



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA**
UNAN-MANAGUA

**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGIA CON MENCIÓN
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Foco de investigación

La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática, en los estudiantes de 5to grado de educación primaria del Centro Educativo El Escudo ubicado en la Ciudad de Granada, turno vespertino durante el segundo semestre del año lectivo 2020

**Seminario de Graduación para optar al título Técnico Superior en Pedagogía con
mención en Educación Primaria**

Autoras:

- **Br. Fabiola Concepción Marcenaro Juárez**
- **Br. Laura Esmeralda Genet Miranda**
- **Br. Ericka Auxiliadora Morales Largaespada**

Tutor: MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado

Managua, marzo de 2021

Managua 15 de marzo de 2021

CONSTANCIA

A través de la presente certifico que la investigación para optar al título de Técnico Superior en Pedagogía con mención en Educación Primaria titulada:

La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática, en los estudiantes de 5to grado de educación primaria del Centro Educativo El Escudo ubicado en la Ciudad de Granada, turno vespertino durante el segundo semestre del año lectivo 2020.

Realizada por las bachilleras:

- Br. Fabiola Concepción Marcenaro Juárez.
- Br. Laura Esmeralda Genet Miranda.
- Br. Ericka Auxiliadora Morales Largaespada.

Fue presentada y defendida el 9 de febrero de 2021 ante los honorables miembros del Comité Académico Evaluador asignado por la coordinación de la Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria, por tanto, doy fe que las observaciones emanadas por el comité fueron atendidas, valoradas e incorporadas al informe final de acuerdo a las consideraciones de los tutorados y tutor.

Fraterno,

MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado
Tutor

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios primeramente por permitirnos llegar a este punto, por ser el manantial de vida y darnos la sabiduría necesaria para seguir adelante día a día para lograr nuestros objetivos, además por su infinita bondad y amor.

A nuestros padres por habernos apoyado en todo momento por sus consejos, valores y por la motivación constante.

A nuestros maestros por su gran apoyo y motivación para realizar este trabajo, por habernos compartido sus conocimientos y llevarnos paso a paso en el aprendizaje.

Y por último dedicamos este trabajo investigativo a todo lector y lectora, maestro y maestra de interés, que desea ampliar sus conocimientos y que cada día pone su mayor esfuerzo en esta ardua labor de la docencia.

AGRADECIMIENTO

A Dios primeramente por excelencia, por ser misericordioso y fiel porque ha sabido guiarnos por el camino del bien dándonos sabiduría e inteligencia para culminar con éxito esta investigación y así poder servir a la sociedad en el área de educación.

Agradecemos a las autoridades del Centro Educativo El Escudo por recibirnos cordialmente y abrirnos las puertas permitiéndonos así llevar a cabo nuestro trabajo investigativo.

También agradecemos a nuestros maestros que con paciencia y conocimientos nos han sabido guiar en el transcurso del presente trabajo y de esta manera culminar el mismo.

Por último, agradecemos a todas aquellas personas que Dios puso en nuestros caminos y que sirvieron de apoyo en cualquier actividad que nos permitiera continuar con la elaboración del presente trabajo.

RESUMEN

El propósito de esta investigación es analizar el recurso didáctico La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica que utiliza la docente para fomentar la participación y la disciplina y favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática con los estudiantes del 5to grado del Centro Educativo El Escudo, ubicado en la ciudad de Granada durante el segundo semestre del año lectivo 2020. El estudio se realizó con un enfoque de tipo cualitativo y descriptivo, el cual permitió que se pudiera describir y evaluar las actitudes y por ende los valores de los estudiantes, además fue de corte transversal porque se desarrolló en un periodo de tiempo establecido.

Para desarrollar esta investigación se aplicó una guía de observación en el salón de clase y una entrevista a la docente, además se les facilitó a los estudiantes una encuesta y a la docente una lista de cotejo con el fin que pudieran evaluar el propósito de La Ruleta de la Palabra y la efectividad que tuvo en los estudiantes.

Esta propuesta se elaboró para dar respuesta a la necesidad de fomentar la disciplina y la participación del aula de clase del 5to grado determinada a través de la guía de observación que se aplicó, para llevarla a cabo se utilizó la teoría del condicionamiento y del refuerzo que es una variante del conductismo, es por ello que a través del recurso didáctico La Ruleta de la Palabra se pretende condicionar a los estudiantes para recuperar el orden y la disciplina además de fomentar la participación aplicando los distintos funcionamientos sugeridos en las referencias metodológicas y de esta forma favorecer al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras claves: Disciplina, estrategia lúdica, recurso didáctico, participación.

Contenido

I. Introducción.....	9
1.1. Planteamiento del problema.....	10
1.2. Justificación	11
1.3. Foco de investigación:	12
1.4. Cuestiones de investigación:.....	13
II. Propósito de la investigación	14
III. Fundamentación teórica:.....	15
3.1 Concepto de estrategia:.....	15
3.2Concepto de lúdico:	15
3.3Método lúdico:.....	15
3.4 Concepto de disciplina escolar	16
3.5 Principios de la disciplina escolar.....	17
3.6 Concepto de recurso didáctico	17
3.7 Teoría del conductismo:.....	19
3.7.1 Condicionamiento Clásico:	19
3.7.2 Condicionamiento instrumental y operante.....	21
Partes de la caja	21
3.7.3 Teoría del refuerzo:	22
3.8 Origen de la ruleta.....	23
3.8.1Tipos de ruleta.....	23
IV. Metodología de la Investigación	25
4.1 Tipo de investigación.....	25
4.2 Paradigma o enfoque investigativo.....	25
4.3 Técnica de investigación.....	25
4.4Selección de los informantes	26
4.5 Instrumentos de recolección de información	26
V. Propuesta de estrategia de enseñanza y aprendizaje	27
5.1 Diagnóstico	27
5.2 Metodología de la estrategia La Ruleta de la Palabra.....	29
5.2 Funcionamiento de la ruleta.....	30
5.2.1 Significado de los colores:	30
5.3 Recomendaciones metodológicas	30
5.4 Formas de evaluación	31
5.5 Aplicación de la estrategia lúdica La Ruleta de la Palabra	32

5.6 Análisis de los resultados de la encuesta a los estudiantes	39
5.7 Análisis de los resultados de la lista de cotejo a la maestra.....	43
VI. CONCLUSIONES	44
VII. Recomendaciones	46
VIII. Referencias bibliográficas	47
IX. Anexos	48
Anexo 1: Guía de observación a la clase	48
Anexo 2: Entrevista a la docente	50
Anexo 3: Encuesta a los estudiantes	52
Anexo 4: Lista de cotejo	53
Anexo 5	54
Anexo 6	55
Anexo 7	56
Anexo 8	57

I. Introducción

La disciplina escolar es una problemática que se da a nivel mundial en todos los centros educativos, es imposible pensar en una escuela perfecta en disciplina, pero si existen diversas maneras en las que se puede regular el comportamiento de los estudiantes, la presente investigación se realizó en el Centro Educativo El Escudo ubicado en la Ciudad de Granada primeramente para tratar de entender la problemática y luego para dar respuesta a la necesidad observada.

Una de las preocupaciones más importantes para todo profesor comprometido con la difícil tarea de educar es conseguir un nivel de orden necesario para que el grupo de alumnos a quienes se desea instruir y formar logren el funcionamiento (Correa, 2008).

En esta investigación se pretendió analizar qué tipo de estrategias utiliza la docente para fomentar la participación y a su vez regular la disciplina en el salón de clases, además de describir la nueva estrategia brindada llamada La Ruleta de la Palabra en la que durante su aplicación se observó cuán importante es la labor que tiene el docente en ser innovador, puesto que los estudiantes al recibir un recurso didáctico nuevo se asombraron y cada vez que la docente hacía uso de él su atención se centraba en el resultado indicado por la Ruleta, fomentándose así un ambiente más ordenado en la participación y en la disciplina del salón de clase.

El presente informe se divide en tres partes, en la primera se expone cómo se originó la problemática en el planteamiento del problema, seguido por lo que se realizó como respuesta a la problemática, además los objetivos que se quieren alcanzar durante la investigación; en la segunda parte se exponen conceptos y teorías que permiten comprender de una forma eficaz la propuesta planteada, además de brindar el diagnóstico del aula de clase de quinto grado; la tercera parte contiene cómo funciona la propuesta La Ruleta de la Palabra y se realizaron conclusiones en la que se dan respuestas a los objetivos planteados y posteriormente se ofrecieron recomendaciones para mejorar la aplicación de la propuesta; por último se adjuntaron instrumentos, y fotos como evidencia.

1.1. Planteamiento del problema

En el aula de clase de 5to grado del Centro Educativo El Escudo, se presenta una problemática de disciplina en la asignatura de matemática. Esta situación se dio producto por la poca afluencia de estudiantes, trayendo como consecuencia la unificación de dos quintos grados creando así un ambiente que perjudica el proceso de enseñanza y aprendizaje que dificulta el desarrollo de la clase a la docente.

