias que un educador emplea para fomentar la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Roig y Álvarez, 2019, p. 82).

Por consiguiente, al integrar elementos de juego la diversión en el proceso educativo, las estrategias lúdicas no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también promueven un entendimiento más profundo, duradero de los conceptos, lo que las convierte en un enfoque valioso y prometedor para la educación.

1.3.6. Base normativas y legales

Las competencias matemáticas son habilidades que un individuo adquiere y desarrolla a lo largo de su vida, estas le permiten utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático. Las competencias matemáticas se articulan con las competencias del siglo XXI, las cuales son: resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

Con las competencias matemáticas podremos fortalecer un razonamiento lógico, argumentado, expresado y comunicado, integrando diversos conocimientos para dar respuesta a problemas en diferentes contextos de la vida cotidiana.

Por otro lado, estas competencias permiten al estudiante buscar el significado de la verdad y la justicia, además de comprender lo que implica vivir en una sociedad democrática, equitativa e inclusiva, para así actuar con ética, integridad y honestidad. (Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, 2016).

La importancia de las competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales en la formación integral del estudiante, al permitirle buscar el significado de la verdad y la justicia, así como comprender los valores fundamentales de una sociedad democrática, equitativa e inclusiva. Sin embargo, sería necesario examinar más a fondo cómo estas competencias específicas se enseñan y desarrollan en el currículo escolar, así como cómo se evalúan y aplican en la práctica. Además, la afirmación sobre actuar con ética, integridad y honestidad como resultado de estas competencias requiere una reflexión crítica sobre cómo se fomentan estos valores en el contexto educativo y cómo se traducen en comportamientos concretos dentro y fuera del aula.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías

2.1.1. El Proceso de Enseñanza Aprendizaje

La categoría el Proceso Enseñanza Aprendizaje en el currículo se aborda desde las áreas de conocimiento, lo cual permite un desarrollo integral que asegura que un tema puede ser tratado desde diferentes perspectivas teóricas y prácticas

Las dimensiones de esta categoría son:

- Validar según la teoría educativa.
- Dimensión cognitiva, con la adquisición de conocimientos, comprensión, aplicación y análisis de la información
- Dimensión social, considera las interrelaciones entre estudiantes y docentes, así como el contexto social en el que tiene lugar el aprendizaje.
- Dimensión psicomotora, relacionada con el desarrollo de habilidades físicas y coordinación motora.

2.1.2. Atención y Concentración

La categoría se refiere al nivel de atención y concentración de los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro.

Las dimensiones de esta categoría son:

- Calificaciones obtenidas por los estudiantes en evaluaciones, tareas y exámenes.
- Grado de involucramiento de los estudiantes durante las clases regulares.
- Capacidad de los estudiantes para mantener la atención en una tarea específica durante un periodo prolongado.
- Número de errores cometidos en tareas que requieren concentración y habilidades cognitivas.

Las categorías, el proceso enseñanza aprendizaje, la atención/concentración y la estrategia lúdica en los estudiantes, serán medidas, analizadas para determinar si existe una relación significativa entre la implementación de la estrategia lúdica y el desarrollo de la atención y concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro durante el periodo académico 2023-2024.

2.1.3. Estrategia Lúdica

La categoría en este estudio es la "Estrategia Lúdica", que se refiere a la implementación de actividades educativas basadas en juegos y elementos lúdicos con el objetivo de fomentar la atención y concentración de los estudiantes.

Las dimensiones de esta categoría son:

- Clasificación de las actividades lúdicas utilizadas, como juegos didácticos, rompecabezas, actividades en grupo, etc.



- Número de veces que se llevan a cabo las actividades lúdicas en un periodo específico, por ejemplo, semanal o mensual.
- Nivel de participación y compromiso de los estudiantes durante las actividades lúdicas, evaluado cualitativamente.

2.2 Enfoque de investigación

La investigación mixta combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos en un solo estudio para proporcionar una comprensión más completa y profunda del fenómeno bajo investigación, en el contexto de la investigación titulada "Estrategia Lúdica para desarrollar la Atención y Concentración", un enfoque de investigación mixto permitiría abordar tanto aspectos cuantitativos como cualitativos relacionados con la implementación de la estrategia lúdica y sus efectos en la atención y concentración de los estudiantes.

2.3. Alcance de la investigación

Descriptivo porque el estudio abarcará el período académico 2023-2024, por ello, es importante definir claramente este marco temporal para garantizar que los resultados sean aplicables a ese año académico específico y para contextualizar cualquier cambio en el tiempo.

Explicativa porque en la presente investigación se recopilará y analizará datos, medir la atención y concentración de los estudiantes antes y después de la implementación de la estrategia lúdica.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación (Bibliográfica, documental, De campo, en caso de que se requiera y justifique, puede declararse por el tiempo si es transversal o longitudinal)

La investigación descriptiva en el contexto de nuestro estudio, para caracterizar las situaciones relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas, específicamente centradas en el aprendizaje de las multiplicaciones. En cuanto a la investigación de campo se recolecto información directa de los sujetos de estudio, por lo tanto, planeamos realizarla en la escuela de El Oro, específicamente con los estudiantes de quinto año. El estudio es de tipo transversal ya que se recopilaron los datos en un solo periodo lectivo a un grupo de la comunidad educativa.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.5.1. Métodos e instrumentos

Método deductivo –inductivo la investigación aborda la materia de Matemáticas, incluyendo conceptos, características, juegos y problemas matemáticos diseñados para facilitar y hacer divertido el aprendizaje de la multiplicación en el aula.

El método inductivo, aplicándolo al proceso de enseñanza de las multiplicaciones a los estudiantes de quinto año con el objetivo de aprender Matemáticas.

Método Histórico Lógico se aplicará mediante el conocimiento de los estudiantes en el aula de Matemáticas, específicamente en el tema de las multiplicaciones.



Método empírico se aplicó las encuestas a los estudiantes, padres de familia y docentes de la escuela de Educación Básica el Oro, con la finalidad de obtener datos reales sobre el problema de investigación de la atención y concentración en la asignatura de Matemática.

2.5.2. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Los instrumentos se utilizó una encuesta dirigida a los estudiantes, padres de familia y docentes de la Escuela de Educación Básica El Oro el propósito de esta encuesta es obtener información precisa sobre el problema de investigación vinculado a la atención y concentración en la asignatura de Matemáticas.

2.6. Delimitación de Población y Muestra

La población consiste en los 5 estudiantes de la Escuela de Educación Básica El Oro, situada en el sitio Puente Buza, perteneciente a la Zona 07, Distrito Educativo 07D03 Atahualpa Portovelo Zaruma y al Circuito C01_02, con un total de 3 estudiantes que presentan problemas de Atención y Concentración en las multiplicaciones en la asignatura de Matemática.

Hernández, et al. (2018) “la muestra se define como un subgrupo esencial de la población, es decir, un conjunto con características específicas” (p. 240). La delimitación de la población y la muestra implica especificar el tipo de muestreo, los procedimientos de selección utilizados, que van desde estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para su determinación hasta la declaración de unidades de análisis y grupos de trabajo. El muestreo de selección aleatoria es una técnica que permite obtener una muestra representativa de la población objetivo, en este caso, los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro, por lo tanto, la aleatorización ayuda a minimizar el sesgo y aumentar la validez externa de estos hallazgos.

Se aplica la siguiente fórmula: $n = \frac{Z^2 N p q}{e^2 (N - 1) + Z^2 p q}$

Dónde:

Z = Nivel de Confianza (95% = 1.96)

N = Universo población 27

p = Probabilidad a favor (50%)

q = Probabilidad en contra = 1 – p = 50%

e = Error de estimación (5%)

n = Tamaño de la muestra

$$N = \frac{1.96^2 * 27 * 0.50 * 0.50}{0.05^2(27 - 1) + 1.96^2 * 0.50 * 0.50}$$

$$n = \frac{25,93}{1,02}$$

$$n = 25,42$$

En lo que respecta a la muestra de docentes se considera 25 docentes que forman parte de la red de planificación del cantón Atahualpa. Se considera un contexto de población compuesto por docentes, padres de familia y estudiantes, la muestra para el grupo de estudiantes corresponde a los niños del quinto año de Educación Media en la Escuela multigrado, siendo 3 estudiantes, así como los padres de familia de estos.

a descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.

2.7. La descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito

Las etapas de la investigación que has mencionado son componentes fundamentales de un proceso de investigación bien estructurado. A continuación, describiré cada una de ellas en el contexto de tu tema de investigación específico: "Estrategia Lúdica para desarrollar la Atención y Concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro" 2023-2024".

- **Etapas del diagnóstico inicial:**

En esta etapa, se realiza una revisión exhaustiva de la situación actual en la escuela de Educación Básica El Oro en relación con la atención y concentración de los estudiantes de quinto año, se recopilan datos relevantes sobre el rendimiento académico, la participación en clase, y cualquier otra información que pueda indicar problemas o áreas de mejora en la atención y concentración de los estudiantes.

Actividades:

Revisión de informes académicos.

Entrevistas con maestros y estudiantes.

Observaciones en el aula.

Revisión de estudios previos sobre estrategias lúdicas y atención en la educación.

- **Etapas de la modelación de la propuesta:**

Se desarrolla la propuesta de la estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes, se identifican y diseñan actividades lúdicas específicas que se consideran adecuadas para alcanzar los objetivos planteados.

Actividades:

Desarrollo de un marco teórico sobre estrategias lúdicas y su impacto en la atención.

Diseño de actividades lúdicas adaptadas al nivel de quinto año.

Consulta con expertos para validar la propuesta.

- **Etapas del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica):**

En esta etapa, se implementa la estrategia lúdica propuesta en un entorno educativo real. Se recopilan datos para evaluar la efectividad de la estrategia y realizar ajustes finales si es necesario.

Actividades:

Implementación de la estrategia lúdica en el aula.

Recopilación de datos sobre el rendimiento académico y comportamiento de los estudiantes.

Análisis estadístico de los resultados.

Elaboración de conclusiones y recomendaciones basadas en los hallazgos.

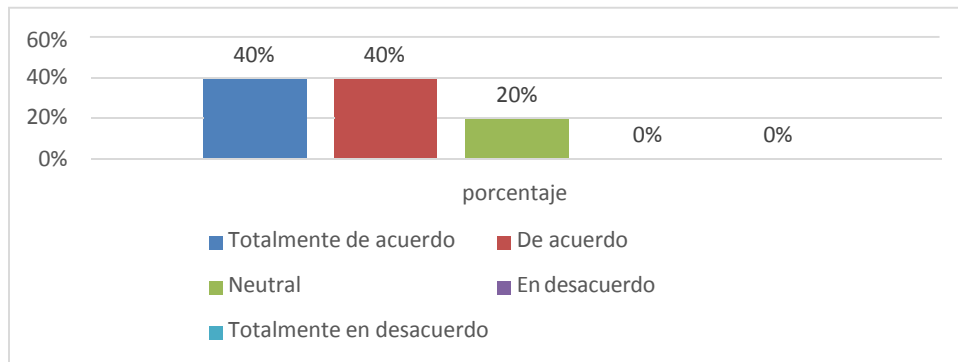
Estrategias lúdicas

2.8. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión

de los resultados de la etapa de diagnóstico.

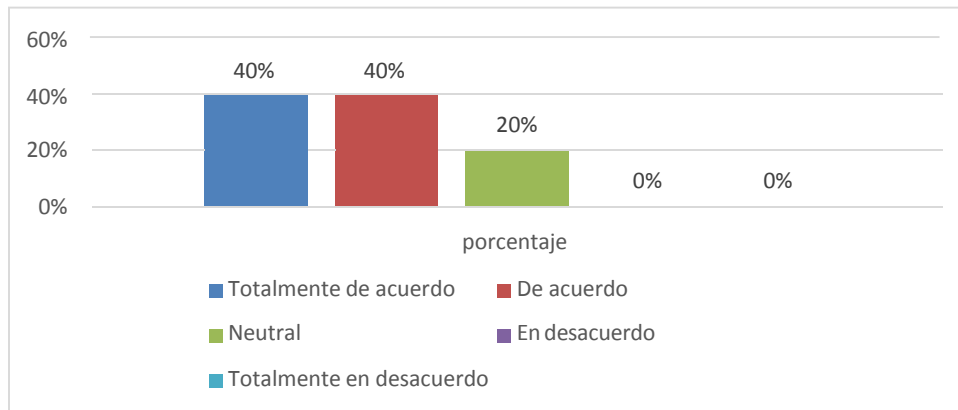
Primero se realiza el análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a docentes.

Figura 1 *Pregunta 1. Efectividad de la Estrategia Lúdica.*



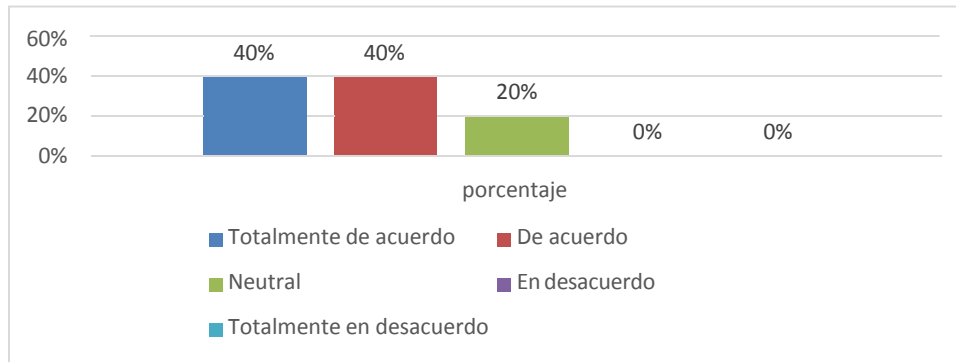
Las respuestas son mayormente positivas, puesto que, de los 25 docentes, 12, están totalmente de acuerdo, 10 es de acuerdo, esto indica que la estrategia lúdica tiene un impacto positivo en la atención y concentración de los estudiantes.

Figura 2 *Pregunta 2: Los estudiantes muestran un mayor interés en la asignatura de Matemáticas.*



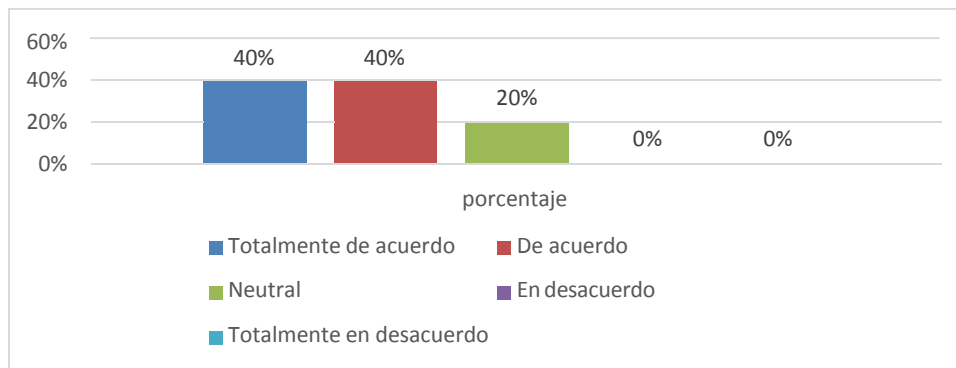
En su mayoría las respuestas positivas, 11 docentes están totalmente de acuerdo, 8 de acuerdo, lo cual sugiere que la estrategia lúdica ha logrado aumentar el interés de los estudiantes en Matemáticas. Es importante explorar si hay patrones específicos en cuanto a qué aspectos de la estrategia lúdica han contribuido a este mayor interés.

