



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación

**Juegos lúdicos matemáticos como estrategia didáctica
aplicado en el colegio "María Auxiliadora De
Carabayllo"**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación en la
especialidad de Matemática

AUTOR

Marco Antonio Santiago VICHARRA LOYOLA

ASESOR

Dr. Fidel Antonio CHAUCA VIDAL

Lima, Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Vicharra, M. (2024). *Juegos lúdicos matemáticos como estrategia didáctica aplicado en el colegio "María Auxiliadora De Carabayllo"*. [Trabajo de suficiencia profesional de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Marco Antonio Santiago Vicharra Loyola.
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	43652443
URL de ORCID	
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Fidel Antonio Chauca Vidal
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	08657602
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6235-8097
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Esther Mariza Velarde Consoli
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	25499163
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Iván Ángel Encalada Díaz
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	25779339
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	José Olivera Espinoza
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	20060959
Datos de investigación	
Línea de investigación	E.3.5.2. Calidad de la educación

Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento. Financiado con recursos propios.
Ubicación geográfica de la investigación	Latitud: -11.852602 Longitud: -77.072294 4WQW+8F6, Carabayllo District 15121 País: Perú Departamento: Lima Provincia: Lima Distrito: Carabayllo Asoc. Los Cedros de San Pedro Mz A Lt 3 Carabayllo, Perú
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2023 - Julio 2023
URL de disciplinas OCDE	Educación general (incluye capacitación, pedagogía) http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú. Decana de América

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - EPE

**ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE
TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL
DE DON MARCO ANTONIO SANTIAGO VICHARRA LOYOLA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
EN LA ESPECIALIDAD DE MATEMÁTICA**

En la ciudad de Lima a los diecinueve días del mes de junio de 2024, se reunieron los jurados evaluadores, conformado por la Dra. Esther Mariza Velarde Consoli, Dr. Iván Ángel Encalada Díaz, y Mg. José Olivera Espinoza, para calificar la sustentación del Trabajo de Suficiencia Profesional titulado: **JUEGOS LÚDICOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA APLICADO EN EL COLEGIO "MARÍA AUXILIADORA DE CARABAYLLO"**, presentado por don **Marco Antonio Santiago Vicharra Loyola**, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación en la especialidad de Matemática.

Después de escuchar la exposición del bachiller, el jurado procedió a formular primero las preguntas relacionadas a su sustentación y luego las 10 preguntas del Balotario de las asignaturas terminales de la carrera profesional, luego de una calificación en privado decidieron otorgarle el calificativo de:

16 - DIECISÉIS

APROBADO CON MENCIÓN HONROSA

Como testimonio del acto realizado, cada uno de los miembros del jurado procedió a suscribir la presente ACTA para que sea remitida a las instancias correspondientes, a fin de que se expida previo trámite administrativo, el diploma que acredite al bachiller como Licenciado en Educación en la especialidad de Matemática.


Dr. Iván Ángel Encalada Díaz
Jurado evaluador


Dra. Esther Mariza Velarde Consoli
Jurado evaluador


Mg. José Olivera Espinoza
Jurado evaluador



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. Decana de América
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - EPE

**ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE
TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN EN LA
ESPECIALIDAD DE MATEMÁTICA**

NOMBRE DEL AUTOR: **MARCO ANTONIO SANTIAGO VICHARRA LOYOLA**

TÍTULO DE LA TESIS: **JUEGOS LÚDICOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA APLICADO EN EL COLEGIO "MARÍA
AUXILIADORA DE CARABAYLLO"**

JURADO INTEGRADO POR LOS PROFESORES:

JURADO EVALUADOR: DRA. ESTHER MARIZA VELARDE CONSOLI
JURADO EVALUADOR: DR. IVÁN ÁNGEL ENCALADA DÍAZ JOSÉ OLIVERA ESPINOZA
JURADO EVALUADOR: MG. JOSÉ OLIVERA ESPINOZA

CALIFICACIÓN:

SUSTENTACIÓN (70%): 16 - dieciséis

BALOTARIO (30%): 16 - dieciséis

RESULTADO FINAL: 16 – DIECISÉIS

APROBADO CON MENCIÓN HONROSA

Lima, 14 de junio de 2024


Dra. Esther Mariza Velarde Consoli
Jurado evaluador


Dr. Iván Ángel Encalada Díaz
Jurado evaluador


Mg. José Olivera Espinoza
Jurado evaluador



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Vicerrectorado de Investigación y Posgrado



CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo Fidel Antonio Chauca Vidal, en mi condición de asesor acreditado con el

OFICIO Nº 173/FE-EPE/2023 de la tesis, cuyo título es

JUEGOS LÚDICOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA APLICADO EN EL COLEGIO "MARÍA AUXILIADORA DE CARABAYLLO", presentada por **Marco Antonio Santiago Vicharra Loyola**, para optar **al Título Profesional de Educación**.

CERTIFICO que se ha cumplido con lo establecido en la Directiva de Originalidad y de Similitud de Trabajos Académicos, de Investigación y Producción Intelectual. Según la revisión, análisis y evaluación mediante el software de similitud textual, el documento evaluado cuenta con el porcentaje de **14 %** de similitud, nivel **PERMITIDO** para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional**. Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del grado/ título/ especialidad correspondiente.