Tal situación provocó que las estrategias utilizadas por la docente, quien aplicaba la resolución de problema no fuera efectiva para los estudiantes, dicha problemática creo un ambiente en el que se debería reconsiderar la aplicación de la estrategia antes mencionada, puesto que está ya no crea el mismo efecto y produce el descontrol en el aula de clase. De no atenderse lo antes mencionado puede llevar a que los estudiantes avancen de contenido teniendo poca asimilación de los mismos.

Como respuesta a esta problemática se propone la elaboración del recurso didáctico La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica que beneficie a la docente en el momento de las resoluciones de las actividades, y de esta manera captar la atención de los estudiantes, creando así un orden en la participación y por ende regulando la disciplina en el aula de clase.

Las características propias de cada estudiante según la situación en la que se encuentre es lo que definirá su comportamiento y el buen aprendizaje dependerá de qué tipo de estrategia sea empleada para regular esta conducta, es por ello que nos hemos planteado la siguiente interrogante ¿La Ruleta de la Palabra funcionará como estrategia lúdica para regular la participación y mejorar la conducta en la asignatura de matemática de los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo El Escudo?

1.2. Justificación

La disciplina escolar forma parte fundamental para la buena convivencia y para que se puedan generar aprendizajes significativos en los estudiantes, si bien es cierto no solo mantener un aula ordenada y en silencio es garantía de que los estudiantes estén obteniendo aprendizaje, si ayuda en gran manera que en apoyo con la aplicación de buenas estrategias, técnicas y recursos se logre alcanzar las competencias de una manera eficaz.

Muchos asocian disciplina con rigidez y autoritarismo (Correa, 2008), la disciplina no debe ser interpuesta de manera brusca, sino que debe ser conseguida sensibilizando al estudiante y dirigiéndole para que se ubique en el momento en el que está y de esta forma se logrará mantener un ambiente de respeto que favorezca de manera positiva al docente y al discente.

Las acciones disciplinarias han de ser entendidas como medidas normalizadas cuya finalidad debe ser fundamentalmente reconstruir, consensuar y elaborar normas específicas, fijando los objetivos y diseñando las estrategias que permitan la convivencia efectiva de todos los miembros del grupo (Correa, 2008), es decir la disciplina puede ser obtenida por distintas formas y recursos, pero no todas puede favorecer con la relación docente –alumno.

Esta investigación tiene como propósito identificar qué estrategia utiliza la docente en el aula de clase y saber si estas son efectivas para regular la conducta y si permiten que el proceso de enseñanza y aprendizaje no se vea afectado, además de proponer una estrategia llamada La Ruleta de la Palabra que tendrá como finalidad promover el orden, la atención, la participación y la disciplina en el aula de clase.

Con los resultados de esta investigación se pretende comprobar si la estrategia La Ruleta de la Palabra benefició a la docente puesto que obtuvo una nueva herramienta de trabajo que puede emplear en su diaria labor y a los estudiantes de una manera indirecta pues sobre ellos repercute directamente la decisión que tome su docente y de esta forma al interpretar los resultados beneficiará a las investigadoras ya que se dará respuesta a la hipótesis planteada y a los objetivos de investigación.

1.3. Foco de investigación:

La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática, en los estudiantes de 5to grado de educación primaria del Centro Educativo El Escudo ubicado en la ciudad de Granada, turno vespertino durante el segundo semestre del año lectivo 2020

1.4. Cuestiones de investigación:

1. ¿Cuáles estrategias se utilizan para regular la disciplina de los estudiantes en el aula de clase?
2. ¿Cuál es la funcionalidad de La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática?
3. ¿Cuál es el efecto de La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática?

II. Propósito de la investigación

2.1 Propósito general:

Analizar el recurso didáctico La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica que utiliza la docente para fomentar la participación y la disciplina y favorecer al proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática en los estudiantes de quinto grado en el Centro Educativo El Escudo, ubicado en la Ciudad de Granada, turno vespertino durante el segundo semestre del año lectivo 2020.

2.2 Propósitos específicos:

- Identificar que estrategias lúdicas utiliza el docente para regular la disciplina y que favorezcan al proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Describir el funcionamiento de La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática.
- Valorar los efectos de La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática.

III. Fundamentación teórica:

Para poder comprender de una forma eficaz la propuesta planteada en el foco que es: La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de matemática, en los estudiantes de 5to grado de educación primaria del Centro Educativo El Escudo ubicado en la Ciudad de Granada, turno vespertino durante el segundo semestre del año lectivo 2020, se dan conocer los conceptos de las siguientes palabras que son clave en esta investigación :

3.1 Concepto de estrategia:

La estrategia se caracteriza por tener múltiples opciones, múltiples caminos y múltiples resultados, es más complejo su diseño y son más difíciles de implementar que otras soluciones lineales (Contreras, 2013)

Las estrategias son procedimientos para hacer posible el aprendizaje, y son un sistema de actividades que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes (Ferreiro, 2012)

Con base en la literatura de los autores anteriores podemos expresar que una estrategia es la que se utiliza como herramienta, su selección tiene que permitir construir el aprendizaje en los estudiantes.

3.2 Concepto de lúdico:

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. (Lúdico, 2019)

A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas. (Ucha, 2010)

3.3 Método lúdico:

Según (Rafagaweb, 2017), el método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que están inmersos en el proceso

de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. En donde el juego sea un medio en donde el niño se relacione con su entorno, forjando su entorno, su personalidad, permitiéndole conocer el mundo y desarrolle su creatividad e incrementen sus conocimientos.

- Los juegos en los primeros 3 a 6 años deben ser motrices y sensoriales.
- Los juegos entre los 7 y 12 años deben ser imaginativos e integradores.
- Los juegos en la adolescencia deben ser competitivos y científicos.

3.4 Concepto de disciplina escolar

La disciplina escolar en el ámbito educativo puede entenderse de diversas formas, para unos la disciplina sería mantener un aula ordenada y en silencio, para otros podría ser la dedicación que mantienen los estudiantes en los estudios.

(Woolfolk, 2001) Expresa que la disciplina en el aula son técnicas empleadas para mantener un ambiente adecuado para el aprendizaje, relativamente libre de problemas de conducta.

La disciplina se puede definir entonces como el establecimiento de normas y límites para realizar un trabajo eficiente en el aula, que debe ser abordado desde el enfoque multicausal. Es decir, se parte de la visión de que la disciplina no es responsabilidad de un solo actor, aspecto o variable, por lo tanto, se debe analizar la diversidad de aspectos o factores que le afectan.

Así lo afirma (Abarca, 1996), quien expresa que la disciplina se origina en tres fuentes: el centro educativo, el ambiente familiar, social y el estudiante.

La disciplina es el conjunto de medios que utiliza la escuela para conseguir la conducta ordenada de los estudiantes, de esta manera se pretende lograr la responsabilidad, el autodomínio y autocontrol, así como hábitos de participación, cooperación, convivencia y solidaridad.

3.5 Principios de la disciplina escolar

Si bien cada niño es diferente, la mayoría de los niños necesitan reglas claras y coherentes sobre su comportamiento.

Para tener en cuenta a continuación se presentan algunos principios generales de la disciplina:

- La disciplina debe comenzar tan pronto como el niño empiece a moverse, es decir, intenta levantarse o gatear.
- Los niños pequeños dependen de que sus padres les proporcionen un ambiente seguro.
- La disciplina debe enfocarse en la edad y debe promover las conductas apropiadas para la edad.
- Trate de reconocer y elogiar a su hijo o alumno cuando hace las cosas bien.
- Sea buen modelo de conducta para su hijo.
- Después de la disciplina, abrace a su hijo. Asegúrese de que entienda que lo que a usted le molesta es la conducta, no el niño.
- Recuerde siempre que el castigo físico no es necesario ni apropiado.
- Las compensas por una buena conducta debe ser inmediata (The Stell Web Company, 2018).

3.6 Concepto de recurso didáctico

Los Recursos Didácticos son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta. Los Recursos Didácticos abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc., que van desde la pizarra y el marcador hasta los videos y el uso de Internet.

Los recursos didácticos son aquellos materiales didácticos o educativos que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitando la interpretación de contenido que el docente ha de

enseñar. Se considera a la enseñanza como aquella en la cual se comunica un conocimiento determinado sobre una materia, y al aprendizaje como la adquisición o instrucción de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad.

El término recurso o material, según (Martin, 1991) se refiere a aquellos artefactos que, incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen y aportan significaciones a la construcción del conocimiento. Se consideran didácticos porque el docente presenta una situación de aprendizaje distinta, transmitiendo la información de forma interactiva, por lo que capta la atención del alumno de manera tal que potencia la adecuación y estímulo de su respuesta con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas, presentándose como apoyos e instrumentos para elevar la motivación por aprender.

Desde sus comienzos, la labor pedagógica se ha preocupado por encontrar medios o recursos para mejorar la enseñanza, es por ello, que, a la hora de hacer referencia a los recursos didácticos, a estos se les considera como un apoyo pedagógico a partir del cual se refuerza el acto del docente y se optimiza el proceso de aprendizaje, proporcionándole una herramienta interactiva al profesor.