Figura 3 *Pregunta 3: La estrategia lúdica ha mejorado la participación activa de los estudiantes.*



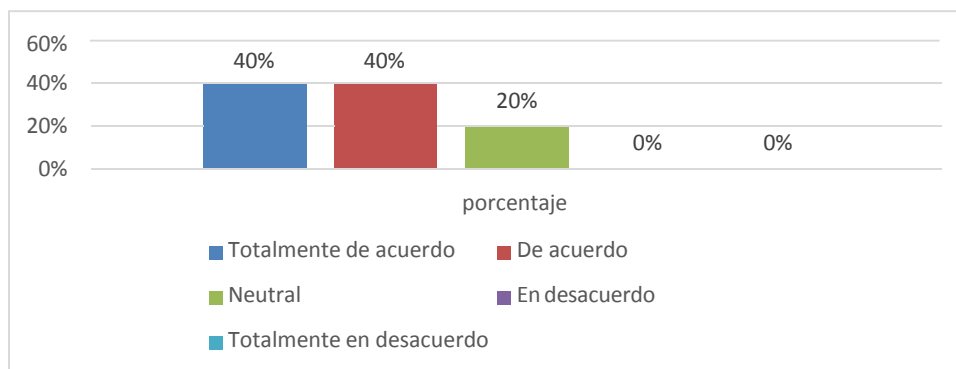
Con relación a la pregunta 3, 11 de los docentes, están totalmente de acuerdo, 8 de acuerdo. Esto significa que, la mayoría de las respuestas son positivas, indicando así una mejora en la participación activa de los estudiantes.

Figura 4 *Pregunta 4: La estrategia lúdica ayudada a desarrollar habilidades de resolución de problemas.*



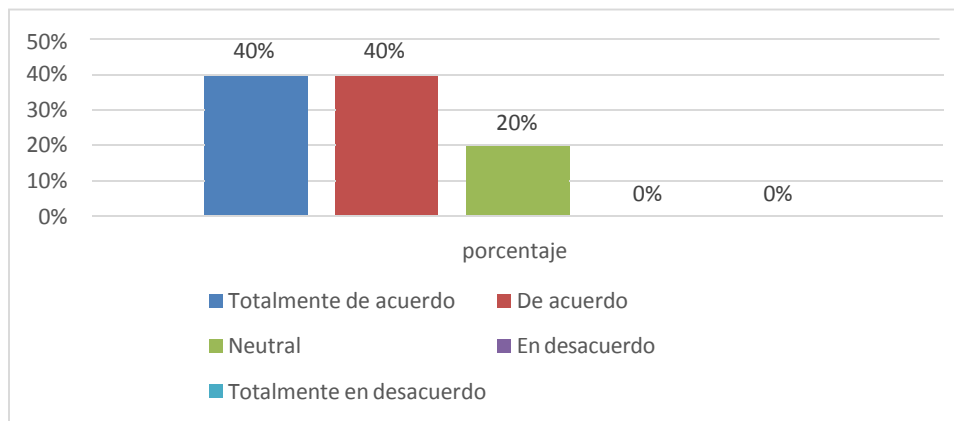
En esta pregunta 4, las respuestas afirmativas son 17, por ello, se evidencia que estos resultados sugerirían que la estrategia lúdica ha contribuido al desarrollo de habilidades clave. Sería útil examinar si hay ejemplos específicos de cómo la estrategia ha impactado positivamente en la resolución de problemas.

Figura 5 *Pregunta 5: Motivación para aprender Matemáticas con la estrategia lúdica.*



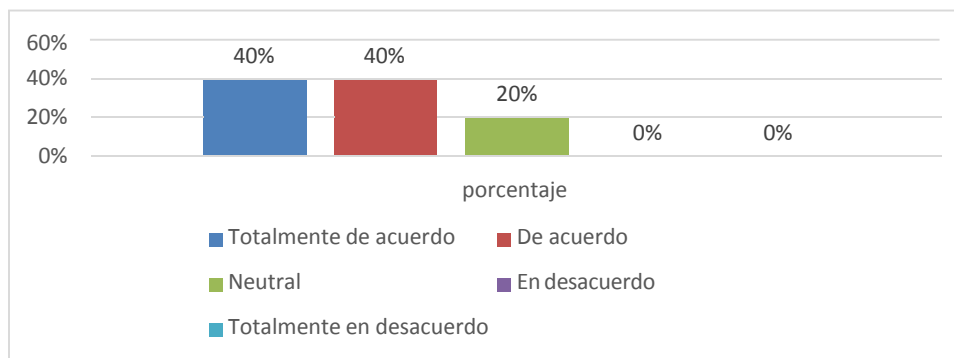
Con relación a las respuestas obtenidas en la pregunta 5, se evidencia que, de los 25 docentes, 17 exponen un criterio positivo, quienes están de acuerdo, lo cual indica un aumento en la motivación de los estudiantes. Sería valioso explorar si hay diferencias en la motivación entre diferentes grupos de estudiantes.

Figura 6 *Pregunta 6: La estrategia lúdica mejora la retención de conocimientos matemáticos.*



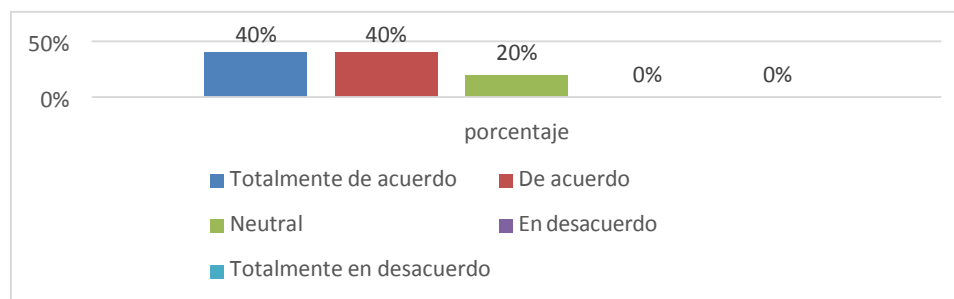
En lo que respecta a las respuestas obtenidas en la pregunta 6, tal como se ha venido evidenciando en su mayoría son respuestas afirmativas, 10 docente, están totalmente de acuerdo, 8 de acuerdo. Lo cual sugiere que la estrategia lúdica ha contribuido a una retención mejorada.

Figura 7 *Pregunta 7: Implementación de la estrategia lúdica por parte de los docentes.*



En consideración a la pregunta 7, las respuestas son positivas, porque 9 docentes mencionan estar totalmente de acuerdo, 7 están de acuerdo. Sin embargo, 8 han dado una respuesta neutral. Siendo la mayoría positivas, esto indicaría una implementación exitosa desde la perspectiva de los docentes.

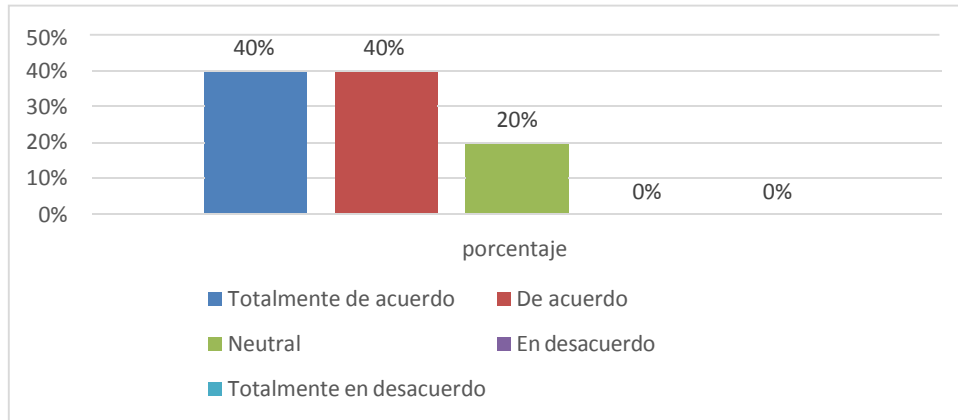
Figura 8 *Pregunta 8: Los padres de familia han notado una mejora con la implementación de la estrategia lúdica.*



Destacando las respuestas de la pregunta 8, siendo la mayoría positivas, porque 9 de las docentes, mencionan estar totalmente de acuerdo. Seguido, 7 están de acuerdo. Por lo tanto, dichas sugieren que los padres perciben

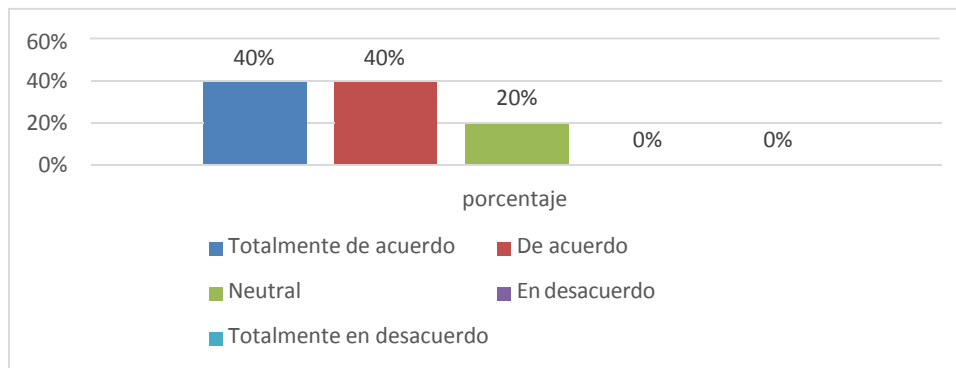
un cambio positivo en la actitud de sus hijos. Sería beneficioso explorar si hay comentarios específicos sobre cómo la estrategia ha impactado la percepción de los padres.

Figura 9 *Pregunta 9: La estrategia lúdica ha contribuido a reducir la distracción y la falta de atención en el aula.*



En la pregunta 9, las respuestas afirmativas, corresponden a 10 docentes, indican estar totalmente de acuerdo, 9, están de acuerdo, frente a 6 que indican una respuesta neutral. Esto indicaría una mejora en el manejo de distracciones.

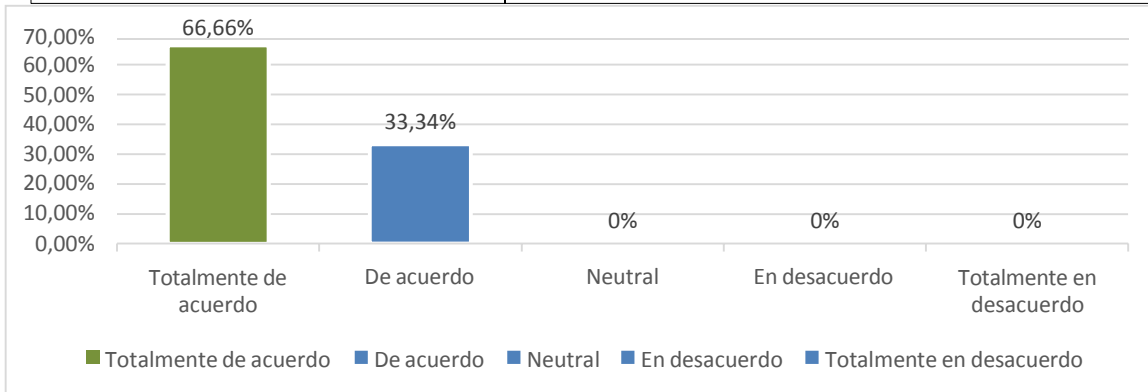
Figura 10 *Pregunta 10: En general, ¿cómo calificaría la efectividad de la estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en Matemáticas?*



Con relación a esta última pregunta dirigida a los docentes, se evidencia que el correspondiente a 10 de los docentes están totalmente de acuerdo, igualmente 10 de acuerdo y 5 que aportan una respuesta neutral. Por lo tanto, se forma global se enfoca que existe una visión general de la percepción de la efectividad.

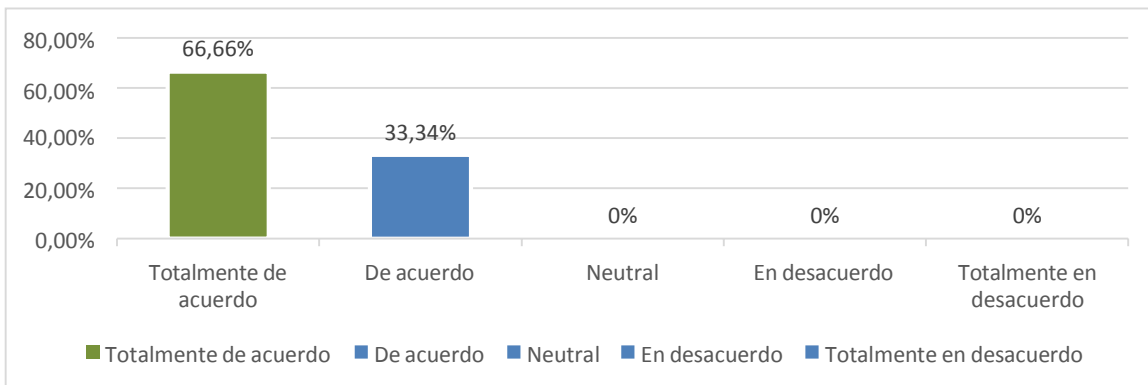
Continuando con el análisis estadístico de las encuestas, con relación a las respuestas de los padres de familia

Figura 11 *Pregunta 1: La estrategia lúdica es importante para mejorar la atención y concentración.*



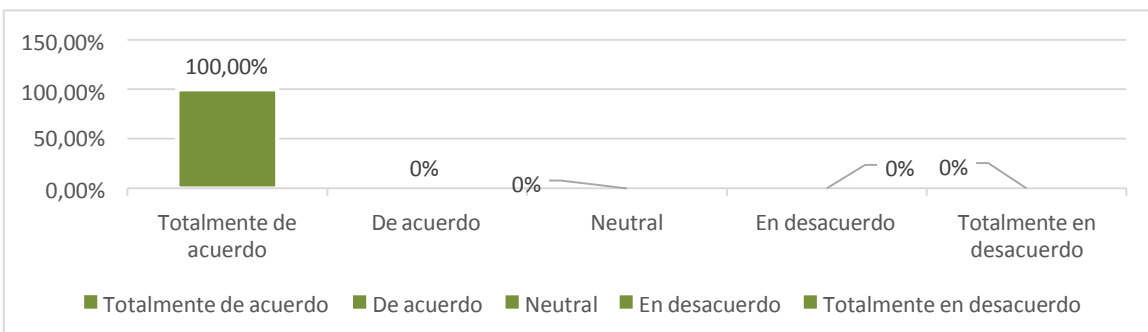
Con relación a la pregunta 1, se observa una aceptación generalizada de la importancia de la estrategia lúdica en la mejora de la atención y concentración, totalmente de acuerdo y de acuerdo. Estos resultados sugieren un respaldo significativo por parte de los padres hacia la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas.

Figura 12 *Pregunta 2: Estar informado de la importancia de la atención y concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*



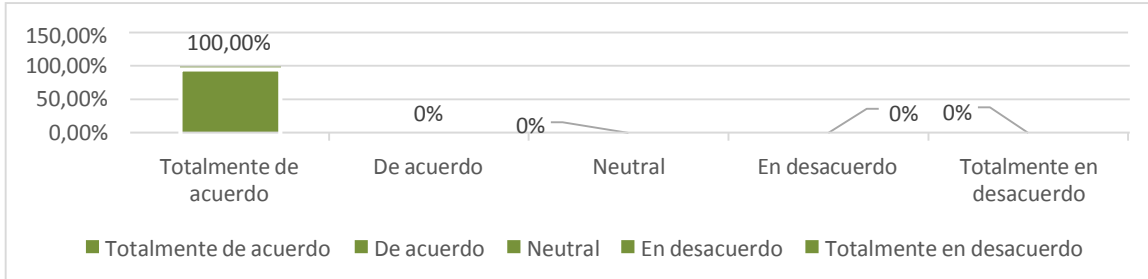
En los resultados de la pregunta 2, la totalidad de respuestas es positiva, totalmente de acuerdo y de acuerdo, lo cual indica que los padres reconocen la relevancia de la atención y concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas.