Firma del Asesor

DNI: 08657602

Nombres y apellidos: Fidel Antonio Chauca Vidal

Huella
digital

Tabla de contenidos

I. Introducción.....	5
1.1. Objetivos.....	6
II. Contexto de la actividad.....	7
2.1. Institución donde se desarrolló la actividad.....	7
2.2. Periodo de duración	7
2.3. Finalidad y objetivos de la entidad.....	8
III. Descripción de la actividad	9
3.1. Organización de la actividad.....	9
3.2. Problemática	9
3.3. Metodología.....	11
IV. Aspectos Administrativos	31
4.1. Recursos.....	31
4.2. Cronograma.....	31
4.3. Presupuesto	32
Referencias	35
Anexos	36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estratificación de la muestra de la investigación.	12
Tabla 2. <i>Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria</i>	13
Tabla 3. <i>Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria</i>	14
Tabla 4. <i>Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° y 3° de secundaria</i>	14
Tabla 5. <i>Registro Auxiliar de Evaluación - I Bimestre - Grado: 1° Secundaria</i> .	24
Tabla 6. <i>Registro Auxiliar de Evaluación - II Bimestre- Grado: 1° Secundaria</i> .	25
Tabla 7. <i>Registro Auxiliar de Evaluación - I Bimestre- Grado: 3° Secundaria</i> ..	26
Tabla 8. <i>Registro Auxiliar de Evaluación - II Bimestre- Grado: 3° Secundaria</i> .	27
Tabla 9. <i>Porcentaje de variación de las Notas del 1° Secundaria</i>	28
Tabla 10. <i>Porcentaje de variación de las Notas del 3° Secundaria</i>	29
Tabla 11. <i>Cronograma de actividades</i>	31
Tabla 12. <i>Presupuesto</i>	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° y 3° de secundaria</i>	15
Figura 2. <i>Alumna de 3° secundaria realizando operaciones matemáticas (Tres en raya algebraico)</i>	16
Figura 3. <i>Juego Lúdico tres en raya con operaciones matemáticas</i>	17
Figura 4. <i>Alumna verificando el resultado de las operaciones matemáticas</i> ..	17
Figura 5. <i>Docente explicando la estrategia didáctica(parte 1)</i>	18
Figura 6. <i>Docente explicando la estrategia didáctica (parte 2)</i>	18
Figura 7. <i>Alumnos mostrando sus resultados.</i>	18
Figura 8. <i>Alumno de 1° secundaria usando el tablero de ecuaciones.</i>	19
Figura 9. <i>Docente explicando ecuaciones de primer grado con los juegos lúdicos (parte 1)</i>	19

Figura 10. <i>Docente explicando con los juegos lúdicos (parte 2)</i>	19
Figura 11. <i>Alumna de 1º secundaria realizando operaciones</i>	20
Figura 12. <i>Alumna de 1º secundaria aplicando los juegos lúdicos</i>	20
Figura 13. <i>Alumno de 1º secundaria con el tablero de ecuaciones</i>	20
Figura 14. <i>Alumnos de 1º secundaria con el tablero de ecuaciones</i>	21
Figura 15. <i>Alumnos de 1º secundaria comparando sus resultados</i>	21
Figura 16. <i>Alumna de 1º secundaria usando el tablero de ecuaciones</i>	21
Figura 17. <i>Alumna de 1º secundaria aplicando el tablero de ecuaciones</i>	22
Figura 18. <i>Docente de matemática orientando al alumno</i>	22
Figura 19. <i>Docente de matemática monitoreando al alumno</i>	22
Figura 20. <i>Alumna de 1º que obtuvo mayor puntaje de matemáticas</i>	23

I. Introducción

Actualmente, en varias instituciones educativas tienen dificultad en realizar los ejercicios de matemáticas incluso cuando ven un ejercicio que parece bastante simple, a muchos estudiantes les resulta difícil completarlo porque no están seguros de cómo proceder o qué pasos seguir. Como resultado, tienen mucho temor al curso. También si puede terminar el ejercicio, es posible que en ocasiones descubra que no puede comprender el razonamiento detrás del resultado.

Los alumnos de primero y tercero de secundaria de la I.E.P. “María Auxiliadora de Carabayllo” son el público objetivo de este trabajo, que pretende incidir en cómo se aplican las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas. Este trabajo desarrolla el uso de juegos lúdicos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas. El juego crea un entorno de aprendizaje natural en la materia de matemáticas, que se puede utilizar como una estrategia didáctica para transmitir conocimientos y avanzar en el crecimiento cognitivo del alumno.

En consecuencia, luego de la aplicación de juegos lúdicos matemáticos se mejoró la calidad del aprendizaje en la asignatura de matemática de los alumnos en la I.E.P. “María Auxiliadora de Carabayllo”. En el primer semestre del año 2023 se realizó el diagnóstico en primero de secundaria y tercer año de secundaria. Se empleó el método de encuesta al alumno. Un manual de encuesta y el cuestionario de grupo focal fueron las herramientas utilizadas.

1.1. Objetivos

- Determinar el nivel de aprendizaje de matemáticas por medio de juegos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabaylo" en el año 2023
- Determinar el nivel de aprendizaje de matemáticas por medio de juegos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabaylo" en el año 2023
- Establecer el porcentaje de aceptación de la aplicación de juegos lúdicos en el curso de matemáticas en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabaylo" en el año 2023.

II. Contexto de la actividad

2.1. Institución donde se desarrolló la actividad

I.E.P. María Auxiliadora de Carabayllo

2.2. Periodo de duración

Periodo de aplicación de la metodología 5 meses

Periodo trabajando en la institución 3 años

2.3. Finalidad y objetivos de la entidad

FINALIDAD

La institución educativa María Auxiliadora de Carabayllo fue creada el 27 de octubre del 2000 mediante la RD USE 04 N.º 001808 como Centro Educativo Ocupacional(CEO). Posteriormente, con la R.D USE 04 N.º 002059 se amplía el servicio educativo al Nivel de Educación Inicial. En el año 2002 con la R.D. USE 04 N 003130, se crea el Nivel Primaria y en el año 2004 se amplía el Nivel Secundaria con la R.D. N 0554; actualmente R.D. N.º 010979-2019-UGEL04. El local escolar fue bautizado por el promotor Rubén Espinoza Gamarra.

La Dirección agradece a todas las personas que con su apoyo hicieron posible su creación y a los padres de familia que han depositado su confianza en nosotros para educar a sus hijos.

OBJETIVOS

- Comprender y aplicar los principios morales necesarios para vivir en armonía con los demás, así como los valores adecuados.
- Formar hábitos de trabajo tanto a nivel individual como en equipo.
- Dar un alto valor a la iniciativa, la creatividad y el interés por aprender.
- Ser consciente y mostrar respeto por la diversidad de culturas y el valor inherente de cada persona.

III. Descripción de la actividad

3.1. Organización de la actividad

La Institución Educativa presenta el siguiente cuadro de asignación de personal.

Población:

Total de alumnos: 36

Muestra:

Alumnos de 1° de secundaria: 20 alumnos

Alumnos de 3° de secundaria: 16 alumnos

3.2. Problemática

Muchos niños desde primaria, le tienen mucho temor al curso de matemáticas porque, también cuando ven un ejercicio relativamente simple, les resulta difícil completarlo porque no están seguros de cómo proceder o qué pasos seguir. Sin embargo, incluso si puede completar el ejercicio, es posible que ocasionalmente descubra que no puede comprender el razonamiento detrás del resultado.