Los docentes, desde su posición, tienen el objetivo de lograr manifestaciones creativas en la solución de los problemas de su práctica pedagógica, como garantía de atención de parte de los estudiantes. Es precisamente desde esta perspectiva en donde los recursos didácticos se convierten en herramientas de apoyos, ayudas, estrategias, vías, acciones didácticas para que se efectúe este proceso de enseñanza y aprendizaje, involucrándose de esta manera aspectos motivacionales en los procesos de atención para el manejo eficiente de la información.

Por lo que la calidad de la enseñanza exige introducir este tipo de recursos de manera justificada y adecuada dentro del proceso educativo, con la finalidad de que la clase sea más receptiva, participativa, práctica y amena.

El sistema educativo actual considera de gran importancia la implementación de los recursos didácticos dentro del aula como herramienta de apoyo del docente ya que los mismos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho, ya que están íntimamente ligados a la actividad y al rol activo de parte del alumno. Estos recursos se presentan como un factor

necesario e imprescindible para el desarrollo y logro de los objetivos y contenido, pudiendo así desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza y aprendizaje planificadas previamente por el docente, facilitando de forma dinámica la comunicación entre profesor y alumnos.

La Ruleta de la Palabra además de ser un recurso didáctico será empleado como estrategia lúdica para fomentar la participación y regular la disciplina en el aula de clase, también pretende trabajar con la parte actitudinal de los estudiantes y para ello se aplicará la teoría del conductismo.

3.7 Teoría del conductismo:

Propone que la base fundamental de todo proceso de enseñanza y aprendizaje se encuentra representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. En general se considera el conductismo como una orientación clínica que se enriquece con otras concepciones (Enfoques educativos).

La teoría conductista se basa en las teorías de Iván P. Pavlov (1849-1936). Se centra en el estudio de la conducta observable para controlarla y predecirla. Su objetivo es conseguir una conducta determinada.

De esta teoría se plantearon dos variantes: el condicionamiento clásico y el condicionamiento instrumental y operante.

3.7.1 Condicionamiento Clásico:

El condicionamiento clásico se trata de un procedimiento por el cual podemos inducir un reflejo o una respuesta a un animal (y en algunos casos, a una persona). Con experimentos como el de los perros de Pavlov, se pretendía demostrar que la mente humana se podía medir, observar y modificar a través de la conducta.

En este condicionamiento se describe una asociación entre estímulo y respuesta contigua, de forma que, si sabemos plantear los estímulos adecuados, obtendremos la respuesta deseada. Esta variante explica tan sólo comportamientos muy elementales.

3.7.1.1 Funcionamiento del experimento de Pavlov:

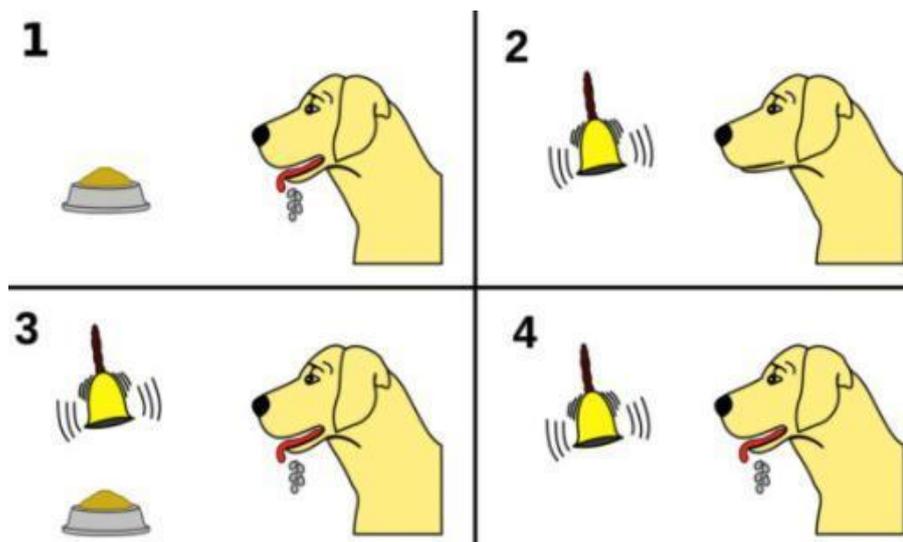
Pavlov experimentó con perros, en un principio, hacía sonar una campana antes de alimentarlos, así, los condicionó a relacionar dicho sonido con la acción de comer. Una vez establecido ese patrón, Pavlov se concentró en la segunda parte del experimento.

Al hacer sonar la campana, detectó la secreción de saliva y jugos gástricos y, aquí vino la crueldad de su experimento, ya que abrió dos pequeños orificios en la zona abdominal de los canes, para hacer una observación y recolección inmediata de la muestra.

Así, pudo demostrar que el sólo sonido de la campana activaba el sistema digestivo de los perros, sin necesidad de presentarles el alimento, sólo bastaba con ese estímulo auditivo con el que entrenó a los perros, aunque faltara el estímulo del alimento.

Finalmente, y en la última parte del experimento, cortó las conexiones entre el sistema nervioso y gástrico. Al hacer sonar la campana, no se secretaron jugos estomacales, demostrando que dicha acción estaba ligada a lo psicológico controlando lo biológico.

En la siguiente imagen podemos observar el proceso del condicionamiento clásico, donde se induce una respuesta de salivación a un perro (experimento de Pavlov).

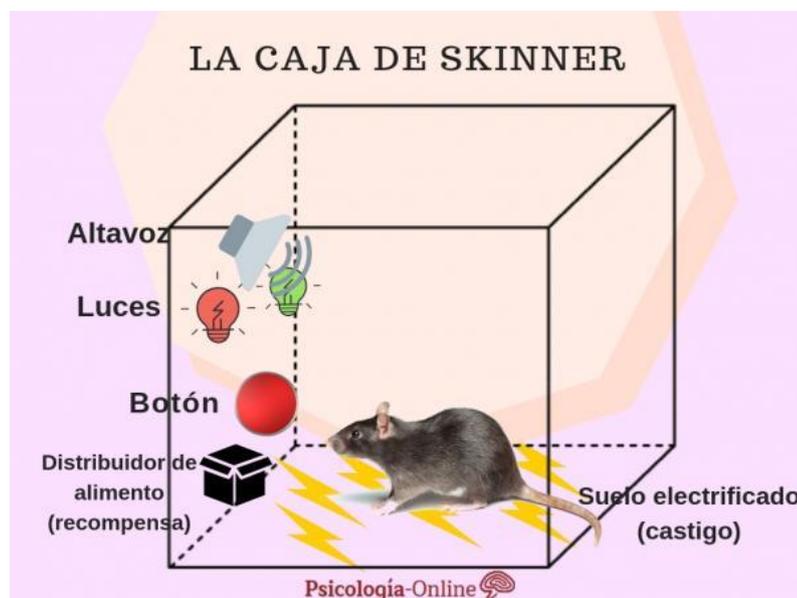


3.7.2 Condicionamiento instrumental y operante

El condicionamiento operante es algo más complicado que el condicionamiento simple de Pavlov. En este caso, la asociación no es entre un estímulo y un reflejo, sino que se da entre un estímulo, una conducta y un refuerzo.

Es decir, en el caso del condicionamiento operante, se requiere un aprendizaje sobre lo que ocurre después de la conducta.

Por ejemplo, en el caso de la caja de Skinner, la rata aprende que después de pulsar el botón recibe un premio.



Partes de la caja

La caja tenía los siguientes elementos:

- Dos luces
- Un altavoz
- Un botón
- Suelo electrificado (en algunos casos)
- Dispensador de comida

3.7.2.1 Funcionamiento de la caja de Skinner

1. Se introducía una rata dentro de la caja (normalmente se le privaba de comida antes para que su motivación para alimentarse fuera mayor)
2. La rata experimenta en su nuevo entorno hasta que descubría el botón y lo presionaba. Automáticamente salía una unidad de comida (pellet) del dispensador tras ser pulsado el botón
3. La rata, motivada para conseguir más comida, modificaba su conducta y aprendía rápidamente a pulsar el botón para recibir comida (asociación de conducta-estímulo y refuerzo positivo)
4. El condicionamiento también podía darse por omisión de un estímulo negativo (refuerzo negativo). En este caso, se introducía a la rata dentro de la caja con el suelo electrificado, si pulsaba el botón, la corriente dejaba de pasar por el suelo. De este modo, la rata aprendía a pulsar el botón para dejar de sentir dolor.

En esta segunda variante, el condicionamiento instrumental y operante, persigue la consolidación de la respuesta según el estímulo, buscando los reforzadores necesarios para implantar esta relación en el individuo.

3.7.3 Teoría del refuerzo:

La teoría del refuerzo consiste en describir el proceso por el que se incrementa la asociación continuada de una cierta respuesta ante un cierto estímulo, al obtener el sujeto un premio o recompensa (refuerzo positivo). El condicionamiento operante, desarrollado a partir de los aportes de Skinner, es la aplicación de la teoría del refuerzo. Al emplear estos principios de forma positiva para estimular un comportamiento optimizado en el aprendizaje. Si se aplica desde sus aspectos negativos, es decir, cuando se aplica un castigo como refuerzo negativo para extinguir o disminuir la frecuencia de una respuesta, los resultados son poco claros porque se producen comportamientos reactivos emocionales, que perturban el aprendizaje e invalidan a la persona.