Figura 13 *Pregunta 3: Mi hijo/a presenta dificultades en cuanto a su atención y concentración.*



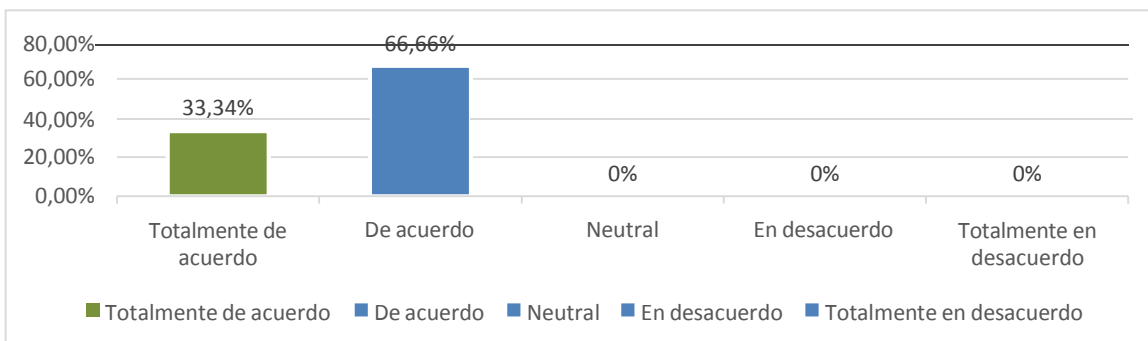
En la pregunta 3, todos los padres están totalmente de acuerdo en que sus hijos enfrentan dificultades en atención y concentración en Matemáticas.

Figura 14 Pregunta 4: *Estoy de acuerdo en que se deben utilizar actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas.*



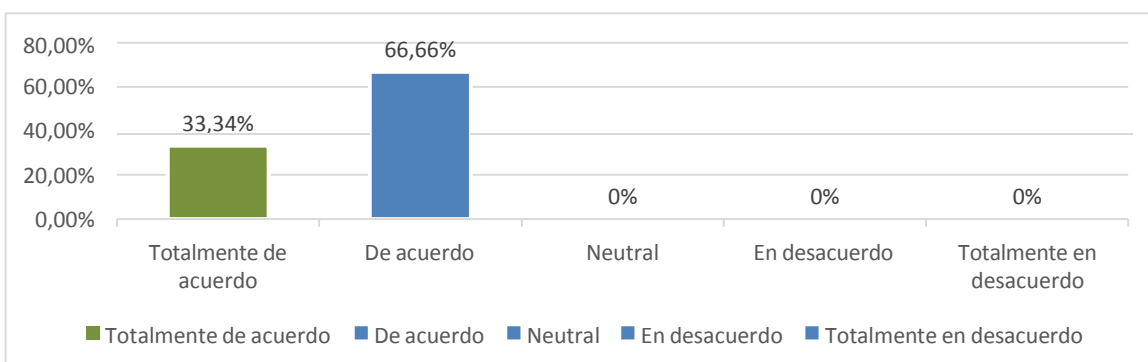
Con relación a la pregunta 4, La totalidad de los padres, todos están totalmente de acuerdo con la utilización de actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración. Esto refuerza la idea de que los padres apoyan activamente la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas.

Figura 15 Pregunta 5: *El juego es una herramienta efectiva para enseñar Matemáticas y mejorar la atención de mi hijo/a.*



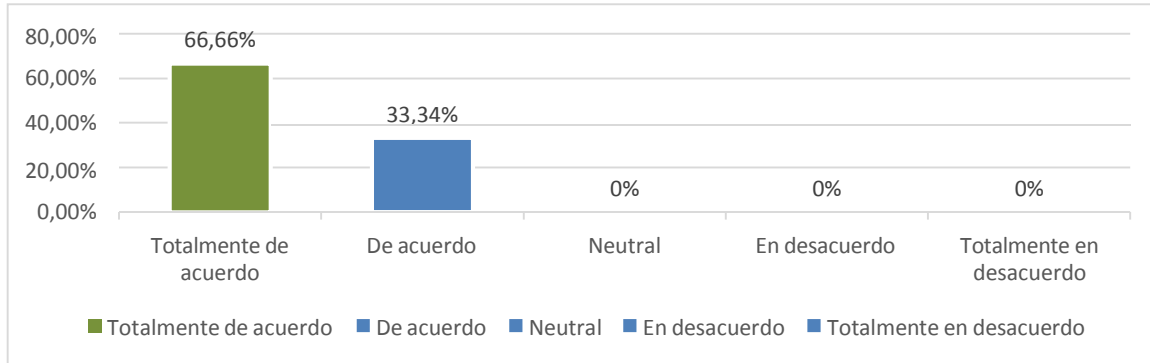
En las respuestas de la pregunta 5, una parte de los padres está de acuerdo y otros está totalmente de acuerdo. Por lo tanto, se logra evidenciar un consenso mayoritario sobre la eficacia del juego como herramienta para enseñar Matemáticas y mejorar la atención de los estudiantes.

Figura 16 Pregunta 6: *Disposición para participar en talleres de socialización para conocer el diseño de actividades lúdicas.*



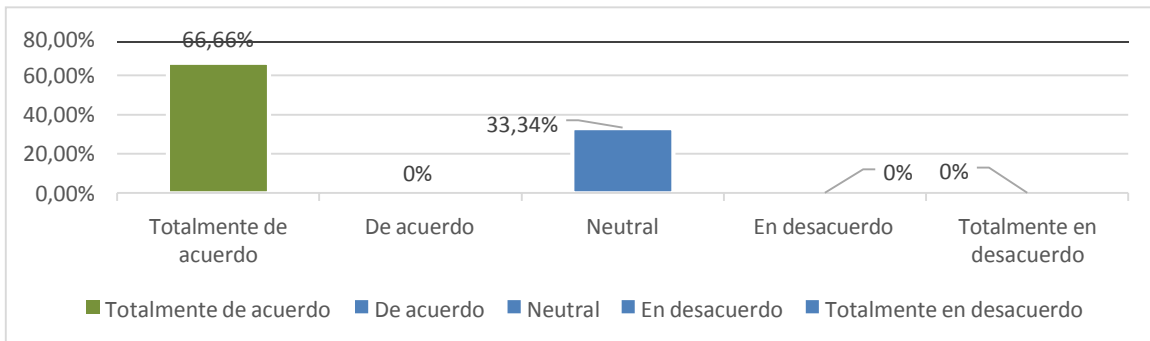
En la pregunta 6, de los padres está de acuerdo y está totalmente de acuerdo. Lo cual permite evidenciar una disposición considerable por parte de los padres para participar en talleres que contribuyan al diseño de actividades lúdicas en Matemáticas.

Figura 17 Pregunta 7: Recibir información sobre cómo apoyar el desarrollo de la atención y concentración de mi hijo/a en casa.



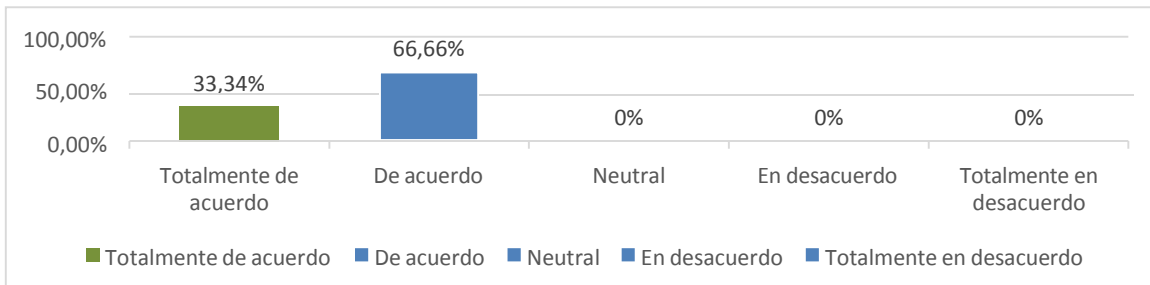
Con relación a la pregunta 7, están totalmente de acuerdo y de acuerdo. De tal manera que, se refleja un interés significativo por parte de los padres en recibir información sobre cómo pueden contribuir al desarrollo de la atención y concentración de sus hijos en casa.

Figura 18 Pregunta 8: Mayor interés en la estrategia lúdica.



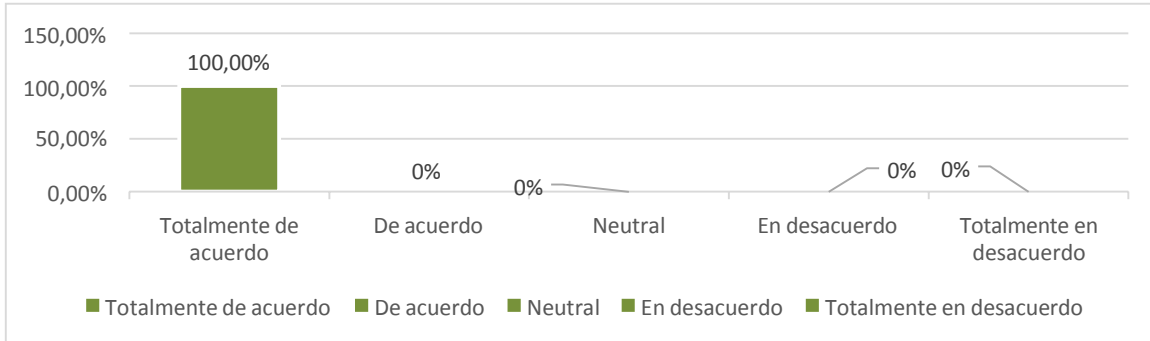
En los datos obtenidos en la pregunta 8, se evidencia la mayoría de los padres están totalmente de acuerdo, mientras que en menor cantidad se muestra neutral. Lo cual sugiere que hay un fuerte respaldo a la idea de que la estrategia lúdica puede aumentar el interés de los estudiantes por las Matemáticas, aunque algunos padres pueden tener dudas al respecto.

Figura 19 Pregunta 9: Promover activamente el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas.



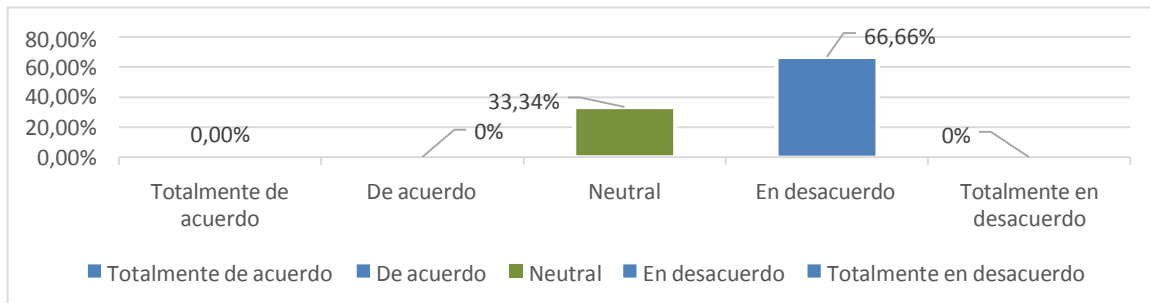
En este caso que corresponde a la pregunta 9, los padres están de acuerdo y totalmente de acuerdo. Con estos datos, se identifica un consenso generalizado sobre la importancia de que la escuela promueva activamente el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas.

Figura 20 *Pregunta 10: Participación en actividades de evaluación de la estrategia lúdica.*



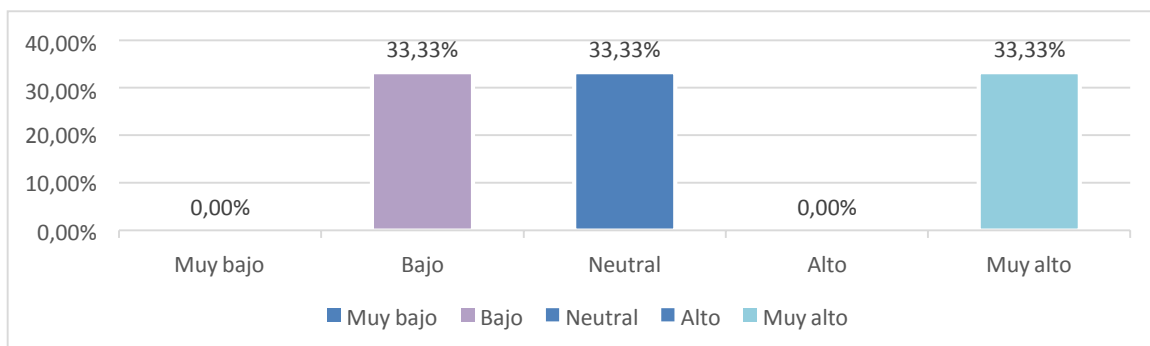
Con relación a la pregunta 10, todos los padres están totalmente de acuerdo. Esto señala una disposición completa por parte de los padres para participar en actividades de evaluación de estrategias lúdicas diseñadas para mejorar la atención y concentración de sus hijos en Matemáticas.

Figura 21 *Pregunta 1: Importancia para desarrollar una estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración.*



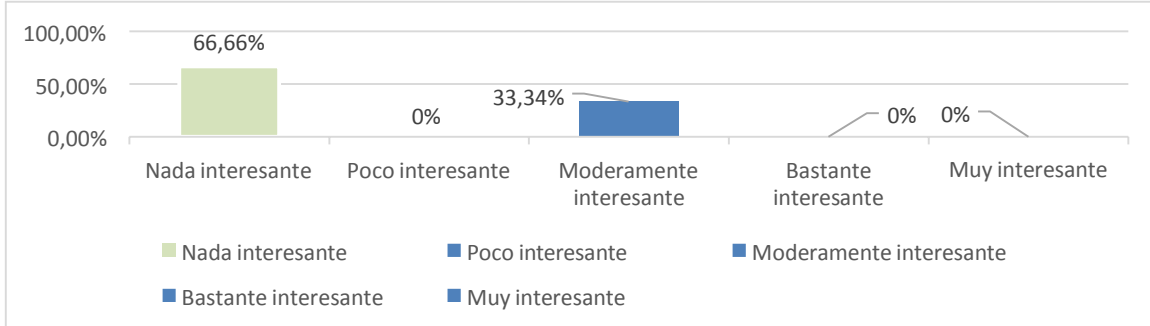
En esta pregunta, la mayoría de los participantes, expresaron estar en desacuerdo con la importancia de desarrollar una estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en Matemáticas. Esto podría indicar una resistencia inicial o falta de percepción sobre los beneficios de este enfoque.