Según (Barahona Chávez, 2021) la gran mayoría de las veces, esta dificultad es causada por métodos de enseñanza inadecuados o ineficaces en la primera infancia, donde los maestros imparten conocimientos sin brindar una manera didáctica y amena brindado solo los ejercicios. Por lo tanto, está claro que este déficit de enseñanza de las matemáticas viene desde la edad temprana.

La comprensión matemática es un proceso difícil, multifacético, dinámico y no lineal, y depende en gran medida de los conocimientos previos de los alumnos, sus aptitudes, su crecimiento y sus valores. Es fundamental

desarrollar tareas adecuadas al nivel y diagnóstico previo de cada alumno. (Avendaño, 2022)

En el Ministerio de Educación se realizó un estudio que mostró que, aunque en los últimos años se han presentado algunas mejoras en el desarrollo de la competencia matemática de los alumnos peruanos, gran parte de estos todavía no logra alcanzar los aprendizajes matemáticos esperados para su edad o para el grado escolar que cursan. Esto representa un gran desafío, sobre todo porque dicha dificultad se extiende a lo largo de las trayectorias escolares de los alumnos, quienes estarían concluyendo su educación básica sin un adecuado desarrollo de esta competencia fundamental (MINEDU, 2023). Este problema se puede presentar debido la falta de motivación e interés, así como un déficit estrategia para la educación y el aprendizaje desde edades tempranas bajando así los estándares académicos y resultando en el fracaso escolar del estudiante en la materia.

Este mismo problema se presenta en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo". Pues los alumnos al estar estudiando los primeros grados de secundaria, se distraen con facilidad, lo que provoca un desinterés en aprender, esto se ve reflejado en las calificaciones que tienen durante el primer bimestre de clases. Se ha observado que los niños se les dificulta realizar operaciones básicas como la adición y sustracción, y no reconocen en su entorno las formas geométricas, dificultad para comprender las tablas de multiplicar, divisiones, ley de los signos y todo lo relaciona, dificultad para la reflexión y el análisis que estas dificultades pueden su vida cotidiana, esto sumado a problemas en la comprensión de la lectura, lo que no permite la comprensión de problemas y falta material de aprendizaje.

Por otro lado según el estudio realizado por (Cornellà, Estebanell, & Brusi, 2020) mencionan que los juegos suelen proporcionar estimulación mental o física y, con frecuencia, ambas; ayudan en el desarrollo de habilidades prácticas, proporcionan ejercicio, sirven como herramientas

educativas y apoyan el crecimiento y el equilibrio psicológico. Jugar es una forma similar de desarrollar la concentración al mismo tiempo que enciende nuestra curiosidad natural, lo que nos motiva a aprender. Estos mismos autores sostienen que se trata de una actividad integral que abarca los siguientes dominios del conocimiento: físico, mental provoca el pensamiento, la expresión, afectivo provoca los sentimientos y social implica relacionarse con los demás.

3.3. Metodología.

3.3.1. Metodología

a) Tipo de Estudio

Según (Hernández Sampieri, 2014), “una investigación bajo el enfoque cuantitativo, busca describir, explicar, comprobar y predecir los fenómenos (causalidad), generar y probar teorías. Por eso, se recolectan datos con instrumentos estandarizados y validados, para demostrar su confiabilidad; de esa manera se acota intencionalmente la información, midiendo con precisión las variables del estudio”. Se recogerá información cuantificable que luego es expuesta en gráficos y tablas.

b) Diseño de investigación

Según (Tamayo y Tamayo , 1999) “ La investigación experimental se ha ideado con el propósito de determinar, con la mayor confiabilidad posible, relaciones de causa-efecto, para lo cual uno o más grupos, llamados experimentales, se exponen a los estímulos experimentales y los comportamientos resultantes se comparan con los comportamientos de ese u otros grupos, llamados de control, que no reciben el tratamiento o estímulo experimental”

Este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de solo prueba o en la de pre test – post test.

El diseño tiene la siguiente estructura:

Dónde:

GE: Corresponde al grupo de muestra o grupo de Experimento

O1: Pre-Test

O2: Post -Test

X: es el Experimento

c) Población y muestra

- **Unidad de análisis**

“La unidad de la investigación es 20 alumnos de 1° de secundaria y 16 alumnos de 3° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo” del distrito de Carabayllo en el año 2023.

- **Población de estudio**

“La población de la investigación está conformada por el conjunto de 20 alumnos de 1° de secundaria y 16 alumnos de 3° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo” del distrito de Carabayllo en el año 2023.

Se está considerando el total de la población para el análisis.

Estratificación de la muestra de la investigación.

Tabla 1.

Estratificación de la muestra de la investigación.

	Población	%	Muestra	%
Alumnos de 1° de secundaria	20	100	20	100%
Alumnos de 3° de secundaria	16	100	16	100%
TOTAL	36	100	36	100%

Fuente: Elaboración propia

3.3.2. Procedimientos

Técnica e Instrumentos para la recolección de la información

Se incluyeron en el estudio 20 alumnos de primer año de secundaria y 16 alumnos de tercer año de secundaria de la IEP "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo, el cual incluyó una prueba (pretest y postest) y una encuesta. El estudio se realizó en 2023.

Con el objetivo de evaluar el impacto de los Juegos Lúdicos matemáticos en los alumnos de tercer grado de secundaria de la IEP "María Auxiliadora de Carabayllo" del barrio de Carabayllo en el año 2023. El cuestionario consta de seis preguntas y tres posibles respuestas: Insatisfecho, Satisfecho y Muy Satisfecho.

Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° y 3° de secundaria de la I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año

Tabla 2.

Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria

Alumnos de 1° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año=20				
Preguntas	No Satisfecho	Satisfecho	Muy Satisfecho	Total
El profesor presentó su clase con claridad.	0	9	11	20
Cómo te sentiste durante la clase.	0	8	12	20
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.	0	6	14	20
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad <u>tu</u> mismo	0	8	12	20
Te pareció divertida la clase	0	7	13	20
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional	0	8	12	20
Total	0	31	49	80

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3.

Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria

Alumnos de 3° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año=16				
Preguntas	No Satisfecho	Satisfecho	Muy Satisfecho	Total
El profesor presentó su clase con claridad.	0	5	11	16
Cómo te sentiste durante la clase.	0	7	9	16
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.	0	8	8	16
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad <u>tu</u> mismo	0	8	8	16
Te pareció divertida la clase	0	6	10	16
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional	0	6	10	16
Total	0	40	56	96

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4.

Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° y 3° de secundaria

Percepción de aplicación de métodos lúdicos en Alumnos de 1° y 3° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año				
Respuestas	1º año		3º año	
	Cantidad	%	Cantidad	%
No Satisfecho	0	0%	0	0%
Satisfecho	31	39%	40	42%
Muy Satisfecho	49	61%	56	58%
Total	80	100%	96	100%

Fuente: Elaboración propia

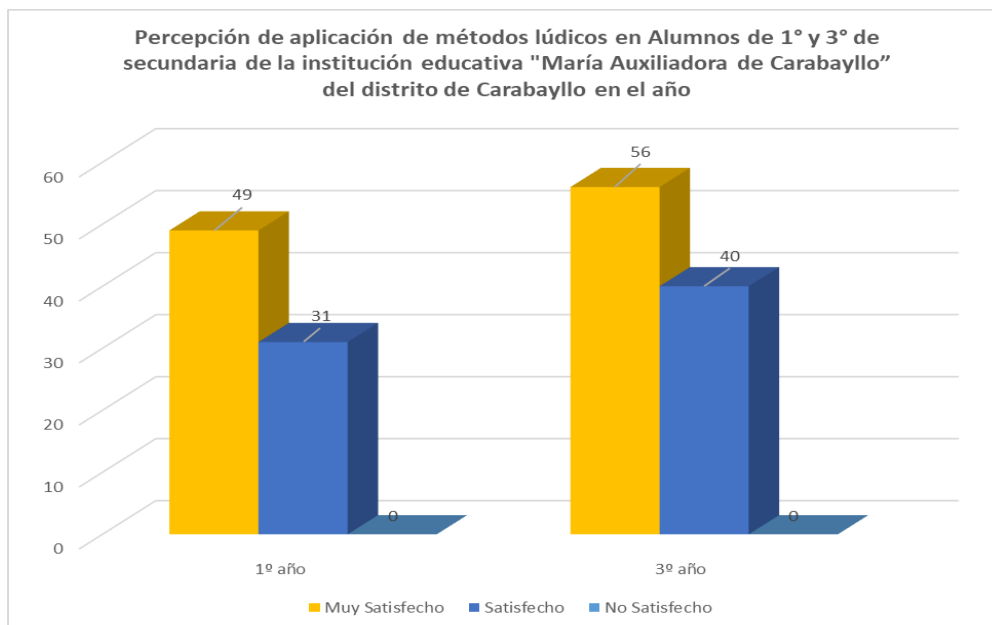


Figura 1. *Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° y 3° de secundaria*

Fuente: Elaboración propia

Análisis y Procesamiento de datos

Los métodos de procesamiento de datos incluyeron los siguientes:

- Clasificación de la información
- Procedimiento informatizado basado en Excel.

Según lo observado en la encuesta Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabaylo" del distrito de Carabaylo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 39% y muy satisfecho en 61% y 0% no satisfecho.

Según lo observado en la encuesta Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabaylo" del distrito de Carabaylo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 42% y muy satisfecho en 58% y 0% no satisfecho.

Trabajo de Campo

Planificación de la experimentación

- El trabajo de campo se ha realizado siguiendo el desarrollo de clases del curso de matemáticas durante el ciclo escolar 2023-1.
- Esta planificación se puede ver la mejora en las calificaciones del curso, relacionadas al Pre-test y al Post-test, las clases se realizaron los días lunes y jueves durante un tiempo de 40 minutos por clase.

Ejecución de la experimentación, Los juegos lúdicos que se aplicaron son:

- a) **Tres en raya algebraico:** 20 cartillas de color rojo y plumones de colores.
- b) **Tablero de ecuaciones:** 20 cartillas grandes de color verde, 10 cartillas pequeñas de color rojo y azul y plumones de colores.
- c) **Lotería de polinomios:** 20 cartillas grandes de diferente color, 20 cartillas chicas y plumones de colores.

a) Aplicación de métodos lúdicos para el curso de matemáticas en alumnos de 3er grado de secundaria.

- A continuación se muestran en las figuras 2, 3 y 4 , como los alumnos están aplicando los métodos lúdicos



Figura 2. Alumna de 3º secundaria realizando operaciones matemáticas (Tres en raya algebraico)

