



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO EN NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SALINAS" PERÍODO 2024-2025.

AUTORES:

COLLAY AZAS JOHANA SILVANA
ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA

TUTOR:

LIC. JAVIER MÁRMOL ESCOBAR MSC

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN EDUCACIÓN BÁSICA.

2024-2025



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO EN NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SALINAS" PERÍODO 2024-2025.

AUTORES:

COLLAY AZAS JOHANA SILVANA
ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA

TUTOR:

LIC. JAVIER MÁRMOL ESCOBAR MSC

TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR OPCION
PROYECTO DE INVESTIGACION PRESENTADO PARA LA
OBTENCION DEL TITULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACION BASICA

2024-2025

I. DEDICATORIA

Dedico primero a Dios por brindarme salud y vida, por brindarme la posibilidad de estudiar esta carrera para obtener mi título, gracias por el apoyo incondicional que me han brindado mis padres, Orlando Collay y Narcisa Azas, quienes me han apoyado e inspirado a luchar por mis sueños, en especial a mi hija Ingrid Julith por ser el pilar fundamental, guía y motivación para seguir adelante y no dejarme rendir por aquellos obstáculos que pasaron en el proceso de mi carrera.

A mis hermanos Néstor, Gilder, Anderson, Danny Collay por sus ánimos y por siempre creer y confiar en mí, a mi amiga por siempre estar presente en el proceso de mis estudios y darme las fuerzas para continuar y no rendirme. Este logro también es de ustedes.

A mi pareja, le dedico por el apoyo, paciencia, amor y todo lo que ha luchado a mi lado para que hoy yo pueda estar aquí, por la confianza depositada en mi capacidad para lograr mis metas.

Johana Silvana

Dedico este trabajo, en primer lugar, a DIOS, quien ha sido mi guía y fortaleza en cada momento de este largo camino, con mucho amor a mis padres Elba Guevara y Raúl Estrada por su apoyo incondicional y ser el pilar fundamental para poder alcanzar esta instancia de mis saberes.

A mis hijos Melanie Valeria y Justin Damián Veloz, quienes a pesar de la distancia me brindan su amor y han sido mi mayor motivación para luchar por mis metas.

A mis hermanos Romel, Raúl y Andy por su compañía y por siempre ser ese apoyo en las buenas y en las malas, a mis abuelitos María Magdalena Chucuyan y Gonzalo Guevara que me guían por el camino del bien con sus sabios consejos de superación.

Con gratitud, cariño y orgullo dedico este logro a todos ustedes.

Veronica Stefania

II. AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar, a Dios, por ser nuestra guía y fortaleza en cada paso de nuestras vidas, por darnos la sabiduría y la perseverancia necesarias para alcanzar este logro.

A nuestra familia, por ser el pilar inquebrantable, por su amor, apoyo y comprensión en cada etapa de este proceso. Sin su aliento constante y su confianza en nuestras capacidades, este sueño no hubiera sido posible.

A la Universidad Estatal de Bolívar, nuestra alma mater, por brindarnos las herramientas y el conocimiento necesario para alcanzar nuestras metas, y por el invaluable compromiso con la educación de sus estudiantes.

A la Unidad Educativa del Milenio "Salinas", por abrirnos sus puertas y permitirnos descubrir, a través de sus aulas, el impacto transformador de la educación en los niños. A sus docentes y personal administrativo, que nos inspiraron a aportar lo mejor de nosotros en cada paso de este proceso.

Al licenciado Javier Mármol, por su valiosa guía, su ejemplo de profesionalismo y dedicación, y por su paciencia y apoyo en cada etapa de este proyecto. Sus enseñanzas y confianza fueron un motor fundamental para culminar este trabajo.

A todos, nuestro profundo agradecimiento y respeto.

Johana Silvana

Veronica Stefania

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. Javier Mármol Escobar Msc

CERTIFICA:

Que el informe final del Proyecto de Investigación titulado: **“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO EN NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SALINAS" PERÍODO 2024-2025”**. Elaborado por los autores: Collay Azas Johana Silvana C.I 0250148228 y Estrada Guevara Veronica Stefania C.I 0201925468 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, diciembre del 2024



Firmado electrónicamente por
OLMEDO JAVIER
MARMOL ESCOBAR

Lic. Javier Mármol Escobar Msc

DOCENTE TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras : Collay Azas Johana Silvana / Estrada Guevara Veronica Stefania, portador/res de la Cédula de Identidad No 0250148228 y 0201925468 en calidad de autor/res y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **Estrategias metodológicas lúdicas (DAM) en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido en niños de segundo de educación general básica en el área de matemáticas de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" período 2024-2025**, modalidad proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Collay Azas Johana Silvana
Autor 1

Estrada Guevara Veronica Stefania
Autor 2



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



rio...

N° ESCRITURA 20250201003P01314

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: COLLAY AZAS JOHANA SILVANA, v.

ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000007877

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día diecinueve de Mayo del dos mil veinticinco, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen COLLAY AZAS JOHANA SILVANA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en la comunidad Apahua de parroquia Salinas cantón Guaranda provincia Bolívar (0986286857), su correo electrónico es collayazasjhana@gmail.com, y, ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Caluma provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0998726834), su correo electrónico es stefanyestrada08@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: "ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO EN NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SALINAS" PERIODO 2024-2025". Es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencia de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

COLLAY AZAS JOHANA SILVANA

C.C. 0250148228

Veronica Estrada

ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA

C.C 0201925468

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **"ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO EN NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SALINAS" PERÍODO 2024-2025"**. Elaborado por los autores: Collay Azas Johana Silvana y Estrada Guevara Verónica Stefania previo a obtener el título de Licenciados en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación



Collay Azas Johana Silvana

C.I 0250148228

Veronica Estrada
Estrada Guevara Veronica Stefania

C.I 0201925468



V. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA	i
II.	AGRADECIMIENTO	ii
III.	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	iii
IV.	AUTORÍA NOTARIADA	vi
V.	ÍNDICE	vii
VI.	ÍNDICE DE TABLAS	viii
	ÍNDICE DE GRÁFICOS	¡Error! Marcador no definido. ix
VII.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	x
VIII.	ABSTRACT.....	xi
1.	INTRODUCCIÓN	xii
1.	TEMA	1
2.	ANTECEDENTES.....	2
3.	PROBLEMA	5
3.1.	Descripción del problema.....	5
3.2.	Formulación del problema.....	7
4.	JUSTIFICACIÓN	8
5.	OBJETIVOS	10
5.1.	Objetivo General	10
5.2.	Objetivos Específicos	10

6.	MARCO TEÓRICO.....	11
6.1.	Teoría Científica.....	11
	Identificación en el aula	16
7.1.	TEORÍA LEGAL	33
7.2.1.	Código de la niñez y adolescencia	33
7.2.2.	Constitución de la república del Ecuador	34
7.2.3.	La ley Orgánica de Educación Intercultural	35
7.	TEORÍA REFERENCIAL	37
8.	MARCO METODOLÓGICO	45
8.1.	Enfoque de la Investigación	45
8.1.1.	Enfoque Mixto	45
8.2.	Diseño o tipo de estudio	45
	Estudio Descriptivo.....	46
	Bibliografía Documental.....	46
8.3.	Métodos	47
8.3.1.	Inductivo	47
8.3.2.	Deductivo.....	47
8.4.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	48
	Entrevista.....	48
8.5.	Universo y Muestra.....	48
8.6.	Procesamiento de Información	49

8.6.1. Análisis e Interpretación	49
Procesamiento de la información.....	49
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	43
9. CONCLUSIONES	55
10. PROPUESTA	56
11. BIBLIOGRAFÍA.....	68
12. ANEXOS.....	72

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La enseñanza de las matemáticas en educación primaria representa un reto clave, pues en esta etapa los estudiantes deben desarrollar habilidades lógicas y numéricas que les servirán como base para aprendizajes futuros.

No obstante, el interés y la motivación de los estudiantes en esta área suelen verse afectados cuando las metodologías de enseñanza no logran captar su atención. La Unidad Educativa del Milenio "Salinas" ha detectado esta necesidad en el período 2024-2025, y por ello ha propuesto la implementación de estrategias metodológicas lúdicas orientadas a los estudiantes de segundo de Educación General Básica, buscando dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas mediante actividades de aprendizaje activo y entretenido.

Las estrategias metodológicas lúdicas, en particular la Didáctica Activa y Motivadora (DAM), permiten que los estudiantes se involucren de forma práctica, facilitando la comprensión de conceptos abstractos a través de experiencias significativas y motivadoras. La aplicación de estas estrategias se fundamenta en teorías educativas como el constructivismo de Piaget y la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, que destacan el valor del juego en el aprendizaje infantil. Este proyecto de investigación se enfoca en evaluar los efectos y beneficios de estas estrategias en el aprendizaje de matemáticas, identificando prácticas innovadoras y adaptables para otras instituciones educativas.

A través de esta propuesta, se pretende mejorar el rendimiento académico, promover un ambiente inclusivo y reducir la ansiedad hacia esta materia. Los beneficiarios directos serán los estudiantes, mientras que los docentes podrán enriquecer sus prácticas pedagógicas y las familias observarán un mayor interés en los niños hacia las matemáticas.

Palabras clave: Estrategias Lúdicas, Enseñanza Aprendizaje, Matemáticas, Educación primaria, Motivación.

VII. ABSTRACT

The teaching of mathematics in primary education represents a key challenge, since at this stage students must develop logical and numerical skills that will serve as the basis for future learning. However, students' interest and motivation in this area are often affected when teaching methodologies fail to capture their attention. The Millennium Educational Unit “Salinas” has detected this need in the period 2024-2025, and therefore has proposed the implementation of playful methodological strategies aimed at students in the second year of General Basic Education, seeking to energize the teaching-learning process in mathematics through active and entertaining learning activities.

Playful methodological strategies, particularly Active and Motivational Didactics (AMD), allow students to get involved in a practical way, facilitating the understanding of abstract concepts through meaningful and motivating experiences. The application of these strategies is based on educational theories such as Piaget's constructivism and Vygotsky's Zone of Proximal Development theory, which emphasize the value of play in children's learning. This research project focuses on evaluating the effects and benefits of these strategies in mathematics learning, identifying innovative and adaptable practices for other educational institutions.

This proposal aims to improve academic performance, promote an inclusive environment and reduce anxiety towards this subject. The direct beneficiaries will be the students, while teachers will be able to enrich their pedagogical practices and families will observe a greater interest in mathematics in their children.

Key words: Play Strategies, Mathematics Teaching, Education, Meaningful Motivation.

VIII. INTRODUCCIÓN

En la educación primaria, la enseñanza de las matemáticas representa un reto fundamental, ya que los niños necesitan desarrollar habilidades lógicas y numéricas que constituyen la base para aprendizajes futuros. (DAM) Las dificultades en el Aprendizaje de las Matemáticas pueden originarse por diversos factores, entre ellos, aspectos cognitivos, emocionales, pedagógicos y socioculturales. representa un desafío significativo en los distintos niveles del sistema educativo

Sin embargo, el interés y la motivación de los estudiantes en esta área suelen verse afectados cuando las metodologías de enseñanza no logran captar su atención de manera efectiva.

La Unidad Educativa del Milenio "Salinas", en el período 2024-2025, ha identificado la necesidad de implementar estrategias metodológicas lúdicas, especialmente diseñadas para los niños de Segundo de Educación General Básica, como un medio para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas.

El uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas permite que los estudiantes aprendan de manera activa y significativa, favoreciendo la comprensión de conceptos abstractos a través de experiencias prácticas y divertidas.

Esta etapa educativa es crucial para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, y el aprendizaje lúdico contribuye a que los niños internalicen los conocimientos de manera natural, lo que además potencia su creatividad, concentración y trabajo en equipo. Las dificultades en el aprendizaje de las

matemáticas son comunes y pueden deberse a una variedad de factores, tanto internos (relacionados con el estudiante) como externos (relacionados con el entorno educativo). surge, así como una estrategia prometedora para mejorar el rendimiento académico y fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo.

El presente proyecto de investigación se propone analizar los efectos y beneficios de las estrategias metodológicas lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo de básica.

A través de una revisión de la literatura existente y la implementación de actividades diseñadas específicamente para esta población, se pretende identificar prácticas educativas innovadoras y adaptables a otros contextos educativos. Este estudio busca enriquecer el sistema educativo mediante propuestas efectivas que integren el juego como un recurso clave en el aprendizaje de las matemáticas, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes

1. TEMA

Estrategias metodológicas lúdicas (DAM) en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido en niños de segundo de Educación General Básica en el área de matemáticas de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" período 2024-2025

2. ANTECEDENTES

El uso de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de matemáticas en educación básica ha sido objeto de estudio en diversos contextos educativos alrededor del mundo, debido a su potencial para mejorar la comprensión de conceptos matemáticos y fortalecer el interés de los estudiantes en esta área.

Desde el enfoque de Piaget (1973) y Vygotsky (1987), se reconoce el rol fundamental del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños, pues facilita la construcción de conocimientos a través de la interacción y el descubrimiento activo. Este enfoque ha sentado las bases para metodologías pedagógicas que utilizan el juego como una herramienta clave en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

A nivel internacional, organizaciones como la UNESCO (2019) han resaltado la importancia de integrar metodologías innovadoras, especialmente en las primeras etapas educativas, para favorecer el desarrollo de habilidades matemáticas y de pensamiento crítico desde una edad temprana. Estas metodologías buscan no solo la adquisición de conocimientos, sino también la formación de habilidades que preparen a los estudiantes para enfrentar situaciones prácticas y reales de manera efectiva y creativa. En países de América Latina, algunas iniciativas educativas han comenzado a adoptar estrategias lúdicas para mejorar los índices de rendimiento académico y fomentar el gusto por el aprendizaje en áreas como matemáticas, donde los estudiantes suelen presentar dificultades.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2018) ha enfatizado la necesidad de promover metodologías activas y lúdicas en el currículo nacional de educación básica, reconociendo que el juego es un recurso pedagógico invaluable que contribuye al aprendizaje significativo.

Las guías curriculares nacionales sugieren el uso de actividades dinámicas y participativas para que los estudiantes logren comprender los conceptos matemáticos de forma natural y divertida. Sin embargo, su aplicación en aulas sigue siendo limitada, principalmente debido a la falta de capacitación docente y recursos adecuados en algunas instituciones.

La Unidad Educativa del Milenio "Salinas" ha identificado estas limitaciones y la importancia de adaptar sus prácticas pedagógicas para responder a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes de Segundo de Educación General Básica.