Figura 22 *Pregunta 2: Calificación del nivel actual de atención y concentración de los estudiantes de quinto año.*



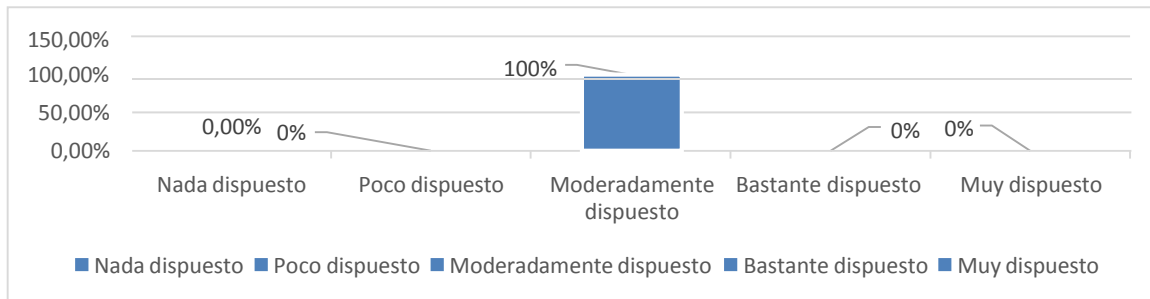
En esta pregunta, los resultados son bastante equitativos, neutral: muy alto, bajo. Un tercio de los participantes calificó el nivel de atención y concentración como neutral, muy alto y bajo respectivamente. Esto podría sugerir una diversidad en la percepción de la atención y concentración en la asignatura de Matemáticas.

Figura 23 Pregunta 3: Efectividad un sistema de actividades basado en el juego



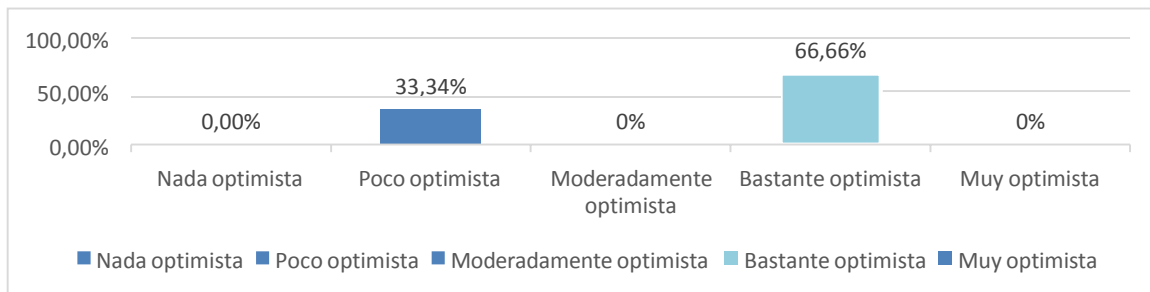
Se evidencian resultados de Moderadamente Interesante, así como Nada Interesante. En esta pregunta 3, se muestra una clara tendencia hacia la falta de interés en un sistema de actividades basado en el juego para mejorar la atención y concentración en Matemáticas.

Figura 24 Pregunta 4: Disposición para participar en talleres de socialización para evaluar y mejorar el diseño del sistema de actividades.



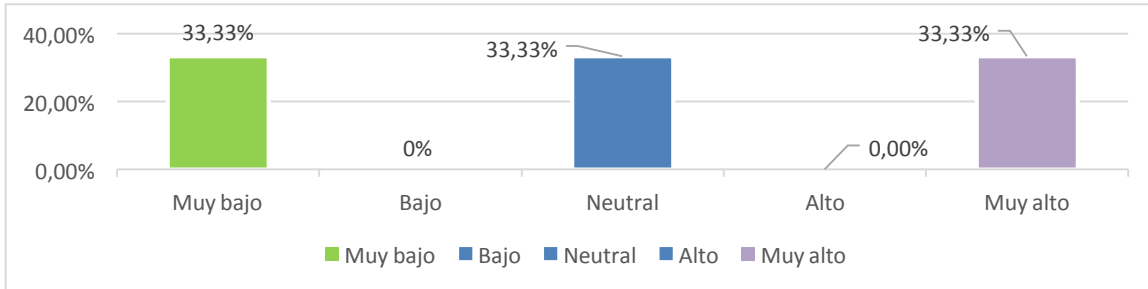
La mayoría exponen estar moderadamente dispuestos, es decir su totalidad. En esta pregunta, todos los participantes expresaron estar moderadamente dispuestos a participar en talleres de socialización para evaluar y mejorar el diseño del sistema de actividades basado en el juego.

Figura 25 Pregunta 5: ¿Qué tan optimista eres acerca de la posibilidad de que una estrategia lúdica mejore la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas en la Escuela de Educación Básica El Oro?



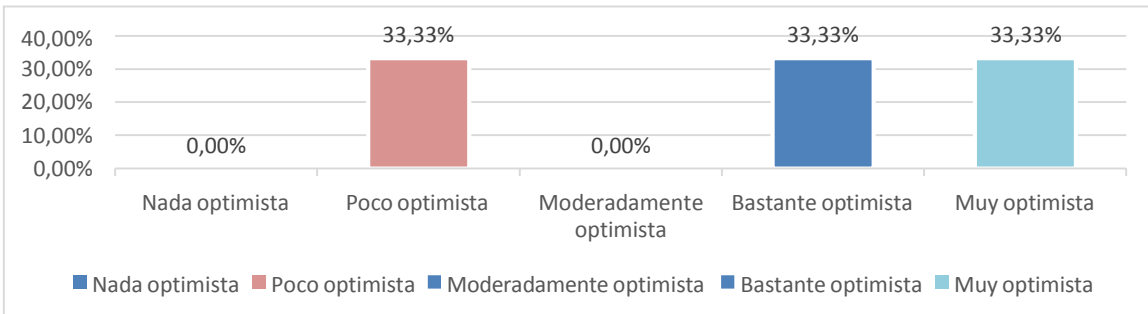
La mayoría de los participantes expresaron un optimismo moderado o alto acerca de la posibilidad de que una estrategia lúdica mejore la atención y concentración en Matemáticas. Un poco se mostró poco optimista, lo que sugiere ciertas dudas o reservas en algunos participantes.

Figura 26 Pregunta 6: ¿Cómo calificarías la frecuencia con la que tu docente utiliza estrategias lúdicas, que te permiten lograr la atención y concentración en la asignatura de matemáticas?



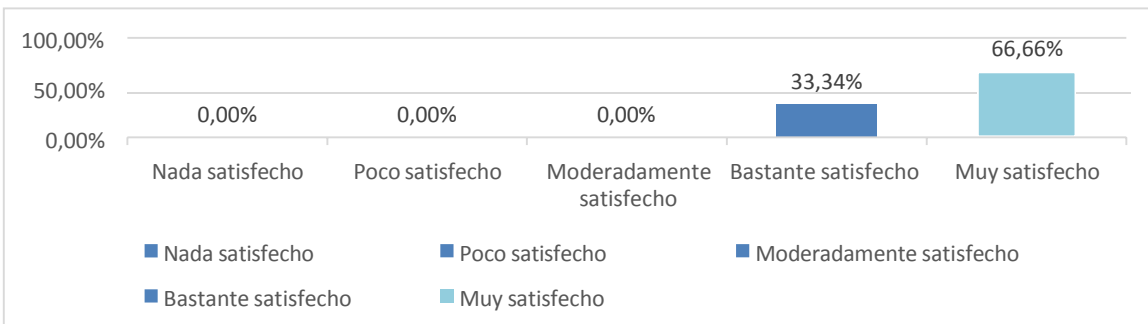
Los resultados aquí son equitativos, neutral, muy alto y muy bajo. Con un tercio de los participantes calificando la frecuencia de uso de estrategias lúdicas como neutral, muy alto y muy bajo respectivamente. Por lo tanto, se indica que existe una variedad en las experiencias de los estudiantes con respecto al uso de estrategias lúdicas por parte de los docentes.

Figura 27 Pregunta 7: Optimizar las actividades lúdicas utilizadas en la asignatura de Matemáticas.



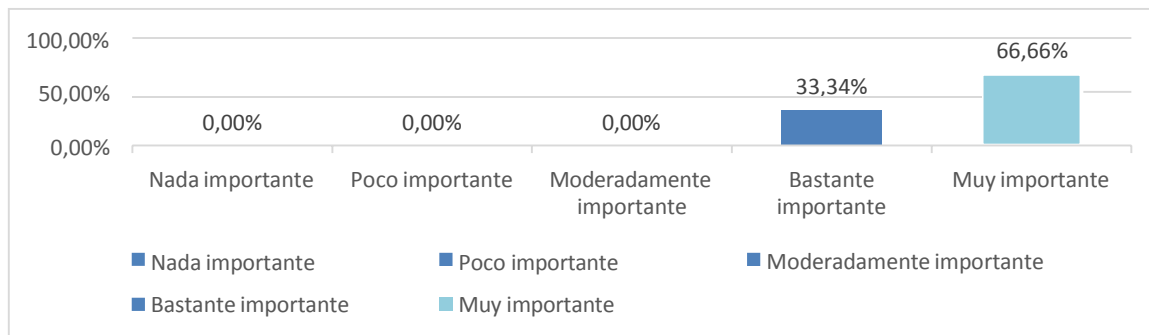
Los resultados aquí son equitativos, neutral, muy alto y muy bajo. Con un tercio de los participantes calificando la frecuencia de uso de estrategias lúdicas como neutral, muy alto y muy bajo respectivamente. Se identifica que existe una variedad en las experiencias de los estudiantes con respecto al uso de estrategias lúdicas por parte de los docentes.

Figura 28 Pregunta 8: Satisfacción de las estrategias lúdicas que utiliza el docente en clase.



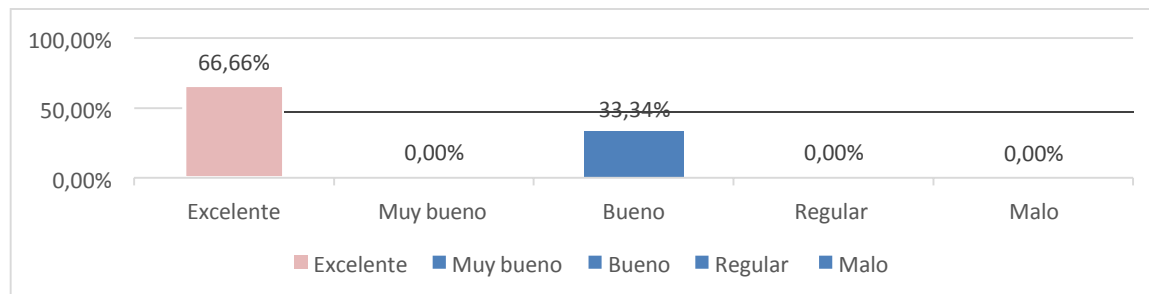
En relación con la pregunta 8, los resultados revelan un nivel general de satisfacción positiva respecto a las estrategias utilizadas por los docentes en las clases de Matemáticas. Un porcentaje significativo manifestó sentirse "muy satisfecho", mientras que otro grupo expresó estar "bastante satisfecho". Esta distribución de respuestas sugiere que la mayoría de los estudiantes aprecian las tácticas pedagógicas empleadas en el aula, lo que puede ser indicativo de una enseñanza efectiva y bien recibida.

Figura 29 Pregunta 9: Importancia de aprender Matemáticas para resolver problemas de la vida diaria.



En cuanto a la pregunta 9, se destaca que los participantes consideran "muy importante" aprender Matemáticas para resolver problemas en la vida diaria, mientras que en menor cantidad opinan que es "bastante importante". Estos resultados reflejan una percepción mayoritaria sobre la relevancia de las habilidades matemáticas en la resolución de situaciones cotidianas, indicando una conciencia positiva sobre la utilidad práctica de la materia.

Figura 30 Pregunta 10: Utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de Matemáticas.



Respecto a la pregunta 10, los datos revelan que muchos de los estudiantes perciben las herramientas tecnológicas utilizadas por el docente en la asignatura de Matemáticas como "excelentes", mientras que el 33,34% las califica como "buenas". Este patrón de respuestas sugiere que la implementación de tecnología en el proceso educativo contribuye significativamente a mejorar la atención y concentración de los alumnos, destacando la efectividad de dichas herramientas para facilitar un aprendizaje óptimo.

2.9. Conclusiones del Diagnóstico

Los resultados de la encuesta dirigida a padres de familia reflejan un respaldo generalizado a la implementación de la estrategia lúdica en la enseñanza de Matemáticas. La aceptación de la importancia de esta estrategia es evidente en las respuestas a la primera pregunta, donde la mayoría de los padres manifestaron estar totalmente de acuerdo. Este hallazgo no solo resalta el apoyo parental hacia la innovación educativa, sino también la



oportunidad de fortalecer la conexión entre la escuela y los padres para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La encuesta dirigida a docentes sugiere una recepción mayormente positiva hacia la estrategia lúdica implementada en la enseñanza de Matemáticas. La primera pregunta revela un respaldo significativo, con casi la mitad de los docentes totalmente de acuerdo en la efectividad de la estrategia para mejorar la atención y concentración de los estudiantes. La segunda pregunta, que aborda el interés de los estudiantes en Matemáticas, revela una aceptación general de la influencia positiva de la estrategia lúdica. Aunque la mayoría de los docentes expresan acuerdo, nuevamente, se destacan las respuestas neutrales. La importancia de examinar más de cerca las experiencias específicas que generan interés entre los estudiantes y si existen aspectos específicos de la estrategia lúdica que contribuyen más a este aumento de interés.

Por otra parte, los docentes están dispuestos a participar en la implementación de la estrategia, como se refleja en la séptima pregunta, en donde la mayoría indica que la estrategia es fácil de implementar. Sin embargo, las respuestas neutrales indican que algunos docentes pueden percibir desafíos o áreas de mejora en la implementación de estrategias lúdicas en el aula de Matemáticas.

Los resultados indican un fuerte respaldo por parte de los padres hacia la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas. También hay una conciencia generalizada sobre la importancia de la atención y concentración en el proceso de aprendizaje. La disposición de los padres para participar en talleres y actividades de evaluación demuestra un compromiso activo en apoyar el desarrollo académico y la concentración de sus hijos. Sin embargo, es importante considerar las áreas donde existen opiniones neutrales o de duda, como la pregunta 8, para abordar posibles preocupaciones y fortalecer aún más la aceptación de las estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas.

Los resultados de la encuesta a estudiantes sugieren una diversidad de opiniones, así como actitudes hacia la implementación de estrategias lúdicas para mejorar la atención y concentración en la asignatura de Matemáticas. Los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes ofrecen una perspectiva importante sobre la percepción de la estrategia lúdica desde el punto de vista de los destinatarios directos. La resistencia inicial identificada en la primera pregunta, donde la mayoría de los estudiantes expresan desacuerdo sobre la importancia de desarrollar una estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en Matemáticas, sugiere la necesidad de una mayor comunicación y claridad sobre los beneficios de esta estrategia.

A pesar de la resistencia inicial, la satisfacción general de los estudiantes con las estrategias utilizadas por los docentes en las clases de Matemáticas, según la octava pregunta, indica que la implementación actual ha sido efectiva en términos de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad.

3.1.1. Propuesta

Un viaje alucinante por el universo numérico estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en estudiantes de quinto año.

La propuesta, surge de una profunda reflexión sobre la necesidad de innovación en las estrategias educativas. En un mundo donde la tecnología y la distracción son omnipresentes, es esencial encontrar métodos que no solo transmitan conocimiento, sino que también mantengan el interés y la concentración de los estudiantes.

La justificación de esta propuesta se basa en la observación de que las estrategias tradicionales de enseñanza pueden resultar desmotivadoras para algunos estudiantes, especialmente en el caso de una asignatura como las Matemáticas, que a menudo se percibe como difícil o aburrida, por lo tanto, la implementación de actividades lúdicas puede ser una forma efectiva de captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

La propuesta de diseñar un sistema de actividades basado en el juego para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas se realiza por diversas razones fundamentales. En primer lugar, se lleva a cabo debido a la necesidad de abordar un problema específico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas en la Escuela de Educación Básica El Oro durante el período 2023-2024. Este problema radica en la falta de atención y concentración de los estudiantes, lo que puede obstaculizar su capacidad para comprender y aplicar los conceptos matemáticos de manera efectiva.