Sin embargo, si es aplicado en forma correcta, el refuerzo puede modificar con éxito el comportamiento y estimular el aprendizaje, pero nunca la formación integral del alumno, es decir en el conductismo el sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo que se encuentra fuera del alumno y por lo general, se reduce a premios y el

refuerzo negativo a castigos (para lo que, en la mayoría de los casos, se utilizaron las calificaciones).

Este enfoque formuló el principio de la motivación, que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades. Si bien no es posible negar la importancia de la motivación en el proceso enseñanza y aprendizaje y la gran influencia del conductismo en la educación, tampoco es posible negar que el ser humano es mucho más que una serie de estímulos.

La finalidad del conductismo es condicionar a los alumnos para que por medio de la educación supriman conductas no deseadas, así alienta en el sistema escolar el uso de procedimientos destinados a manipular las conductas, como la competencia entre alumnos. La información y los datos organizados de determinada manera son los estímulos básicos (la motivación) frente a los que los estudiantes, como simples receptores, deben hacer elecciones y asociaciones dentro de un margen estrecho de posibles respuestas correctas que, de ser ejecutadas, reciben el correspondiente refuerzo (una estrella en la frente, una medalla o una buena calificación). (Gallardo, 2018)

3.8 Origen de la ruleta

Para poder empezar a hablar de la ruleta es necesario remontarse al siglo XVII, cuando el matemático francés Blaise Pascal diseñó la primera versión de este juego. Su nombre procede de la palabra francesa “roulette”, que significa “rueda pequeña”. A pesar de que se le ha atribuido otros posibles orígenes, este es el más aceptado.

A día de hoy es el juego de casino más popular de todo el Viejo Continente. Dicha popularidad comenzó cuando los hermanos Blanc la instalaron en el Casino de Monte Carlos, en el siglo XIX. En América es el tercer juego en popularidad en los casinos, superado tan solo por el blackjack y los dados.

3.8.1 Tipos de ruleta

Existen tres tipos de ruletas con pequeñas variaciones.

- **La Ruleta Francesa**

La Ruleta Francesa también recibe el nombre de Ruleta Europea. La ruleta está compuesta por 37 números, numerados del 0 al 36.

- **La Ruleta Americana** (de doble cero)

La característica fundamental que diferencia la Ruleta Francesa de la Ruleta Americana es que la ruleta está compuesta por 38 números, numerados del 0 al 36 + el doble cero ('00').

- **La Ruleta Americana de un cero**

La ruleta está compuesta por 37 números, numerados del 0 al 36, por tanto, se trata de la misma ruleta que la usada en la Ruleta Francesa. El paño para realizar las apuestas tiene el formato de la Ruleta Americana, este tapete es más cómodo para realizar las apuestas agilizando el juego.

La teoría desarrollada anteriormente nos permite comprender que la ruleta es un recurso didáctico con diversas funciones, principalmente para fomentar la disciplina y la participación en el aula de clase, es decir, que esta favorece a que el profesor cuente con nuevas herramientas para llevar a cabo el proceso de aprendizaje. En ese sentido, en la modalidad de educación primaria la ruleta propicia una nueva metodología lúdica en donde el estudiante se motive y provoque en él la participación.

IV. Metodología de la Investigación

4.1 Tipo de investigación

De acuerdo con (Arias, 2012) , la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho o fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento.

La presente investigación es de tipo descriptivo puesto que se analizaron las características de una realidad en cuanto a hechos, personas y situaciones. En este se describirán los resultados obtenidos mediante los diferentes tipos de instrumentos en que se recolectará la información.

4.2 Paradigma o enfoque investigativo

El estudio se realizó bajo el paradigma cualitativo puesto que su preocupación no es prioritariamente medir, sino cualificar y describir el fenómeno social a partir de rasgos determinados, según sean percibidos por los elementos mismos que están dentro de la situación estudiada. (Bernal, 2010)

El enfoque cualitativo está centrado en lo humano y se construyó desde la perspectiva del estudiante y docente con el propósito de obtener información que permita analizar las estrategias lúdicas que se utiliza para fomentar la participación, regular la conducta y favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo El Escudo que se ubica en la ciudad de Granada.

Por otra parte, el estudio también obedeció a otra tipología en cuanto al tiempo que se realizó, en este caso se determinó que el estudio es de corte transversal ya que se estudia la problemática en un tiempo determinado siendo este el segundo semestre del año lectivo 2020

4.3 Técnica de investigación

Para realizar la siguiente investigación se aplicaron técnicas de investigación como la observación, la entrevista y la encuesta.

Se aplicó la técnica de investigación a los estudiantes con el fin de reconocer alguna problemática existente, para analizar posteriormente y brindar alguna solución que permita mejorar la situación observada.

Estas técnicas son viables porque a través de la observación, la entrevista a la docente y la encuesta a los estudiantes, se puede observar el ambiente, fortalezas y debilidades que existen dentro del aula de clase además de conocer el pensar de los discentes y la docente de 5to grado, es por esta razón que fue necesario aplicar dichos instrumentos donde se plantearon criterios directos y comprensibles para el lector.

4.4 Selección de los informantes

Para la selección de informantes se hizo por el criterio de conveniencia tomando a la población del quinto grado del Centro educativo el Escudo en el área de matemática porque en ese grado se presentaba la problemática de disciplina, tomando como principal informante a la docente a cargo en esta área a quien se le aplicó una entrevista para recaudar datos importantes y de interés para este trabajo investigativo; de igual forma se tomó como informante a los estudiantes ya que en ellos repercute directamente la propuesta del foco de investigación del presente trabajo .

4.5 Instrumentos de recolección de información

Como instrumento de recolección de información se aplicó una guía de observación en el que tiene como fin determinar la relación que se da entre el docente y el estudiante, así como analizar el ambiente que se vive en el salón de clases, posteriormente se aplicó una entrevista a la docente donde se exponen preguntas abiertas para que pueda expresar sus respuestas con toda libertad, también se aplicó una encuesta con el propósito de conocer la opinión y percepción de los estudiantes y por último, se le entregó una lista de cotejo a la docente con el propósito de que evalué la efectividad que obtuvo La Ruleta de la Palabra en sus estudiantes.

Es importante mencionar que la guía de observación, la encuesta a los estudiantes, la entrevista a la maestra y la lista de cotejo fueron elaboradas por las personas a cargo de esta investigación en donde cada instrumento expone criterios que son importantes y que nos den respuesta a nuestros propósitos de investigación.

V. Propuesta de estrategia de enseñanza y aprendizaje

5.1 Diagnóstico

El día 21 de octubre de 2020 se realizó la visita al Centro Educativo El Escudo, donde se aplicó una guía de observación no participante al aula de clase de 5to grado con el fin de identificar estrategias lúdicas que utiliza la docente para regular la disciplina y que favorezcan al proceso de enseñanza y aprendizaje. Se observó que la docente asistió puntualmente al salón de clase, mostró una actitud afectiva con los estudiantes, su tono de voz fue adecuado en todo momento, incluyó a sus estudiantes en las actividades de enseñanza y aprendizaje, la metodología usada por ella fue activa participativa, además respondía y atendía a las necesidades e inquietudes de cada estudiante, también se observó que promueve el fortalecimiento de valores a través de las horas guiadas.

Se logró observar que al pasar asistencia no se mantuvo la disciplina, de igual forma se observó que la organización en el salón de clase no era adecuada, ya que los pupitres no estaban ubicados en hileras, sino que estaban ubicados por grupitos y en ese momento la docente no había indicado trabajo en grupo, causando así que los estudiantes conversaran mucho y no pusieran atención a la hora de la clase.

La problemática anteriormente expuesta ocasionó que no se mantuviera el orden y la disciplina en el salón, por lo tanto, no hubo dominio de grupo, además se observó que la docente no promovió la creatividad ni la innovación durante la clase creando así una clase rutinaria.

La docente no empleó recursos didácticos, tampoco utilizó estrategias novedosas para promover la participación, ni estrategias que pudieran regular el orden y la disciplina en el estudiante, por ende, no se consiguió una buena disciplina desde el inicio hasta el final de la clase, el salón de clase no contaba con un ambiente pedagógico agradable para que en el estudiante se fomentaran los valores y a su vez pudiera motivarse e incentivarse durante todo el proceso de aprendizaje.

Posteriormente se le aplicó una entrevista a la docente con el fin de conocer si ella aplicaba alguna estrategia lúdica que le permitiera regular la disciplina en su clase, puesto que esta se vio afectada debido a la unificación de los dos quintos grados, la maestra

expresaba que por lo contrario a lo observado no se vio afectada la disciplina en sus estudiantes ya que ella en años anteriores había trabajado con ellos y tenían una relación afectiva en donde ellos expresaban su sentir mutuamente.