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

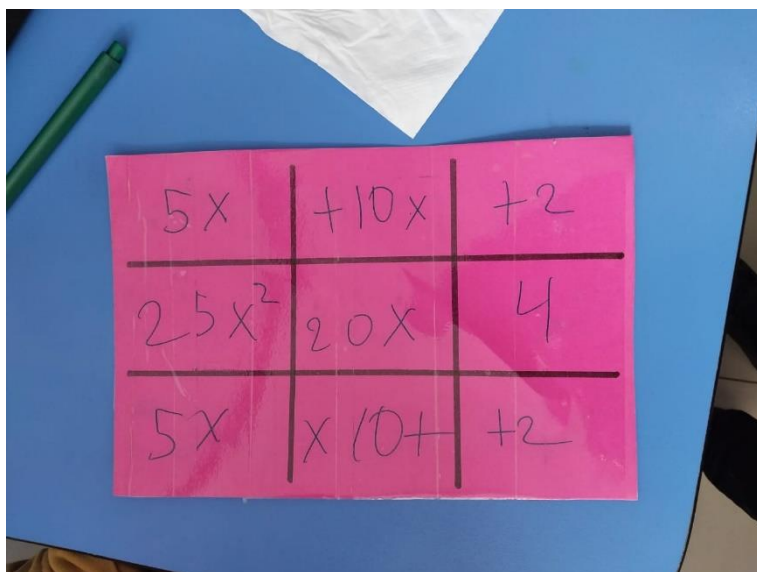


Figura 3. *Juego Lúdico tres en raya con operaciones matemáticas*

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

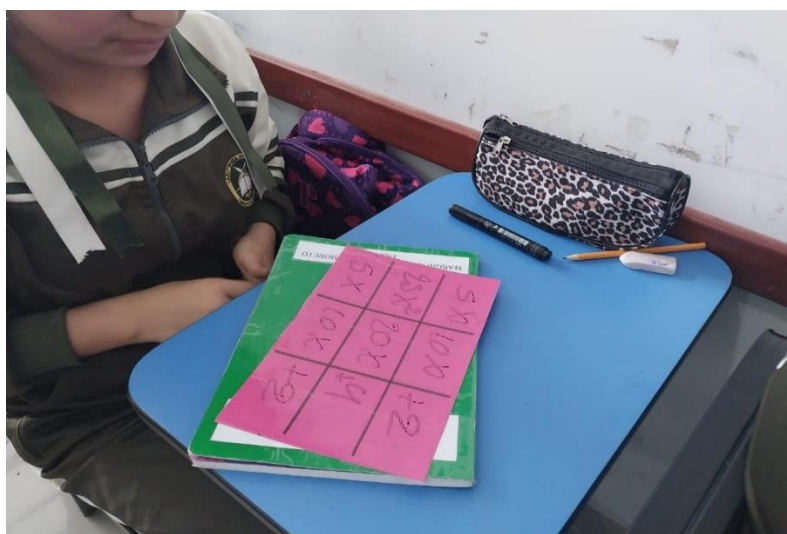


Figura 4. *Alumna verificando el resultado de las operaciones matemáticas*

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

- En las siguientes figuras 5 y 6 se muestra el docente explicando la estrategia didáctica, y en la figura 7 los alumnos muestran sus resultados.



Figura 5. Docente explicando la estrategia didáctica (parte 1)

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 6. Docente explicando la estrategia didáctica (parte 2)

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 7. Alumnos mostrando sus resultados.

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

b) Aplicación de método lúdicos para el curso de matemáticas en alumnos de 1er grado de secundaria.

En la figura 8 se muestra al alumno usando el tablero de ecuaciones.



Figura 8. Alumno de 1º secundaria usando el tablero de ecuaciones.

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

- En la figura 9 y 10 se muestra al docente explicando ecuaciones de primer grado con los juegos lúdicos



Figura 9. Docente explicando ecuaciones de primer grado con los juegos lúdicos (parte 1)

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 10. Docente explicando con los juegos lúdicos (parte 2)

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

- En las siguientes figuras 11,12,13,14,15,16 y 17 se muestra a los alumnos de 1º secundaria usando el tablero de ecuaciones.



Figura 11. Alumna de 1º secundaria realizando operaciones

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

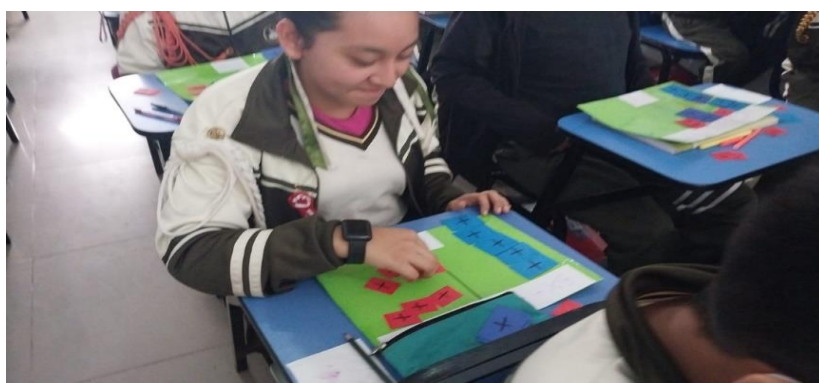


Figura 12. Alumna de 1º secundaria aplicando los juegos lúdicos

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 13. Alumno de 1º secundaria con el tablero de ecuaciones.

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 14. Alumnos de 1º secundaria con el tablero de ecuaciones
Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 15. Alumnos de 1º secundaria comparando sus resultados
Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 16. Alumna de 1º secundaria usando el tablero de ecuaciones
Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 17. Alumna de 1° secundaria aplicando el tablero de ecuaciones
Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

- En las siguientes figuras 18,19 y 20 se muestra al Docente de matemática orientando al alumno.



Figura 18. Docente de matemática orientando al alumno.
Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"



Figura 19. Docente de matemática monitoreando al alumno.
Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

- En las siguientes figuras 20 se muestra a la alumna de 1° que obtuvo mayor puntaje de matemáticas



Figura 20. Alumna de 1° que obtuvo mayor puntaje de matemáticas.

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

Resultados de la actividad

Encuestas:

El resultado referente a la encuesta Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 39% y muy satisfecho en 61% y 0% no satisfecho.

El resultado referente a la encuesta Percepción de aplicación de métodos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 42% y muy satisfecho en 58% y 0% no satisfecho.

Experimental:

Hubo un incremento en las calificaciones del primer con el segundo bimestre. Se adjunta registro auxiliar de ambos bimestres en las tablas

5, 6,7 y 8. Por tanto, este trabajo de investigación demuestra la importancia de utilizar los juegos lúdicos como estrategia de enseñanza del curso de matemáticas

Tabla 5.

Registro Auxiliar de Evaluación - I Bimestre - Grado: 1° Secundaria



REGISTRO AUXILIAR

REGISTRO AUXILIAR DE EVALUACIÓN - I BIMESTRE

GRADO: 1° SECUNDARIA

PROFESOR: MARCO ANTONIO VICHARRA LOYOLA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES:	PROMEDIO MARZO	PROMEDIO ABRIL	PROMEDIO I BIMESTRE
1	ALAYO CAMPOS FABRICIO	12	12	12
2	AMABLE CISNEROS GREY	16	16	16
3	BENITES BOCANEGRA GABRIEL	11	11	11
4	CALERO MEDINA DAVID	16	16	16
5	CARHUAZ ALEGRE NORMA	14	14	14
6	CERDAN CUCHO DIEGO	17	17	17
7	CORTEGANA CHAMBILLA DEIVID	12	12	12
8	GASTAÑAUDI CHANDUVI MARIO	12	12	12
9	MAGUIÑA ARELLANO ENMA	10	10	10
10	MORENO LOPEZ DANIEL	15	15	15
11	NUÑEZ RUIZ XIOMARA	14	14	14
12	PEREZ ALVA JOSE MARÍA	15	15	15
13	PISCONTE LUNA LEO	16	16	16
14	RODAS ESPINOZA MARLY	10	10	14
15	ROJAS ATANACIO JULIO	16	16	16
16	SANDOVAL MALQUI JUNZU	11	11	11
17	SERQUEN CALLIRGOS CARLOS	13	13	13
18	VARA ALEJOS RIVHERI	08	10	09
19	VENTURA CASTILLO KIARA	15	15	15
20	VENTURA GOMEZ FRANCO	10	10	10

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

Tabla 6.

