



Recepción: 17/04/2018

Aceptación: 10/07/2018

Publicación: 15/09/2018

Ciencias de la educación

## Las actividades lúdicas para el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de básica

*The leisure activities for the academic performance of the students of the basic second*

*As atividades de lazer para o desempenho acadêmico dos estudantes do basic second*

Tania M. Cruz-Gavilanes <sup>I</sup>

[tmcruzg@ucacue.edu.ec](mailto:tmcruzg@ucacue.edu.ec)

Octavio S. Crespo-Castillo <sup>II</sup>

[octavio.crespo@educacion.gob.ec](mailto:octavio.crespo@educacion.gob.ec)

María I. Álvarez-Lozano <sup>III</sup>

[mialvarezlg@ucacue.edu.ec](mailto:mialvarezlg@ucacue.edu.ec)

Víctor M. Sumba-Arévalo <sup>IV</sup>

[victor.sumba@unae.edu.ec](mailto:victor.sumba@unae.edu.ec)

Yolanda N. Cruz-Gaviláñez <sup>V</sup>

[nube5502@gmail.com](mailto:nube5502@gmail.com)

**Correspondencia:** [tmcruzg@ucacue.edu.ec](mailto:tmcruzg@ucacue.edu.ec)

<sup>I</sup> Magíster en Educación Especial, Docente de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

<sup>II</sup> Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Psicología Educativa, Inspector de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Gualaceo, Azuay, Ecuador.

<sup>III</sup> Magíster en Educación Especial, Docente de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

<sup>IV</sup> Magíster Universitario en Psicopedagogía, Docente de la Universidad Nacional de Educación, Cañar, Ecuador.

<sup>V</sup> Magister en Seguridad Telemática, Coordinador Provincial de Logística del Consejo Nacional Electoral.

## Resumen

El proceso de las funciones básicas tiene un protagonismo relevante antes de ingresar a la escuela, porque a través de ello puedo establecer un punto de partida para generar nuevos aprendizajes. Además los resultados demuestran el interés de los estudiantes por las actividades lúdicas quedando claro que se puede trabajar de una manera eficiente, de este modo los estudiantes aprendan por medio de la lúdica mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje, planteando alternativas para lograr que el rendimiento en matemática sea significativo en los segundos años de básica de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Gualaceo, analizando de este modo con el instrumento factores como: coordinación motriz, lateralidad, orientación temporo-espacial, coordinación dinámica, expresión, pronunciación y memoria, por esta razón se consideró importante la investigación para contribuir con el desarrollo y bienestar de los niños, padres de familia y docentes, así mismo se ha empleado un instrumento estandarizado "Prueba de las funciones básicas" que es utilizado por el Ministerio de Educación para la obtención de la información y el análisis de los datos. Dados los resultados se aclaró que las actividades lúdicas efectivamente son necesarias en la matemática ya que inciden directamente sobre el rendimiento académico de cada estudiante.

**Palabras claves:** actividades lúdicas; rendimiento; funciones básicas; aprendizaje.

## Abstract

The process of Basic Functions has a relevant role before entering the school, because through it I can establish a starting point to generate new learning. In addition, the results demonstrate students' interest in play activities and it is clear that we can work efficiently in this way students learn through playfulness by improving teaching-learning processes, proposing alternatives to make mathematics performance Significant in the second years of the Basic School of Basic Education City of Gualaceo, thus analyzing with the instrument factors such as: motor coordination, laterality, temporo space orientation, dynamic coordination, expression, pronunciation and memory, for this reason it was considered It is important to research to contribute to the development and well-being of children, parents and teachers. A standardized "Test of basic functions" instrument used by the Ministry of Education for the The analysis of the

data. Given the results it was clarified that play activities are indeed necessary in mathematics since they directly affect the academic performance of each student.

**Keywords:** play activities; performance; basic functions; learning.

## **Resumo**

O processo das funções básicas tem um papel relevante antes de entrar na escola, porque através dela posso estabelecer um ponto de partida para gerar novas aprendizagens. Além disso, os resultados demonstram o interesse dos alunos pelas atividades lúdicas, deixando claro que podem trabalhar de forma eficiente, desta forma os alunos aprendem através do brincar, melhorando os processos de ensino-aprendizagem, propondo alternativas para alcançar o desempenho em matemática é significativa nos últimos anos da Escola básica da Educação básica Cidade Gualaceo, analisando assim os fatores de instrumentos tais como coordenação motora, lateralidade, orientação temporo-espacial, coordenação dinâmica, expressão, pronúncia e memória, este A razão foi considerada uma pesquisa importante para contribuir para o desenvolvimento e bem-estar de crianças, pais e professores, bem como um instrumento padronizado "Teste de funções básicas" que é usado pelo Ministério da Educação para obter a informação e a análise dos dados. Dados os resultados, esclareceu-se que as atividades recreativas são realmente necessárias na matemática, uma vez que afetam diretamente o desempenho acadêmico de cada aluno.