También expresó que como medida o plan de acción para atender la disciplina trata de que los estudiantes la vean como una amiga, en quien puedan confiar y respetar y que la estrategia que ha empleado para fomentar la participación y la disciplina es realizar dinámicas de integración en aquellos niños que son introvertidos y utiliza el reforzamiento haciéndoles saber que su participación es valiosa, como resultado ante esta estrategia ella comentaba que alcanzó un mayor número de aprobados, participación activa, fortalecer los lazos de amistad y respeto, además lograr interés por parte de los padres de familia clave fundamental para saber cómo está la parte afectiva familiar y así poder trabajar con el problema.

La docente expresó que no ha utilizado recursos didácticos como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina, pero que está dispuesta a recibir nuevas sugerencias porque esto le ayudará a ampliar sus conocimientos y así beneficiar a sus estudiantes.

Mediante la aplicación de los diferentes instrumentos de recolección de información llegamos a la conclusión de que en la signatura de matemática en el aula de quinto grado del Centro Educativo El Escudo presenta una problemática de disciplina perjudicando así el proceso de enseñanza y aprendizaje, causado primeramente por la unificación de los dos quintos grados y también por la falta de estrategias por parte de la docente.

Por lo tanto, con la aplicación de la estrategia lúdica La Ruleta de la Palabra se espera que esta problemática existente en el aula de clase de quinto grado sea mejorada y al conseguir ese impacto positivo también se espera que pueda ser aplicada a cualquier asignatura y grado que presenten características semejantes a las que presenta la población en observación.

5.2 Metodología de la estrategia La Ruleta de la Palabra

La ruleta de la palabra es una propuesta piloto que nace de una idea del equipo de investigadores para dar respuesta a una necesidad observada, podríamos decir que la Ruleta de la Palabra es una adaptación o modificación de la ruleta tradicional, pero que lleva un objetivo específico en el campo educativo ya que se enfoca en retomar los valores de los estudiantes, cabe mencionar que muy pocas veces se le da importancia a la parte actitudinal enfocándose comúnmente en lo procedimental.

Dicha Ruleta será ocupada como un recurso didáctico en la asignatura de matemática en los estudiantes de quinto grado con el propósito de recuperar el orden en la participación y de esta forma conseguir una mejor atención en el grupo, para ello se elaborará una ruleta con las características semejantes a la ruleta tradicional, pero haciendo una variación en que esta no contendrá números sino que serán espacios divididos con los nombres de la asistencia exacta de los estudiantes de quinto grado, así de esta forma cuando la docente crea conveniente podrá girar la ruleta y obtener el orden de su clase de una manera positiva.

Cabe mencionar que por lo general en las aulas de clase los recursos didácticos son empleados por el docente, pero en apoyo a un contenido, ya sea para facilitar su aprendizaje o para hacerlo más dinámico, aunque en este caso se pensó en aplicarlo en una asignatura en específico por la problemática de comportamiento que se da, y cayendo a la realidad que se vive en los centros de estudios sabemos que por la numerosa cantidad de estudiantes en el aula de clase y los diferentes temperamentos a veces es imposible para la docente corregir o conseguir el control del aula de una forma adecuada.

Ante esa problemática comúnmente los docentes optan por hablar en un tono muy elevado e imponer la disciplina, pero no sería una forma adecuada ya que en vez de conseguir extinguir esta conducta podría reforzarla y causar que el respeto entre el docente y alumno se pierda.

Hasta el momento no se han encontrado estudios semejantes al de la Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación, regular la conducta y que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero si se pueden ver diferentes tipos de adaptaciones aplicadas a favorecer el proceso de enseñanza, es por ello que este trabajo

investigativo tiene como objetivo valorar la funcionalidad que tiene la Ruleta de la Palabra, si es efectiva y si cumple con sus objetivos de elaboración.

Recordemos que los principales interesados por el aprendizaje de sus estudiantes son los docentes y por ello tienen la importante labor de ser innovadores y buscar diferentes estrategias que le ayuden de una manera positiva.

5.2 Funcionamiento de la ruleta

La ruleta de la Palabra va a constar de dos ruedas una siendo más grande que la otra, en la rueda grande se ubicarán 3 tipos de colores alternados siendo estos el rojo, el amarillo y el verde, en la rueda más pequeña se ubicaron los nombres de todos los estudiantes de quinto grado, y en la parte inferior se ubicó una pequeña flecha que es la que indica el resultado del nombre y del color que caiga cuando la ruleta se gire.

5.2.1 Significado de los colores:

El color Rojo: este color indica que el estudiante que se seleccionó si lo desea no participará en la indicación que le asigne la docente.

El color Amarillo: este color indica que el estudiante que se seleccionó si lo desea puede elegir a un segundo participante para la asignación indicada por la docente.

El color verde: este color indica que el estudiante seleccionado debe cumplir con la asignación indicada por la docente.

Una vez seleccionado el participante y realizada la actividad la docente deberá aplicar la teoría del refuerzo y dar palabras de ánimo y motivación al estudiante independientemente si la asignación indicada se realizó correctamente o no, pues de esta forma ayudará a que el estudiante se sienta motivado a seguir participando y no se sienta intimidado con esta estrategia.

5.3 Recomendaciones metodológicas

La ruleta de la palabra puede ser girada para:

- 1. Participación del estudiante:** Se realiza aplicando la técnica de los colores anteriormente explicada.

2. **Creación de grupos:** Se realiza mediante el giro de ambas ruedas y agruparán a todos aquellos estudiantes que coincidan con el mismo color, esta técnica es perfecta para seleccionar a los estudiantes y realizar una competencia en el aula pues de esta forma se evitaría el agrupamiento de estudiantes por afinidad logrando así que se relacionen y se apoyen de una mejor manera.
3. **Asignación de un niño monitor para regular la disciplina en caso de ausencia de la maestra:** Este podría ser seleccionado mediante el giro de la rueda que contiene el nombre de los estudiantes, el niño que sea seleccionado tendrá la responsabilidad de cumplir con las indicaciones que la docente le haga.
4. **Selección de participantes para realizar alguna dinámica:** Se selecciona al participante mediante la técnica de colores.
5. **Control de asistencia:** La asistencia se puede realizar de una forma más rápida mediante la lectura de los nombres del estudiante en la ruleta, aquí la maestra puede colocar algún objeto que le permita contar cuantas asistencias tuvieron los estudiantes para que al finalizar el curso o el semestre si lo desea puede darle un pequeño reconocimiento al estudiante que se esforzó más por su aprendizaje y asistió debidamente al Centro de Estudio.
6. **Otra actividad dirigida por la docente.** En este aspecto se deja a la imaginación de la docente, es decir si ella necesita adecuar la ruleta para realizar una actividad para otra asignatura o para realizar la actividad de otra forma.

Por ejemplo: se puede colocar diferentes problemas en la rueda de los colores y girar ambas ruedas para así seleccionar al estudiante y el problema que le corresponde realizar, esta sería una forma de evaluar los aprendizajes que el estudiante ha adquirido.

5.4 Formas de evaluación

La evaluación de tipo cualitativo no busca cuantificar, sino que busca cualificar. La evaluación cualitativa es aquella cuyo enfoque es mirar más la calidad del proceso educativo que en los resultados del mismo, se recoge información sobre los alumnos respecto a sus actitudes, valores, personalidad para valorar cualitativamente los resultados del comportamiento teniendo como base técnicas para determinar los niveles alcanzados de un aprendizaje como por ejemplo la asistencia, puntualidad, perseverancia,

motivación, participación, cooperación, creatividad, sociabilidad, liderazgo, conducta, disciplina etc.

La ruleta de la palabra es útil para realizar una evaluación cualitativa puesto que la docente al emplear dentro de su salón de clase el recurso didáctico La Ruleta de la Palabra podrá evaluar la actitud y valores que muestren sus estudiantes cuando se les asigne una indicación, además de sus conocimientos mediante la participación.

5.5 Aplicación de la estrategia lúdica La Ruleta de la Palabra

El día 19 de noviembre de 2020 se realizó la visita al Centro Educativo El Escudo con el propósito de observar la aplicación de La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica que le permitiera a la docente regular la disciplina en el salón de clase y a su vez fomentar la participación.

Al ingresar al centro educativo se observó el interés y curiosidad que mostraban los estudiantes con el recurso didáctico La ruleta de la Palabra (Imagen 1), los estudiantes se salían de su salón de clase para preguntar acerca de este recurso y para que se iba a utilizar.

Al momento de sonar la campana como indicación que se debían iniciar las clases la docente les explicó a sus estudiantes que ese día jugarían con La Ruleta de la Palabra en la asignatura de matemática, pero como en todo juego esta contenía reglas que debían ser respetadas, de esta forma les explicó el significado de los colores y cada una de las partes que contiene La Ruleta de la Palabra (Imagen 2).



Imagen 1
Estudiantes observando
el nuevo recurso
didáctico.



Imagen 2
Docente explicando el
funcionamiento de la Ruleta de la
Palabra

Posteriormente una vez que los estudiantes comprendieron el funcionamiento de La Ruleta la docente dio inicio aplicando las diferentes recomendaciones metodológicas que se hicieron y entregaron con anticipación las que planteó dentro de su plan de clase (Imagen 3), ella utilizó el Control de asistencia haciendo uso de La Ruleta de la Palabra de esta forma se facilitó y se realizó de una forma rápida(Imagen 4), luego la docente continuó con la clase donde se correspondía ver el tema de Construcción de gráficas lineales, dicha clase era de tipo secuencial.