El propósito principal de esta propuesta es mejorar la calidad de la educación y el rendimiento académico de los estudiantes, por lo cual, al implementar estrategias lúdicas que promuevan la atención y concentración. Esta propuesta se realiza en colaboración con diversos actores educativos, incluyendo docentes, directivos escolares, padres de familia y, por supuesto, los propios estudiantes. La participación de estos actores es fundamental para el éxito de la implementación de la estrategia lúdica. Los docentes aportarán su experiencia pedagógica y conocimiento del contexto escolar, los directivos escolares brindarán apoyo institucional y recursos, los padres de familia ofrecerán su respaldo y colaboración, y los estudiantes serán los beneficiarios directos de la propuesta.

Por consiguiente, con el propósito de mejorar la calidad de la educación y el rendimiento académico de los estudiantes de quinto año, se lleva a cabo en colaboración con diversos actores educativos, quienes son educadores del Distrito 07D03, reconociendo la importancia de trabajar en conjunto para lograr resultados positivos y sostenibles, por ello, la propuesta se enfoca en diseñar un sistema de actividades basado en el juego que permita abordar esta problemática de manera efectiva y significativa.

Con estos antecedentes se proponen una serie de actividades que logren concretar los objetivos que guiarán la investigación y el desarrollo de la estrategia lúdica. Se espera que, no solo contribuya a mejorar el rendimiento

académico en el área de matemáticas, sino también a fomentar su capacidad para aplicar los conceptos aprendidos en situaciones reales.

3.2. Fundamentación

La función de la didáctica de las matemáticas, especialmente en el contexto del currículo por competencias, se centra en el desarrollo integral de las habilidades matemáticas de los estudiantes a lo largo de su vida. Las competencias matemáticas, definidas como las habilidades para utilizar y relacionar números, operaciones básicas, símbolos y formas de expresión y razonamiento matemático, se entrelazan con las competencias del siglo XXI, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

El objetivo principal de fortalecer las competencias matemáticas es promover un razonamiento lógico, argumentado, expresado y comunicado, integrando diversos conocimientos para abordar problemas en diversos contextos de la vida cotidiana. Además, estas competencias fomentan la búsqueda de la verdad, la justicia y la comprensión de la vida en una sociedad democrática, equitativa e inclusiva, lo que impulsa a los estudiantes a actuar con ética, integridad y honestidad.

En el contexto de un currículo por competencias, las actividades pedagógicas deben diseñarse de manera que promuevan el desarrollo de estas competencias de manera progresiva y significativa. Es importante que las instituciones educativas tengan la flexibilidad para ofrecer áreas complementarias o adicionales que enriquezcan el aprendizaje de las matemáticas, siempre que estén alineadas con el Proyecto Educativo Institucional y se impartan con los recursos disponibles en la institución, de esta manera, se garantiza un aprendizaje matemático sólido y relevante para la vida de los estudiantes.

3.3. Propósito

Realizar el diseño de un sistema de actividades basado en el juego para implementarlo y potenciar la concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas en la Escuela de Educación Básica El Oro durante el período 2023-2024.

3.4. Objetivos Generales

- Fundamentar teóricamente el uso del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año.
- Validar el diseño mediante un taller de socialización para recopilar retroalimentación y realizar ajustes antes de su implementación completa.

3.5. Objetivos Específicos

- Fundamentar las competencias matemáticas promoviendo el razonamiento lógico, argumentado, expresado y comunicado, integrando diversos conocimientos para abordar problemas en diversos contextos de la vida cotidiana.
- Caracterizar la propuesta del diseño de un sistema de actividades basado en el juego para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas.

- Estructurar la propuesta mediante el diseño de actividades lúdicas en planificaciones de clase que promuevan la atención, la concentración y el aprendizaje de conceptos matemáticos para los estudiantes de quinto año.

3.6. Caracterización de la propuesta

La propuesta de diseño de un sistema de actividades basado en el juego para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas se caracteriza por su enfoque pedagógico innovador y centrado en el estudiante. Las actividades diseñadas para cada uno de los bloques curriculares de Matemáticas tienen como objetivo principal proporcionar experiencias educativas que sean significativas, motivadoras y estimulantes para los estudiantes.

Ideas básicas

- Reconocer que el juego es una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje de conceptos matemáticos y promover la atención y concentración de los estudiantes.
- Explorar nuevas estrategias de enseñanza para hacer las matemáticas más efectivas y motivadoras para los estudiantes.
- Entender que las competencias matemáticas son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos en la vida cotidiana y profesional.
- Reconocer que el éxito de la implementación de la estrategia lúdica depende de la colaboración y participación activa de docentes, directivos escolares, padres de familia y estudiantes.

Actividades lúdico concentración y atención.

Matemática se compone de tres bloques curriculares los cuales son: álgebra y funciones, geometría y medida, estadística y probabilidad. Se pueden diseñar actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de las destrezas básicas indicadas en el currículo. A continuación, se presentan algunas ideas de actividades para cada uno de los bloques:

- **Álgebra y Funciones**

Las actividades lúdicas diseñadas para este bloque se enfocan en promover la representación gráfica de conjuntos, la reproducción de patrones numéricos y la resolución de problemas utilizando operaciones básicas. Se fomenta la participación activa de los estudiantes a través de juegos como el juego de clasificación, el juego de patrones y el juego de parejas ordenadas, donde los estudiantes trabajan en equipo y aplican estrategias de pensamiento lógico-matemático.

Actividades lúdicas para el bloque de álgebra y funciones

- **Representación gráfica de conjuntos y subconjuntos, juego de clasificación**

Descripción: Los estudiantes clasifican objetos según sus atributos en diferentes conjuntos, luego representan gráficamente estos conjuntos en diagramas de Venn o conjuntos.

- **Descripción y reproducción de patrones, juego de patrones**



Descripción: Los estudiantes crean y reproducen patrones de figuras y números utilizando bloques de construcción, tarjetas o material manipulativo.

- **Relacionar elementos de conjuntos de salida y llegada, juego de parejas ordenadas**

Descripción: Los estudiantes emparejan elementos del conjunto de salida con elementos correspondientes del conjunto de llegada, utilizando tarjetas o juegos de memoria.

- **Representación de números y operaciones, carrera numérica**

Descripción: Los estudiantes participan en una carrera donde deben representar números en una semirrecta numérica, utilizando tarjetas o marcadores en el suelo.

- **Resolución de problemas utilizando operaciones básicas, juego el gran desafío matemático**

Descripción: Los estudiantes resuelven problemas matemáticos utilizando estrategias de suma, resta, multiplicación y división, avanzando en un tablero de juego conforme resuelven problemas correctamente.

- **Memorización de tablas de multiplicar, juego de batalla de las tablas**

Descripción: Los estudiantes compiten en equipos para memorizar y recitar las tablas de multiplicar, utilizando juegos de competición o aplicaciones interactivas.

- **Resolución de problemas utilizando multiplicación y división, el misterio matemático**

Descripción: Los estudiantes resuelven problemas de multiplicación y división para descifrar pistas y resolver un misterio o enigma, fomentando el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

- **Juego de patrones numéricos**

Descripción:

Materiales necesarios: Tarjetas numeradas del 0 al 9, marcadores o fichas.

Los estudiantes forman un círculo y se entrega una tarjeta numerada a cada uno.

El maestro/a comienza el juego diciendo un número y señalando a un estudiante para que diga el siguiente número en el patrón.

El estudiante debe identificar el patrón y decir el número correcto. Por ejemplo, si el patrón es sumar 3, y el maestro dice "5", el siguiente estudiante debe decir "8".

Si un estudiante comete un error o tarda demasiado en responder, queda eliminado. El juego continúa hasta que quede un único ganador.

- **Carrera de coordenadas**

Descripción: Materiales necesarios, un tablero grande con una cuadrícula, fichas o marcadores de colores.

Se divide a los estudiantes en equipos y se les asigna un color.

Cada equipo elige un punto de partida en el borde del tablero y coloca una ficha en esa coordenada.



Los equipos compiten para llegar a un punto específico del tablero, moviendo sus fichas hacia adelante según las coordenadas que lancen los dados.

Los estudiantes deben sumar o restar las coordenadas correctamente para mover sus fichas por la cuadrícula.

El primer equipo en llegar al punto final gana la carrera.

- **Laberinto matemático**

Descripción: materiales necesarios, un laberinto dibujado en un papel grande o en el suelo con cinta adhesiva, tarjetas con problemas matemáticos.

Los estudiantes se dividen en equipos y cada equipo elige un color de ficha.

Cada equipo coloca su ficha al inicio del laberinto.

A lo largo del laberinto, se colocan tarjetas con problemas matemáticos.

Cuando un equipo llega a una tarjeta, deben resolver el problema matemático para avanzar en el laberinto.

Si resuelven correctamente el problema, pueden avanzar. Si no, deben esperar un turno antes de intentarlo de nuevo.

El equipo que llegue primero al final del laberinto, después de resolver todos los problemas, gana el juego.

- **Geometría y Medida**

Las actividades están diseñadas para que los estudiantes exploren y manipulen objetos geométricos en su entorno, clasifiquen figuras geométricas y construyan figuras utilizando materiales concretos.

Se enfatiza la práctica de la medición de longitudes, masas y capacidades, así como la realización de conversiones de unidades de medida, mediante juegos interactivos que involucran competencia y colaboración entre los estudiantes.

Actividades lúdicas para geometría y medida:

- **Exploración de cuerpos geométricos en el entorno**

Descripción: Los estudiantes realizan una excursión por la escuela o sus alrededores para identificar y diferenciar diversos objetos y estructuras que representen cilindros, esferas, conos, cubos, pirámides de base cuadrada y prismas rectangulares. Luego, en clase, comparten sus hallazgos y clasifican los objetos según sus propiedades.

- **Juego de clasificación de figuras geométricas**

Descripción: Se proporciona a los estudiantes una variedad de tarjetas con imágenes de figuras geométricas diversas. Los estudiantes deben clasificar las tarjetas según sus propiedades, como el número de lados, vértices, o si son cuadrados, triángulos, rectángulos o círculos.

- **Construcción de figuras geométricas**

Descripción: Los estudiantes trabajan en grupos para construir figuras geométricas como cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos utilizando materiales como palitos de helado, plastilina o palillos de dientes y malvaiscos. Luego, comparan y contrastan las propiedades de las figuras construidas.

- **Juego de identificación de ángulos**

Descripción: Se preparan tarjetas con imágenes de diferentes objetos y figuras geométricas que contengan ángulos. Los estudiantes deben identificar y clasificar los ángulos según su amplitud (rectos, agudos y obtusos) y registrar sus hallazgos en una tabla.

- **Carrera de medición de longitudes**

Descripción: Se establece un recorrido en el aula o en el patio escolar con diferentes distancias marcadas. Los estudiantes compiten en equipos para medir las longitudes utilizando reglas, cintas métricas u otros instrumentos de medición y registrar las medidas en una hoja de registro.

- **Juego de conversiones de unidades de medida**

Descripción: Se preparan tarjetas con diferentes medidas de longitud en unidades convencionales y no convencionales. Los estudiantes deben realizar conversiones simples entre metros, decímetros, centímetros y milímetros, utilizando estrategias creativas como dibujos, comparaciones o estimaciones.

- **Carrera de medición de masas**

Descripción: Se preparan recipientes con diferentes objetos de peso conocido. Los estudiantes deben estimar y medir las masas de los objetos utilizando balanzas de resorte o digitales. El equipo que logre medir con mayor precisión gana la carrera.

- **Construcción de un reloj analógico**

Descripción: Los estudiantes trabajan en grupos para construir un reloj analógico utilizando cartulina, cartón, palitos de helado y papel para los engranajes y las manecillas. Luego, practican la lectura de horas y minutos con su reloj y organizan actividades de juego de roles para practicar la lectura del tiempo.

- **Juego de estimación de capacidades**

Descripción: Se preparan recipientes con diferentes líquidos de colores y viscosidades variadas. Los estudiantes estiman y comparan las capacidades de los recipientes utilizando jarras medidoras o vasos graduados y registran sus estimaciones en una tabla. Luego, verifican sus estimaciones midiendo con precisión.

- **Carrera de conversiones de medidas de capacidad**

Descripción: Se preparan tarjetas con diferentes medidas de capacidad en litros y sus submúltiplos. Los estudiantes compiten en equipos para realizar conversiones simples entre litros, decilitros, centilitros y mililitros,



utilizando botellas de agua y vasos medidores. El equipo que complete correctamente todas las conversiones primero gana la carrera

- **Estadística y Probabilidad**

Se proponen actividades que permiten a los estudiantes organizar y representar datos estadísticos, realizar combinaciones y analizar probabilidades mediante juegos y experimentos aleatorios.

Se promueve la participación activa de los estudiantes en la recolección de datos, la interpretación de resultados y la toma de decisiones basadas en la información numérica.

Actividades lúdicas para estadística y probabilidad

- **Caza del tesoro estadístico**

Descripción: Los estudiantes forman equipos y reciben una lista de elementos o características específicas que deben buscar en su entorno escolar o comunitario. Por ejemplo, pueden buscar tipos de árboles, colores de coches estacionados en la calle, o marcas de mochilas que llevan otros estudiantes.

- **Juego de combinaciones y probabilidades**

Descripción: Se prepara un juego de cartas con diferentes colores y números. Los estudiantes juegan en parejas o en grupos pequeños. Cada jugador elige una carta y registra el color y el número. Luego, realizan diferentes combinaciones con las cartas, como sumar los números, multiplicar el número de un color por el número de otro color, etc.

- **Experimento aleatorio con dados**

Descripción: Los estudiantes realizan un experimento lanzando un par de dados. Registran los resultados de cada lanzamiento y organizan los datos en una tabla de frecuencias. Luego, representan los resultados con un diagrama de barras o un pictograma.

- **Simulación de encuesta y análisis de datos**

Descripción: Los estudiantes diseñan una encuesta sobre un tema relevante para ellos, como los deportes favoritos, los programas de televisión más populares, o las preferencias de comida en la escuela. Luego, realizan la encuesta a otros estudiantes y recopilan los datos. Organizan la información en una tabla de frecuencias y crean un pictograma o diagrama de barras para representar los resultados.