Esta institución ha iniciado un proceso de evaluación de estrategias metodológicas lúdicas con el objetivo de mejorar el aprendizaje de las matemáticas, promoviendo un ambiente inclusivo y motivador que favorezca el desarrollo integral de los estudiantes. Estudios realizados en otras instituciones de Ecuador, como el de (Martínez & Zambrano, 2021) y (Villacís, 2020), han mostrado que la implementación de actividades lúdicas en matemáticas no solo mejora el rendimiento académico, sino que también incrementa la participación y reduce la ansiedad asociada con esta asignatura.

Estas investigaciones, tanto nacionales como internacionales, proporcionan un marco teórico y práctico para la aplicación de metodologías

lúdicas en el aula, resaltando la necesidad de crear ambientes de aprendizaje dinámicos que potencien las habilidades de los estudiantes en matemáticas.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

La enseñanza de las matemáticas en los primeros años de educación básica es fundamental para el desarrollo de habilidades lógicas, numéricas y de resolución de problemas en los estudiantes. Sin embargo, uno de los desafíos más comunes en el área educativa es lograr que los niños se involucren activamente en el aprendizaje de esta materia, especialmente cuando las metodologías utilizadas no logran captar su atención ni motivación. En la Unidad Educativa del Milenio "Salinas", se ha observado que los estudiantes de Segundo de Educación General Básica presentan dificultades para comprender los conceptos básicos de matemáticas, lo que se refleja en un bajo rendimiento académico y una actitud de desinterés hacia esta área.

A pesar de los esfuerzos realizados por los docentes para mejorar los resultados, las estrategias tradicionales de enseñanza en matemáticas no han logrado motivar de manera significativa a los estudiantes ni fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Esta situación se ve agravada por la ausencia de metodologías lúdicas, que permiten que los estudiantes experimenten un aprendizaje más dinámico y atractivo. La falta de estrategias metodológicas que integren el juego como herramienta pedagógica limita la capacidad de los niños para adquirir y aplicar conceptos matemáticos de forma significativa, lo cual puede impactar negativamente su desarrollo académico a largo plazo.

El currículo nacional de Ecuador resalta la importancia de aplicar

metodologías activas que promuevan un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes de esta etapa. Sin embargo, en la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" se ha identificado una carencia en la implementación de estrategias metodológicas lúdicas en el área de matemáticas, lo que ha generado dificultades en la comprensión de conceptos básicos y ha afectado la actitud de los estudiantes hacia la asignatura.

La falta de formación y recursos necesarios para que los docentes puedan aplicar estrategias metodológicas lúdicas en el aula constituye otro factor relevante. Muchos docentes no han recibido capacitación específica sobre el uso de juegos y actividades lúdicas para la enseñanza de las matemáticas, lo cual limita las oportunidades de los estudiantes para aprender de una manera dinámica y participativa. La necesidad de abordar este problema es urgente, ya que el aprendizaje temprano de las matemáticas es clave para el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes.

El problema central que aborda esta investigación es la insuficiente integración de estrategias metodológicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas para los estudiantes de Segundo de Educación General Básica en la Unidad Educativa del Milenio "Salinas". Es necesario implementar y evaluar estrategias lúdicas efectivas que no solo mejoren la comprensión matemática, sino que también promuevan una actitud positiva hacia el aprendizaje de esta área, fomentando un ambiente inclusivo y motivador en el período académico 2024-2025.

3.2. Formulación del problema

El desconocimiento de las Estrategias Metodológicas Lúdicas incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido en niños de segundo de Educación General Básica en el área de matemáticas de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" período 2024-2025.

4. JUSTIFICACIÓN

Es importante realizar esta investigación, ya que permitirá comprender a fondo la situación actual en la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" con respecto al Estrategias Metodológicas Lúdicas (DAM) dificultades en el aprendizaje de las Matemáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en el Segundo de Educación General Básica. Ya etas permitirán motivar a los estudiantes de manera directa a su rendimiento académico

Es necesario ofrecer una educación dinámica para fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes a través de Las estrategias metodológicas lúdicas, como la dificultad de aprendizaje en las Matemáticas y mejorar el desarrollan de habilidades y puedan resolver problemas desde temprana edad, lo cual es clave para su futuro académico.

Esta investigación es pertinente y se alinea con las políticas educativas de Ecuador, que promueven el uso de metodologías activas y participativas en la educación básica. y mejorar significativamente el ambiente de aprendizaje en matemáticas, y reducir los niveles de desinterés en la materia. Al integrar actividades lúdicas en la enseñanza, se puede lograr un aprendizaje más significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes

Es original porque propone una estrategia metodológica innovadora, específicamente adaptada a la realidad educativa de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" pocos han abordado de manera integral la implementación de una guía metodológica Esta no solo será teórica, sino que también incluirá actividades prácticas adaptadas al nivel de desarrollo cognitivo de los estudiantes

y los docentes,

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los docentes y estudiantes de segundo de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas", quienes tendrán la oportunidad de aprender matemáticas de una manera más atractiva y significativa, favoreciendo su desarrollo académico y personal.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Innovar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje mediante Estrategias Lúdicas para incrementar la interactividad de los niños de segundo año de Educación General Básica en el área de Matemáticas de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" período 2024-2025

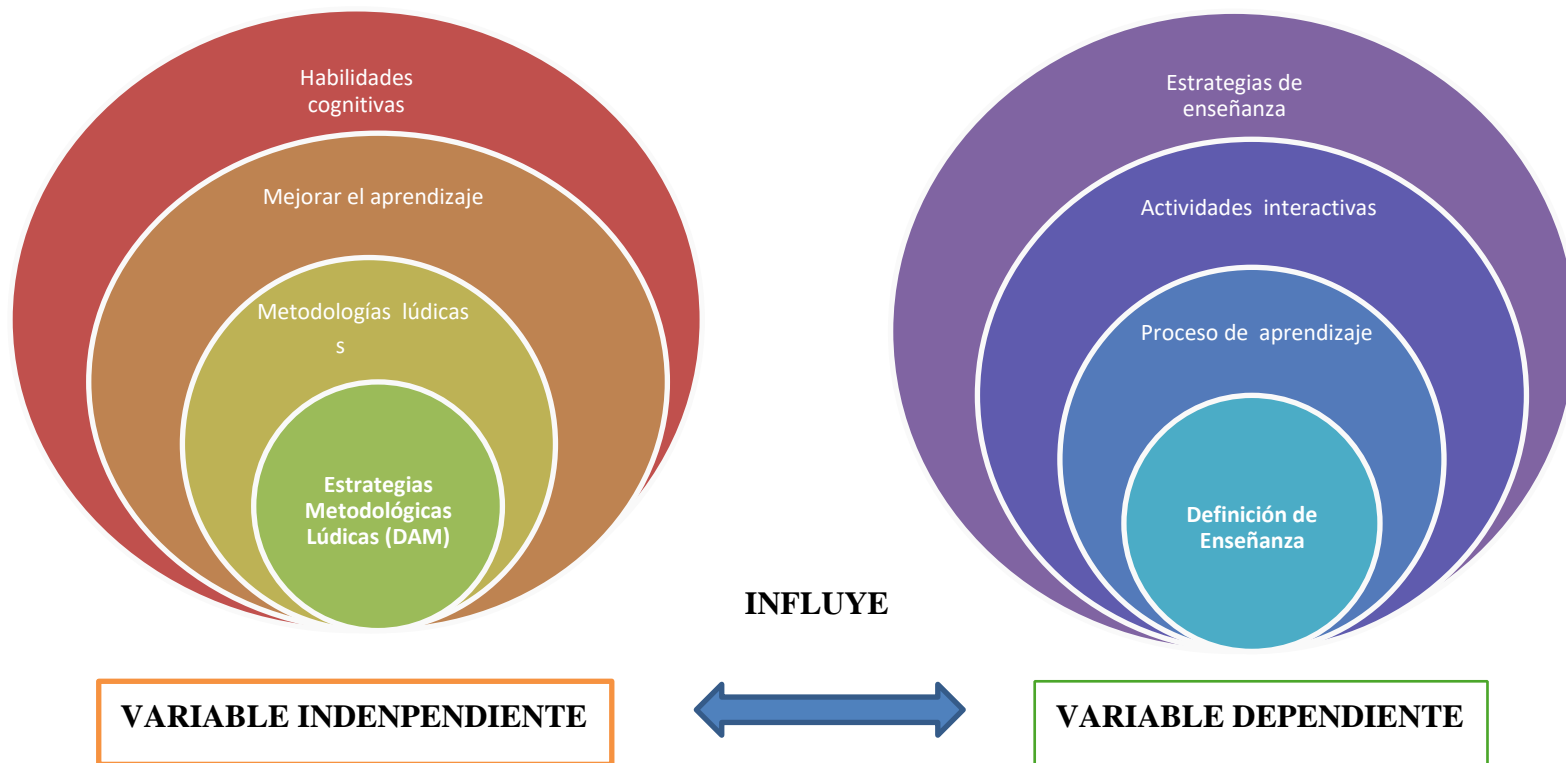
5.2. Objetivos Específicos

OE1: Diagnosticar el uso de Estrategias Lúdicas en el aprendizaje de las Matemáticas.

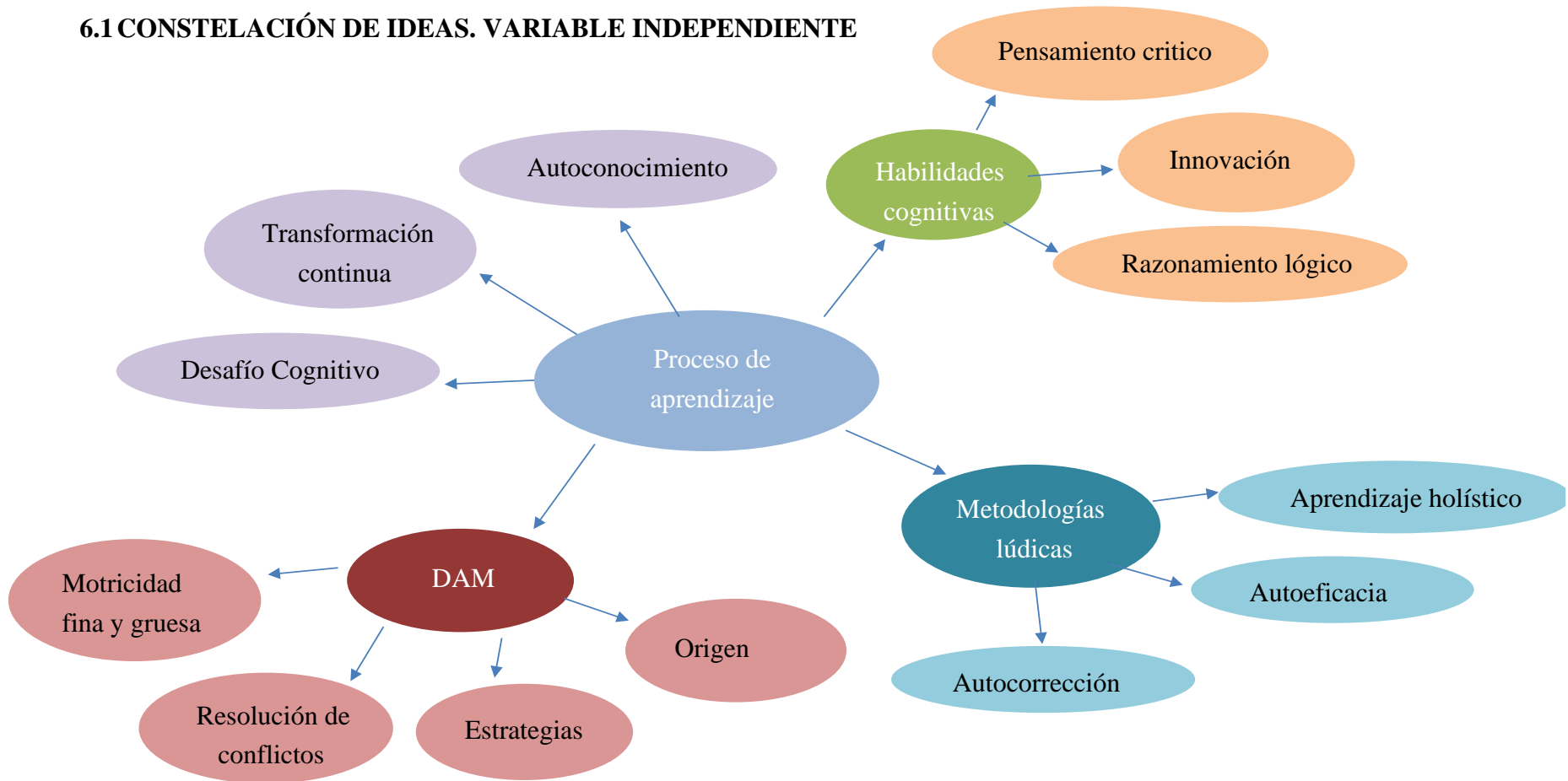
OE2: Analizar la importancia de las Estrategias Lúdicas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las matemáticas.

OE3: Diseñar una guía metodológica de Actividades Lúdicas para el área de Matemáticas adaptada a las necesidades de los estudiantes de segundo de básica.