Registro Auxiliar de Evaluación - II Bimestre- Grado: 1° Secundaria



I.E.P. "MARIA AUXILIADORA"
INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA - TÉCNICA LABORAL
R.D. USE DA N° 001000 - R.D. USE DA N° 002000 - R.D. USE DA N° 003000 - UCEL R.D. N° 0004

REGISTRO AUXILIAR

REGISTRO AUXILIAR DE EVALUACIÓN - II BIMESTRE

GRADO: 1° SECUNDARIA PROFESOR: MARCO ANTONIO VICHARRA LOYOLA

En este bimestre se aplicó la estrategia lúdica

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES:	PROMEDIO MAYO	PROMEDIO JUNIO	PROMEDIO JULIO	PROMEDIO II BIMESTRE
1	ALAYO CAMPOS FABRICIO	14	15	16	15
2	AMABLE CISNEROS GREY	17	17	17	17
3	BENITES BOCANEGRA GABRIEL	14	14	14	14
4	CALERO MEDINA DAVID	16	16	16	16
5	CARHUAZ ALEGRE NORMA	17	17	17	17
6	CERDAN CUCHO DIEGO	17	17	17	17
7	CORTEGANA CHAMBILLA DEIVID	16	16	16	16
8	GASTAÑAUDI CHANDUVI MARIO	14	15	16	15
9	MAGUIÑA ARELLANO ENMA	14	14	14	14
10	MORENO LOPEZ DANIEL	17	17	17	17
11	NUÑEZ RUIZ XIOMARA	16	16	16	16
12	PEREZ ALVA JOSE MARÍA	16	16	16	16
13	PISCONTE LUNA LEO	18	18	18	18
14	RODAS ESPINOZA MARLY	14	14	14	14
15	ROJAS ATANACIO JULIO	16	16	16	16
16	SANDOVAL MALQUI JUNZU	15	15	15	15
17	SERQUEN CALLIRGOS CARLOS	15	15	15	15
18	VARA ALEJOS RIVHERI	13	14	15	14
19	VENTURA CASTILLO KIARA	17	17	17	17
20	VENTURA GOMEZ FRANCO	14	14	14	14

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

Tabla 7.

Registro Auxiliar de Evaluación - I Bimestre- Grado: 3° Secundaria



I.E.P. "MARIA AUXILIADORA"

INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA - TÉCNICA LABORAL

R.D. USE 04 N° 001808 - R.D. USE 04 N° 002599 - R.D. USE 04 N° 002130 - USOL R.D. N° 1954

REGISTRO AUXILIAR

REGISTRO AUXILIAR DE EVALUACIÓN - I BIMESTRE

GRADO: 3° SECUNDARIA

PROFESOR: MARCO ANTONIO VICHARRA LOYOLA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES:	PROMEDIO MARZO	PROMEDIO ABRIL	PROMEDIO I BIMESTRE
1	ALCÁNTARA BENAVIDES BRENDA	12	12	12
2	ANGEL SIFUENTES MAYBELI	14	14	14
3	BERNILLA DEXTRE AARON	13	13	13
4	CASTAÑEDA LOPEZ JORGE LUIS	12	10	11
5	CHACÓN CAMPOS LUISANNA VALENTINA	12	12	12
6	DUEÑAS LOPEZ LEISY	08	08	08
7	GONZALES BARRIENTOS ESDRAS	14	14	14
8	ORTIZ BENITES PATRICIO	16	16	16
9	PAUCAR ÁLVAREZ MARYTALY	12	12	12
10	RAMIREZ AMASIFUEN VALERIA	12	08	10
11	RAMOS MAGUIÑA URIEL	12	12	12
12	RODRIGUEZ CHARCOPA MARCO	12	12	12
13	SANTOS MORETO MARGHURY	16	16	16
14	SIERRA LOZANO ABEL	14	14	14
15	VALDIVIEZO JIMENEZ DULCE	14	12	13
16	VASQUEZ HURTADO OSWALDO	14	14	14

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

Tabla 8.

Registro Auxiliar de Evaluación - II Bimestre- Grado: 3° Secundaria



I.E.P. "MARIA AUXILIADORA"
INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA - TÉCNICA LABORAL
R.D. USE DA N° 001808 - R.D. USE DA N° 002099 - R.D. USE DA N° 003130 - UOCEL R.D. N° 0054

REGISTRO AUXILIAR

REGISTRO AUXILIAR DE EVALUACIÓN - II BIMESTRE

GRADO: 3° SECUNDARIA PROFESOR: MARCO ANTONIO VICHARRA LOYOLA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES:	PROMEDIO MAYO	PROMEDIO JUNIO	PROMEDIO JULIO	PROMEDIO II BIMESTRE
1	ALCÁNTARA BENAVIDES BRENDA	15	15	15	15
2	ANGEL SIFUENTES MAYBELI	16	16	16	16
3	BERNILLA DEXTRE AARON	15	15	15	15
4	CASTAÑEDA LOPEZ JORGE LUIS	14	14	14	14
5	CHACÓN CAMPOS LUISANNA VALENTINA	15	15	15	15
6	DUEÑAS LOPEZ LEISY	13	13	13	13
7	GONZALES BARRIENTOS ESDRAS	16	16	16	16
8	ORTIZ BENITES PATRICIO	18	18	18	18
9	PAUCAR ÁLVAREZ MARYTALY	15	15	15	15
10	RAMIREZ AMASIFUEN VALERIA	14	14	14	14
11	RAMOS MAGUIÑA URIEL	15	15	15	15
12	RODRIGUEZ CHARCOPA MARCO	16	16	16	16
13	SANTOS MORETO MARGHURY	16	17	18	17
14	SIERRA LOZANO ABEL	15	15	15	15
15	VALDIVIEZO JIMENEZ DULCE	14	14	14	14
16	VASQUEZ HURTADO OSWALDO	16	16	16	16

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Determinar el nivel de aprendizaje de matemáticas por medio de juegos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" en el año 2023.