Plan Diario

Fecha: Jueves 19 de Noviembre 2020		Grado: 5 ^a A - B ⁷⁷	
Eje Transversal: <input checked="" type="checkbox"/> Formación Ciudadana.		Contenido: <input checked="" type="checkbox"/> Construcción de gráficas lineales	
Nº y Nombre de la Unidad: <input checked="" type="checkbox"/> III. Gráficas lineales y funciones			
Indicador de logro: <input checked="" type="checkbox"/> Construye gráficas lineales para la interpretación de información estadísticas obtenidas de su entorno referidas a la prevención			
Actividad	Actividades del Maestro	Reacción de los niños	Punto Imp
2'	<input checked="" type="checkbox"/> Ejecuta la dinámica: "La ruleta de la palabra". Observar bien los colores.	<input checked="" type="checkbox"/> Participaron con entusiasmo al formar parte de la ruleta.	
5'	<input checked="" type="checkbox"/> Construye con atención la orientaciones y funciones de los colores para su respectiva función.	<input checked="" type="checkbox"/> Prestaron la debida atención a la orientación brindada.	
3'	<input checked="" type="checkbox"/> Forma tres grupos con los colores de la ruleta: rojo, amarillo, verde. se formaron de acuerdo a su color y desarrollaron el ejercicio.	<input checked="" type="checkbox"/> Cada grupo tomado representará un color determinado en la ruleta.	
30'	<input checked="" type="checkbox"/> Tabula y construye la gráficas lineal $a) y = 3x + 2$ $b) y = 3x - 2$ $c) y = 4x + 3$	<input checked="" type="checkbox"/> Pasaron a exponer el problema resuelto sin ningún problema.	
5'	<input checked="" type="checkbox"/> Expone con seguridad y disciplina los resultados. <input checked="" type="checkbox"/> En plenario expone que te pareció la dinámica de la ruleta de la palabra.	<input checked="" type="checkbox"/> Felicitaciones por el trabajo realizado en el salón de clase y entre compañeros(as).	

Imagen 3

Integración de La Ruleta de la Palabra en las actividades

Una vez que la docente ubicó el contenido en la pizarra realizó preguntas diagnósticas del tema, seleccionando al participante mediante el uso de la Ruleta de la Palabra y aplicando la técnicas de los colores (Imagen 5), luego de la participación de la estudiante seleccionada la docente indicó formación de grupos para realizar operaciones y construir Gráficas lineales, para la selección de grupos aplicó la técnica de Formación de grupos sugerida en las referencias metodológicas, formando así tres grupos de seis estudiantes, seleccionando al alumno monitor de cada grupo por la selección del primer participante en la Ruleta (Imagen 6, 7).



Imagen 4
Control de asistencia



Imagen 5
Selección de estudiante para
recordar contenido anterior



Imagen 6
Formación de grupos



Imagen 7
Grupos formados

Durante la formación de grupos se observó que los estudiantes querían agruparse por afinidad de compañeros, pero la docente lo evitó porque agrupó a estudiantes que habían coincidido con el mismo color y de esta forma se consiguió que los estudiantes se relacionaran mejor con sus demás compañeros. Luego de que los grupos asignados finalizaran sus trabajos la docente hizo pasar al frente a cada monitor para que explicaran como habían resuelto cada operación que les asignó finalizando de esta manera la clase.

Cuando la clase estaba en desarrollo se observó que cada vez que la docente hace uso de La Ruleta de la Palabra y la giraba los estudiantes se mantenían atentos al resultado que este recurso iba a indicar (Imagen 8), la docente de igual forma observó el impacto que tuvo, puesto que al momento de aplicarla les manifestó de forma verbal a sus estudiantes que le gustaba esta estrategia puesto que al estar con la incertidumbre de saber la respuesta ellos se mantenían en silencio y calmados.

Cabe recalcar que la docente luego de la participación de los estudiantes no aplicó adecuadamente la teoría del refuerzo en los estudiantes, sino que solo continuaba con la explicación de la clase puesto que al aplicar actividades haciendo uso de La Ruleta de la Palabra el tiempo de la hora de clase se afectó en el tiempo que se planeó para ser impartida y tuvo que ser extendida para poder concluirla.

Posterior a ello se aplicó una encuesta a los estudiantes siendo esta la asistencia del día de dieciocho estudiantes para conocer a través de las preguntas que se plantearon cuál era su opinión y sentir acerca de la nueva estrategia que aplicó su docente a través del recurso didáctico La Ruleta de la Palabra (Imagen 9).

Luego de que los estudiantes finalizaran la encuesta, se le entregó a la docente una lista de cotejo con el propósito de que evaluara la funcionalidad de La Ruleta de la Palabra y nos brindara recomendaciones que a criterio propio de ella consideraba que se debían realizar, posterior a esto la docente nos brindó palabras de agradecimiento por la disposición y esfuerzo y de igual forma le agradecemos por el apoyo y por la amabilidad que mostró retirándonos de esta forma del Centro Educativo El Escudo .



Imagen 8
Estudiantes atentos a la ruleta

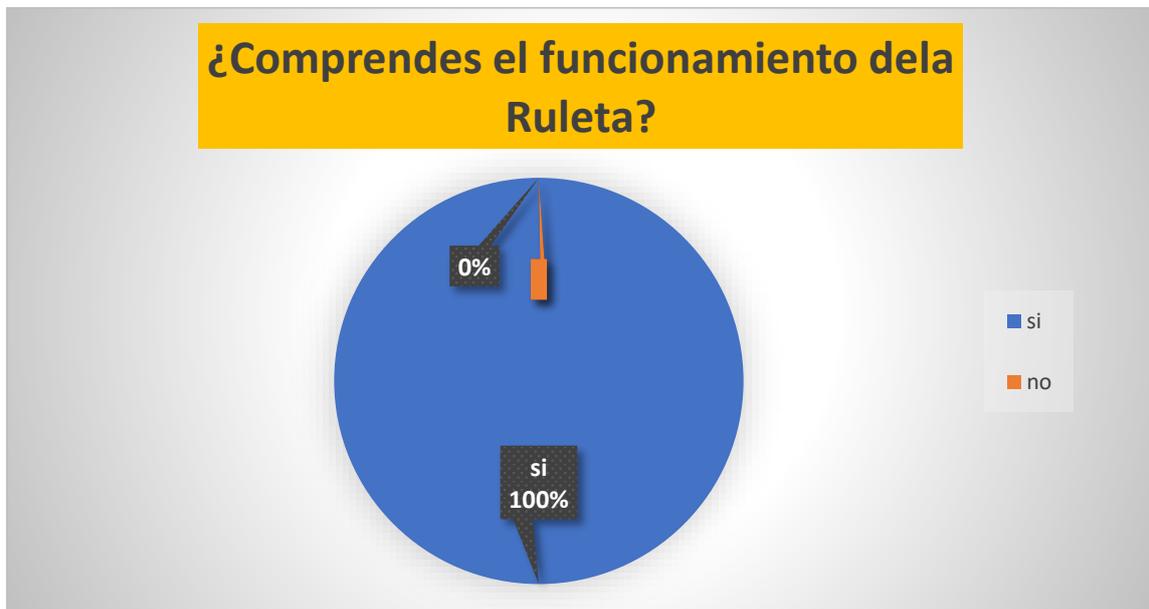


Imagen 9
Encuesta a los estudiantes.

5.6 Análisis de los resultados de la encuesta a los estudiantes

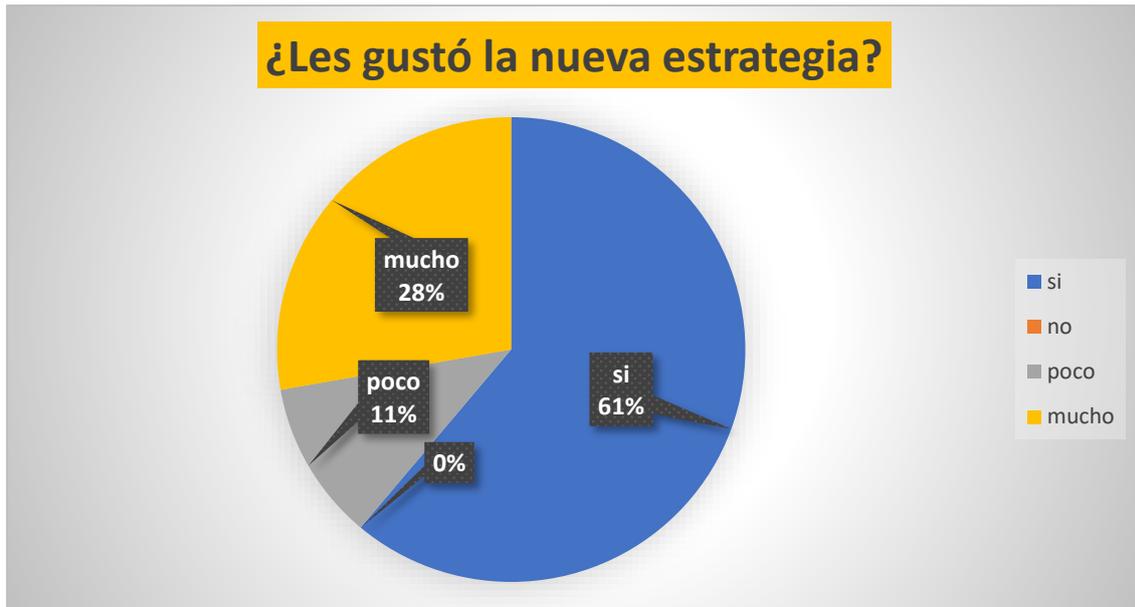
Para cada pregunta se obtuvieron los siguientes resultados:

El cien por ciento de los estudiantes correspondiente a dieciocho personas indicaron que comprendieron el funcionamiento de la Ruleta de la Palabra (Grafica 1), obteniendo un resultado positivo en la comprensión de La Ruleta de la Palabra por parte de los estudiantes.