**Palavras chave:** atividades lúdicas; performance funções básicas; aprendizagem.

## **Introducción**

Se implica directamente al Ministerio de Educación para aclarar los programas que se encuentran en vigencia en la actualidad pretendiendo de este modo incentivar a los maestros para que sean ellos los que generen los aprendizajes en la matemática por medio de la lúdica (Ministerio de Educación, 2017) y que evidencien los resultados de la presente investigación es por ello que uno de los retos de la educación, es tener los profesionales adecuados para el ejercicio de la docencia con una predisposición para el trabajo; sin embargo, se torna difícil ya que hay que lidiar con un gran número de dificultades en el aula, este es el caso de niños que ingresan al segundo de básica

por lo que se debe enseñar a leer y escribir. Es necesario que se desarrolle la psicomotricidad como uno de los aspectos de suma importancia para este proceso.

Comprender el desarrollo del ser humano en todas sus etapas es un camino difícil de recorrer es por esto que la interacción del niño en los primeros años de vida es importante ya que sus cinco primeros años marcaran la diferencia (Wallon, 2009) es por esto que se ha realizado una investigación en la cual se determine como llega el estudiante a recibir su aprendizaje y las herramientas con las que cuenta para ello. Otra situación que se analiza es también como influye la lúdica en el aprendizaje de la matemática.

Se analizará ciertas áreas de los estudiantes como son: coordinación motriz, lateralidad, orientación tempo espacial, coordinación dinámica, expresión, pronunciación y memoria, por medio de esto pretendo aclarar cuáles son las actividades que le motivan al estudiante para luego establecer una sugerencia al momento de establecer las temáticas que constan en el currículo según el Ministerio de Educación. Muchos de estos niños no han sido estimulados correctamente por lo que no llegan a tener la madurez necesaria en ciertas áreas tal es así que se genera un problema al momento de encontrarse con los aprendizajes de la lecto- escritura.

En lo que concierne al trabajo de campo se lo ha realizado en la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Gualaceo” perteneciente a la Zona 6 de la provincia del Azuay con 104 estudiantes del segundo de básica de las dos jornadas. En esta institución los docentes se encuentran preocupados ya que según las notas que reposan en la institución se establecen que más del 80% de los estudiantes presentan un declive en cuanto a la matemática. Además, las actividades que se planifican cansan al estudiante ya que son situaciones que fatigan al mismo, es por esto que se aplicó la prueba de las funciones básicas.

Este instrumento es validado por el Ministerio de Educación en donde se han obtenido datos importantes sobre aspectos mencionados anteriormente, así mismo se llega a la conclusión de que ciertas actividades lúdicas permitirán a los estudiantes elevar su nivel de rendimiento de tal manera que no tendrán inconvenientes en los años superiores dado que su razonamiento y velocidad de razonamiento será eficaz, en cuanto al docente se le puede dar a conocer la

importancia del juego como ejercicio preparatorio para la vida, capaz de resolver problemas de la vida cotidiana (Jover, 2013).

### **Método**

El dato recabado durante la presente investigación se llevó a cabo en la escuela de Educación Básica “Ciudad de Gualaceo” con niños que corresponden al segundo de educación general básica o básica elemental esta institución perteneciente al distrito 01D04 Gualaceo Chordeleg, la institución es fiscal perteneciente a la Zonal 6 del Ministerio de Educación.

El universo de la investigación corresponde 104 estudiantes, por lo tanto, se trabajó con el 100% de la población los mismos que se encuentran en una edad de 5 a 6 años las mismas que está acorde a lo dispuesto por la ley, aunque esto no considera niños con inclusión ya que estos niños se ubican en los años de básica que determine el informe emitido por la UDAI sin considerar la edad cronológica de cada niño.

### **Instrumento**

El test o prueba de las funciones básicas predice el rendimiento en la lectura y el razonamiento en los estudiantes por lo general son utilizados en un gran porcentaje de las instituciones tanto públicas como privadas, la prueba también muestra con una relevante exactitud el desarrollo de las áreas perceptivo – motriz que determinan el aprendizaje de la lecto-escritura.