3.7. Estructura y dinámica de sus componentes

Se realiza con base al Plan de unidad. Currículo priorizado del 2016 contemplando los tres bloques de matemáticas. A continuación, los planes de clase:

Link de modelo de clase:

<https://1drv.ms/v/s!AiKWt8orW1cggm71tnDEzZuG1IX6?e=NI93ic>



PLANIFICACIÓN 1

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	Escuela de Educación Básica "Escuela de Educación Básica El Oro"		
NOMBRE DEL DOCENTE	Lic. Román Freire Cecilia Esperanza Lic. Chamorro Enríquez Tatiana Estefanía	FECHA:	10-2023
ÁREA	MATEMÁTICAS	AÑO LECTIVO:	2023 - 2024
ASIGNATURA	MATEMÁTICAS	Grado: QUINTO	TIEMPO: 40 MINUTOS
BLOQUE	ÁLGEBRA Y FUNCIONES		
OBJETIVO DE LA UNIDAD	OG.M.2. Producir, comunicar y generalizar información, de manera escrita, verbal, simbólica, gráfica y/o tecnológica, mediante la aplicación de conocimientos matemáticos y el manejo organizado, responsable y honesto de las fuentes de datos, para así comprender otras disciplinas, entender las necesidades y potencialidades de nuestro país, y tomar decisiones con responsabilidad social.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.M.3.4. Utiliza un determinado conjunto de números para expresar situaciones reales, establecer equivalencias entre diferentes sistemas numéricos y juzgar la validez de la información presentada en diferentes medios.		
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN
			Indicadores de evaluación Técnicas e instrumentos de evaluación
	Experiencia Observar el video sobre los números romanos	Video de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=GY4ITArm-9a	I.M.3.4.1. Utiliza números romanos, decimales y fraccionarios para expresar y Técnica Prueba



<p>M.3.1.25. Leer y escribir cantidades expresadas en números romanos hasta 1 000.</p>	<p>Reflexión ¿Cómo se utilizan los números romanos en la actualidad? ¿En qué objetos encuentras números romanos? ¿Cuándo se utilizan los números romanos?</p> <p>Construcción Lee los números romanos colocados en la diapositiva Comparo la diferencia entre los números romanos y los arábigos Analiza las reglas para escribir y leer números romanos Determina en qué situaciones se utilizan los números romanos.</p> <p>Aplicación Observa los números arábigos y sus equivalentes en la numeración romana luego une con líneas según corresponda:</p> <p>200 II 10 CC</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Texto de séptimo grado: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/PDF-MATEMATICA-7-TEXTO.pdf página 26.</p>	<p>comunicar situaciones cotidianas, leer información de distintos medios y resolver problemas.</p>	<p>Instrumento Cuestionario digital realizado en formas: Contiene las preguntas:</p> <p>https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=qknrbm1D5Ko-zbvfeeUHfbvDHCelek9Dp1H4agmRWvRUQjVFVvk1TTkxNSzExSk02NEMxWVBIWFpRTS4U</p> <p>Reloj</p>
--	---	---	---	---



1000	M			Libros para numerar páginas
2	X			
9	L			
50	V			¿Cómo se escribe 10, 100 y 1000 en números romanos?
90	XC	Hojas individuales		
5	IX	Lápiz		
Al finalizar verifico que esté bien realizada la actividad.		Borrador		

PLANIFICACIÓN 2

BLOQUE		ÁLGEBRA Y FUNCIONES			
OBJETIVO DE LA UNIDAD		OG.M.2. Producir, comunicar y generalizar información, de manera escrita, verbal, simbólica, gráfica y/o tecnológica, mediante la aplicación de conocimientos matemáticos y el manejo organizado, responsable y honesto de las fuentes de datos, para así comprender otras disciplinas, entender las necesidades y potencialidades de nuestro país, y tomar decisiones con responsabilidad social.			
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN		
			Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación	
	Experiencia Lectura y escritura Unidad de millar, Centena de mil, Decenal de mil,	Papelógrafo	Formula y resuelve problemas que impliquen operaciones combinadas;	Técnica Prueba	



<p>M.3.1.4. Leer y escribir números naturales en cualquier contexto.</p>	<p>Unidad de mil, Centena, Decena, Unidad</p> <p>Reflexión</p> <p>¿Reconoces las cantidades de centenas, decena de millón?</p> <p>Construcción</p> <p>Ejercicios prácticos.</p> <p>Actividad individual.</p> <p>Analiza cómo se resuelve ejercicios prácticos crecientes con multiplicaciones.</p> <p>Aplicación</p> <p>Realiza ejercicios prácticos decrecientes con divisiones:</p> <p>Ejercicios prácticos online.</p> <p>Ejercicios prácticos texto de trabajo de matemáticas pág. 6 y 7.</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Hojas individuales</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p>	<p>solución y comprobación. (Ref.I.M.3.1.2.).</p>	<p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>
--	--	--	---	---





BLOQUE		ÁLGEBRA Y FUNCIONES			
OBJETIVO DE LA UNIDAD	OG.M1. Proponer soluciones creativas a situaciones concretas de la realidad nacional y mundial mediante la aplicación de las operaciones básicas de los diferentes conjuntos numéricos y el uso de modelos funcionales, algoritmos apropiados, estrategias y métodos formales y no formales de razonamiento matemático, que lleven a juzgar con responsabilidad la validez de procedimientos y los resultados en un contexto.				
¿Qué van a aprender?	¿Cómo van a aprender?	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar?		
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)		EVALUACIÓN		
			Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación	
M.3.1.14. Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales.	<p>EXPERIENCIA: Observar el video:</p> <p>REFLEXIÓN: Responde las preguntas: ¿Sabes qué son los múltiplos y divisores de números naturales? ¿Cómo se obtiene a los múltiplos? ¿Cómo se puede encontrar un divisor exacto?</p> <p>CONSTRUCCIÓN: Lee lo expuesto sobre los múltiplos y los divisores.</p>	Vídeo de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=YW_04Esg4QQ	Aplica la descomposición de factores primos de números naturales en la resolución de problemas; expresa con claridad y precisión los resultados obtenidos (I.3., I.4.)	<p>TÉCNIC A: PRUEB A</p> <p>INSTRUMENTO: PRUEB A ESCRI TA Resolver dos actividades.</p>	



	<p>Analiza con tu grupo de clase y ayuda del docente el ejercicio planteado en lapizarra para reconocer los múltiplos y divisores. Identifica los múltiplos de 5, 6 y 7 utilizando la tabla de multiplicar. Explica cuáles son los divisores con base en los resultados obtenidos en las multiplicaciones.</p> <p>APLICACIÓN:</p> <p>Resuelve los problemas planteados y reconoce cuáles son múltiplos y divisores.</p>	<p>Pizarra Marcadores Cuaderno de tareasLápiz</p> <p>Hojas individuales Lapiceros Lápiz Borrador</p>		
--	--	--	--	--

PLANIFICACIÓN N° 4

BLOQUE	GEOMETRÍA Y MEDIDA
Objetivo de la unidad	OG.M.2. Producir, comunicar y generalizar información, de manera escrita, verbal, simbólica, gráfica y/o tecnológica, mediante la aplicación de conocimientos matemáticos y el manejo organizado, responsable y honesto de las fuentes de datos, para así comprender otras disciplinas, entender las necesidades y potencialidades de nuestro país, y tomar decisiones con responsabilidad social.

¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>M.3.2.8. Clasificar polígonos regulares e irregulares según sus lados y ángulos.</p> 	<p>TEMA: CLASIFICACIÓN DE POLÍGONOS REGULARES</p> <p>EXPERIENCIA</p> <p>Observar objetos con diversas formas en video: https://www.youtube.com/watch?v=ldYEphzPWPY</p>  <p>Dialogar sobre las diversas figuras que observan</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>¿Cuáles son los nombres de los polígonos regulares?</p> <p>¿Qué diferencia tienen en comparación con los polígonos irregulares?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p>	<p>Hojas individuales</p> <p>Video de YouTube</p> <p>Figuras de papel</p> <p>Pizarra</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Texto</p>	<p>I.M.3.7.2. Reconoce características y elementos de polígonos regulares e irregulares, poliedros y cuerpos de revolución; los relaciona con objetos del entorno circundante; y aplica estos conocimientos en la resolución de situaciones problema. (J.1., I.2.)</p>	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Medición.</p> <p>Instrumento: Rúbrica</p> <p>Evaluación</p>




	<p>Presentar a los estudiantes diferentes polígonos regulares y pídeles que los clasifiquen según el número de lados.</p> <p>Clasificar las razones sobre cómo determinaron la clasificación de cada polígono</p> <p>Asignar un polígono regular y una medida específica de lado o ángulo.</p> <p>Identificar diferentes polígonos regulares mediante la manipulación de sus vértices y lados.</p> <p>APLICACIÓN</p> <p>Dibujar cuatro polígonos regulares (triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono).</p> <p>Analizar que se haya dibujado la precisión al menos dos instancias de ese polígono, prestando atención a las medidas y ángulos.</p>	<p>Cuaderno de trabajo</p> <p>Marcadores</p> <p>Lapiceros</p> <p>Internet</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Hojas</p> <p>Imágenes</p>		
--	---	--	--	--

PLANIFICACIÓN N° 5

BLOQUE	GEOMETRÍA Y MEDIDA
Objetivo de la unidad	OG.M.2. Producir, comunicar y generalizar información, de manera escrita, verbal, simbólica, gráfica y/o tecnológica, mediante la aplicación de conocimientos matemáticos y el manejo organizado, responsable y honesto de las fuentes de datos, para así comprender otras disciplinas, entender las necesidades y potencialidades de nuestro país, y tomar decisiones con responsabilidad social.



PLANIFICACIÓN N° 6

BLOQUE		ESTADÍSTICA		
Objetivo de la unidad	O.M.3.1. Utilizar el sistema de coordenadas cartesianas y la generación de sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, como estrategias para solucionar problemas del entorno, justificar resultados, comprender modelos matemáticos y desarrollar el pensamiento lógico-matemático.			
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>M.3.1.2. Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares, con números naturales, decimales y fracciones.</p> 	<p>TEMA: LECTURA DE COORDENADAS</p> <p>EXPERIENCIA</p> <p>Aplicar los conocimientos del plano cartesiano jugando –“Batalla naval”–, en parejas, crear un plano cartesiano de 0 a 15, en una hoja a cuadros para cada jugador, y dibujar 4 embarcaciones de diferentes largos, ubicados dentro del plano. Cada jugador, por turnos, deberá nombrar las coordenadas de un punto. Si este acierta sobre uno de los barcos, repetirá el tiro; caso contrario, tiene el turno el otro jugador. El primer jugador que ubique todas las embarcaciones gana.</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Hojas individuales</p>	<p>I.M.3.6.1. Explica situaciones cotidianas significativas relacionadas con la localización de lugares y magnitudes directa o inversamente proporcionales, empleando como estrategia la representación en gráficas cartesianas con números</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación.</p> <p>Medición.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Registro.</p> <p>Evaluación</p> <p>Ubica los pares ordenados</p>



	<p>Analizar la actividad de esta sección.</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Cuestionar si se puede graficar un par ordenado cuya coordenada en X sea el punto medio entre $\frac{3}{2}$ y 2: ¿Cómo se lo debe graficar?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Mostrar un plano cartesiano y presentar datos.</p> <p>Observar el plano cartesiano que se encuentra representado en el texto.</p> <p>Establecer que esta vista es solamente la ampliación o zoom de un plano cartesiano con números enteros.</p> <p>Graficar un plano cartesiano con divisiones que varían en función de las coordenadas de los pares ordenados dictados.</p> <p>Determinar las coordenadas de los pares ordenados que se muestran en diferentes imágenes de planos cartesianos.</p> <p>APLICACIÓN</p> <p>Graficar un plano cartesiano en la pizarra.</p> <p>Seleccionar tarjetas con números al azar y graficar el punto que se forma con estas coordenadas.</p>	<p>Pizarra</p> <p>papelógrafo</p> <p>Texto</p> <p>Cuaderno de trabajo</p> <p>Marcadores</p> <p>Lapiceros</p> <p>Internet</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Hojas</p> <p>Imágenes</p>	<p>naturales, decimales o fraccionarios.</p>	
--	---	--	--	--



3.8. Criterios que debe cumplir la propuesta

3.8.1. Exigencias

La implementación de actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas representa una exigencia pedagógica fundamental en el contexto educativo actual. Esta exigencia surge de la necesidad de adaptar las estrategias de enseñanza a las características y necesidades específicas de los estudiantes, reconociendo que el aprendizaje efectivo no solo requiere la transmisión de conocimientos, sino también la creación de un ambiente estimulante que promueva la participación activa y el compromiso con el aprendizaje.

3.8.2. Requisitos

Los requisitos para cumplir con esta exigencia son diversos y abarcan aspectos tanto metodológicos como prácticos. Es necesario diseñar actividades lúdicas que sean relevantes y significativas para los estudiantes, lo que implica considerar su nivel de desarrollo cognitivo, intereses y experiencias previas. Asimismo, se requiere proporcionar a los docentes la capacitación y el apoyo necesarios para implementar efectivamente estas actividades en el aula. Esto incluye brindar orientación sobre cómo integrar las actividades lúdicas en la planificación de clases, así como estrategias para gestionar el tiempo y el espacio de manera eficiente durante su realización.

3.8.3. Condiciones

Es fundamental crear un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo donde los estudiantes se sientan seguros y motivados para participar activamente en las actividades propuestas. Esto requiere fomentar el respeto mutuo, la inclusión y la valoración de la diversidad, así como promover la autonomía y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Cumplir con la exigencia de implementar actividades lúdicas efectivas en el aula implica un enfoque integral que abarca tanto la planificación y ejecución de las actividades como el desarrollo de un entorno educativo favorable al aprendizaje significativo y el crecimiento personal de los estudiantes.

3.8.4. Demostración

La clase se titula "un viaje alucinante por el universo numérico" estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en estudiantes de quinto año". En ella se abordará la destreza M.3.2.8, que consiste en clasificar polígonos regulares e irregulares según sus lados y ángulos, así como el indicador I.M.3.7.2, que implica reconocer características y elementos de polígonos regulares e irregulares, poliedros y cuerpos de revolución, relacionándolos con objetos del entorno circundante y aplicando estos conocimientos en la resolución de situaciones problema.

La explicación sobre la demostración del plan de clase se centra en cómo se lleva a cabo la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la atención y concentración de los estudiantes de quinto grado. La demostración del plan de clase incluye ejemplos prácticos y situaciones problemáticas que permitan a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos en contextos reales. Se enfoca en mostrar cómo se implementan



estrategias lúdicas para enseñar la clasificación de polígonos regulares, con el fin de mejorar la atención y concentración de los estudiantes. Se expone en anexo¹ un link con clase grabada de 45 minutos donde se utilice donde se lleva la práctica en geometría o Formas de aplicación, implementación y evaluación.

3.8.5. Aplicación

A los quintos grados de las redes, planes.

3.8.6. Implementación

A partir del año 2024-2025 durante las clases de matemáticas.

3.8.7. Evaluación

Buscar la forma de cómo se evalúa la propuesta se realizar a través de talleres de socialización.

3.8.8. Recursos

Para la aplicación de la propuesta de implementación de actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas, se requieren varios recursos que son fundamentales para su éxito.

Materiales didácticos y juegos: Se necesitan una variedad de materiales didácticos y juegos que sean adecuados para el nivel de los estudiantes y que faciliten la comprensión de los conceptos matemáticos de manera interactiva y divertida. incluir juegos de mesa, rompecabezas, cartas, dados, bloques de construcción, entre otros.

Tecnología educativa: La tecnología puede ser un recurso invaluable para enriquecer las actividades lúdicas y hacerlas más atractivas para los estudiantes. Se pueden utilizar recursos como aplicaciones educativas, software interactivo, pizarras digitales, tabletas y computadoras para complementar las actividades y proporcionar experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas.

Material de escritorio y papelería:

Es importante contar con material de escritorio básico, como lápices, colores, papel, tijeras, pegamento, tableros, cartulinas, entre otros, para que los estudiantes puedan realizar actividades prácticas y creativas durante las clases de Matemáticas.

Capacitación para docentes: Los docentes necesitan recibir capacitación y orientación sobre cómo planificar, implementar y evaluar las actividades lúdicas de manera efectiva en el aula. Esto puede incluir talleres de formación, recursos pedagógicos y apoyo profesional continuo para garantizar una implementación exitosa de la propuesta.

Espacios adecuados: Se requieren espacios físicos adecuados en el aula y en la escuela que permitan realizar las actividades lúdicas de manera cómoda y segura. Es importante contar con un ambiente propicio que fomente la participación activa, la colaboración y el aprendizaje significativo.