6. VARIABLES



6.1 CONSTELACIÓN DE IDEAS. VARIABLE INDEPENDIENTE



2

Figura 2 Categorías fundamentales

Collay Azas Johana Silvana – Estrada Guevara Veronica Stefania

6.1.1 CONSTELACION DE IDEAS. VARIABLE DEPENDIENTE

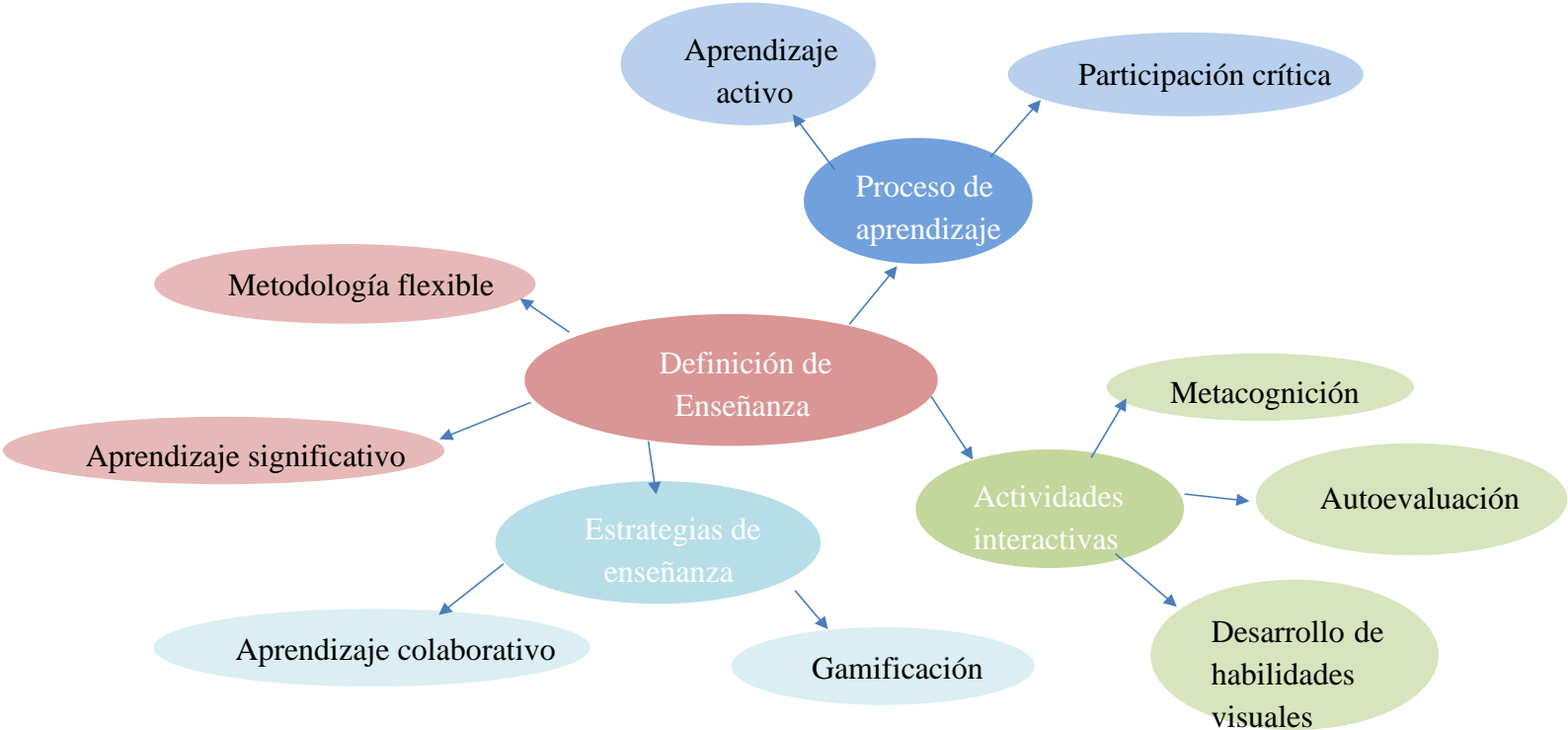


Figura 3 Categorías fundamentales

Fuentes investigadora elaborada por: Collay Azas Johana Silvana-Estrada Guevara Veronica Stefania

7. MARCO TEÓRICO

7.1. Teoría Científica

VARIABLE INDEPENDIENTE

Estrategias Metodológicas Lúdicas (DAM) Dificultades de Aprendizaje de Matemáticas

Las estrategias metodológicas lúdicas, dentro del enfoque dificultades en el aprendizaje de las Matemáticas (DAM), buscan hacer del aprendizaje una experiencia interactiva y significativa para los estudiantes. Autores como Piaget y Vygotsky han defendido el valor del juego en el aprendizaje, argumentando que el juego permite a los niños construir y comprender su entorno de forma activa y social. Piaget sostiene que el juego facilita el desarrollo cognitivo al permitir la exploración y la resolución de problemas de manera natural, mientras que Vygotsky destaca el juego como un espacio donde los niños pueden internalizar normas y valores sociales, además de desarrollar habilidades cognitivas avanzadas como el pensamiento abstracto y la autorregulación (Sánchez, 2018). Desde este enfoque, las estrategias lúdicas permiten que el aprendizaje se convierta en un proceso que despierta la curiosidad y mantiene a los estudiantes motivados y comprometidos.

Sin embargo, algunos críticos de las estrategias metodológicas lúdicas, como Hirsch (2016), argumentan que el enfoque lúdico puede disminuir el rigor académico y dar lugar a una percepción errónea del aprendizaje como algo principalmente recreativo. Hirsch señala que, aunque el juego tiene su lugar en el

desarrollo infantil, puede limitar la capacidad de los estudiantes para enfrentarse a tareas cognitivas desafiantes que requieren concentración y disciplina. Además, menciona que el tiempo dedicado a las actividades lúdicas podría reducir el enfoque en habilidades académicas fundamentales en áreas como las matemáticas y la lectura, impactando negativamente en los resultados a largo plazo. Según este autor, una enseñanza excesivamente lúdica podría generar hábitos de trabajo superficiales y no preparar a los estudiantes adecuadamente para los retos académicos futuros.

Las estrategias metodológicas lúdicas (DAM) dificultades en el aprendizaje de las Matemáticas tienen un gran potencial para mejorar la experiencia de aprendizaje en niños de segundo de Educación General Básica, particularmente en matemáticas, al hacer que los conceptos abstractos sean más comprensibles y relevantes para ellos. Sin embargo, es importante mantener un equilibrio entre las actividades lúdicas y el aprendizaje estructurado. Si bien el juego puede motivar a los estudiantes y facilitar la comprensión de temas complejos a través de experiencias prácticas, debe haber una planificación rigurosa que asegure que estas actividades lúdicas realmente contribuyan al desarrollo de habilidades fundamentales. Es decir, el juego no debe ser un fin en sí mismo, sino una herramienta al servicio del aprendizaje significativo y del desarrollo de habilidades esenciales.

Definición de Estrategias

Las estrategias en el contexto educativo son definidas por autores como Díaz-Barriga y Hernández (2002) como un conjunto de acciones planificadas que

el docente emplea para facilitar el proceso de aprendizaje. Estas estrategias buscan organizar y estructurar el conocimiento de forma que se vuelva accesible y significativo para los estudiantes, promoviendo una interacción activa y una mejor retención de los contenidos. Según estos autores, el uso de estrategias bien definidas permite al docente adaptar su enseñanza a las necesidades y características de cada grupo, optimizando el proceso educativo y garantizando un aprendizaje más eficaz.

Por otro lado, Resnick (1987) argumenta que las estrategias educativas pueden ser limitantes si se aplican de manera rígida y sin considerar el contexto específico del aula. Resnick advierte que una planificación excesiva de estrategias puede reducir la flexibilidad y la espontaneidad en el proceso de enseñanza, lo cual es crucial para adaptarse a las respuestas y necesidades inmediatas de los estudiantes. Según Resnick, las estrategias muy estructuradas pueden llevar a una enseñanza mecánica, en la que el docente sigue un guion en lugar de fomentar un aprendizaje dinámico y adaptable.

Las estrategias son esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que proporcionan una guía para el docente en la transmisión de conocimientos. Sin embargo, considero que la efectividad de una estrategia depende de la capacidad del docente para adaptarla al contexto y al grupo de estudiantes. No se trata solo de seguir un método prediseñado, sino de evaluar continuamente su impacto y ajustarlo según las necesidades de la clase. Esto permitirá una enseñanza más flexible y enfocada en los resultados de aprendizaje.

Definición de Metodologías

Para autores como Coll (2009), las metodologías en la educación son los métodos y técnicas que organizan el proceso de enseñanza, con el fin de facilitar el aprendizaje de manera estructurada y efectiva. Coll enfatiza que la metodología se fundamenta en la teoría pedagógica y se adapta a las distintas etapas y contextos educativos para promover una experiencia de aprendizaje rica y significativa. En este sentido, una metodología adecuada permite estructurar el conocimiento de forma que los estudiantes puedan integrarlo en su realidad y aplicarlo en situaciones prácticas.

En contraposición, Berliner (1990) plantea que las metodologías estrictas pueden limitar la creatividad del docente y su capacidad para innovar en el aula. Argumenta que una metodología demasiado estructurada puede llevar a una enseñanza mecanicista que se enfoca en la transmisión de contenidos más que en el desarrollo de habilidades críticas. Según Berliner, el riesgo de depender excesivamente en metodologías preestablecidas es que los docentes pueden perder la oportunidad de adaptarse de manera dinámica a las necesidades cambiantes de sus estudiantes.

Las metodologías son un componente fundamental en la enseñanza, ya que permiten estructurar el proceso de aprendizaje. Sin embargo, considero que una metodología debe ser vista como una guía flexible y no como un conjunto de reglas inamovibles. Esto permite a los docentes innovar y ajustar su enseñanza según las respuestas y necesidades del aula, manteniendo un balance entre estructura y creatividad.

Definición de Estrategias Metodológicas Lúdicas (DAM)

Las estrategias metodológicas lúdicas (DAM) dificultades en el aprendizaje de las Matemáticas se definen como técnicas que incorporan elementos de juego en el proceso de enseñanza para motivar y estimular el aprendizaje de manera activa. Autores como Sánchez y Martínez (2019) explican que estas estrategias permiten que los estudiantes exploren y construyan conocimiento de forma práctica, interactuando con el contenido de una manera que resulta atractiva y significativa. Según estos autores, el enfoque lúdico hace que los estudiantes se sientan más motivados y dispuestos a participar activamente en su propio aprendizaje, logrando una experiencia educativa más efectiva.

Sin embargo, Kirschner, Sweller, y Clark (2006) han argumentado que el enfoque lúdico puede ser menos efectivo en comparación con métodos más tradicionales y estructurados, especialmente en temas complejos o abstractos. Estos autores sostienen que el aprendizaje mediante el juego puede distraer de los objetivos principales y no proporcionar la profundidad conceptual necesaria en algunas áreas del conocimiento. Ellos señalan que, si bien el juego puede ser útil para captar la atención de los estudiantes, no siempre garantiza la comprensión profunda y la retención de contenidos clave.

Las estrategias metodológicas lúdicas son muy útiles en la educación inicial y básica, especialmente en áreas como matemáticas, donde el juego puede ayudar a los estudiantes a comprender conceptos abstractos de manera más tangible. Sin embargo, es importante diseñar estas actividades con un propósito educativo claro y asegurarse de que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje. El uso de estrategias lúdicas debe ser complementario a otros métodos, para asegurar que se logre tanto la motivación como el aprendizaje

profundo.

DAM Dificultad de Aprendizaje de las Matemáticas

La terminología DAM son siglas Dificultad de Aprendizaje de las Matemáticas Es una condición que afecta la capacidad de una persona para comprender, procesar o aplicar conceptos matemáticos básicos, como números, operaciones, problemas, medidas o razonamiento lógico.

Estas dificultades no se deben a falta de inteligencia, sino que pueden estar relacionadas con diferencias en el desarrollo neurológico, trastornos del aprendizaje como la discalculia, o factores emocionales, pedagógicos o sociales que interfieren con el aprendizaje efectivo.

Se entiende por dificultad de aprendizaje de las matemáticas a una condición que afecta de manera significativa la capacidad de un estudiante para adquirir, comprender y aplicar conceptos matemáticos. Estas dificultades pueden manifestarse en áreas como el cálculo, la resolución de problemas, el razonamiento lógico o la comprensión de símbolos y operaciones. No se deben a una falta de esfuerzo o inteligencia, sino que pueden estar relacionadas con factores neurobiológicos (como la discalculia), contextuales (como métodos de enseñanza inadecuados), o emocionales (como la ansiedad matemática). Estas dificultades requieren atención pedagógica especializada y estrategias didácticas adaptadas para favorecer el desarrollo del pensamiento matemático.

Identificación en el aula

Un estudiante con (DAM) dificultades en el aprendizaje de las Matemáticas puede presentar signos como:

- Rendimiento significativamente bajo en matemáticas en comparación con otras áreas.
- Necesidad constante de apoyo o instrucciones repetidas.
- Evitación de tareas matemáticas o manifestaciones de frustración.
- Progreso lento a pesar del esfuerzo y la intervención docente

Importancia de las Estrategias Metodológicas Lúdicas

Según estudios de Huizinga (2013), las estrategias metodológicas lúdicas desempeñan un papel crucial en la educación infantil, pues el juego no solo es una actividad recreativa, sino una forma natural de aprendizaje. Huizinga destaca que el juego permite a los niños explorar y experimentar en un ambiente seguro, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades de manera espontánea. En el contexto educativo, el enfoque lúdico no solo ayuda a captar la atención de los estudiantes, sino que también contribuye a su desarrollo emocional y social.

Por otro lado, Entwistle (2003) advierte que el uso excesivo de actividades lúdicas puede desviar la atención de los objetivos de aprendizaje más profundos, promoviendo una comprensión superficial de los temas. Entwistle sugiere que el enfoque lúdico podría no ser adecuado en todas las áreas del conocimiento y que, en algunos casos, puede subestimar la capacidad de los estudiantes para enfrentarse a desafíos académicos más rigurosos. Para él, la enseñanza lúdica debe complementarse con metodologías estructuradas que profundicen en el contenido.

La importancia de las estrategias metodológicas lúdicas radica en su capacidad para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más

atractivo. Sin embargo, considero que el juego debe emplearse de manera estratégica, adaptado a los contenidos y objetivos específicos de cada asignatura. Es esencial que los docentes diseñen actividades lúdicas con un propósito educativo claro, evitando que el juego se convierta en un fin en sí mismo y que distraiga de los objetivos de aprendizaje.

Finalidad de las Estrategias Metodológicas Lúdicas

La finalidad de las estrategias metodológicas lúdicas es crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes participen activamente y desarrollen competencias mediante el juego. Según Bruner (1976), el objetivo de estas estrategias es facilitar el aprendizaje a través de experiencias significativas, permitiendo a los estudiantes conectar la teoría con la práctica de una manera natural y motivadora. Bruner argumenta que el aprendizaje lúdico ayuda a los estudiantes a internalizar el conocimiento de forma más efectiva, ya que se sienten más involucrados y libres para explorar, experimentar y cometer errores sin miedo.

Por otro lado, Kohn (1999) sugiere que la finalidad de las estrategias lúdicas puede estar mal orientada si se utilizan únicamente para entretener y no se integran de manera coherente con los objetivos académicos. Kohn advierte que, cuando el enfoque lúdico se convierte en el centro de la metodología sin un propósito claro, puede reducir el rigor académico y limitar la profundidad del aprendizaje. Para él, es importante que el juego se utilice con un fin educativo específico, de lo contrario, se corre el riesgo de que el aprendizaje se vuelva superficial y poco estructurado.

La finalidad de las estrategias metodológicas lúdicas debe ser tanto motivacional como educativa. El juego puede ser una herramienta poderosa para captar la atención de los estudiantes y promover el aprendizaje, pero solo si está alineado con los objetivos de aprendizaje claros. De lo contrario, puede convertirse en una actividad sin dirección. Las actividades lúdicas deben diseñarse de forma que los estudiantes puedan aplicar y comprender los contenidos académicos a través de experiencias prácticas, conectando de manera profunda con los temas tratados.