Grafica 1

El sesenta y un por ciento de los estudiantes de quinto grado correspondiente a once personas indicaron que, si les gustó la nueva estrategia, el veintiocho por ciento correspondiente a cinco personas seleccionaron que les gustó mucho, el once por ciento correspondiente a dos personas indicaron que les gustó poco y ningún estudiante indico que no le gustó (Grafica 2), obteniendo así una aceptación positiva por parte de la mayoría de los estudiantes en la estrategia La Ruleta de la Palabra.



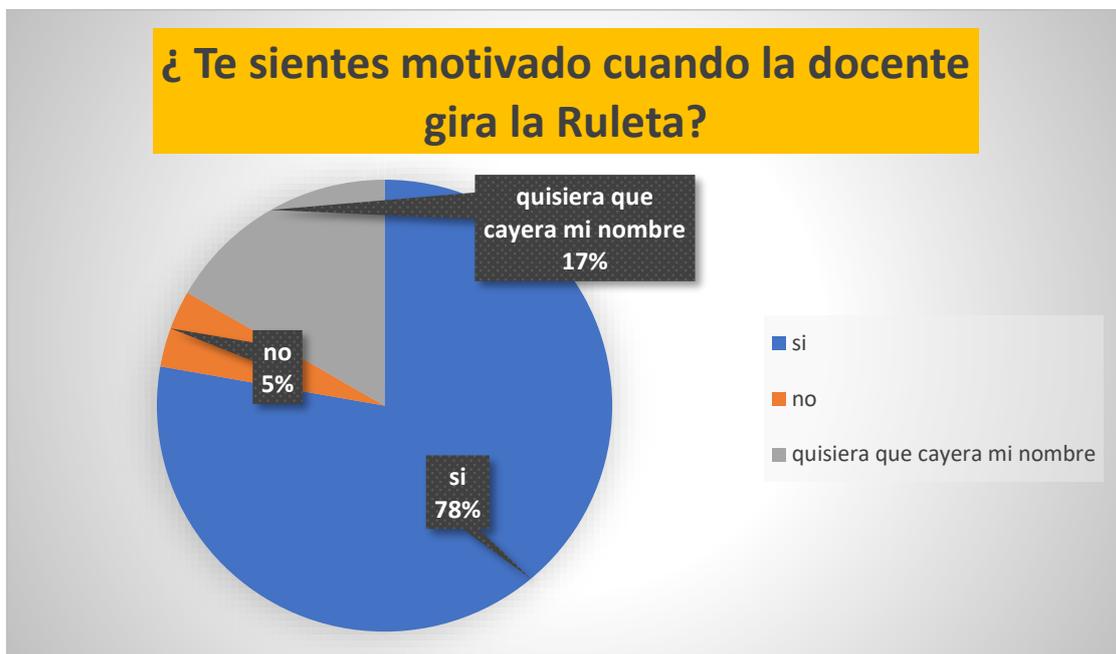
Grafica 2

El setenta y ocho por ciento de los estudiantes de quinto grado correspondiente a catorce personas seleccionaron que se sintió intimidado cuando la docente giraba La Ruleta de la Palabra, el veintidós por ciento restantes correspondiente a cuatro estudiantes indicaron que no se sintió intimidado y el cero por ciento de los estudiantes no indicaron que se sienten algo intimidados (Grafica 3), infiriendo de esta forma que la mayoría de los estudiantes se sintieron ansioso y temerosos cuando la docente aplicaba la estrategia La Ruleta de la Palabra.



Grafica 3

El setenta y ocho por ciento correspondiente a catorce personas seleccionaron que se sintió motivado cuando la docente gira La Ruleta de la Palabra, el cinco por ciento correspondiente a una persona indicó que no se siente motivado y el diecisiete por ciento correspondiente a tres personas seleccionaron que quisiera que cayera su nombre (Grafica 4), con base en resultados obtenidos se puede interpretar que la mayoría de los estudiantes de quinto grado se sintieron motivados y ansiosos cuando la docente aplicaba la estrategia.



Grafica 4

El cincuenta por ciento de los estudiantes correspondiente a nueve personas indicaron que se sintió triste porque quería participar, el cuarenta y cuatro por ciento correspondiente a ocho personas seleccionaron que se sintió alegre porque no quería participar y el seis por ciento restante correspondiente a una persona indicó que se sintió enojado porque quería participar (Grafica 5), analizando los siguientes resultados se puede observar que la mayoría de los estudiantes quería participar por lo tanto quería que al girar La Ruleta de la Palabra se seleccionara su nombre, sin embargo existe un porcentaje considerable de estudiantes que no deseaba salir seleccionado.



Grafica 5

El ochenta y nueve por ciento de los estudiantes correspondiente a dieciséis personas seleccionaron que al utilizar La Ruleta de la Palabra la participación en el salón de clase fue ordenada, el once por ciento restantes correspondientes a dos personas indicó que la participación era igual que antes y ningún estudiantes seleccionó que la participación era desordenada (Grafica 6), con los resultados obtenidos se puede inferir que los estudiantes notaron un cambio en la disciplina del aula de clase.



Grafica 6

Con base a los resultados que se obtuvieron de la encuesta podemos inferir que los estudiantes tuvieron un choque de emociones y sentimientos, puesto que por un lado se sentían motivados y contentos al recibir un recurso nuevo y trabajar de una forma completamente diferente en clase, pero esto también les causaba temor quizás porque tenían miedo de salir seleccionado y no poder cumplir de manera efectiva con la indicación de la maestra.

Cabe destacar que los resultados de la encuesta a los estudiantes fueron interpretados de manera gráfica puesto que pretende conocer en porcentaje el sentir de los estudiantes de quinto grado y de esta forma evaluar si la estrategia lúdica La Ruleta de la Palabra puede causar estos mismos efectos si es aplicada en otros estudiantes de diferente grado y diferente centro educativo, pero esto no cambia el tipo de estudio con la que se realizó.

5.7 Análisis de los resultados de la lista de cotejo a la maestra

Con el propósito de que la docente evaluara el funcionamiento de La Ruleta de la Palabra se elaboró una lista de cotejo en la que se plantearon diferentes criterios y se obtuvieron los siguientes resultados:

La docente efectivamente si comprendió el funcionamiento de La Ruleta de la Palabra, además considera que a través de este recurso didáctico se fomentó la participación de los estudiantes de una forma ordenada, afirma que los estudiantes efectivamente si comprendieron el funcionamiento de La Ruleta de la Palabra, expresó también que dicho recurso didáctico si funciona como una estrategia lúdica.

Afirmó que al hacer uso de esta estrategia se favoreció el proceso de enseñanza y aprendizaje puesto que captó la atención de los estudiantes demostrándose así interesados por el nuevo recurso didáctico y por ello la docente considera que no se debe realizar ningún cambio en La Ruleta de la Palabra y que por el contrario ella felicita al grupo investigativo por elaborar un recurso funcional que puede ser aplicado a diferentes asignaturas y por ende ella recomendaría a los docentes que en su salón de clase presenten problemas en la disciplina utilizarlo.

Cabe recalcar que la docente de quinto grado aplicó la estrategia lúdica La Ruleta de la Palabra en un periodo de clase puesto que estaba próximo a finalizar el año lectivo 2020, y ella explicó que se encontraba saturada de actividades que debía realizar.

VI. CONCLUSIONES

Con la investigación realizada se llegó a las siguientes conclusiones:

- La docente no utiliza estrategias lúdicas para regular la disciplina en el salón de clase.
- La Ruleta de la Palabra funciona como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina.
- La Ruleta de la Palabra es útil para realizar una evaluación de tipo cualitativo.
- La docente comprendió el funcionamiento de La Ruleta de la Palabra y su ejecución fue satisfactoria para ella y para los estudiantes.
- Los estudiantes comprendieron el funcionamiento de La Ruleta de la Palabra.
- Los estudiantes se motivaron y hubo un ambiente de disciplina en el aula además la participación fue de manera ordenada.
- El uso del recurso didáctico fue importante para la motivación de los estudiantes.
- Es importante aplicar estrategias novedosas para captar la atención de los estudiantes.
- A través de La Ruleta de la Palabra se condicionó el comportamiento de los estudiantes.
- La falta de aplicación del refuerzo por parte de la docente provocó que los estudiantes se sintieran intimidados con la estrategia La Ruleta de la Palabra.
- Al utilizar La Ruleta de la Palabra el periodo de la clase se extiende de esta forma puede provocar que las clases no concluyan como se planearon.