¹ Link de explicación sobre cómo efectuar clase para quinto grado del bloque de geometría y medida



Tiempo dedicado: Es necesario asignar tiempo suficiente en el horario escolar para la realización de las actividades lúdicas. Esto implica planificar y organizar adecuadamente las clases para que haya espacio para la exploración, la experimentación y el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas.

3.8.9. Beneficiarios

Institución educativa docentes, padres de familia y estudiantes.

3.9. Validación de la propuesta

3.9.1. Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación

El proceso de la validación de la propuesta se la realizó de manera virtual por la plataforma Microsoft team, el motivo porque las escuelas están dispersas y es imposible reunirse de forma presencial, esta socialización se la efectuara con el grupo de docente de la Red de aprendizaje perteneciente al distrito 07D03 Atahualpa Portovelo Zaruma y los padres de familia.

3.9.2. Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas

El instrumento que se utilizará para el proceso de validación será a través de una rúbrica digital que será presentada a los docentes y padres de familia.

Aplicando la rúbrica de evaluación para la propuesta "Un viaje alucinante por el universo numérico: estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en estudiantes de quinto año", se logra un profundo análisis de cada aspecto decisivo de la estrategia diseñada para potenciar el aprendizaje en matemáticas. Desde la claridad y pertinencia del título hasta la efectividad de las actividades propuestas en cada bloque temático, la rúbrica proporciona una guía detallada para garantizar la calidad y coherencia de la propuesta. Se evalúa la fundamentación teórica, la precisión en la presentación de los temas, la aplicación práctica de los conceptos y la capacidad de motivación y concentración que generan las actividades. Al final, esta evaluación íntegra no solo asegura la adecuada implementación de la estrategia en el aula, sino que también promueve una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes de quinto año.

3.9.3. Resultados de la validación

De acuerdo con el total de 20 docentes quienes son parte del taller de socialización y para validar su aporte, se sustenta con el uso de una rúbrica digital a y se obtienen los siguientes resultados:

1. Título de la estrategia lúdica para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de quinto grado

El 70% de los encuestados están totalmente de acuerdo con el título de la estrategia, lo cual sugiere que el título es claro y describe adecuadamente el propósito de la estrategia, lo que puede generar interés y comprensión entre los estudiantes y los educadores.

2. Fundamentación teórica del tema por medio de imágenes y juegos

El 55% de los encuestados están totalmente de acuerdo con la fundamentación teórica. Aunque este porcentaje es algo menor que en otras áreas, sigue siendo significativo, por lo tanto, se indica que las imágenes y juegos utilizados para fundamentar el tema son efectivos en su mayoría para respaldar el aprendizaje y la comprensión.

3. Clasificación de polígonos regulares y según sus lados y ángulos

El 60% de los encuestados están totalmente de acuerdo con la estrategia de clasificación de polígonos. Se muestra que la estrategia es eficaz para enseñar este concepto, lo que sugiere que los estudiantes comprenden cómo clasificar polígonos regulares en función de sus características.

4. Precisión y claridad de los juegos a realizar

El 55% de los encuestados están totalmente de acuerdo con la precisión y claridad de los juegos. Se expone que los juegos están bien diseñados y son comprensibles para la mayoría de los estudiantes, lo que facilita su participación y comprensión.

5. Resolver problemas que impliquen el cálculo del perímetro de polígonos irregulares

El 55% de los encuestados están totalmente de acuerdo con la estrategia para resolver problemas de cálculo de perímetros. Se sugiere que la estrategia es efectiva para enseñar este concepto específico, lo que indica que los estudiantes están aprendiendo a aplicar este conocimiento de manera adecuada.

6. Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares

El 55% de los encuestados están totalmente de acuerdo con esta parte de la estrategia. Lo cual, sugiere que los estudiantes están comprendiendo y desarrollando habilidades en la lectura y ubicación de pares ordenados en el sistema de coordenadas, lo que es fundamental para comprender conceptos matemáticos más avanzados.

7. Uso de conocimientos previos adecuados al repaso y juego "Batalla naval"

El 65% de los encuestados están totalmente de acuerdo con el uso de conocimientos previos adecuados. Por tal motivo, se indica que la estrategia tiene en cuenta el repaso de conceptos previos, lo que puede fortalecer la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes.

8. Posibilidad de graficar un plano cartesiano en la pizarra

El 65% de los encuestados están totalmente de acuerdo con esta posibilidad. Con ello, se sugiere que la estrategia es efectiva para enseñar el uso del plano cartesiano, una habilidad fundamental en matemáticas.

9. Se observan actividades de valoración del aprendizaje adquirido

El 60% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que se observan actividades de valoración del aprendizaje adquirido. Se expone que, la estrategia incluye actividades que permiten evaluar el progreso de los estudiantes, lo que es crucial para asegurar que están alcanzando los objetivos de aprendizaje.

10. Las figuras o dibujos son pertinentes para elevar la motivación

El 63% de los encuestados están totalmente de acuerdo con la pertinencia de las figuras o dibujos para elevar la motivación. Por ello, el uso de material visual es efectivo para mantener el interés y la motivación de los estudiantes durante las actividades.

11. Posibilidad de manejo de conceptos y juegos en clase

El 55% de los encuestados están totalmente de acuerdo con esta posibilidad. Por consiguiente, la estrategia proporciona herramientas y recursos que permiten a los estudiantes comprender y aplicar los conceptos matemáticos de manera efectiva.

12. Ejecutan acciones que muestran habilidades para realizar ejercicios de división en tanque temático

El 55% de los encuestados están totalmente de acuerdo con esta afirmación. Esto sugiere que la estrategia es efectiva para desarrollar habilidades en la resolución de ejercicios de división, lo que es importante para el desarrollo matemático de los estudiantes.

13. Hay relación entre actividades que motiven la atención y concentración

El 55% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que hay una relación entre las actividades que motivan la atención y la concentración. Esto presenta que la estrategia está diseñada de manera efectiva para mantener la atención de los estudiantes durante las actividades, lo que puede contribuir a un aprendizaje más efectivo.

3.9.4. Conclusión general del proceso de validación:

Se realizó el taller de socialización con la compañía de docentes y padres de familia, en el cual se expuso los detalles más importantes de la propuesta. Así como el detalle de las actividades lúdicas que se pueden aplicar para la enseñanza de matemática. Además, se ejemplificó con la finalidad de aportar a un desarrollo más activo por parte de las docentes y contribuya a su proceso de enseñanza, así como motivar para el uso de actividades que sean más activas y dinámicas en la enseñanza de matemática.

Es importante concluir mencionando que, los padres de familia deben apoyar al desarrollo de las habilidades de sus hijos, motivando y apoyándose junto al docente con la finalidad de concretar acciones que promuevan en los niños una forma de visualizar a la matemática, que vaya acompañada del interés, la motivación para así crear espacios en donde la competencia matemática se desarrolle de una manera integral.

Finalmente, los resultados de validación muestran que la estrategia lúdica para desarrollar la atención y concentración en estudiantes de quinto grado es generalmente efectiva, con un alto porcentaje de acuerdo en la mayoría de las áreas evaluadas. Se sugiere que la estrategia tiene el potencial de ser implementada con éxito en el aula para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en matemáticas.



CONCLUSIONES

- En el desarrollo de la investigación, el diagnóstico realizado evidencia que existe una necesidad de intervención en la atención, concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas porque existen dificultades en mantener la atención y concentración durante las clases, lo que puede afectar su rendimiento académico.
- Con relación a la efectividad de las estrategias lúdicas, es importante el diseño y aplicación de actividades basadas en el juego han demostrado ser efectivas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes. Con la realización de la socialización mediante talleres permiten obtener una recepción positiva tanto por parte de los docentes con la intención de desarrollar acciones que permitan mejorar los aprendizajes de los estudiantes.
- Se efectúa un proyecto en el cual se realiza una propuesta titulada “Un viaje alucinante por el universo numérico estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración en estudiantes de quinto año”, la cual se origina desde la profunda reflexión ante la necesidad de innovación de las estrategias educativas para la enseñanza de matemáticas, enfocando la importancia en que el docente no es un simple transmisor de conocimientos, sino un motivador para sus estudiantes.
- La implementación de estrategias lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes, a través de la planificación de estas, con la finalidad de aportar a la participación activa de los estudiantes, fomentando actividades que permitan una mejora en su capacidad para mantener la atención, concentración durante las clases. Por ello, al plantearlas en la propuesta son una herramienta valiosa para enriquecer la experiencia del docente y un manejo más efectivo de la asignatura de matemáticas.



RECOMENDACIONES

- Es fundamental integrar las actividades lúdicas de manera efectiva en el currículo de Matemáticas y proporcionar capacitación adicional a los docentes para que puedan efectuar de manera adecuada. Esto garantizará una aplicación coherente y efectiva de las estrategias en el aula.
- Se recomienda variar las actividades lúdicas para atender a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los estudiantes. Además, es importante personalizar las actividades según los intereses y habilidades de cada grupo de estudiantes para maximizar su efectividad.
- De acuerdo con la resistencia inicial identificada entre los estudiantes, se recomienda mejorar la comunicación sobre los beneficios de las estrategias lúdicas. Incluyendo la organización de sesiones informativas, la creación de un espacio para que los estudiantes expresen sus preocupaciones y sugerencias. Involucrar activamente a los estudiantes en la planificación e implementación de estas estrategias también puede aumentar su aceptación y compromiso.
- Para asegurar la continuidad y el éxito de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas, se recomienda continuar con el programa de formación continua para los docentes. Aportando con talleres, capacitaciones que proporcionen a los profesores las herramientas y habilidades necesarias para aplicar estrategias lúdicas de manera efectiva en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, L. (2022). Estrategias lúdicas para el proceso de adquisición de lecto-escritura en niños de segundo año de Educación General Básica (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
(Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3479>
- Arroyo, J. y Agurto, J. (2021). Fortalecimiento de la identidad cultural en la Educación Básica Regular. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 9(1), 47-58.
<https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/600x>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
https://issuu.com/luisorbegoso/docs/ausubel_-_adquisicion_y_retencion_d
- Azorín, C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194. <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v40n161/0185-2698-peredu-40-161-181.pdf>
- Baque, P. y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>.
Dominio de las Ciencias, 6(3), 56-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Barrios, G. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782.
<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2180/1980>
- Castillo, I., Arrebola, J., y Aguado, S. (2016). Nuevas Metodologías En El Aula: Aprendizaje Cooperativo. *Revista Digital: Práctica Docente*, 1-10. <https://cmappublic3.ihmc.us/rid=1GLSWDJ11-MTW5MJ>
- Cuasapud, J. y Manguashca, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165.
- Cuji, V.(2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral, en los niños de cuarto año de educación básica, paralelo "a" en la unidad educativa "Vigotsky", Riobamba-Chimborazo, periodo 2018-2019* (Bachelor's thesis, Riobamba). <http://dspace>. (Bachelor's thesis, Riobamba).:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7078>
- Dolcos, F. (2021). Emotional modulation of attention: Fear increases but disgust reduces attention to immediate threats. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 38(4), 581-594. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 38(4), 581-594.
- Escobar, M. y Moreno, J. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878-897.
- Faraone, S. (2015). Attention-deficit/hyperactivity disorder. *Nature Reviews Disease Primers*, 1, 1-23., 1(1), 1-23.
- Freire, P. (2006). *Pedagogía del Oprimido*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.



- García T. y Pilatasig P. (2023). La actividad física y el bienestar emocional. (*Bachelor's thesis, Ecuador: Pujilí: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)*). <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9903>
- García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 77(2), 1-21. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033>
- García, R. y Galesic, M. (2019). The role of novelty in attention and decision making. . *Journal of Behavioral Decision Making*, , 32(3), 247-259.
- González, S. A. (2022). *González Cotacachi, S. A. (2022). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectura y escritura en estudiantes de segundo año de educación básica de la unidad educativa "Galápagos", año lectivo 2021-2022. (Bachelor's thesis).*
- Granados, J. F. (2020). La formación de profesionales competentes e innovadores mediante el uso de metodologías activas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 343-349. <http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid>
- Guerrero, M., Saldivia, B., y Gallardo, E. (2012). La didáctica y las herramientas tecnológicas web en la educación interactiva a distancia. . *Educere*, 16(53), 21-36. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538004.pdf>
- Hernández, S. R., Fernández, C., Y Baptista, L. P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. Vol. 4). México: McGraw-Hill Interamericana. <https://acortar.link/FyUSHq>
- Hernández, A. V., y Holguín, J. A. T. (2020). El Método Histórico Crítico en el estudio de movimientos sociales: La ideología cubana en el panorama social mexicano. *Espacio abierto: cuaderno venezolano de sociología*, 29(3), 164-183. <https://www.redalyc.org/journal/2971/297168309007/297168309007.pdf>
- Jaramillo, B. y.-A. (2021). Trabajando en equipo: múltiples perspectivas acerca del trabajo cooperativo y colaborativo. *Educación y humanismo*, 23(41).
- Maluenda, J. M., Varas, M., y Chacano, D. (2021). Efectos del aula invertida y la evaluación auténtica en el aprendizaje de la matemática universitaria en estudiantes de primer año de ingeniería. *Educación*, 30(58).
- Martínez, N. R., Martínez, G. S., y Villaba, S. (2019). Nivel de atención y concentración mental de alumnos del segundo y tercer año, educación media, Colegio Nacional Carmen de Peña, Capiatá. *Revista Científica Estudios E Investigacione*, 8, 83-84. <https://doi.org/10.26885/rcei.foro.2019.83>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/vi>



- Mejía, M. M. D., Merello, A. D. F., Arboleda, C. C. A., y Muñoz, R. B. C. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(3), 31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399867>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Lineamientos para la evaluación en el nivel de educación inicial y el subnivel de preparatoria en el contexto de la emergencia sanitaria*. <https://educacion.gob.ec/wp>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (10 de mayo de 2022). *Definición de Currículo*. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Mujica, F., Inostroza, C. y Orellana, N. (2018). ducar las Emociones con un Sentido Pedagógico: Un Aporte a la Justicia Social. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 7(2), 113-127. <https://doi.org/10.15366/riejs2018.7.2.007>
- Muñoz, M. (2013). *La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo del Lenguaje oral de los niños y niñas de preparatoria, primer grado de Educación General Básica del Centro Educativo Abigail Ayora de Rivas del Cantón la Troncal*. periodo lectivo 2012-2013. Ecuador: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/7095/1/Mayra%20Lorena%20>
- Novak, J. D. (1988). *Teoría y práctica de la educación*. Madrid: Alianza Universidad.
- Ordoñez, B. P., Ochoa, M. E., Erráez, J. L., León González, J. L., y Espinoza Freire, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.
- Ortiz, N., Ortiz, G., y Villaba, S. (2019). Nivel de atención y concentración mental de alumnos del segundo y tercer año, Educación Media, Colegio Nacional Carmen de Peña, Capiatá, 2019. *Revista Científica Estudios e Investigaciones*, 8, 83-84.
- Pérez, O. (2022). La influencia de la innovación educativa utilizando las metodologías ABP en la cultura institucional de los posgrados de tres universidades paraguayas. *Academo (Asunción)*, 9(1), 23-37.
- Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2(6), 143-157. <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779>
- Quiñones, H. T. (2020). Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. *Revista Educación*, 44(2). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00690.pdf>.
- Rodríguez, J. G. (2022). Utilidad de las TIC en la educación superior: apreciación estudiantil. *refcale: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 10(1), 17-36.