La forma de uso y aplicación es individual, tal es por eso que no se determina tiempo límite para la culminación de la prueba, ya que se aplica al inicio del año escolar no es necesario que los estudiantes aplicados sepan leer, se examina 16 áreas en caso de que una pregunta no está entendida se puede volver a repetirla, las actividades son en su mayoría lúdicas para la edad de los estudiantes.

En la mayoría de los casos se recomienda que el estudiante este colocado al frente del docente para establecer una confianza a más de ello se debe dar la consigna de que la tarea a realizarse es divertida a modo juego y no será valorada académicamente. Para la aplicación de la misma el docente debe haber comprendido con exactitud lo que tiene que realizar en cada uno de los campos y analizar algunas situaciones como, por ejemplo, no interrumpir durante la prueba y tratar de evitar las distracciones del estudiante que puede ser causante de alteraciones en la

prueba, los materiales deben estar listos para ser entregados en su momento y sobre todo ser concreto en las ordenes que se den para la resolución de ítems. (Ministerio de Educación, 2014)

Para el análisis de los factores que se determinan en la prueba se analiza las siguientes áreas:

**Memoria Visual:** En este ítem se presenta al estudiante 5 figuras o dibujos para que los observe por 30 segundos, luego de ello se dará la orden que comience a dibujar los que más lo recuerde. Para la calificación se establecerá un máximo de 3 puntos si dibuja las cinco figuras que sean reconocibles, 2 puntos si logra dibujar cuatro figuras, 1 punto si dibuja tres o dos figuras y 0 si dibuja una sola figura.

**Coordinación Visomotora:** Se entrega cuatro figuras con formas de letras de tamaño aproximado de unos 15 cm más o menos de largo se le dará 3 puntos si dibuja cuatro figuras con su respectiva distancia, ángulos y curvas, 2 puntos si dibuja las cuatro figuras con lo anteriormente mencionado pero las figuras están invertidas, 1 punto si dibuja las cuatro figuras pero dos de ellas estén correctas y las demás de una manera incorrecta y 0 puntos si los dibujos de las letras son diferentes a la muestra.

**Memoria Lógica:** El aplicador narra una historia en donde se nombra objetos en un orden específico para luego pedirle al niño que dibuje según la orden se le otorgará 3 puntos si dibuja tres figuras que estén de acuerdo al orden narrado, 2 puntos si dibuja tres figuras pero a dos de ellas se invierte el orden de la narración, 1 punto en el caso de que el estudiante dibuje los tres objetos que sean identificables pero que están en completo desorden, o puntos en el caso de que estos dibujos no sean identificables y desde luego que no correspondan a los que se mencionó en la narración dando como resultado un desorden en la historia que arme el estudiante.

**Memoria Auditiva:** En este ítem se nombrará una lista de 5 palabras que se puedan dibujar, en cuanto al tiempo no se establece ninguno, también no se considerará la estética del dibujo ni el orden en la que se dibuje, se otorgará 3 puntos cuando logre dibujar los cinco objetos sin importar el orden, 2 puntos si se identifican de tres a cuatro objetos, 1 cuando el estudiante dibuja dos objetos y finalmente se le dará 0 puntos cuando los dibujos no tengan relación con las palabras mencionadas inicialmente.

## Resultados

Luego de la investigación se analizó las funciones básicas por grados, las mismas que contienen las siguientes funciones: memoria visual, coordinación visomotora, memoria lógica y memoria auditiva.

Según lo analizado se pretende responder a la pregunta científica que manifiesta que las funciones básicas de los estudiantes no están estructuradas correctamente, debido a que existe un declive en su aprovechamiento matemático, ya que, estas están vinculadas directamente con los aprendizajes obtenidos por los educandos.

**Tabla 1.** Resumen de resultados del segundo de básica A

INDICE DE MADUREZ	NUMERO DE ESTUDIANTES	PROMEDIO
<b>SUPERIOR</b>	2	
<b>MEDIANO</b>	29	8,65
<b>INFERIOR</b>	3	
<b>MAS BAJO</b>	1	
Total 35 estudiantes		

En la tabla 1 se puede evidenciar que en el paralelo A, según el índice de madurez, 2 estudiantes correspondientes al 5,71% obtienen una puntuación que equivale a superior, 29 estudiantes correspondientes al 82, 85 % presentan un índice de madurez mediano, 3 estudiantes correspondientes al 8,57% presentan un índice de madurez inferior y 1 estudiante correspondiente al 2,85% manifiesta un índice de madurez más bajo.

De acuerdo a los resultados ya mencionados se puede determinar que los promedios de los estudiantes están directamente relacionados con la nota de aprovechamiento del índice de madurez de cada uno de los estudiantes estos datos corresponden a un total de 35 estudiantes.