A continuación se observa en la tabla 9, el % de variación incremental obtenido con lo que se cumplió el objetivo específico 1.

Tabla 9.*Porcentaje de variación de las Notas del 1° Secundaria*

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES:	PROMEDIO I BIMESTRE	PROMEDIO II BIMESTRE	% VARIACIÓN
1	ALAYO CAMPOS FABRICIO	12	15	25%
2	AMABLE CISNEROS GREY	16	17	6%
3	BENITES BOCANEGRA GABRIEL	11	14	27%
4	CALERO MEDINA DAVID	16	16	0%
5	CARHUAZ ALEGRE NORMA	14	17	21%
6	CERDAN CUCHO DIEGO	17	17	0%
7	CORTEGANA CHAMBILLA DEIVID	12	16	33%
8	GASTAÑAUDI CHANDUVI MARIO	12	15	25%
9	MAGUIÑA ARELLANO ENMA	10	14	40%
10	MORENO LOPEZ DANIEL	15	17	13%
11	NUÑEZ RUIZ XIOMARA	14	16	14%
12	PEREZ ALVA JOSE MARÍA	15	16	7%
13	PISCONTE LUNA LEO	16	18	13%
14	RODAS ESPINOZA MARLY	14	14	0%
15	ROJAS ATANACIO JULIO	16	16	0%
16	SANDOVAL MALQUI JUNZU	11	15	36%
17	SERQUEN CALLIRGOS CARLOS	13	15	15%
18	VARA ALEJOS RIVHERI	9	14	56%
19	VENTURA CASTILLO KIARA	15	17	13%
20	VENTURA GOMEZ FRANCO	10	14	40%
PROMEDIO		13	16	17%

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

Análisis del resultado:

Como se puede observar en la tabla 9, en promedio hubo un incremento de 17% en la calificación en las notas del curso de matemáticas al aplicar juegos lúdicos como estrategia didáctica en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo".

OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Determinar el nivel de aprendizaje de matemáticas por medio de juegos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" en el año 2023.

A continuación, se observa en la tabla 10, el % de variación incremental obtenido con lo que se cumplió el objetivo específico 2.

Tabla 10.

Porcentaje de variación de las Notas del 3° Secundaria

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES:	PROMEDIO I BIMESTRE	PROMEDIO II BIMESTRE	% VARIACIÓN
1	ALCÁNTARA BENAVIDES BRENDA	12	15	25%
2	ANGEL SIFUENTES MAYBELI	14	16	14%
3	BERNILLA DEXTRE AARON	13	15	15%
4	CASTAÑEDA LOPEZ JORGE LUIS	11	14	27%
5	CHACÓN CAMPOS LUISANNA VALENTINA	12	15	25%
6	DUEÑAS LOPEZ LEISY	8	13	63%
7	GONZALES BARRIENTOS ESDRAS	14	16	14%
8	ORTIZ BENITES PATRICIO	16	18	13%
9	PAUCAR ÁLVAREZ MARYTALY	12	15	25%
10	RAMIREZ AMASIFUEN VALERIA	10	14	40%
11	RAMOS MAGUIÑA URIEL	12	15	25%
12	RODRIGUEZ CHARCOPA MARCO	12	16	33%
13	SANTOS MORETO MARGHURY	16	17	6%
14	SIERRA LOZANO ABEL	14	15	7%
15	VALDIVIEZO JIMENEZ DULCE	13	14	8%
16	VASQUEZ HURTADO OSWALDO	14	16	14%
	PROMEDIO	12.6875	15.25	20%

Fuente: I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo"

Análisis del resultado:

Como se puede observar en la tabla 10, en promedio hubo un incremento de 20% en la calificación en las notas del curso de matemáticas al aplicar juegos lúdicos como estrategia didáctica en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo".

OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Establecer el porcentaje de aceptación de la aplicación de juegos lúdicos en el curso de matemáticas en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" en el año 2023.

Análisis del resultado:

El resultado referente a la encuesta Percepción de aplicación de juegos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 39% y muy satisfecho en 61% y 0% no satisfecho.

El resultado referente a la encuesta Percepción de aplicación de juegos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria de la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 42% y muy satisfecho en 58% y 0% no satisfecho.

IV. Aspectos Administrativos

4.1. Recursos

El docente Marco Antonio Vicharra Loyola fue el personal que realizó la estrategia didáctica de juegos lúdicos en la I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo".

4.2. Cronograma

A continuación la tabla 11 se observa el Cronograma de actividades

Tabla 11.

Cronograma de actividades

N°	ACTIVIDADES	2023					
		Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
1	Identificación y formulación del problema	X					
2	Revisión bibliográfica	X					
3	Redacción de objetivos		X				
	TRABAJO DE CAMPO						
4	Recolección de los datos		X	X	X	X	X
5	Organización y procesamiento de los datos		X	X	X	X	X
6	Cálculo de los indicadores						X
7	Análisis de datos y resultados						X
8	Redacción del informe de Trabajo de Suficiencia Profesional						X

Fuente: Elaboración propia

4.3. Presupuesto

A continuación la tabla 12 se observa el Presupuesto del proyecto.

Tabla 12.

Presupuesto

Descripción	Cantidad	Unidad de medida	Costo unitario	Costo total
Materiales y papelería en general				
Cartulinas Cansón (rojo, verde, azul, fucsia)	20	Unidad	1	S/ 20.00
Plumones	11	Unidad	2	S/ 22.00
Papelógrafos	5	Unidad	1	S/ 5.00
Cinta de embalaje	1	Unidad	5	S/ 5.00
Goma	1	Unidad	8	S/ 8.00
Sub total				S/ 60.00
Contratación de servicios				
Servicios de internet	6	Meses	80	S/ 480.00
Sub total				S/ 480.00
Viajes				
Pasajes y gastos de transporte				S/ 100.00
Sub total				S/ 100.00
Servicios de consultoría, asesorías y similares				
Servicios de consultoría	5		200	S/ 1,000.00
Sub total				S/ 1,000.00
Total S/				S/ 1,640.00