Características de las Estrategias Metodológicas Lúdicas

Las estrategias metodológicas lúdicas presentan características que las hacen únicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como la motivación, la participación activa y la creatividad. Según Papert (1993), este tipo de estrategias fomenta un ambiente de aprendizaje constructivo, en el cual los estudiantes pueden descubrir y construir conocimientos por sí mismos. Papert señala que el juego permite que los estudiantes experimenten y exploren, lo cual es fundamental para desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

Sin embargo, Sawyer (2011) critica que estas características pueden desviar la atención de los estudiantes si no están adecuadamente estructuradas y guiadas. Para Sawyer, la creatividad y la libertad que permiten las estrategias lúdicas pueden ser un obstáculo para alcanzar los objetivos académicos, especialmente si los estudiantes no están preparados para regular su propio aprendizaje. El autor sugiere que estas estrategias requieren un control cuidadoso

por parte del docente, de lo contrario, pueden derivar en un ambiente de aprendizaje poco enfocado.

Las características de las estrategias metodológicas lúdicas son altamente positivas, ya que motivan a los estudiantes y promueven una participación activa. No obstante, es esencial que el docente tenga un rol de guía, asegurándose de que los estudiantes no se desvíen del objetivo principal. La estructura dentro del juego es clave para que los estudiantes se mantengan enfocados y obtengan una comprensión significativa de los contenidos. Por lo tanto, un equilibrio entre libertad y guía es fundamental para aprovechar estas características al máximo.

Ventajas de las Estrategias Metodológicas Lúdicas

Las estrategias metodológicas lúdicas ofrecen varias ventajas en el contexto educativo, entre ellas la mejora de la motivación, el compromiso y la retención del aprendizaje. Según Huizinga (2013), el juego es una forma natural de aprendizaje que fomenta la curiosidad y el deseo de los estudiantes por explorar nuevos conceptos. Además, estudios de Juárez y Martínez (2020) han encontrado que los estudiantes que participan en actividades lúdicas tienden a mostrar un mejor rendimiento y mayor satisfacción con el proceso educativo, ya que experimentan un aprendizaje menos estresante y más motivador.

Por otro lado, Mayer (2004) argumenta que las ventajas de las estrategias lúdicas pueden ser sobrevaloradas y que, en algunos casos, estas estrategias pueden generar un aprendizaje menos profundo. Mayer afirma que el juego puede desviar la atención de los contenidos clave y reducir el tiempo dedicado a tareas de práctica y repetición, las cuales son importantes para consolidar habilidades

fundamentales. Según este autor, aunque el juego puede ser útil, debe combinarse con métodos tradicionales para garantizar una comprensión más profunda.

Las ventajas de las estrategias metodológicas lúdicas son indiscutibles, especialmente en la educación básica, donde los estudiantes necesitan sentirse motivados y comprometidos con su aprendizaje.

Sin embargo, coincido en que es necesario encontrar un equilibrio para que el juego no sea la única estrategia en el aula. Utilizar actividades lúdicas de manera complementaria y junto a métodos más estructurados puede maximizar sus beneficios, permitiendo a los estudiantes disfrutar del aprendizaje y, al mismo tiempo, alcanzar los objetivos académicos.

Desventajas de las Estrategias Metodológicas Lúdicas

Aunque las estrategias lúdicas ofrecen varios beneficios, también tienen desventajas que deben considerarse en su aplicación. Según Rodríguez (2015), uno de los principales desafíos es el riesgo de que los estudiantes se distraigan o tomen el aprendizaje como un juego sin darle la seriedad necesaria. Además, la preparación y el diseño de actividades lúdicas puede requerir más tiempo y esfuerzo por parte del docente, lo que puede no ser factible en todos los contextos educativos.

Por otro lado, Schwartz (2006) sugiere que estas desventajas pueden minimizarse si el docente establece límites claros y asegura que el juego esté orientado a objetivos de aprendizaje específicos. Schwartz destaca que las estrategias lúdicas solo se vuelven contraproducentes cuando se usan de manera descontrolada. Con una planificación adecuada, el autor sostiene que estas

desventajas pueden superarse, permitiendo que el juego sea una herramienta efectiva sin que interfiera en el desarrollo académico.

Si bien es cierto que las estrategias metodológicas lúdicas pueden presentar desventajas, como el riesgo de distracción y la demanda de tiempo en su preparación, creo que estos desafíos pueden manejarse con una buena planificación y una dirección clara por parte del docente. Los beneficios que ofrece el juego en el aprendizaje justifican el esfuerzo extra, siempre que las actividades se diseñen de manera que promuevan tanto la diversión como el logro de objetivos educativos específicos.

Tipos de Estrategias Metodológicas Lúdicas

Existen diversos tipos de estrategias metodológicas lúdicas que pueden aplicarse en el aula, tales como juegos de roles, actividades de simulación, juegos didácticos y dinámicas grupales. Según Medina y Pérez (2017), cada tipo de estrategia cumple una función específica que permite adaptar el aprendizaje a los diferentes estilos de los estudiantes. Los juegos de roles, por ejemplo, ayudan a desarrollar habilidades sociales y empatía, mientras que las simulaciones permiten que los estudiantes experimenten y apliquen conocimientos en contextos controlados.

Sin embargo, Woolfolk (2006) advierte que no todos los tipos de estrategias lúdicas son adecuados para todos los temas y edades, y que su implementación puede ser compleja si no se cuenta con recursos o tiempo suficiente. Woolfolk sostiene que algunas estrategias, como las simulaciones, requieren una preparación extensa y pueden ser difíciles de manejar en aulas con

grandes grupos de estudiantes. Además, señala que es crucial seleccionar el tipo de estrategia lúdica de acuerdo con el contenido y los objetivos, para evitar resultados contraproducentes.

La variedad de estrategias metodológicas lúdicas permite a los docentes escoger la que mejor se adapte al contenido y a las características de su grupo de estudiantes. Es fundamental evaluar cuál tipo de actividad será más efectiva en función del tema y de los recursos disponibles, para maximizar el impacto educativo. A pesar de los desafíos logísticos, creo que la diversidad de estrategias lúdicas es una ventaja, ya que permite ofrecer una experiencia de aprendizaje dinámica y personalizada.

VARIABLE DEPENDIENTE

Definición de Enseñanza

La enseñanza es definida por Ausubel (1983) como el proceso mediante el cual el docente organiza y presenta información de forma estructurada para facilitar la adquisición de conocimientos en los estudiantes. Según Ausubel, la enseñanza debe ir más allá de la mera transmisión de información, ya que implica conectar nuevos contenidos con los conocimientos previos del alumno para construir un aprendizaje significativo. En este sentido, la enseñanza es un proceso que orienta y guía el desarrollo cognitivo de los estudiantes, adaptándose a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

Por otro lado, Illich (1971) critica la enseñanza tradicional, argumentando que el proceso educativo formalizado puede limitar el pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes. Illich sugiere que la enseñanza impuesta desde un

sistema escolarizado tiende a priorizar la memorización y conformidad sobre el aprendizaje autónomo y la exploración personal. Para él, este tipo de enseñanza puede coartar la iniciativa y reducir la motivación intrínseca de los estudiantes.

La enseñanza es un proceso fundamental en el desarrollo educativo, pero debe ser flexible y adaptarse a las necesidades de los estudiantes, fomentando su autonomía y pensamiento crítico. Más que un proceso rígido de transmisión de información, la enseñanza debe ser un medio para inspirar curiosidad y facilitar la comprensión. En este sentido, es crucial que el docente desempeñe un rol de guía que permita a los estudiantes construir activamente su conocimiento, en lugar de limitarse a recibir información pasivamente.

Definición de Aprendizaje

El aprendizaje es descrito por Piaget (1972) como un proceso activo mediante el cual el individuo construye conocimiento a partir de la interacción con su entorno. Según Piaget, el aprendizaje implica la adaptación del pensamiento a través de la asimilación y acomodación de nueva información, lo que permite el desarrollo cognitivo. Para este autor, el aprendizaje no es un proceso pasivo de recepción, sino una experiencia dinámica en la que el estudiante reorganiza sus esquemas mentales y desarrolla nuevas habilidades cognitivas.

En contraste, Skinner (1954) cuestiona la visión constructivista del aprendizaje, argumentando que este proceso es fundamentalmente una cuestión de condicionamiento y respuesta a estímulos. Skinner sostiene que el aprendizaje se produce cuando se refuerzan ciertos comportamientos, y que no es necesario un proceso activo de construcción de conocimiento para que ocurra el aprendizaje.

Según él, el aprendizaje puede ser más efectivo si se utiliza un enfoque conductista, que permite un control más directo de los resultados y elimina la subjetividad.

El aprendizaje es un proceso en el que los estudiantes deben participar activamente para construir su propio conocimiento. Aunque los métodos conductistas pueden ser útiles para la adquisición de habilidades específicas, el aprendizaje realmente significativo ocurre cuando el estudiante se involucra y hace conexiones personales con el contenido. La interacción y la reflexión son esenciales para consolidar los conocimientos y aplicarlos en diferentes contextos, lo cual es fundamental en el desarrollo integral del alumno.

Definición de Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es descrito por García Hoz (1981) como un conjunto de actividades y estrategias en las que tanto el docente como el estudiante desempeñan roles activos para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades. García Hoz enfatiza que la enseñanza y el aprendizaje están interconectados y deben desarrollarse de manera simultánea y colaborativa para que el proceso educativo sea efectivo. En este modelo, el docente no solo transmite conocimientos, sino que también guía y facilita el aprendizaje, adaptándose a las características individuales de cada estudiante.

Por otro lado, Illich (1971) critica el proceso de enseñanza-aprendizaje estructurado y formal, argumentando que los sistemas educativos tradicionales limitan la libertad de los estudiantes para aprender de manera autónoma y natural. Según él, el proceso formal de enseñanza-aprendizaje condiciona la curiosidad y

la creatividad al imponer un currículo fijo y métodos estandarizados, lo cual puede llevar a un aprendizaje mecanicista y sin relevancia personal para el estudiante.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es esencial para organizar y estructurar el aprendizaje en un contexto educativo, pero debe ser lo suficientemente flexible para adaptarse a las necesidades y ritmos de cada estudiante. Si bien la estructura es importante para asegurar la cobertura de contenidos, es fundamental fomentar la autonomía y la participación activa de los estudiantes para que el aprendizaje sea significativo y relevante. Un equilibrio entre guía y libertad puede ayudar a los estudiantes a involucrarse de manera más profunda y personalizada en su propio proceso de aprendizaje.

Importancia del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

La importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje radica en su papel fundamental para facilitar el desarrollo integral de los estudiantes. Según Dewey (1938), este proceso no solo busca la adquisición de conocimientos, sino que también promueve la formación de habilidades y valores necesarios para la vida en sociedad. Dewey argumenta que la enseñanza y el aprendizaje son herramientas esenciales para el crecimiento personal y social, permitiendo que los estudiantes se conviertan en individuos críticos, responsables y activos en su entorno.

Por otro lado, Illich (1971) cuestiona la necesidad de un proceso formalizado de enseñanza-aprendizaje, sugiriendo que el aprendizaje estructurado dentro de sistemas escolares puede limitar la autonomía y la creatividad de los estudiantes. Para él, la educación formal tiende a imponer contenidos y metodologías que no siempre están alineados con los intereses individuales de los

estudiantes, reduciendo la motivación y restringiendo el aprendizaje autodirigido.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es esencial en la educación formal, ya que proporciona una estructura que orienta el desarrollo académico y social de los estudiantes. Sin embargo, también es importante que este proceso no sea rígido ni uniforme, sino que permita una adaptación a las necesidades y preferencias de cada estudiante. Un balance entre estructura y flexibilidad puede maximizar la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando que los estudiantes aprendan de manera significativa y personal.

Finalidad del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

La finalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, según Bruner (1966), es permitir que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino también que desarrollen la capacidad de pensar y resolver problemas. Bruner sostiene que el proceso educativo debe enfocarse en promover un aprendizaje activo en el cual los estudiantes construyan su propio conocimiento y habilidades. En esta perspectiva, la enseñanza no es solo una transferencia de contenidos, sino una guía para que los estudiantes comprendan y apliquen lo aprendido en situaciones reales.

Freire (1970) ofrece una crítica al considerar que muchas veces el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra únicamente en el cumplimiento de un currículo académico, sin dar espacio a los estudiantes para cuestionar y reflexionar sobre su realidad. Freire argumenta que este enfoque limita la función liberadora de la educación, convirtiendo a los estudiantes en receptores pasivos y obstaculizando su desarrollo crítico y transformador.

La finalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje debe ir más allá de la mera transmisión de contenidos, buscando que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda y crítica del mundo. Este proceso debe enfocarse en formar individuos capaces de cuestionar, analizar y aplicar sus conocimientos de manera práctica. Además, es fundamental que el proceso de enseñanza-aprendizaje permita a los estudiantes convertirse en agentes activos de su propio aprendizaje, estimulando su autonomía y motivación.

Características del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Las características principales del proceso de enseñanza-aprendizaje incluyen la interacción, la colaboración y la adaptabilidad. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social en el cual la interacción entre el docente y el estudiante es crucial para que el conocimiento sea construido. Además, Vygotsky destaca la importancia de la “zona de desarrollo próximo”, donde los estudiantes pueden alcanzar logros más allá de sus habilidades actuales a través del apoyo y guía del docente. Esta interacción y colaboración son, por lo tanto, características centrales en el proceso educativo.

Sin embargo, Skinner (1954) sugiere que estas características pueden ser innecesarias, ya que el aprendizaje puede lograrse de manera efectiva mediante el uso de refuerzos y condicionamientos, sin necesidad de interacción social o adaptabilidad. Para Skinner, el aprendizaje es principalmente una respuesta a estímulos, y el rol del docente debería ser más bien el de controlador del ambiente, en lugar de un colaborador en el proceso de construcción del conocimiento.

Las características de interacción y adaptabilidad son fundamentales en

el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el contexto de la educación básica. La colaboración y la flexibilidad permiten que el docente responda a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y personalizado. Aunque los enfoques más estructurados pueden ser útiles en ciertos contextos, creo que la interacción social y la adaptación a las capacidades de los estudiantes enriquecen enormemente el proceso educativo.

Ventajas del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene múltiples ventajas, como la posibilidad de promover un aprendizaje profundo y duradero. Según Ausubel (1968), cuando se estructura adecuadamente, este proceso permite que los estudiantes relacionen el nuevo conocimiento con sus esquemas previos, lo que resulta en un aprendizaje significativo. Ausubel enfatiza que el proceso de enseñanza-aprendizaje facilita la organización y retención de la información, permitiendo que los estudiantes comprendan los contenidos en lugar de memorizarlos de forma aislada.