**Tabla 2.** Resumen de resultados del segundo de básica B

INDICE DE MADUREZ	NUMERO DE ESTUDIANTES	PROMEDIO
<b>SUPERIOR</b>	11	
<b>MEDIANO</b>	20	8,23
<b>INFERIOR</b>	3	
<b>MAS BAJO</b>	0	
Total 34 estudiantes		

En la tabla 2 se puede evidenciar que en el paralelo B, según el índice de madurez, 11 estudiantes correspondientes al 32,35% obtienen una puntuación que equivale a superior, 20 estudiantes correspondientes al 58, 82% presentan un índice de madurez mediano, 3 estudiantes correspondientes al 8,82% presentan un índice de madurez inferior y ningún estudiante obtiene el índice de madurez más bajo. De acuerdo a los resultados ya mencionados se puede determinar que los promedios de los estudiantes están directamente relacionados con la nota de aprovechamiento del índice de madurez de cada uno de los estudiantes estos datos corresponden a un total de 34 estudiantes.

**Tabla 3.** Resumen de resultados del segundo de básica C

INDICE DE MADUREZ	NUMERO DE ESTUDIANTES	PROMEDIO
<b>SUPERIOR</b>	1	
<b>MEDIANO</b>	25	8,07
<b>INFERIOR</b>	7	
<b>MAS BAJO</b>	2	
Total 35 estudiantes		

En la tabla 3 se puede evidenciar que en el paralelo C, según el índice de madurez, 1 estudiante correspondiente al 2,85% obtiene una puntuación que equivale a superior, 25 estudiantes correspondientes al 71,42% presentan un índice de madurez mediano, 7 estudiantes

correspondientes al 20% presentan un índice de madurez inferior y 2 estudiantes correspondientes al 5,71% manifiesta un índice de madurez más bajo. De acuerdo a los resultados ya mencionados se puede determinar que los promedios de los estudiantes están directamente relacionados con la nota de aprovechamiento del índice de madurez de cada uno de los estudiantes estos datos corresponden a un total de 35 estudiantes.

**Tabla 4.** Resumen de resultados de los tres paralelos

INDICE DE MADUREZ	NUMERO DE ESTUDIANTES	PROMEDIO
<b>SUPERIOR</b>	14	
<b>MEDIANO</b>	74	8,31
<b>INFERIOR</b>	13	
<b>MAS BAJO</b>	3	
Total 104 estudiantes		

Realizando un análisis de los tres paralelos y sacando una media, se puede identificar que los estudiantes poseen un índice de madurez mediano en cuanto al desarrollo de las funciones básicas, por consiguiente los niños no han desarrollado una óptima manera para asimilar la información, sin embargo al encontrarse en un nivel medio les permite obtener de manera normal los contenidos de los cursos, como también se pudo comprobar que los niños y niñas se encuentran débilmente desarrollado dichas funciones como son: lateralidad, coordinación y ritmo, representaciones gráficas también se evidencio fallos en la direccionalidad como también de precisión. El presente análisis manifiesta que se debe potencializar y adecuar ciertas áreas como pueden ser cognitiva, socio afectivo, motriz y el lenguaje esto permitirá que el razonamiento lógico se desarrolle de una manera adecuada.

Otro de los factores que se resalta en la investigación, es que los niños poseen problemas en cuanto a la identificación de su lateralidad, por lo que, no saben o confunden la derecha con la izquierda, tanto en sus extremidades superiores como en las inferiores; en otros de los casos no están definidos su lateralidad, dando como resultado problemas en su direccionalidad y por consiguiente esto repercute en su cognición. En los datos analizados en el establecimiento también se consideró diversas actividades que constan en la prueba de las funciones básicas se

obtuvieron los siguientes resultados: las actividades que comprenden a las consignas para el área II relacionados a la dominancia lateral, se evidencio que más del 85% de los estudiantes mostraron interés y realizaron las actividades eficientemente, estas actividades consistían en lanzar una pelota y pintar con la mano realizando las mismas de una manera lúdica.

Las actividades de coordinación dinámica que comprenden saltar en un pie y botear la pelota con una sola mano o con las dos, nos dan resultados satisfactorios con el 90% de su efectividad, demostrando así mismo un desempeño óptimo en actividades lúdicas. De igual manera se considera la consigna para el área VII expresivo manual en donde el estudiante responde con mímica los diferentes objetos que se le nombra arrojando como resultado una eficacia del 76%. En las consignas del área XII sobre la coordinación visual – auditiva – motora en donde se establece una coordinación tanto en los patrones auditivos como en los visuales se evidencia un 83% de efectividad, estos ítems consisten en que el estudiante escuche y reproduzca sonidos con diferentes patrones.