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

- El resultado referente al nivel de aprendizaje de matemáticas por medio de juegos lúdicos en alumnos de 1° de secundaria en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" en el año 2023 en promedio hubo un incremento de 17% en la calificación en las notas del curso de matemáticas al aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo". Se adjunta registro auxiliar de ambos bimestres. Por lo tanto, este estudio destaca los méritos del uso de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza para el curso de matemáticas.
- El resultado referente a el nivel de aprendizaje de matemáticas por medio de juegos lúdicos en alumnos de 3° de secundaria en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo" en el año 2023 en promedio hubo un incremento de 20% en la calificación en las notas del curso de matemáticas al aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica en la institución educativa "María Auxiliadora de Carabayllo". Se adjunta registro auxiliar de ambos bimestres. Por lo tanto, este estudio destaca los méritos del uso de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza para el curso de matemáticas.
- El resultado referente a la encuesta Percepción de aplicación de juegos lúdicos en Alumnos de 1° de secundaria de la I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 39% y muy satisfecho en 61% y 0% no satisfecho. El resultado referente a la encuesta Percepción de aplicación de juegos lúdicos en Alumnos de 3° de secundaria de la I.E.P. "María Auxiliadora de Carabayllo" del distrito de Carabayllo en el año, se encuentran en la categoría Satisfecho en 42% y muy satisfecho en 58% y 0% no satisfecho.

Recomendaciones

- Se recomienda implementar esta propuesta de juegos lúdicos en las demás aulas de educación secundaria 2do, 4to y 5to secundaria del curso de matemáticas.
- Se recomienda realizar un plan de implementación de juegos lúdicos para los demás cursos que sean de ciencias que son aquellos de mayor dificultad para los alumnos.
- Se recomienda a corto plazo implementar un aula de juegos lúdicos para el uso de todas las áreas.
- Se recomienda hacer una feria anual de matemática con todas las innovaciones e ideas de juegos lúdicos para que puedan asistir otros alumnos de otras instituciones educativas.

Referencias

- Avendaño, C. (2022). Problemas de aprendizaje y enseñanza en el curso de Matemática. *GRIN Verlag*. Recuperado el 11 de 8 de 2023, de <https://www.grin.com/document/1316738>
- Barahona Chávez, O. A. (2021). Dificultad en el aprendizaje y temor a la matemática, en las estudiantes del tercer grados de educación secundaria del Colegio María Parado de Bellido de Cerro de Pasco, 2019. *Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Cerro de Pasco. Obtenido de http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2377/1/T026_19951667_T.pdf
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *RACO*, 19. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: Sexta Edición. Editorial McGraw-Hill.
- MINEDU. (11 de 8 de 2023). *La competencia matemática en estudiantes peruanos de 15 años*. Obtenido de Predisposiciones de los estudiantes y sus oportunidades para aprender en el marco de PISA 2012: http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/05/Estudio_Pisa_web_VF.pdf
- Tamayo y Tamayo , M. (1999). *La investigación*. Bogotá: ARFO EDITORES LTDA.

Anexos

ANEXO 1- ENCUESTAS 1° DE SECUNDARIA

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Maily Rodas

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

Alcayo Campos febrico

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

Xiomara Nuñez Ruiz

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Gracia Grey Amable
Cisneros

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

Kiara Ventura Castillo

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

José María Pérez Alva

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

Franco Ventura

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

Ricardo V. Alcos

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Carlos Juan Sosa
Churros

RESPONDE CON UNA (X) CUÁN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		✓	
Como te sentiste durante clase.		✓	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		✓	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		✓	
Te pareció divertida la clase.			✓
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		✓	

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

Mario Gasfandui

RESPONDE CON UNA (X) CUÁN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS:

Julio Rojas

RESPONDE CON UNA (X) CUÁN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Julio Sandoval

RESPONDE CON UNA (X) CUÁN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Leo Pisconte

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Diego Cerdan

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: ENMA MAGUIÑA

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: David Calero Medina

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: **MORENO Daniel**

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: **Gabriel Benites**

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: **Cortegana Deivid**

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN – SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: **CARHUAZ NORMA**

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

ANEXO 2- ENCUESTAS 3° DE SECUNDARIA

3^{ro} sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: PATRICIO ORTIZ B.

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

3^{ro} sec. Brenda / Alconlara

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

3^{ro} sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Leisy Dueñas Lopez

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

3^{ro} sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Valeria Ramirez Amasifuen

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

3^{ro} sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Chacon Campos Luisana Valentina

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

Jorge Luis Castañeda 3^{ro} sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		✓	
Como te sentiste durante clase.		✓	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		✓	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		✓	
Te pareció divertida la clase.		✓	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		✓	

3^{ro} sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Maybel Angel Siquientes

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

3^{ro} sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Aaron Bernilla

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

3^{ro} Sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Duke Valdiviezo Jimenez

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

3^{ro} Sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS

Marghury Santos Morelo

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.		X	
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		X	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		X	

3^{ro} Sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Marco Rodriguez

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			✓
Como te sentiste durante clase.			✓
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		✓	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			✓
Te pareció divertida la clase.			✓
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.		✓	

3^{ro} Sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: Abel Sierra Lingano

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			✓
Como te sentiste durante clase.			✓
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.		✓	
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		✓	
Te pareció divertida la clase.			✓
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			✓

3^{ro} Dec

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: *Oswaldo Vasquez Hortaldo*

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.		X	
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

3^{ro} Sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: *Barrios Esdras Gonzalez*

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			✓
Como te sentiste durante clase.			✓
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			✓
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			✓
Te pareció divertida la clase.			✓
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			✓

3^{ro} Sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: *Marytaly Paucar Alvarez*

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.		X	
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.		X	
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X

3^{ro} Sec.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN - SESIÓN DE CLASE USANDO
LA METODOLOGÍA LÚDICA

NOMBRES Y APELLIDOS: *Uriel Ramos*

RESPONDE CON UNA (X) CUAN SATISFECHO TE SENTISTE.

PREGUNTAS	NO SATISFECHO	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
El profesor presentó su clase con claridad.			X
Como te sentiste durante clase.			X
Los materiales lúdicos te ayudaron a entender el tema.			X
Como te sentiste al momento de desarrollar la actividad tú mismo.			X
Te pareció divertida la clase.			X
Entendiste mejor con el método lúdico que con el método tradicional.			X