En contraste, Illich (1971) sostiene que las ventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje formal pueden ser exageradas, ya que la educación estructurada puede crear dependencia en los estudiantes, limitando su capacidad para aprender de forma autodirigida. Según él, el aprendizaje auténtico y profundo ocurre cuando los estudiantes exploran y descubren el conocimiento por sí mismos, en lugar de seguir un proceso guiado por un sistema educativo.

El proceso de enseñanza-aprendizaje bien estructurado tiene grandes ventajas en la educación, ya que proporciona una base sólida que facilita la comprensión y retención de los conocimientos. Sin embargo, también creo que es fundamental fomentar la autonomía y la curiosidad en los estudiantes, de modo que se sientan motivados para aprender más allá del aula. Un enfoque equilibrado que combine la estructura con la libertad para explorar puede potenciar las ventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un aprendizaje integral.

Desventajas del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Las desventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje pueden incluir, según Torres (2015), una tendencia hacia la uniformidad y la falta de atención a las necesidades individuales de los estudiantes. Torres argumenta que el proceso educativo, especialmente en su formato tradicional, a menudo prioriza los contenidos generales sobre las necesidades particulares, lo cual puede afectar negativamente la motivación y el rendimiento de algunos estudiantes. Asimismo, el autor señala que el enfoque rígido del proceso de enseñanza-aprendizaje puede llevar a que el aprendizaje sea visto como una tarea obligatoria y desmotivadora.

Sin embargo, Tyler (1949) argumenta que estas desventajas pueden ser minimizadas mediante una planificación adecuada que contemple las diferencias individuales. Tyler propone que el proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser flexible y adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y ritmos individuales. Según este autor, una estructura bien planificada permite que todos los estudiantes se beneficien de este proceso sin que se pierda la calidad educativa.

Si bien el proceso de enseñanza-aprendizaje puede tener desventajas, como la tendencia a la uniformidad, estas pueden mitigarse con una planificación consciente y adaptada a las características del grupo. La educación debe ser inclusiva y considerar las particularidades de cada estudiante para evitar que se sientan excluidos o desmotivados. Una enseñanza flexible y atenta a las diferencias individuales no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también potencia la efectividad del proceso educativo.

Tipos de Estrategias en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Existen diversos tipos de estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como las estrategias directas, colaborativas, y lúdicas, cada una con propósitos específicos. Según García y Guerra (2018), las estrategias directas, como la exposición y la explicación, son efectivas para la transmisión de contenidos conceptuales. En contraste, las estrategias colaborativas, como el trabajo en equipo, fomentan el aprendizaje social y el desarrollo de habilidades interpersonales. Estas autoras sostienen que la combinación de diferentes tipos de estrategias permite adaptar el proceso a las necesidades de cada grupo de estudiantes.

Por otro lado, Mayer (2004) sugiere que algunos tipos de estrategias, como las colaborativas o lúdicas, pueden no ser adecuadas para todos los contextos educativos y pueden dificultar la concentración en los contenidos académicos. Mayer argumenta que estas estrategias requieren tiempo y planificación adicional, y que pueden desviar la atención de los objetivos principales si no se aplican correctamente. Para él, es más eficaz enfocarse en estrategias directas,

especialmente en temas que demandan rigor y precisión.

El uso de diferentes tipos de estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para responder a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Cada estrategia tiene su valor y su propósito en función de los contenidos y objetivos específicos. En lugar de limitarse a un solo tipo de estrategia, es más efectivo que el docente utilice una combinación de enfoques, ajustándolos a los temas y a las características del grupo. Esto enriquece el proceso educativo y permite un aprendizaje más dinámico y completo.

7.1. TEORÍA LEGAL

7.2.1. Código de la niñez y adolescencia

Art. 6.- Igualdad y no discriminación. - Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares. (Ministerio de Educación, 2021)

Art. 28, numeral 7, señala, Organizar servicios de atención específica para niños, niñas y adolescentes con discapacidades físicas, mentales o sensoriales. (Ministerio de Educación, 2021)

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación que sea de calidad. Este derecho pone en demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato es un equivalente.
2. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todo los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requieran mayores oportunidades para aprender.

Art.38.- Objetivos de los programas de educación. – La educación

primaria y secundaria garantizan los conocimientos, valores y actitudes esenciales para:

- a) Potenciar al máximo el desarrollo personal, emocional y cognitivo de los niños y adolescentes, en un entorno lúdico y afectuoso.
- b) Fomentar el pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Desarrollar habilidades para el trabajo productivo y el manejo de conocimientos científicos y técnicos. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2014).

Art. 50.- Derecho a la integridad personal. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete su integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual. No podrán ser sometidos a torturas, tratos crueles y degradantes. (Ministerio de Educación, 2021)

7.2.2. Constitución de la república del Ecuador

Art.26.- La educación es un derecho que abarca toda la vida y una obligación ineludible del Estado. Es una prioridad en la política de inversión pública, asegurando igualdad, inclusión social y una buena calidad de vida. Tanto las personas como las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de involucrarse en el proceso educativo.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende.

El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. (Ministerio de Educación, 2021)

Art. 341.- El Estado generará las condiciones para la protección integral de sus habitantes a lo largo de sus vidas, que aseguren los derechos y principios reconocidos en la Constitución,

en particular la igualdad en la diversidad y la no discriminación, y priorizará su acción hacia aquellos grupos que requieran consideración especial por la persistencia de desigualdades, exclusión, discriminación o violencia, o en virtud de su condición etaria, de salud o de discapacidad. La protección integral funcionará a través de sistemas especializados, de acuerdo con la ley. Los sistemas especializados se guiarán por sus principios específicos y los del sistema nacional de inclusión y equidad social. El sistema nacional descentralizado de protección integral de la niñez y la adolescencia será el encargado de asegurar el ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Serán parte del sistema las instituciones públicas, privadas y comunitarias. (Ministerio de Educación, 2021)

7.2.3. La ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 4.- Derecho a la educación. – La educación es un derecho humano fundamental, garantizado en la Constitución de la República del Ecuador y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Art. 7. – Derechos. – las Estudiantes y los Estudiantes tienen los siguientes derechos:

a) Ser actores indispensables en el proceso educativo.

b) Recibir una educación completa y basada en la ciencia, que favorezca el desarrollo pleno de la personalidad, habilidades y potencialidades de cada individuo, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diferencias, la participación activa, la autonomía y la cooperación. (Ley Orgánica de educación intercultural, 2017).

8. TEORÍA REFERENCIAL

“Estrategias metodológicas lúdicas para el aprendizaje significativo en el área de Matemática”

Autores: Apolinario Orrala, Carlos Luis; Tomalá Gonzabay, Pedro Nicanor

Institución: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Este estudio tiene como objetivo diseñar e implementar estrategias metodológicas lúdicas para generar un aprendizaje significativo en estudiantes de séptimo grado en el área de matemáticas. Los autores enfatizan la necesidad de ambientes educativos motivadores y armónicos que permitan a los alumnos comprender conceptos matemáticos abstractos a través de actividades prácticas y recreativas.

Entre las ventajas identificadas, las estrategias lúdicas incrementan la participación activa de los estudiantes, promueven un aprendizaje más interactivo y fortalecen habilidades como el razonamiento lógico. Sin embargo, como desventaja, se menciona la resistencia de algunos docentes a modificar métodos tradicionales y la falta de tiempo para planificar actividades adecuadas.

En conclusión, este trabajo demuestra que las estrategias lúdicas son una herramienta poderosa para transformar la enseñanza de matemáticas, logrando que los estudiantes asimilen mejor los contenidos mientras desarrollan habilidades sociales y cognitivas.

“Estrategias lúdicas para la enseñanza de Matemáticas en Educación General Básica superior”

Autor: Merino Alberca, Rut Marcela

Institución: Universidad Nacional de Loja

El propósito de esta tesis es analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades matemáticas, pensamiento crítico y toma de decisiones en estudiantes de básica superior. A través de una metodología mixta, se evaluó la implementación de estas estrategias en el Colegio “27 de Febrero”.

Las ventajas identificadas incluyen una mejora notable en la comunicación entre estudiantes y docentes, así como el desarrollo de competencias matemáticas y sociales. No obstante, se detecta como desventaja la falta de diversidad en las estrategias utilizadas, lo que limita su efectividad en algunos contextos.

El estudio concluye que, aunque los docentes aplican estas estrategias, es necesario diversificar y adaptar las actividades lúdicas para maximizar su impacto en el aprendizaje de las matemáticas.

“Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico-matemático”

Institución: Universidad Politécnica Salesiana

El objetivo principal de esta investigación es proponer estrategias metodológicas enfocadas en actividades lúdicas para potenciar el pensamiento lógico-matemático en estudiantes de segundo año de educación básica. Se diseñaron herramientas prácticas y juegos educativos adaptados al nivel de desarrollo de los estudiantes.

Entre sus ventajas, las estrategias promovieron la motivación intrínseca, la curiosidad intelectual y el aprendizaje significativo. Como desventaja, el estudio señala la dificultad de implementar estas estrategias en aulas con alta densidad estudiantil y recursos limitados.

La investigación resalta que las actividades lúdicas no solo fortalecen las habilidades matemáticas, sino que también crean un ambiente dinámico y participativo en el aula, facilitando un aprendizaje más efectivo.

“Estrategias lúdicas en el aprendizaje de Matemáticas”

Autores: Herrera, Montenegro y Poveda

Institución: Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Esta investigación tiene como objetivo explorar cómo el uso de juegos puede transformar la enseñanza de matemáticas en educación básica. Los autores se enfocan en la incorporación de dinámicas lúdicas como una herramienta pedagógica para facilitar la resolución de problemas y reforzar conceptos abstractos de forma creativa y efectiva.

Entre las ventajas destacadas, el uso de estrategias lúdicas permite una mayor participación estudiantil, fomenta el pensamiento crítico y mejora el entendimiento de conceptos complejos. Sin embargo, los autores señalan como desventaja que algunos juegos requieren un diseño detallado y tiempo adicional de preparación, lo que puede ser un desafío para los docentes con horarios ajustados.

El estudio concluye que los juegos educativos bien estructurados

promueven un aprendizaje profundo y disfrutable, ayudando a los estudiantes a superar la ansiedad asociada con las matemáticas.

“Las estrategias lúdicas como herramienta para la enseñanza de fracciones”

Institución: Universidad Central del Ecuador

El objetivo de esta tesis es analizar la efectividad de las estrategias lúdicas en la enseñanza de fracciones, destacando cómo estas actividades pueden incrementar la comprensión conceptual y la motivación de los estudiantes de educación básica. La investigación incluye juegos didácticos y materiales manipulativos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las ventajas incluyen una mejor retención del conocimiento y una actitud positiva hacia las matemáticas por parte de los estudiantes. Como desventaja, se encontró que, en aulas numerosas, las estrategias lúdicas pueden ser difíciles de manejar de manera efectiva sin asistencia adicional.

El estudio resalta la importancia de integrar estrategias lúdicas como un componente regular en el plan curricular, recomendando su uso para áreas de aprendizaje tradicionalmente complicadas como las fracciones.

“El juego como estrategia metodológica para la enseñanza de matemáticas”

Institución: Universidad Técnica Particular de Loja

Esta investigación se centra en cómo el juego puede convertirse en una herramienta metodológica para hacer que el aprendizaje de matemáticas sea más accesible y significativo para estudiantes de educación básica. Los autores diseñaron actividades interactivas y juegos estructurados para evaluar su efectividad en el aprendizaje.

Entre sus ventajas, se destacan la capacidad de generar un aprendizaje más dinámico, aumentar la motivación y mejorar la retención de los conceptos matemáticos. Las desventajas incluyen la necesidad de formación docente especializada y recursos adicionales para implementar las actividades de manera efectiva.

En conclusión, el estudio subraya que el juego no solo mejora la comprensión matemática, sino que también refuerza habilidades sociales y de trabajo en equipo, convirtiéndolo en un enfoque pedagógico integral.

“Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje en Matemáticas”

Autor: García Morán, Isabel Andrea

Institución: Universidad Nacional de Chimborazo

Esta tesis busca determinar cómo las actividades lúdicas pueden convertirse en un motor para potenciar el aprendizaje de conceptos matemáticos en niños de tercer año de educación básica. Se analizó la efectividad de herramientas como puzzles matemáticos, juegos de mesa y dinámicas grupales en el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas.

Entre las ventajas destacadas, las actividades lúdicas mejoraron la atención y la concentración de los estudiantes, fomentaron la colaboración y facilitaron la resolución de problemas matemáticos complejos. No obstante, se encontró como desventaja que su implementación requiere una planificación cuidadosa y un conocimiento profundo del grupo de estudiantes, lo cual puede complicar su adopción en aulas con recursos limitados.

El trabajo concluye que las estrategias lúdicas no solo fortalecen el aprendizaje matemático, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo habilidades sociales, creatividad y un mayor interés en el aprendizaje.

Análisis comparativo de las 7 tesis sobre estrategias metodológicas lúdicas en matemáticas

Objetivo de las investigaciones

Todas las tesis coinciden en el objetivo de evaluar y potenciar el aprendizaje de las matemáticas mediante estrategias lúdicas, pero varían en su enfoque específico:

Tesis 1 y 2 se centran en el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento crítico, considerando ambientes armónicos y motivadores.

Tesis 3, 5 y 7 exploran el desarrollo de habilidades específicas, como el pensamiento lógico-matemático y la comprensión de conceptos complejos como fracciones.

Tesis 4 y 6 amplían el objetivo hacia la transformación del proceso

educativo general mediante dinámicas lúdicas, destacando su impacto emocional y social.

Ventajas identificadas

Las ventajas son consistentes en todas las tesis, destacando:

1. Motivación y participación activa: Todas las tesis resaltan que las actividades lúdicas generan interés y motivación, ayudando a los estudiantes a involucrarse más en el aprendizaje (Tesis 1, 3 y 4).

2. Aprendizaje significativo: Las investigaciones subrayan que los estudiantes logran interiorizar conceptos abstractos con mayor facilidad (Tesis 2, 5 y 7).

3. Desarrollo de habilidades sociales y cognitivas: En varias tesis se observa que las dinámicas lúdicas fomentan habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo y el razonamiento lógico (Tesis 4, 6 y 7).

Desventajas y limitaciones

A pesar de las ventajas, las investigaciones también reconocen obstáculos importantes:

Requerimientos de tiempo y recursos: La mayoría de las tesis (Tesis 2, 5 y 6) señalan que implementar actividades lúdicas requiere planificación, diseño y materiales adicionales.

Preparación docente: La Tesis 3 enfatiza la falta de formación docente como un problema que afecta la correcta implementación de estrategias lúdicas.

Restricciones contextuales: En aulas con alta densidad estudiantil o recursos limitados, las actividades pierden efectividad, como señalan las Tesis 5 y 7.