- Rodríguez, L. (2020). Pedagogía inclusiva: adaptando la enseñanza a la diversidad. En M. González (Ed.), Educación para todos: desafíos y propuestas. Madrid: Editorial Síntesis. . 41-58. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/12831/retos>
- Roig Vila, R., y Álvarez, J. F. (2019). Repercusión en Twitter de las metodologías activas ABP, Flipped Classroom y Gamificación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.*, 22(2), 79-96. <http://hdl.handle.net/11162/190833>
- Rojas, K. P. (2017). Los principios didácticos constructivistas como prácticas inclusivas en el aula de primaria. *Innovaciones educativas*, 19(27), 41-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6222561>
- Santillán-Aguirre, J. P., Jaramillo-Moyano, E. M., y Santos-Poveda, R. D. (2021). El Aprendizaje Cooperativo Como Nueva Metodología En El Aula. *Polo Del Conocimiento*, 1060-1078. <http://orcid.org/0000-0003-2510-487X>
- Smith, J., Johnson, L., y González, M. . (2019). El juego colaborativo y el desarrollo emocional en la primera infancia. *Journal of Child Development*, 24(3), 67-82.
- Solano, K. Z., y Cabrera, X. C. (2018). Lúdica en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria . *Revista Científica Epistémica*, 2(2), 57-64. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/EPT/a>
- Vinueza, C. (2019). *Actividad lúdica cooperativa en interacción familiar como factor de protección ante la violencia infantil y juvenil*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Guayaquil]: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41014>



ANEXOS

Anexo 1: Encuestas



ENCUESTA PARA DOCENTES

El propósito de esta encuesta es obtener información calificada acerca de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la Atención y Concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro” 2023-2024”

Marque con una X la alternativa que mejor convenga.

La siguiente escala significa:

1.- (Totalmente en desacuerdo) es el menor valor, 2.- (En desacuerdo),3.- (Neutral), 4.- (De acuerdo) y 5.- (Totalmente de acuerdo) siendo el punto mayor

1.-En calidad de docente a la hora de impartir la asignatura de matemática, utiliza estrategias que le permitan lograr la atención y concentración en sus estudiantes.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

1. Los estudiantes muestran un mayor interés en la asignatura de Matemáticas debido a la implementación de la estrategia lúdica.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

2. La estrategia lúdica ha mejorado la participación activa de los estudiantes durante las clases de Matemáticas.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

3. La estrategia lúdica ha ayudado a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas en Matemáticas.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

4. Los estudiantes se sienten más motivados para aprender Matemáticas con la estrategia lúdica.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)



- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

5. La estrategia lúdica ha mejorado la retención de conocimientos matemáticos por parte de los estudiantes.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

6. Los docentes consideran que la estrategia lúdica es fácil de implementar en el aula de Matemáticas.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

7. Los padres de familia han notado una mejora en la actitud de sus hijos hacia Matemáticas desde la implementación de la estrategia lúdica.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

8. La estrategia lúdica ha contribuido a reducir la distracción y la falta de atención en el aula de Matemáticas.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

9. En general, ¿cómo calificaría la efectividad de la estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en Matemáticas?

- 1 (Muy inefectiva)
- 2 (Inefectiva)
- 3 (Neutral)
- 4 (Efectiva)
- 5 (Muy efectiva)





ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

El propósito de esta encuesta es obtener información calificada acerca de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la Atención y Concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro” 2023-2024”

Para una mejor repuesta a esta encuesta se define los siguientes términos **Estrategia Lúdica**: Son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc.

Atención y Concentración: La **atención** se refiere a nuestro enfoque selectivo en ciertos aspectos del entorno, mientras que la **concentración** es la capacidad de mantener la atención en un estímulo o actividad durante un período prolongado de tiempo.

Actividad Lúdica: Es todo aquello que se relaciona con el juego, la recreación, el entretenimiento y la diversión.

Marque con una X la alternativa que mejor convenga.

La siguiente escala significa:

1.- (Totalmente en desacuerdo) es el menor valor, 2.- (En desacuerdo), 3.- (Neutral), 4.- (De acuerdo) y 5.- (Totalmente de acuerdo) siendo el punto mayor.

1. La estrategia lúdica es importante para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas.

- 1.- (Totalmente en desacuerdo)
- 2.- (En desacuerdo)
- 3.- (Neutral)
- 4.- (De acuerdo)
- 5.- (Totalmente de acuerdo)

2. Estoy al tanto de la importancia de la atención y concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

3. Creo que mi hijo/a tiene dificultades en cuanto a su atención y concentración en la asignatura de Matemáticas

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

4. Estoy de acuerdo en que se deben utilizar actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

5. Considero que el juego puede ser una herramienta efectiva para enseñar Matemáticas y mejorar la atención de mi hijo/a.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)



6. **¿Estaría dispuesto a participar en talleres de socialización para conocer y contribuir al diseño de actividades lúdicas en Matemáticas?**

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

7. **Me gustaría recibir información sobre cómo apoyar el desarrollo de la atención y concentración de mi hijo/a en casa.**

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

8. **¿Cree que la estrategia lúdica puede hacer que su hijo/a se interese más por Matemáticas?**

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

9. **Considero que la escuela debería promover activamente el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de Matemáticas.**

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

10. **¿Estaría dispuesto/a participar en actividades de evaluación de la estrategia lúdica diseñada para mejorar la atención y concentración de su hijo/a en Matemáticas?**

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (De acuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)



ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES

El propósito de esta encuesta es obtener información calificada acerca de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la Atención y Concentración en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica El Oro” 2023-2024”

Para una mejor respuesta a esta encuesta se define los siguientes términos:

Estrategia Lúdica: Son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc.

Atención y Concentración: La **atención** se refiere a nuestro enfoque selectivo en ciertos aspectos del entorno, mientras que la **concentración** es la capacidad de mantener la atención en un estímulo o actividad durante un período prolongado de tiempo.

Actividad Lúdica: Es todo aquello que se relaciona con el juego, la recreación, el entretenimiento y la diversión.

Marque con una X la alternativa que mejor convenga.

La siguiente escala significa:

1.- (Totalmente en desacuerdo) es el menor valor, 2.- (En desacuerdo),3.- (Neutral), 4. (De acuerdo) y 5.- (Totalmente de acuerdo) siendo el punto mayor.

1: Por favor, califique del 1 al 5, donde 1 es "totalmente en desacuerdo" y 5 es "totalmente de acuerdo", tu opinión sobre la importancia de desarrollar una estrategia lúdica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en la asignatura de Matemáticas.

- 1 (Totalmente en desacuerdo)
- 2 (En desacuerdo)
- 3 (Neutral)
- 4 (Desacuerdo)
- 5 (Totalmente de acuerdo)

2: En tu opinión, ¿cómo calificarías el nivel actual de atención y concentración de los estudiantes de quinto año en la asignatura de Matemáticas en la Escuela de Educación Básica El Oro?

- 1 (Muy bajo)
- 2 (Bajo)
- 3 (Moderado)
- 4 (Alto)
- 5 (Muy alto)

3: ¿Qué tan interesante y efectivo crees que sería un sistema de actividades basado en el juego para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en Matemáticas?

- 1 (Nada interesante ni efectivo)
- 2 (Poco interesante y efectivo)
- 3 (Moderadamente interesante y efectivo)
- 4 (Bastante interesante y efectivo)
- 5 (Muy interesante y efectivo)



4: ¿Cuán dispuesto estarías a participar en talleres de socialización para evaluar y mejorar el diseño del sistema de actividades basado en el juego para la atención y concentración en Matemáticas

- 1 (Nada dispuesto)
- 2 (Poco dispuesto)
- 3 (Moderadamente dispuesto)
- 4 (Bastante dispuesto)
- 5 (Muy dispuesto)

5: ¿Qué tan optimista eres acerca de la posibilidad de que una estrategia lúdica mejore la atención y concentración de ustedes para la clase de matemática en la Escuela de Educación Básica El Oro?

- 1 (Nada optimista)
- 2 (Poco optimista)
- 3 (Moderadamente optimista)
- 4 (Bastante optimista)
- 5 (Muy optimista)

6.- ¿Cómo calificarías la frecuencia con la que tu docente utiliza las estrategias lúdicas, que te permiten lograr la atención y concentración en la asignatura de matemática?

- 1 (Muy bajo)
- 2 (Bajo)
- 3 (Moderado)
- 4 (Alto)
- 5 (Muy alto)

7.- ¿Crees que las actividades lúdicas utilizadas en la asignatura de matemática mejoraría tú atención y concentración?

- 1 (Nada optimista)
- 2 (Poco optimista)
- 3 (Moderadamente optimista)
- 4 (Bastante optimista)
- 5 (Muy optimista)

8.- Estas satisfecho con las estrategias que tu docente utiliza en las clases de la asignatura de matemática.

- 1 (Nada Satisfecho)
- 2 (Poco Satisfecho)
- 3 (Moderadamente Satisfecho)
- 4 (Bastante Satisfecho)
- 5 (Muy Satisfecho)

9.- ¿Crees que es importante aprender las Matemáticas para resolver problemas de la vida diaria?

- 1 (Nada importante)
- 2 (Poco importante)
- 3 (Moderadamente importante)
- 4 (Bastante importante)
- 5 (Muy importante)

10.- ¿Las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas por el docente en la asignatura de Matemáticas ayudan a mejorar tu atención y concentración para un mejor aprendizaje?

- 1 (Excelente)
- 2 (Muy Bueno)
- 3 (Bueno)
- 4 (Regular)
- 5 (Malo)

Anexo 2: Aplicación de encuesta

Padres de familia



Encuesta a los estudiantes.



Anexo 3: Link de modelo de clase del bloque de geometría y medida:

<https://1drv.ms/v/s!AiKWt8orW1cgqm71tnDEzZuG1IX6?e=NI93ic>



Anexo 4: Taller de socialización para la Validación de la propuesta.





Anexo 5: Rúbrica digital

Se presenta la matriz de evaluación para la propuesta.

Link: <https://forms.office.com/r/AVWY3aTYdr?origin=IprLink>

Propósito: Validar la propuesta con el diseño de un sistema de actividades basado en el juego para implementarlo y potenciar la atención y concentración de los estudiantes de quinto año en Matemáticas con aspiración de obtener el título de Magister en Educación Básica, estudio que efectuó a través de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

Indicadores	TA	DA	I	ED	TD	Observaciones
Título de la estrategia lúdica para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de quinto grado						
Presenta la propuesta con todas sus generalidades.						
Presentación de la fundamentación de la propuesta.						
Objetivos que persiguen las acciones a ejecutar en el aula.						
Características que se plantea en actividades, tareas y orientaciones.						
Estructura que se plantea en bloques 1 de Matemáticas.						
Bloque 1 Álgebra y Funciones con conceptos, imágenes, juegos.						
Leer y escribir cantidades expresadas en números romanos hasta 1 000						
Precisión y claridad sobre el Tema de algebra y funciones						
Correlación adecuada del tema de utilización de números romanos en la actualidad						
Leer y escribir números naturales en cualquier contexto						
Identificar múltiplos y divisores de un conjunto de números naturales.						
Indicadores	TA	DA	I	ED	TD	Observaciones
Bloque 2 Geometría y Medida para complementar y ampliar conocimientos del tema.						
Fundamentación teórica del tema por medio de						



imágenes y juegos						
Clasificación de polígonos regulares y según sus lados y ángulos						
Precisión y claridad de los juegos a realizar						
Resolver problemas que impliquen el cálculo del perímetro de polígonos irregulares						
Bloque 3 Estadística y Probabilidad						
Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares, con números naturales, decimales y fracciones.						
Uso de conocimientos previos adecuados al repaso y juego "Batalla naval"						
Posibilidad de graficar un plano cartesiano en la pizarra. Seleccionar tarjetas con números al azar y graficar el punto que se forma con estas coordenadas						
Se observan actividades de valoración del aprendizaje adquirido						
Las figuras o dibujos son pertinentes para elevar la motivación						
Posibilidad de manejo de conceptos y juegos en clase						
Ejecutan acciones que muestran habilidades para realizar ejercicios de división en tanque temático						
Hay relación entre actividades que motiven la atención y concentración						

TA= Totalmente de acuerdo; DA= De acuerdo; I= Indiferente; ED= En desacuerdo; TD= Totalmente en desacuerdo

Anexo 6: Link de taller de Socialización

<https://educacionec->

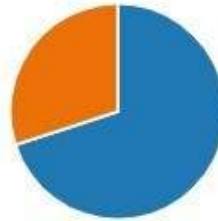
my.sharepoint.com/:v/g/personal/piedad_feijoo_educacion_gob_ec/EWxa4hY8Rn1Mt6c19vEZlpEBEVeRDtruZq6K2MIPo_2bww

Anexo 7: Resultados de validación

1. Título de la estrategia lúdica para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de quinto grado

[Más detalles](#)

● Totalmente de acuerdo	14
● De acuerdo	6
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



2. Fundamentación teórica del tema por medio de imágenes y juegos

[Más detalles](#)

● Totalmente de acuerdo	11
● De acuerdo	9
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



3. Clasificación de polígonos regulares e según sus lados y ángulos

[Más detalles](#)

● Totalmente de acuerdo	12
● De acuerdo	8
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



4. Precisión y claridad de los juegos a realizar

[Más detalles](#)

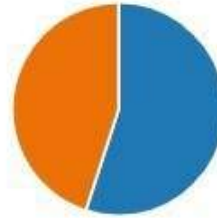
● Totalmente de acuerdo	11
● De acuerdo	9
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



5. Resolver problemas que impliquen el cálculo del perímetro de polígonos irregulares

[Más detalles](#)

● Totalmente de acuerdo	11
● De acuerdo	9
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



6. Leer y ubicar pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares, con números naturales, decimales y fracciones

[Más detalles](#)

● Totalmente de acuerdo	11
● De acuerdo	9
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



7. Uso de conocimientos previos adecuados al repaso y juego "Batalla naval"

[Más detalles](#)

● Totalmente de acuerdo	13
● De acuerdo	7
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



8. Posibilidad de graficar un plano cartesiano en la pizarra.

Seleccionar tarjetas con números al azar y graficar el punto que se forma con estas coordenadas

[Más detalles](#)

● Totalmente de acuerdo	13
● De acuerdo	7
● Indiferente	0
● En desacuerdo	0
● Totalmente en desacuerdo	0



9. Se observan actividades de valoración del aprendizaje adquirido

[Más detalles](#)

Totalmente de acuerdo	12
De acuerdo	8
Indiferente	0
En desacuerdo	0
Totalmente en desacuerdo	0



10. Las figuras o dibujos son pertinentes para elevar la motivación

[Más detalles](#)

Totalmente de acuerdo	12
De acuerdo	7
Indiferente	0
En desacuerdo	0
Totalmente en desacuerdo	0



11. Posibilidad de manejo de conceptos y juegos en clase

[Más detalles](#)

Totalmente de acuerdo	11
De acuerdo	9
Indiferente	0
En desacuerdo	0
Totalmente en desacuerdo	0



12. Ejecutan acciones que muestran habilidades para realizar ejercicios de división en tanque temático






[Más detalles](#)

Totalmente de acuerdo	11
De acuerdo	9
Indiferente	0
En desacuerdo	0
Totalmente en desacuerdo	0



13. Hay relación entre actividades que motivan la atención y concentración

[Más detalles](#)

	Totalmente de acuerdo	12
	De acuerdo	8
	Indiferente	0
	En desacuerdo	0
	Totalmente en desacuerdo	0





TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)

Nombre y Apellidos

Presidente

Nombre y Apellidos

Secretario (a)

Nombres y Apellidos

Profesor (a) tutor (a)

del Proyecto de Titulación