En el área XI conformada por actividades como asociación auditiva, que consiste en completar frases, otra actividad es la memoria secuencial auditiva, en donde el estudiante debe escuchar una serie de números, luego debe repetirlos de una manera secuencial y se va incrementando el grado de dificultad con el aumento de números en cada una de las series. Por otra parte en el área XIV conformada discriminación auditiva, se evidencia que las actividades que se deben realizar no son del agrado para más de la mitad de los estudiantes, se pretende que este ocurre debido a que las actividades lúdicas no están acorde a la edad cronológica de los estudiantes.

## **Discusión**

Luego de los resultados obtenidos se puede manifestar que uno de los objetivos de las funciones básicas es analizar cómo se encuentra el desarrollo de la concentración, memoria, atención y el lenguaje necesarios e indispensables para el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que es necesario que se encuentren desarrollados para poder adaptarse a los cambios en la escolaridad.

En cuanto a la atención en los niños analizados se puede mencionar que es uno de los factores que se desarrolla en la prueba de las funciones básicas ya que en los ítems se debe entrar en contacto tanto visual, auditivo, táctil etc. Dirigiéndose de este modo a la actividad concreta que se

está desarrollando de este modo la atención en estos estudiantes se genera directamente a las actividades de su interés como es la lúdica propias de estas edades.

Relacionado a la atención también la investigación ha demostrado las diferentes capacidades de los estudiantes para atender de una manera diferente estas capacidades dependerán de cuan interesado este el niño para que dirija su atención a un elemento de su agrado ya que es difícil que su atención se dirija a todos los aspectos que se encuentran en el medio es decir cada niño normalmente atiende a lo que le interese.

Con una correcta atención se puede llegar a la concentración haciéndose prolongada en cada una de las tareas que el sujeto realice convirtiéndose entonces está en una destreza desarrollada o en su defecto a ser desarrollada durante la escolaridad con la práctica. Es por esto que la concentración es considerada como una capacidad de establecer una atención sobre cierto objeto o situación, pero tratar de evadir los estímulos que se encuentran a nuestro alrededor ya sean estos internos o externos.

Otros de los parámetros evaluados en la investigación que es el esquema corporal, sin duda alguna se refiere a los movimientos o habilidades de la motricidad tanto gruesa o fina para (Dorero, 2011) los primeros cinco años de vida se encuentra tan vinculados con estas habilidades de manera que si no se consigue que esto se desarrolle seria evidente problema de aprendizaje en la vida escolar. Por otro lado, si se desarrolla con normalidad y se vuelven automáticas la armonía existente en los movimientos mejorará las condiciones motoras de los individuos.

Mientras tanto (Wallon, 2009) afirma que los movimientos son una base sólida para que se desarrolle la cognición en los educandos esto se puede corroborar en la investigación ya que los estudiantes a través de estas dinámicas corporales manifiestan una mejoría en su preocupación por los aprendizajes. Además de esto en cada uno de los logros de los estudiantes se crea un equilibrio útil que según este autor también considera otros factores asociados a la misma como es el lenguaje que no es condicionado, la creatividad y de paso lo más importante mantener una sincronía en los movimientos.

Complementando con neurociencia (Quiros, 2012) manifiesta que la potencialidad corporal involucra condiciones tónico-postural la misma que será ejercido desde aquellos niveles encefálicos y medulares siendo así que las condiciones mejoraran para generarse el aprendizaje

de la mano de esta se sujeta un desarrollo bioneurológico por lo que la influencia del medio también se hace presente, es allí, donde nace la importancia que tiene el desarrollo motriz en los primeros años de vida, para ello en la última década de la educación el Ministerio de Educación estableció programas de estimulación temprana con actividades adecuadas desde los 0 a 3 años en educación no escolarizada y de 3 a 5 años en cada uno de los establecimientos educativos, inicial 1 e inicial 2 de acuerdo a cada uno de las edades estos niveles de educación tienen el objetivo de ayudar a los niños potencializar las destrezas que requieren para no generar inconvenientes en la escolaridad.

Aclarando sobre el desarrollo evolutivo como lo manifiesta (Wallon, 2009) en donde se establece que desde los 3 a los 5 años es una etapa denominada percepción en donde coordina su cuerpo conjuntamente además de ello puede controlar sus movimientos en una dimensión llamada espacio – temporal, así mismo al comienzo de los 5 años de edad se genera una etapa de representación en donde se ve involucrado un acto motor en el cual el niño procesa las diferentes imágenes mentales sin la necesidad de que el objeto este presente.