Impacto y contribuciones

Las tesis 1, 3 y 4 destacan el papel de las estrategias lúdicas en la superación de la ansiedad hacia las matemáticas, especialmente en conceptos complejos como fracciones o resolución de problemas.

Las tesis 2 y 6 abordan la importancia de diversificar las actividades lúdicas para adaptarse a diferentes contextos y grupos.

La tesis 7 aporta una visión integral, considerando tanto el aprendizaje matemático como el desarrollo emocional de los estudiantes.

Conclusión del análisis

Aunque cada tesis aborda un aspecto particular, todas convergen en la idea de que las estrategias metodológicas lúdicas son herramientas transformadoras para la enseñanza de matemáticas. Las principales coincidencias radican en su capacidad para aumentar la motivación y facilitar la comprensión de conceptos, mientras que las diferencias residen en los enfoques específicos y en los desafíos asociados a su implementación.

8. MARCO METODOLÓGICO

8.1. Enfoque de la Investigación

La presente investigación denominada “Estrategias Metodológicas Lúdicas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje dirigido en niños de segundo de educación general básica en el área de Matemáticas de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" período 2024-2025, tendrá un enfoque de tipo: Mixto

8.1.1. Enfoque Mixto

El método mixto de investigación combina la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, en un solo estudio o en una serie de estudios para abordar un problema de investigación, también se exploran las ventajas y posibilidades de los métodos mixtos, así como, los principales diseños concurrentes, secuenciales de conservación e integración.

Además, los métodos mixtos de investigación involucran procesos sistemáticos, empíricos y críticos, los cuales permiten la recolección de información tanto cualitativa, como cuantitativa, con el objetivo de lograr un mayor entendimiento del fenómeno estudiado en el proyecto de investigación.

8.2. Diseño o tipo de estudio

Diseño de campo

Para el presente proyecto investigativo se aplicará los instrumentos y recolección de datos en el lugar donde se suscitan el fenómeno o llamado el lugar de los hechos que se realiza directamente con los Estudiantes de segundo año de EGB, debido a que se pudo recoger información directa con el entorno (población

de estudio) de forma cuantitativa y cualitativa.

Estudio Descriptivo

En el presente proyecto, se utilizó la metodología descriptiva para analizar y describir las Estrategias Metodológicas Lúdicas (DAM) dificultades de aprendizaje Matemáticas empleadas por los docentes en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el área de matemáticas, específicamente en los niños de segundo de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" durante el período 2024-2025.

Valle, (2022), menciona que este tipo de búsqueda describe de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés sobre la base de una hipótesis y teoría, los estudios descriptivos el investigador interacciona con los participantes para obtener información necesaria mediante las evaluaciones aplicadas a los Estudiantes

Bibliografía Documental

Es una herramienta básica para la investigación, que permite buscar, clasificar, analizar y evaluar su contenido, para extraer lo más relevante e importante del estudio y a su vez permite considerar el criterio de otros investigadores que han relazado estudio relativos a tema de investigación que se lleva a cabo.

8.3. Métodos

8.3.1. Inductivo

Este método se aplica al momento de examinar cada una de las respuestas dadas por los Estudiantes para poder organizar y calificar las conclusiones, por otra parte, conocer las realidades concretas, particulares e inmediatas.

8.3.2. Deductivo

Palmero, (2020), define que el método deductivo es aquel que en el proceso de aprendizaje va de lo más general a lo más específico, de la misma forma sirve para emplear en la investigación cuando se debe analizar la construcción del marco teórico, por otra parte, sus elementos permiten sustentar la hipótesis así también definir las variables y su operacionalización.

A través de la observación de casos específicos, se plantea un problema que, mediante un proceso inductivo, lleva a la formulación de una teoría, luego, mediante el razonamiento deductivo, se intenta validar esta teoría de manera empírica.

Método analítico

Este método se utiliza para desordenar un fenómeno o un problema en partes pequeñas para así poder comprender de mejor manera la situación, también ayuda a recolectar datos y a representar los resultados.

8.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Ficha de observación

Es un método adaptable y flexible, ya que puede ser diseñada y empleada dependiendo a las necesidades de un proyecto. esta técnica nos ayudó a recolectar información específica sobre esta situación, ya que se ejecutó una observación directa en nuestro caso fue hacia los estudiantes a quienes se les observó el comportamiento de ellos dentro del aula sobre las Estrategias didácticas en el déficit de atención e hiperactividad, llegando así a conocer una serie de características específicas y observables de la población de estudio.

Entrevista

Se llevará a cabo una entrevista exhaustiva a los docentes del área de Matemáticas del Segundo Año, con el fin de identificar las Estrategias Metodológicas Lúdicas empleadas por los docentes en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la matemática, donde utilizo el cuestionario de preguntas abiertas, que tenían relación con nuestro proyecto de investigación, para así obtener información importante y necesaria

8.5. Universo y Muestra

La presente investigación se realizará con los Estudiantes del segundo año de EGB, así como, con los Docentes del área de Matemáticas de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" debiendo indicar que no se manejó la técnica de muestreo por el contrario se ejecutó la investigación con su totalidad de población.

Descripción	Categoría	Frecuencia
Segundo grado de EGB	Niñas	7
	Niños	11
	Docente	1
	Total	19

8.6. Procesamiento de Información

Para el presente trabajo de investigación se realizará el procesamiento de información tabulando las encuestas, realizando cuadros y representaciones gráficas.

8.6.1. Análisis e Interpretación

Procesada la información de campo, se establecerá el correspondiente análisis e interpretación de cada una de las respuestas dadas, las cuales serán integradas a fin de establecer las conclusiones.

Procesamiento de la información

- Para el proyecto de investigación se elaboró tablas de datos.
- Se analizó los resultados es decir de cada interrogante elaborada.
- Se ejecuto una revisión del texto donde se aplicó un lenguaje

claro para evitar errores

Operacionalización de variables Variable Independiente: Estrategias Metodológicas Lúdicas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica de Instrumento
Se considera que las estrategias metodológicas lúdicas promueven la adquisición de conocimientos mediante actividades recreativas y dinámicas que fortalecen la motivación, la comprensión y la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Herramientas Lúdicas	Actividades	¿Conoce usted las estrategias metodológicas lúdicas?	Técnica: Entrevista
		Aplicación	¿Considera que el uso de actividades lúdicas facilita la comprensión de conceptos académicos?	Instrumento: Ficha de observación
	Capacitación	Diseño de Actividades	¿Le gustaría capacitarse en el uso de estrategias lúdicas para	
			mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	
	Actividades Académicas	Juegos y Dinámicas	¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza o le gustaría implementar en sus clases (juegos de mesa, dinámicas grupales, materiales manipulativos, etc.)?	
		Impacto en el Aprendizaje	¿Cree que estas estrategias contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes?	
		Interacción y Colaboración	¿Ha notado mejoras en la interacción y el trabajo en equipo de los estudiantes mediante actividades lúdicas?	

Variable Dependiente: Enseñanza-aprendizaje

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica de Instrumento
El proceso de enseñanza aprendizaje consiste en la interacción entre docentes y estudiantes, donde se busca promover la adquisición de conocimientos, habilidades y valores, a través de metodologías que fomenten la comprensión, participación y desarrollo integral.	Motivación	Interés en el aprendizaje	¿Los estudiantes muestran interés por los temas abordados en clase?	Técnica: Entrevista
		Compromiso	¿Los estudiantes participan activamente en las actividades propuestas durante las clases?	Instrumento: Ficha de observación
	Dinámica	Interacción docente-estudiante	¿El docente emplea estrategias que faciliten la interacción y comunicación efectiva con los estudiantes?	
	Recursos pedagógicos	Materiales utilizados	¿Qué tipo de materiales pedagógicos utiliza el docente para facilitar el aprendizaje?	
	Evaluación del aprendizaje	Resultados obtenidos	¿Los métodos de evaluación empleados permiten medir adecuadamente el nivel de comprensión y aplicación de los conocimientos por parte de los estudiantes?	
			Retroalimentación	¿El docente proporciona retroalimentación clara y oportuna para mejorar el desempeño de los estudiantes?

9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Lugar: Unidad Educativa del Milenio "Salinas"		
Fecha: 2024		
Curso: Segundo EGB		
Los participantes: Niños y docente		
Investigadores: Collay Azas Johanna Silvana y Estrada Guevara Verónica Stefania		
Objetivo: Observar y analizar la implementación de estrategias metodológicas lúdicas (DAM) Dificultades de Aprendizaje Matemáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas en niños de segundo grado de educación básica, para evaluar su impacto en el interés, la participación y el desarrollo del aprendizaje significativo.		
Actividades a observar	SI	NO
1. ¿Los estudiantes muestran mayor interés por las matemáticas al utilizar actividades lúdicas?	X	
2. ¿El docente emplea materiales o recursos didácticos lúdicos durante la enseñanza?	X	
3. ¿Los estudiantes participan activamente en las dinámicas propuestas por el docente?	X	
4. ¿Los juegos y actividades lúdicas promueven la comprensión de conceptos matemáticos?	X	
5. ¿El docente adapta las actividades lúdicas según las necesidades de los estudiantes?		X
6. ¿Se observa una mejora en la interacción y trabajo en equipo entre los estudiantes?	X	
7. ¿Las estrategias metodológicas lúdicas facilitan la resolución de problemas matemáticos de forma autónoma?	X	
8. ¿Los niños manifiestan entusiasmo y disfrute durante las actividades lúdicas en clase?	X	
9. ¿El tiempo dedicado a las actividades lúdicas es suficiente para cumplir con los objetivos pedagógicos?		X
10. ¿Existen obstáculos durante la implementación de las estrategias lúdicas (falta de materiales, tiempo, etc.)?	X	

Análisis e interpretación

Pregunta 1: ¿Los estudiantes muestran mayor interés por las matemáticas al utilizar actividades lúdicas?

Análisis: Se observó que los estudiantes respondieron de manera positiva al uso de estrategias lúdicas, mostrándose más interesados y motivados en las actividades matemáticas. Este resultado evidencia que los métodos lúdicos son efectivos para captar la atención de los niños, especialmente en áreas tradicionalmente percibidas como difíciles, como las matemáticas.

Interpretación: La implementación de dinámicas lúdicas ayuda a transformar la percepción de las matemáticas, pasando de ser una materia aburrida o complicada a una actividad divertida y significativa. Esto coincide con estudios que destacan el impacto positivo de los juegos en la motivación intrínseca de los estudiantes.

Pregunta 2: ¿El docente emplea materiales o recursos didácticos lúdicos durante la enseñanza?

Análisis: Los resultados muestran que los docentes utilizan recursos didácticos lúdicos, como tarjetas, juegos interactivos y materiales manipulativos. Esto sugiere que los profesores están adoptando estrategias innovadoras para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Interpretación: Aunque el uso de recursos lúdicos es evidente, es importante evaluar si estos materiales están alineados con los objetivos específicos de aprendizaje. El uso de herramientas lúdicas puede ser más efectivo si se adaptan

al nivel y las necesidades de los estudiantes.

Pregunta 3: ¿Los estudiantes participan activamente en las dinámicas propuestas por el docente?

Análisis: La mayoría de los estudiantes participó activamente en las actividades lúdicas propuestas, mostrando interés en colaborar y resolver problemas en equipo. Esto evidencia que las estrategias fomentan la interacción social y la involucración activa.

Interpretación: La participación activa refuerza la importancia de un enfoque centrado en el estudiante. Las actividades lúdicas no solo mejoran el aprendizaje, sino que también promueven habilidades sociales y de colaboración, fundamentales para el desarrollo integral.

Pregunta 4: ¿Los juegos y actividades lúdicas promueven la comprensión de conceptos matemáticos?

Análisis: Los estudiantes lograron comprender mejores conceptos matemáticos abstractos, como operaciones básicas y resolución de problemas, mediante juegos. Esto sugiere que las estrategias lúdicas hacen más accesibles los contenidos.

Interpretación: Los juegos funcionan como mediadores entre el aprendizaje concreto y abstracto, proporcionando un contexto práctico y significativo que facilita la construcción de nuevos conocimientos.

Pregunta 5: ¿El docente adapta las actividades lúdicas según las necesidades de los estudiantes?

Análisis: No se observó evidencia de adaptación en las actividades lúdicas para responder a las necesidades individuales o grupales. Esto limita el alcance de las estrategias, especialmente en aulas con diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.

Interpretación: Es crucial que los docentes personalicen las dinámicas según las capacidades y dificultades de los estudiantes. La falta de adaptación puede hacer que algunos niños no aprovechen al máximo estas estrategias, generando desigualdades en el aprendizaje.

Pregunta 6: ¿Se observa una mejora en la interacción y trabajo en equipo entre los estudiantes?

Análisis: Los estudiantes mostraron mayor disposición a trabajar en equipo, resolver problemas en conjunto y colaborar con sus compañeros durante las actividades lúdicas.

Interpretación: Las estrategias lúdicas no solo benefician el aprendizaje individual, sino que también fortalecen habilidades sociales, como la comunicación, el respeto y la empatía, esenciales para el desarrollo integral.

Pregunta 7: ¿Las estrategias metodológicas lúdicas facilitan la resolución de problemas matemáticos de forma autónoma?

Análisis: Se observó que los estudiantes resolvieron problemas matemáticos de manera más autónoma al usar estrategias lúdicas, mostrando una mejor comprensión y seguridad.

Interpretación: Las estrategias lúdicas promueven un aprendizaje

significativo que trasciende la memorización, ayudando a los niños a aplicar los conceptos de manera práctica y autónoma.

Pregunta 8: ¿Los niños manifiestan entusiasmo y disfrute durante las actividades lúdicas en clase?

Análisis: Los niños participaron con entusiasmo en las actividades lúdicas, mostrando disfrute y satisfacción al realizar las dinámicas.

Interpretación: El disfrute es un indicador clave del éxito de las estrategias lúdicas, ya que un ambiente positivo y relajado favorece el aprendizaje y la retención de conocimientos.

Pregunta 9: ¿El tiempo dedicado a las actividades lúdicas es suficiente para cumplir con los objetivos pedagógicos?

Análisis: El tiempo asignado para las actividades lúdicas no fue suficiente en muchos casos, lo que limitó el alcance de los objetivos pedagógicos planteados.

Interpretación: Es importante que los docentes equilibren el tiempo destinado a las estrategias lúdicas con otros enfoques didácticos, asegurando que los objetivos curriculares se cumplan de manera integral.

Pregunta 10: ¿Existen obstáculos durante la implementación de las estrategias lúdicas (falta de materiales, tiempo, etc.)?

Análisis: Se identificaron varios obstáculos, como la falta de materiales adecuados y limitaciones de tiempo, que dificultaron la implementación completa de las estrategias.