- La estrategia de La Ruleta de la Palabra puede ser aplicada en cualquier asignatura.

VII. Recomendaciones

A la docente:

- Utilizar más recursos didácticos novedosos para captar la atención de los estudiantes.
- Implementar estrategias novedosas en el salón de clase.
- Aplicar siempre el refuerzo no importando si se cumplió la asignación de una manera efectiva de esta forma los estudiantes crearán un ambiente en el que se sientan seguros de participar si son seleccionados por La Ruleta de la Palabra.
- Utilizar el recurso didáctico La Ruleta de la Palabra cuando la docente observe que a través de la estrategia lúdica puede fomentar la participación de una forma ordenada.
- Organizar el tiempo de clase al utilizar el recurso didáctico La Ruleta de la Palabra.

A los estudiantes:

- Mantener orden y respeto en todo momento.
- Respetar el funcionamiento de La Ruleta de la Palabra.
- Cuidar todo recurso didáctico que utilice la docente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Evitar agruparse siempre con sus grupos de afinidad para realizar alguna actividad dirigida por la docente.
- Relacionarse más entre compañeros manteniendo orden y respeto en todo momento.
- Adaptarse de la mejor manera a los cambios que se presenten y mantener respeto con su docente y compañeros en todo momento.

VIII. Referencias bibliográficas

(s.f.).

Abarca. (1996). *Disciplina escolar /aportes de las teorías psicológicas. Disciplina escolar*, 5.

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación, introducción a la metodología científica 6 edición*. Caracas: Episteme ,C.A.

Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación tercera edición*. Colombia: Pearson Educacion.

Contreras, E. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Pensamiento y gestión*, 152-181.

Correa, A. G. (2008). <https://libros.um.es/editum/catalog/view/471/721/571-1>.

Enfoques educativos . (s.f.). Obtenido de

<http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/conductismo.htm#:~:text=La%20teoría%20conductista%20se%20basa,observable%20para%20controlarla%20y%20predecirla.&text=Los%20conductistas%20definen%20el%20aprendizaje,de%20nuevas%20conductas%20o%20comportamientos>.

Ferreiro, R. (2012). *Como ser mejor maestro:el método ELI*. México: Trillas.

Gallardo, C. P. (2018). La teoría de B.F. Skinner:conductismo y condicionamiento operante. *Psicología-online*.

Lúdico. (29 de septiembre de 2019). *significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/ludico/>

Martin, s. (1991). *El recurso didáctico*.

Rafagaweb. (23 de 2 de 2017). *Talent pool*. Obtenido de <https://www.talentpoolconsulting.com/que-es-el-metodo-ludico/>

The Stell Web Company. (1 de 11 de 2018). *UCSan Diego Health*. Obtenido de <https://myhealth.ucsd.edu/Spanish/RelatedItems/90,P05324>

Ucha, F. (Enero de 2010). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/ludico.php>

Woolfolk. (2001). *Disciplina escolar:aportes de las teorías psicológicas*.

IX. Anexos

Anexo 1: Guía de observación a la clase



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria

Guía de observación a clases

DATOS GENERALES

Nombre de la institución educativa: _____

Turno: _____ Fecha: _____ H. Entrada: _____ H. Salida: _____

Año: _____ Aula: _____ Asistencia: F: ____ M: ____

Asignatura: _____

Nombre del docente: _____

Nombre del observador (a): _____

- **Objetivo: Identificar Estrategias lúdicas que utiliza el docente para regular la disciplina y que favorezcan al proceso de enseñanza y aprendizaje.**

Criterios para observar	Si	No	Observación
Inicio de la clase			
1. La docente asiste puntualmente al salón de clases.			
2. Al momento de pasar asistencia se mantiene la disciplina			
3. Muestra una actitud afectiva con los estudiantes.			
Desarrollo de la clase			
4. Tono de voz adecuado por parte del docente al dirigirse a los estudiantes.			
5. Organiza a los estudiantes en el salón de clases de manera que facilite el intercambio de ideas y experiencias.			
6. Incluye a los estudiantes en las actividades de enseñanza y aprendizaje.			
7. La metodología utilizada por la o el docente es activa y participativa.			
8. La docente tiene dominio del grupo			
9. Se mantiene el orden y disciplina durante la clase			

Criterios para observar	Si	No	Observación
10. Atiende y responde a las necesidades, dudas e inquietudes de los estudiantes			
11. Promueve la creatividad e innovación durante la clase.			
12. Utiliza recursos didácticos durante la clase			
13. Promueve el fortalecimiento de valores.			
14. El ambiente pedagógico del aula de clase fomenta valores en los estudiantes			
15. Utiliza estrategias novedosas que promuevan la participación			
16. Las estrategias desarrolladas contribuyen al orden y disciplina en los estudiantes			
Finalización de la clase			
17. Se mantuvo la disciplina desde el inicio hasta el final de la clase			
18. La docente destaca el buen comportamiento de los estudiantes al final de la clase			
19. Se evidencia la efectividad de las estrategias empleadas para la regulación de la disciplina			
20. Los estudiantes participaron en las actividades de manera ordenada			

Firma del observador

Firma del docente

Anexo 2: Entrevista a la docente



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria**

Entrevista a la docente

Nombre del entrevistado:

Lugar de la entrevista:

Fecha de la entrevista:

- **Objetivos de la entrevista: Identificar estrategias lúdicas que utiliza la docente para regular la disciplina y que favorezcan al proceso de enseñanza y aprendizaje.**

Principales cuestionamientos

1. ¿Cómo es la disciplina en el aula de clase por la unificación de los dos quintos grados?
2. ¿Qué medidas o plan de acción emplea para atender la disciplina en el aula?
3. ¿Qué estrategias ha empleado para fomentar la participación y lograr la disciplinada en su salón de clase?
4. ¿Cuáles fueron los resultados obtenidos de la estrategia que aplicó a sus estudiantes para alcanzar la disciplina?

5. ¿Ha utilizado algún recurso didáctico como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina en el aula de clase? Especifique

6. ¿Estaría dispuesta a recibir nuevas propuestas de trabajo para aplicarlas en el aula de clase?

Anexo 3: Encuesta a los estudiantes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria**

Encuesta a los estudiantes

¿Comprendes el funcionamiento de la Ruleta de la Palabra?

- A. Si
- B. No

¿Te gustó la nueva metodología?

- A. Si
- B. No
- C. Poco
- D. Mucho

¿Te sientes intimidado o intimidada cuando la docente gira la Ruleta de la Palabra?

- A. Si
- B. No
- C. Algo

¿Te sientes motivado o motivada cuando la docente gira la Ruleta de la Palabra?

- A. Si
- B. No
- C. Quisiera que cayera mi nombre

¿Cuándo la Ruleta de la Palabra gira y no cae mi nombre me siento?

- A. Triste porque quería participar
- B. Alegre porque no quería participar
- C. Enojado o enojada porque quiero participar

¿Al utilizar la Ruleta de la Palabra la participación en el aula es?

- A. Ordenada
- B. Desordenada
- C. Igual que antes

Anexo 4: Lista de cotejo



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Recinto Universitario Rubén Darío
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria

Lista de cotejo para evaluar la funcionalidad del recurso didáctico La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación y la disciplina que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Asignatura:

No	Indicadores	Si	No	Observaciones
1	Comprendió el mecanismo de la ruleta de la palabra			
2	La ruleta de la palabra ayuda a regular la disciplina en las actividades dirigidas			
3	La ruleta de la palabra fomenta la participación de manera ordenada			
4	Los estudiantes comprendieron el mecanismo de la ruleta de la palabra			
5	La ruleta de la palabra funciona como una estrategia lúdica			
6	Considera que la ruleta de la palabra ayuda al proceso de enseñanza y aprendizaje			
7	La Ruleta de la Palabra captó la atención de los estudiantes			
8	Observo interés por parte de los estudiantes con el nuevo recurso didáctico			
9	Recomendaría a otras docentes utilizar el recurso didáctico La Ruleta de la Palabra como estrategia lúdica para fomentar la participación de los estudiantes y controlar la disciplina			
10	Cree que La Ruleta de la Palabra necesita ser modificada			

Docente:

Recomendaciones:

Anexo 5

Imagen de la docente y estudiantes de quinto grado el día de la aplicación de la estrategia lúdica La Ruleta de la Palabra



Estudiantes de quinto grado

Anexo 6

Imagen de La Ruleta de la Palabra finalizada donde contiene los nombres de los estudiantes de quinto grado y los colores, además de la flecha para indicar la selección de color y estudiante.



Ruleta de la Palabra

Anexo 8



Investigadoras