Otro factor establecido en las funciones básicas sobre la dominancia lateral según los resultados obtenidos se ha establecido su lateralidad teniendo a los diestros, zurdos y ambidiestros por lo que se ha llegado a conocer que el 95% de un total de 104 estudiantes son diestros, de esta manera, se debe considerar el lado dominante de cada estudiante y sus habilidades, los mismos hacen que sus ejercicios sean realizados de mejor manera ya que con esta parte dominante practican a menudo las diferentes actividades motrices. Por otro lado, el aprendizaje lúdico exige que deba existir una parte dominante, ya sea, esta izquierda o derecha una con mayor preferencia sobre el otro.

Las consecuencias de errores en la lateralidad de los estudiantes imposibilitaran afrontar de manera adecuada los retos que se presenten diariamente entre los 6 y 7 años de edad debido a la inmadurez de sus funciones siconeurológicas básicas como las que analiza la prueba de las funciones básicas, lo que impedirá un desarrollo intelectual adecuado colocando de este modo en un riesgo social por la deserción escolar que se pueda desencadenar (Michelini, 2011) los estudios realizados en Estados Unidos con los tests de integración viso-motora (Kulp, 2012) asegura que los problemas en las diferentes habilidades perceptivo-visuales del estudiantes se

asocian a bajo rendimiento tanto en las matemáticas como en la lectura ya que las habilidades implican analizar, relacionar, integrar, coordinar y acumular información también implica tener un conocimiento sensoriomotor de los objetos que no es más que ejecutar movimientos adaptativos con los objetos y el cuerpo. (Kulp, 2012)

En la orientación temporal – espacial que sin lugar a duda comprende una de las habilidades básicas cuando se trata del desarrollo en los aprendizajes la misma que, no es única sino más bien depende de los dos factores antes expuesto que son el proceso de lateralización y desarrollo psicomotor. Menciona (Workman, 2009) que la habilidad de visualizar mentalmente como la de comunicar verbalmente son componentes necesarios en la matemática de igual manera el entrenamiento en actividades espaciales debe formar parte primordial del currículo estando de cierto modo ligadas con el éxito en la matemática como en todas las ciencias exactas.

De este modo, la orientación espacial es primordial para aprender a leer y escribir a primera vista no parece ser que tenga tanta importancia, sin embargo, resulta clave para ello, puesto que en la escritura y lectura se involucra la direccionalidad a igual que en la matemática. Por otro lado también menciona (Janet, 2012) que si no se desarrolla la orientación difícilmente pueden desarrollarse en espacios grandes como es en un campo de futbol por lo que no se pueden ubicarse en un lugar específico es más perjudicial si es acompañado de un desarrollo psicomotor torpe, en los niños se puede verificar al momento que realizan gráficos en las láminas colocando los dibujos en lugares que no corresponden dando como resultado una escasa habilidad en ese campo.

De los 104 estudiantes se demuestra que el 90 % de ellos obtienen un índice de madurez mediano, ya que los estudiantes responden correctamente sobre la orientación temporal (hora, día, semana, mes y año) como también ejercicios relacionados a direccionalidad en todos sus aspectos. La orientación temporal permite comprender las secuencias de acontecimientos como encadenamientos de causa y consecuencias (Quiros, 2012) es así que este autor considera un aspecto clave la adquisición y desarrollo de esta función en los primeros años de edad para la matemática en donde se ejercita los conceptos básicos como son noción de cantidad permitiendo aprender el funcionamiento interno de la numeración.

**El objetivo de la investigación fue:** “Determinar las funciones básicas para el rendimiento académico de las matemáticas en los estudiantes con el uso de las actividades lúdicas propuestas por el Ministerio de Educación” esto hace referencia a la consigna del área IV sobre coordinación dinámica en donde el interés del niño se pudo evidenciar en un 98% de un total de 104 estudiantes se despertó un interés notable para realizar los ejercicios, esta constaba solamente de ítems como son: saltar en un solo pie , botear la pelota con una mano y botear la pelota con las dos manos es por ello que en el segundo de básica se deba trabajar con la coordinación dinámica general planificando actividades sobre formas básicas de locomoción.

Por lo dicho anteriormente se no sería cómodo que los estudiantes aprendan sentados con hojas de actividades porque pueden generar fatiga al estudiante es mejor que lo hagan de variadas formas dinámicas aplicando una interdisciplinaridad con el resto de materias esto pretende que el niño aprenda con los movimientos de su cuerpo como en la matemática en lugar de repetir los numero del 1 al 10 se puede crear alternativas como la elaboración de gusanitos en donde realice los 10 saltos esto ayuda a que el niño aprenda por medio del juego.