Interpretación: Para que las estrategias lúdicas sean efectivas, es necesario garantizar recursos suficientes y capacitación docente. Superar estos obstáculos permitirá maximizar el impacto de estas metodologías.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA DE LA ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES.

¿Considera que el uso de estrategias lúdicas en matemáticas facilita el aprendizaje en estudiantes de segundo de Educación General Básica? ¿En qué aspectos específicos cree que estas actividades benefician el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Análisis: Sí, considero que las estrategias lúdicas son muy efectivas para captar la atención de los estudiantes y hacer que conceptos abstractos de matemáticas se vuelvan más concretos y comprensibles. Creo que los estudiantes aprenden mejor cuando están motivados y se divierten, y el aprendizaje se vuelve menos intimidante para ellos.

Interpretación: Las estrategias lúdicas son herramientas efectivas para transformar conceptos abstractos de matemáticas en experiencias más concretas y comprensibles. Estas actividades fomentan la motivación y el interés de los estudiantes, lo que las hace valiosas en el proceso de enseñanza.

¿Qué beneficios ha observado en sus estudiantes cuando implementa actividades lúdicas en matemáticas? ¿Ha notado algún cambio en su actitud hacia la materia o en sus habilidades sociales?

Análisis: Los estudiantes muestran mayor motivación y disfrutan más de las clases. Además, se reduce la ansiedad hacia la materia y se observa una mejor comprensión de los temas. También se nota que desarrollan habilidades sociales, ya que muchas de las actividades lúdicas requieren que trabajen en equipo y colaboren entre sí.

Interpretación: Los estudiantes se sienten más motivados, reducen su ansiedad hacia las matemáticas y mejoran tanto su comprensión como sus habilidades sociales al trabajar en equipo. Esto refleja que las dinámicas lúdicas no solo impactan en el aprendizaje, sino también en la actitud hacia la materia y las interacciones entre compañeros.

¿Qué desafíos enfrenta al incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas? ¿Cómo impactan estos desafíos en la planificación y ejecución de las clases?

Análisis: Uno de los principales desafíos es el tiempo, ya que a veces las actividades lúdicas requieren una planificación detallada y consumen más tiempo en clase. También es un reto adaptar los juegos para que todos los estudiantes participen activamente, especialmente aquellos que son más tímidos o que tienen dificultades de aprendizaje.

Interpretación: Los principales desafíos son el tiempo requerido para planificar y ejecutar estas actividades y la necesidad de garantizar la participación de todos los estudiantes, incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje o personalidades más reservadas. Esto sugiere que los docentes deben equilibrar el uso de estrategias lúdicas con las limitaciones del aula.

¿Cómo evalúa el progreso de los estudiantes cuando utiliza juegos o dinámicas en clase? ¿Utiliza algún método de evaluación específico para medir los conocimientos adquiridos mediante estas actividades?

Análisis: Utilizo una combinación de observación y cuestionarios al final de cada actividad para ver si los estudiantes retienen los conceptos. También suelo hacer preguntas al grupo para asegurarme de que todos comprendieron. A veces uso rúbricas para evaluar la participación y el entendimiento de los estudiantes durante las actividades.

Interpretación: Se emplean métodos mixtos, como observación, cuestionarios y rúbricas, para medir la retención y comprensión de conceptos. Esto denota un enfoque consciente para asegurar que el aprendizaje lúdico sea efectivo y no solo entretenido.

¿Cree que el uso de estrategias lúdicas mejora la relación entre los estudiantes? ¿De qué manera observa estos cambios en el ambiente de clase?

Análisis: Definitivamente. Las actividades lúdicas fomentan el trabajo en equipo y la cooperación, lo cual ayuda a mejorar la convivencia en el aula y fortalece las relaciones entre los estudiantes. He notado que se ayudan mutuamente y que las actividades crean un ambiente de respeto y apoyo.

Interpretación: Las estrategias lúdicas promueven la cooperación y el respeto mutuo, creando un ambiente positivo en el aula. Esto evidencia que, además de facilitar el aprendizaje, estas actividades fortalecen el clima escolar.

¿Ha recibido capacitación específica para implementar estrategias lúdicas en su enseñanza? Si no es así, ¿considera que una capacitación podría mejorar la efectividad de su implementación?

Análisis: No he recibido capacitación formal. Sin embargo, he investigado

por mi cuenta y asistido a algunos talleres generales. Sería útil contar con una capacitación más estructurada para poder aprovechar al máximo los beneficios de estas estrategias y hacer que las actividades sean aún más efectivas.

Interpretación: Aunque no ha recibido capacitación formal, el docente está interesado en mejorar sus habilidades a través de formación estructurada. Esto indica un deseo de profesionalizar el uso de estas estrategias para maximizar su efectividad.

¿Considera que los juegos ayudan a que los estudiantes recuerden mejor los conceptos matemáticos? ¿Por qué cree que estos métodos impactan la retención de conocimientos?

Análisis: Sí, porque asocian el aprendizaje con una experiencia positiva. Los conceptos aprendidos de forma lúdica tienden a perdurar más en la memoria de los estudiantes, ya que la actividad física y el componente emocional de los juegos refuerzan la retención de conocimientos.

Interpretación: Los juegos refuerzan la memoria al asociar conceptos matemáticos con experiencias positivas, involucrando tanto lo físico como lo emocional. Esto subraya el impacto multisensorial y significativo de las actividades lúdicas en la educación.

¿Qué tipo de juegos o dinámicas considera más efectivos para enseñar matemáticas a estudiantes de esta edad? ¿Podría compartir algún ejemplo específico?

Análisis: Los juegos de rol, rompecabezas y actividades que involucren manipulación de objetos (como fichas y cartas) son muy efectivos, especialmente para conceptos básicos como la suma, resta y reconocimiento de patrones. Un ejemplo sería un juego de “tienda” donde los estudiantes “compran” y “venden” objetos para aprender sobre sumas y restas de manera práctica.

Interpretación: Juegos que incluyen manipulación de objetos, roles prácticos y resolución de problemas son ideales para conceptos básicos de matemáticas. El ejemplo del juego de “tienda” ilustra cómo conectar habilidades matemáticas con situaciones cotidianas, haciéndolas relevantes y aplicables.

¿Cómo responden los padres de familia ante la implementación de estrategias lúdicas en matemáticas? ¿Ha recibido algún tipo de retroalimentación de ellos al respecto?

Análisis: La mayoría de los padres lo ven positivamente, ya que notan que sus hijos están más motivados y ansiosos por participar en las clases. Algunos, sin embargo, piensan que el juego no debe ser parte del aprendizaje formal, y cuesta cambiar esa percepción, ya que asocian el aprendizaje únicamente con métodos tradicionales.

Interpretación: Aunque la mayoría de los padres valoran los beneficios, algunos tienen prejuicios hacia las estrategias lúdicas, considerándolas inapropiadas para el aprendizaje formal. Esto resalta la importancia de sensibilizar a las familias sobre el valor educativo del juego.

¿Le gustaría que la institución facilitara más recursos para aplicar estrategias lúdicas en sus clases? ¿Qué tipos de materiales o apoyo cree que

serían más beneficiosos para implementar estas estrategias de forma óptima?

Análisis: Sí, me gustaría contar con más materiales manipulativos y juegos de mesa educativos. También sería útil tener acceso a aplicaciones interactivas o software que permitan realizar actividades lúdicas en matemáticas de forma digital. Además, una mayor capacitación o un espacio para intercambiar ideas con otros docentes sería muy útil para implementar estas estrategias de manera efectiva.

Interpretación: El docente solicita materiales manipulativos, aplicaciones educativas y espacios para compartir experiencias con colegas. Esto refleja que una inversión en recursos y formación podría mejorar significativamente el impacto de estas estrategias.

10. CONCLUSIONES

Como primera conclusión deben integrar actividades de juego que estimulan la curiosidad y el disfrute, en los estudiantes estas estrategias permitirán adaptar el proceso educativo a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, a nivel básico o inicial aquí reconocerán números, operaciones básicas (suma, resta) y figuras geométricas simples. para resolver problemas y así promover un ambiente más inclusivo y significativo, en el aula entre docentes y estudiantes, para interactuar en un entorno de aprendizaje positivo y activo,

Dando respuesta al segundo objetivo Las estrategias metodológicas lúdicas resultaron ser valiosas para facilitar la comprensión matemática donde pudieron explorar y experimentar sus habilidades para un aprendizaje significativo, a partir de sus propias experiencias, reforzando su capacidad de recordar y aplicar los conceptos en situaciones futuras.

Se concluye diciendo que es necesario realizar una guía metodológica de Actividades Lúdicas para el área de Matemáticas para fortalecer la autoconfianza, en el perfeccionamiento integral de habilidades socioemocionales y de colaboración entre los estudiantes. A través del trabajo en equipo, tendrán pensamiento lógico, crítico y creativo desde edades tempranas

11. PROPUESTA

LINK PARA EDITAR LA PROPUESTA:

https://www.canva.com/design/DAGVXjBjNys/AaAruh3vZI2z1ImqRv2xvw/edit?utm_content=DAGVXjBjNys&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE
BOLÍVAR**

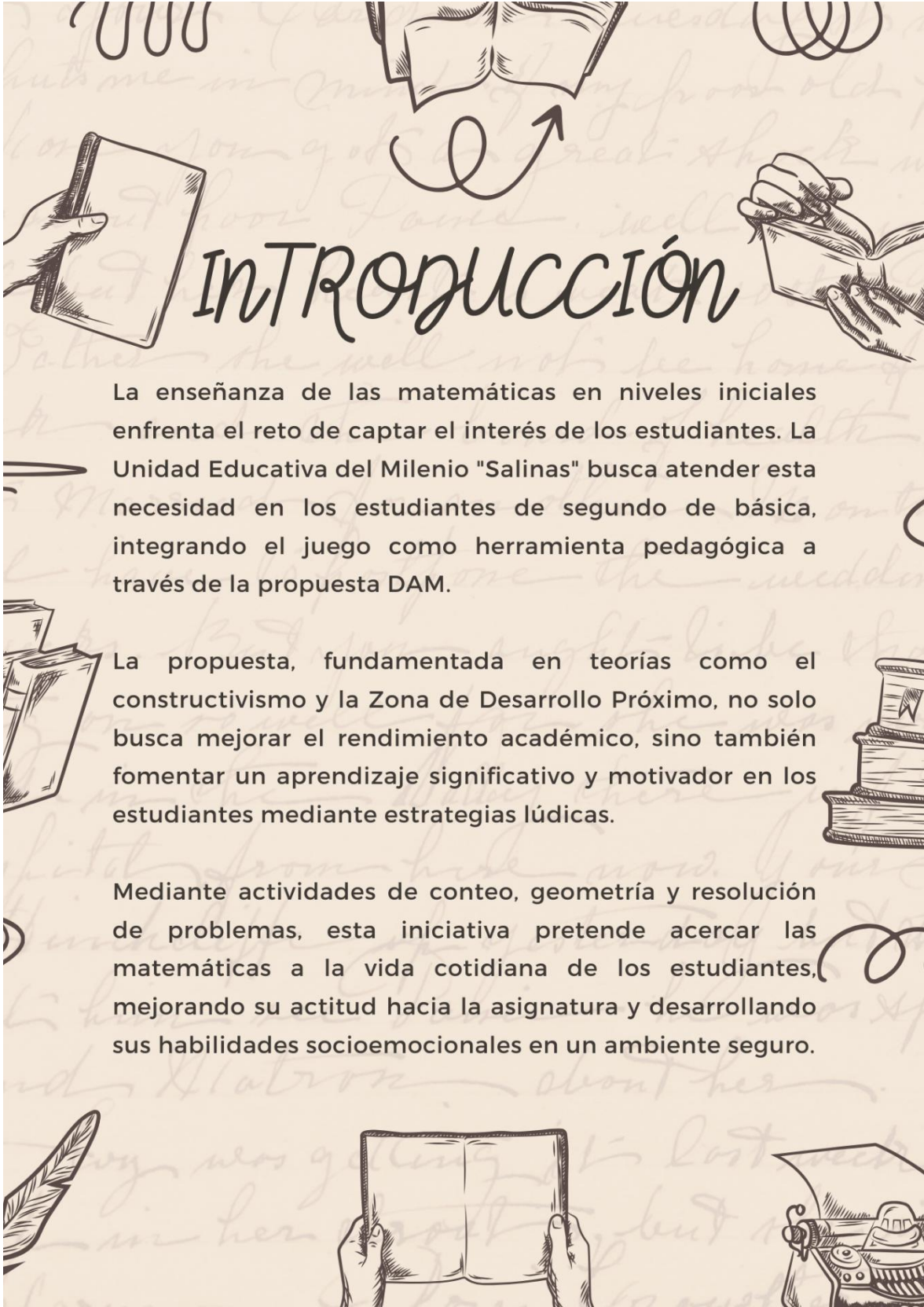
Tema:
**Guía metodológica de actividades lúdicas para el
área de matemáticas dirigido a niños de segundo de
EGB de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas"**

Autores:
**COLLAY AZAS JOHANNA SILVANA
ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA**

Tutor:
LIC. JAVIER MÁRMOL ESCOBAR MSC.

Institución:
Unidad Educativa del Milenio "Salinas"

2024-2025



INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las matemáticas en niveles iniciales enfrenta el reto de captar el interés de los estudiantes. La Unidad Educativa del Milenio "Salinas" busca atender esta necesidad en los estudiantes de segundo de básica, integrando el juego como herramienta pedagógica a través de la propuesta DAM.

La propuesta, fundamentada en teorías como el constructivismo y la Zona de Desarrollo Próximo, no solo busca mejorar el rendimiento académico, sino también fomentar un aprendizaje significativo y motivador en los estudiantes mediante estrategias lúdicas.

Mediante actividades de conteo, geometría y resolución de problemas, esta iniciativa pretende acercar las matemáticas a la vida cotidiana de los estudiantes, mejorando su actitud hacia la asignatura y desarrollando sus habilidades socioemocionales en un ambiente seguro.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

- Implementar la guía metodológica de Actividades Lúdicas para el Aprendizaje de las Matemáticas motivando su utilización en las actividades académicas.
- Fomentar el trabajo colaborativo para el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas con actividades lúdicas participativas.
- Socializar la guía metodológica con los docentes de la Unidad Educativa.



•

ACTIVIDAD 1: "CARRERA DE NÚMEROS"

OBJETIVO

Fortalecer el reconocimiento de números y la capacidad de sumar y restar en contextos cotidianos.

MATERIALES

Tarjetas numeradas, fichas de colores, un tablero grande con casillas numeradas y dados.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los estudiantes formarán equipos y lanzarán el dado para avanzar en el tablero. Cada casilla les presentará un problema matemático de acuerdo con el número que sacaron, como resolver una suma o restar fichas de su total. Esta actividad refuerza el reconocimiento de números y la suma y resta básica de una manera dinámica.