El Ministerio de Educación por su parte tiene un programa denominado “Aprendo en Movimiento” que dio su inicio el 5 de mayo del lectivo 2014 – 2015 con los estudiantes de régimen costa siendo este un programa de actividad física que obedece Al Art. 27 de la Constitución del Ecuador que menciona sobre las competencias y capacidades para crear y trabajar, de igual manera se integra en este programa el objetivo 3, de la política 3.7 “Mejorar la calidad de vida de la población y fomentar el tiempo libre en actividades físicas y deportivas para mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población” es por ello que se modifica la malla curricular para EGB y su carga horaria con tres horas por semana de “Aprendo en movimiento” y es aprobado en el Acuerdo Ministerial 041-14 con este acuerdo se verán involucrados los aprendizajes en movimiento son para toda la vida. (Educación, 2016).

En segundo de básica entonces, de insistir que se involucre actividades lúdicas para el desarrollo de las matemáticas como dice anteriormente son aprendizajes por medio de los movimientos que servirán para toda la vida es por ello que (Jover, 2013) manifiesta desde una perspectiva deductiva que los sujetos aprenden en las diferentes implicaciones que se obtiene a partir de actividades como es el juego ya que su rol se encuentra encaminado a los diferentes aprendizajes

estableciéndose una cooperación, dinámica, simulación representándose así un modelo relacionándolo con la vida real.

Otro de los datos relevantes es la receptiva auditiva y receptiva visual en donde se puede establecer que tanto los sonidos como las imágenes no son de mucha importancia para los niños ya que su atención se desvía, pero sin embargo es necesario que esta se desarrolle ya que implica escuchar e interpretar las diferentes órdenes que son dadas por el docente por lo que (Numan, 2014) manifiesta que el hecho de escuchar es una destreza activa y no pasiva por lo que cuando una persona está escuchando debe activar una serie de procesos que permitan interpretar lo que están diciendo sería una interpretación de lo que se está diciendo. Efectivamente el acto de comunicar en los estudiantes va desde lo más sencillo con la comprensión de los fonemas para luego pasar a la decodificación de los significados.

Algunas exploraciones realizadas (Dorero, 2011) manifiestan que a lo largo de nuestras vidas invertimos gran cantidad de tiempo de nuestras vidas escuchando. Otro resultado que se ha obtenido (Janet, 2012) es que un estudiante con notas altas es un estudiante que tiene desarrollado las áreas perceptivas es decir que escucha y comprende correctamente las órdenes señaladas. Adjunto a esto una conversación con la docente en donde manifiesta que los niños que presentan fallas en esta área son llamados a sus representantes que manifiestan que ellos en sus hogares no obedecen es decir escuchan, pero no analizan la situación y los padres de familia lo permiten llogando así con ese inconveniente a la escuela.

Tratándose de la discriminación visual los resultados son más favorables porque se presentan objetos que a la edad de ellos prestan mayor atención y sobre todo pueden manipularlos como es el caso de una pelota, pero en la prueba de las funciones básicas los objetos son figuras en dos dimensiones es decir planas e impresas disminuyendo así su atención visual. Un factor que es importante de aclarar es que a los niños de estas edades se le deben presentar gráficos a colores ya que los de blanco y negro solo llaman un pequeño tiempo de su atención esto se pudo observar en el trabajo de campo realizado en el establecimiento educativo.

En cuanto a la memoria secuencia auditiva de igual manera es una de las habilidades que involucra la recepción auditiva y la memoria para la evocación de los contenidos no se desarrollan de una manera adecuada asimismo por la falta de atención sostenida. De igual manera

analizando la coordinación visomotora que para (Dorero, 2011) supone una concordancia entre el ojo y la mano la primera que hace referencia a quien verifica la actividad y la segunda es la ejecutora de la actividad para otros autores como (Wallon, 2009) la ejecución de movimientos ajustados por el control de la vista es por ello que se puede corroborar con la investigación al momento que los estudiantes realizan las diferentes actividades de coordinación se motivan siempre y cuando se trate de actividades relacionadas con sus intereses.

A estas actividades viso motoras va encaminado el presente artículo, puesto que son las que los estudiantes consideran a estas actividades como juego en el que se involucra movimientos motores, siendo así que el juego se debe priorizar en el desarrollo de las actividades de los docentes para explotar al máximo las capacidades del estudiante. El juego como parte del currículo debe ser prioridad en estas edades ya que se considera un placer que otorga al niño la predisposición para aprender siendo esto capaz de explotar sus potencialidades internas y sus trabajos de cooperación.

La lúdica en el desarrollo del niño ayuda a mejorar su desarrollo motor, cognitivo espiritual, cooperativo, biológico y social esto implica que cada vez que los estudiantes se dedican a estas actividades aumentará su triunfo moral como también se ve envuelta su personalidad.

En lo que concierne al desarrollo manual, atención y fatiga se puede manifestar que la investigación no evidenció datos relevantes con motivos de profundizar los resultados puesto que se encontraban en las normalidad pueden ser estas el hecho que el niño suela coger bien la tijera, seguir una línea, rotación de objetos planos como también la habilidad de colocar puntos en una hoja para medir la fatiga como se mencionó en los parámetros anteriores de la población analizada se encuentran en los niveles normales.

## **Conclusiones**

El trabajo estuvo destinado para los profesionales encargados de estos niveles de básica ya que es necesario que su currículo sea dinámico como hoy en día manifiesta en Ministerio de Educación siendo así que la mayoría de niños demuestran un interés en las actividades que están relacionadas con movimientos como es el caso del área II, III, VI y el área XII en donde se trabaja con expresión corporal, esto relacionando con el rendimiento académico se podría decir

que mayor sean las actividades lúdicas para el estudiante mayor será el rendimiento que él tenga a lo largo del lectivo por su predisposición que tiene para estas actividades.

De todos los factores analizados los que presentan mayor énfasis son los siguientes: esquema corporal, dominancia lateral, coordinación dinámica y la coordinación visomotora, esto se debe a que los estudiantes tienen mayor interés por los objetos y actividades que involucre movimientos.

Las situaciones de los estudiantes dentro del establecimiento persiguen un currículo cerrado ya que lo único que realizan es dedicarse a las actividades en hojas, sin embargo, en el análisis se ha demostrado la eficacia de utilizar otros espacios que no sea el aula de clases por su prolongada estadía durante la jornada de clases.

### **Referencias Bibliográficas**

Alsina, Á. (2012). Hacia un enfoque globalizado de la educación matemática en las primeras edades. *Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 7-24.

Belindo, M. C. (26 de diciembre de 2013). Cinco claves para enseñar matemáticas de forma lúdica. *El Comercio de Perú*, pág. 14 A.

Campoverde, D. C. (2012). Actividades lúdicas para el refuerzo de las operaciones básicas. *Cuenca: universidad politécnica salesiana*.

Dorero, V. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. MADRID: Paidós.

Educación, M. d. (20 de mayo de 2016). Ministerio de Educación. Obtenido de [educacion.gob.ec](https://educacion.gob.ec/): <https://educacion.gob.ec/desde-este-ano-lectivo-los-estudiantes-ecuatorianos-estaran-aprendiendo-en-movimiento/>

Isabel, J. M. (2009). Inteligencia emocional y rendimiento escolar. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 72.

Janet, S. C. (2012). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.

JOVER, G. (2013). Juego, Educación, y aprendizaje. La actividad ludica en la pedagogía infantil. *Bordón. Revista de pedagogía*, 15.

- Kulp, L. (2012). *Evaluación del Rendimiento Escolar*. Buenos Aires Argentina: Kapelusz.
- Michelini. (2011). Apoyo sanitario interdisciplinario en educación inicial. *Revista Chilena de Pediatría*.
- Ministerio de Educación. (2014). *Funciones básicas*. Ecuador: Telégrafo.
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo de los Niveles de educación*. Ecuador: Telégrafo.
- Numan. (2014). *Approaches and Meth Methods in Language Teaching*. En Rubin. London: Publishers.
- Pichardo y col., 2009 a&b. (s.f.). *Maskana*. Obtenido de [dspace.ucic.edu.ec/bitstream/.../5417/.../MASKANA%20si7285%20%284%29](https://dspace.ucic.edu.ec/bitstream/.../5417/.../MASKANA%20si7285%20%284%29).
- Pico, D. C. (2013). *Estimulación del área motriz y el desarrollo de las funciones básicas*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- PORTILLA, J. I. (2010). *Guía de aplicación de las funciones básicas*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Quiros. (2012). *Psicología Educativa*. Buenos Aires: Paidós.
- Wallon, H. (2009). *La evolución psicológica del niño*. Buenos aires: Nueva visión.
- Workman. (2009). *Effects of culture and training on perceptual learning style and spatial task performance in apparel design*. New York: Macmillan: Cambridge.