RESULTADOS ESPERADOS:

Mejor comprensión y agilidad en cálculos básicos. Motivación para colaborar en equipo y resolver problemas en tiempo real.



Actividad 2: “CONSTRUYENDO CON FIGURAS”



Objetivo

Facilitar la comprensión de figuras geométricas y sus propiedades.



Materiales

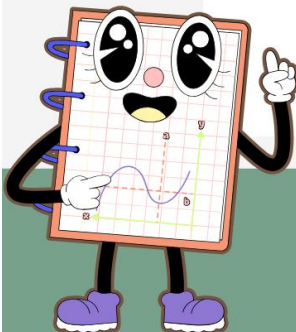
Bloques de construcción de diferentes formas, colores y tamaños, y tarjetas con patrones o estructuras a construir.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes construirán estructuras utilizando bloques de diferentes formas, respetando patrones propuestos en las tarjetas. La actividad combina creatividad y lógica, ayudando a los estudiantes a reconocer figuras y trabajar habilidades espaciales. Además, los estudiantes pueden trabajar en parejas, reforzando habilidades colaborativas.

Resultados esperados:

Mayor comprensión de las formas geométricas, cómo combinarlas y la diferencia entre ellas, así como el desarrollo de habilidades de pensamiento espacial.



ACTIVIDAD 3:

“El Mercado de Matemáticas”

Objetivo:

Desarrollar habilidades de conteo, suma y resta mediante simulaciones de compra y venta.

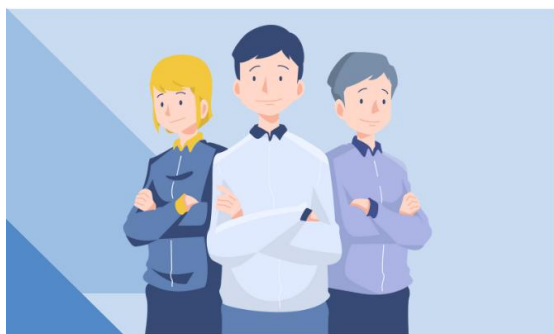


Materiales:

Fichas de monedas y billetes, tarjetas con artículos y precios, cajas para representar tiendas y productos para “comprar” y “vender”.

Descripción de la actividad:

Se simulará un mercado en el que los estudiantes deben “comprar” y “vender” productos utilizando fichas que representan dinero. Los estudiantes deberán sumar y restar para calcular el costo total y el cambio, utilizando sus habilidades matemáticas en un contexto real.



Resultados esperados:

Mejor comprensión de operaciones básicas y su aplicación en situaciones prácticas, así como mayor familiaridad con el uso del dinero. Esta actividad también refuerza habilidades como la responsabilidad y el trabajo en equipo.

ACTIVIDAD 4: “BINGO DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS”

Objetivo:

Practicar la resolución de problemas matemáticos básicos de manera divertida y competitiva.

Materiales:

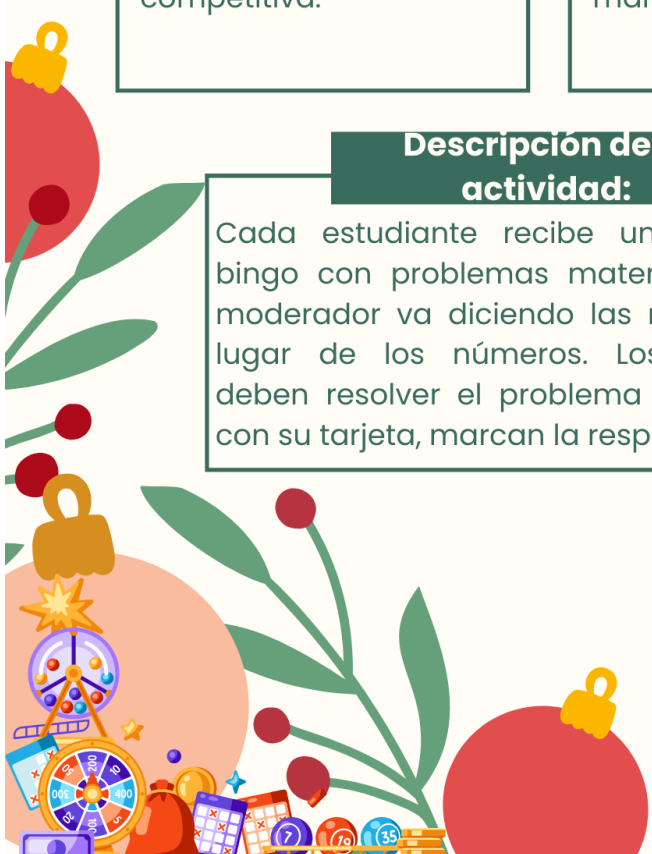
Tarjetas de bingo con problemas matemáticos (suma, resta, series numéricas), fichas para marcar respuestas.

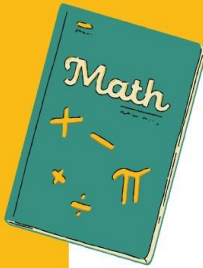
Descripción de la actividad:

Cada estudiante recibe una tarjeta de bingo con problemas matemáticos, y un moderador va diciendo las respuestas en lugar de los números. Los estudiantes deben resolver el problema y, si coincide con su tarjeta, marcan la respuesta.

Resultados esperados:

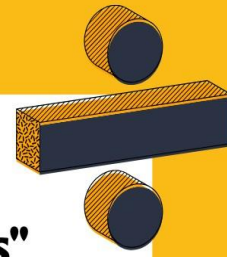
Fomentar la rapidez en la resolución de problemas y fortalecer la autoconfianza al enfrentar y resolver retos matemáticos en un ambiente de sana competencia.





ACTIVIDAD 5

"Ruleta de las matemáticas"

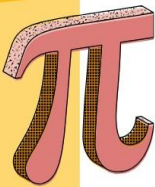


OBJETIVO: Incentivar el aprendizaje de las matemáticas de forma creativa y divertida fortaleciendo las habilidades mentales.

MATERIALES: Foami, marcadores, goma, tijeras, cartulina de colores, mariposas o broche, cartón y 2 CD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: la ruleta tiene cada uno de los apartados numerados, por tanto, el juego consiste en hacerla girar y según el número que nos indica la flecha deberán realizarla operación con ayuda de canicas, semillas o ábaco.



RESULTADOS ESPERADOS: Fortalecer el análisis, la comprensión en el aprendizaje de las operaciones básicas de manera atractiva despertando la curiosidad del niño.



ACTIVIDAD 6

“Dados matemáticos”



OBJETIVO: Promover el aprendizaje significativo, razonamiento lógico y desarrollar habilidades matemáticas a través del juego con materiales didácticos.



MATERIALES: Dos dados



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Este juego consiste en lanzar los dados y sumar, restar o multiplicar los números obtenidos. Esta actividad puede hacerse en grupos para aumentar la diversión.



RESULTADOS ESPERADOS: Mejorar la coordinación, agilidad, el aprendizaje práctico y la comprensión de conceptos complejos, fomentando la participación activa de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo.





METODOLOGÍA

La metodología se basará en la Didáctica Activa y Motivadora (DAM), centrada en el juego y la participación activa. Cada actividad fue diseñada para ajustarse a los intereses y el nivel cognitivo de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje práctico y cooperativo. Los estudiantes participarán activamente, desarrollando habilidades de resolución de problemas y razonamiento lógico en un entorno de apoyo y motivación.

EVALUACIÓN:

La evaluación será continua y se llevará a cabo mediante:

- Observación directa de la participación y actitud de los estudiantes durante las actividades.
- Registros anecdóticos y rúbricas de evaluación que permitan documentar el progreso individual.
- Encuestas de percepción al final de cada semana para conocer la actitud de los estudiantes y su autopercepción sobre el aprendizaje logrado.



CONCLUSIÓN

Esta propuesta, centrada en estrategias metodológicas lúdicas, busca crear un ambiente educativo donde los estudiantes se sientan motivados y seguros al enfrentarse a las matemáticas. Al aprender de manera divertida y práctica, se espera que los estudiantes mejoren su comprensión de los conceptos y desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje matemático.



Guía metodológica
Propuesta realizada por:
Collay Azas Johanna Silvana
Estrada Guevara Verónica Stefania

12. BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, M., Almeida, B., & Villegas, E. (2014). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática. Documentos metodológicos. La Habana: Pueblo y Educación.

https://revista.ilce.edu.mx/images/pdf/articulos/no12/N12_M.pdf

Bravo Lanzaque, S. D. L. C. Campos Maura, E. & Díaz Gómez, A. D. L. C. (2021). La actividad lúdica para consolidar contenidos matemáticos en la secundaria básica: juegos didácticos: (ed.). Editorial Académica Universitaria (Edacun).

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/189313>

Cabanne, N. (2010). Didáctica de la Matemática: ¿Cómo aprender? ¿Cómo enseñar?: (1ed.). Bonum.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/212769>

Cantoral Uriza, R. (2016). Investigaciones sobre enseñanza y aprendizaje de las matemáticas: un reporte iberoamericano: (ed.). Ediciones Díaz de Santos. <https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/53145>

Castro Puche, R. (2011). Didáctica de las matemáticas: de preescolar a secundaria: (ed.). Ecoe Ediciones.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/69177>

Castro, E. A., Alcívar, K. Z., Zambrano, L. P., García, K. M., & Villegas, Y. Z. (2019). Software educativo geogebra. propuesta de estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas. Universidad Ciencia y Tecnología, 23(95), 59-65.

<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/247>

Cattaneo, L. (2012). Didáctica de la matemática: enseñar matemática, enseñar a enseñar matemática: (ed.). Homo Sapiens Ediciones.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/67091>

COLOMA Andrade, M. D. L. Á., JUCA Aulestia, J. M., & CELI Carrión, F. N. (2019). Estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas en bachillerato general unificado. Revista espacios, 40(21).

https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A4%3A28273332/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A138333882&crl=c&link_origin=scholar.google.es

Flinn, E. Mulligan, A. & Thompson, H. (2022). Ideas STEM para primaria: más de 60 actividades que combinan matemáticas, ciencia, diseño y tecnología: (1 ed.). Narcea Ediciones.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/219649>

González, J. E. (2017). La resolución y planteamiento de problemas como estrategia metodológica en clases de matemática. Atenas, 3(39), 64-79.

<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149005/478055149005.pdf>

González, J. I., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. Revista científica de FAREM-Esteli, 49-62.

<https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/11607>

Goñi, J. M. (2013). Didáctica de las matemáticas: (ed.). Ministerio de Educación y Formación Profesional de España - Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L. <https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/49235>

Grao-Cruces, A. (Coord.), Camiletti-Moirón, D. (Coord.) & Sánchez-

- Oliva, D. (Coord.). (2023). Aprendizaje físicamente activo: fundamentos teóricos y estrategias prácticas para la materia de matemáticas en 1º y 2º de ESO: (1 ed.). Dykinson.
<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/232271>
- Graus, M. E. G., & Pérez, J. J. F. (2014). Las unidades didácticas contextualizadas como alternativa para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática. Revista Órbita Pedagógica. ISSN 2409-0131, 1(3), 1-28. <https://core.ac.uk/download/pdf/268043938.pdf>
- Hidalgo, M. I. M. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Didasc@lia: Didáctica y educación, 9(1), 125-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595073>
- López, M. (2009). El error en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas: (ed.). El Cid Editor | apuntes.
<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/29617>
- Martínez Velandia, F. A. (2009). Aciertos matemáticos: serie para educación básica secundaria: (ed.). Educar Editores.
<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/68706>
- Monzón, M. Á. C. (2024). Inteligencia Artificial en el aula: oportunidades y desafíos para la didáctica de la matemática y física universitaria. Revista internacional de pedagogía e innovación educativa, 4(1), 193-207.
<https://editic.net/journals/index.php/ripie/article/view/166>
- Muñoz Santonja, J. Fernández-Aliseda Redondo, A. & Hans Martín, J. A. (2020). Jugando con las matemáticas: los juegos como recurso de enseñanza y aprendizaje matemático: (1 ed.). Los libros de la Catarata.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/234289>

Pedroso, J. A. (2021). Didáctica de la Matemática en la Escuela Primaria. Editorial Pueblo y Educación.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ARgaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA219&dq=didáctica+de+las+matemáticas&ots=rbtqQZ1pBf&sig=0rIQbCScdOswckUu2WmRZIAdT4U#v=onepage&q=didáctica%20de%20las%20matemáticas&f=false>

Radford, L. (2023). La teoría de la objetivación: una perspectiva vygotskiana sobre saber y devenir en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: (1 ed.). Universidad de los Andes.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/246220>

Revelo-Rosero, J. E., Lozano, E. V., & Romo, P. B. (2019). La competencia digital docente y su impacto en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la matemática. *Espirales Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 3(28), 156-175.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/83586672/pdf>

Robles López, C. M. (2019). La reputación y la legitimidad como bienes intangibles en el sector público: el caso del ministro y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2011-2015): (ed.). McGraw-Hill España.





<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/122257>

Socarras, J. M. R. (2008). Problemas actuales de la enseñanza aprendizaje de la matemática. *Revista iberoamericana de educación*, 47(3), 1-8.

<https://rieoei.org/RIE/article/view/2348>

13. ANEXOS

Anexo A1. Certificado de la Institución Educativa

 <p>República del Ecuador Ministerio de Educación</p>	UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SALINAS	
<p>Yo, LUZ ROCIO CHAMORRO SALAZAR, portadora de la cédula de ciudadanía número 1802821742, en mi calidad de RECTORA de la UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SALINAS a petición verbal de la parte interesada emite el siguiente:</p>		
CERTIFICA		
<p>Que los estudiantes COLLAY AZAS JOHANA SILVANA, con C.I. 0250148228, junto a ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA, con C.I. 0201925468 estudiantes del OCTAVO CICLO Paralelo "B" de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, mismas que asistieron a la Unidad Educativa del Milenio Salinas para realizar el Proyecto de investigación, previo a la obtención de títulos a licenciados de Educación Básica, con el siguiente tema:</p>		
<p>"ESTRATEGIAS METODOLOGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO EN NIÑOS SE SEGUNDO DE EDUCACION GENERAL BASICA EN EL AREA DE MATEMATICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SALINAS, PERIODO 2024-2025.</p>		
<p>Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, pudiendo el interesado/a dar a la presente certificación el uso legal que estime conveniente.</p>		
  <p>Esp. Rocio Chamorro 1802821742 luz.chamorro@educacion.gob.ec RECTORA UEMS.</p>	<p>Salinas, 03 de diciembre de 2024.</p>	

Anexo A2. Resolución del consejo directivo



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art. 19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio 116-CEPI-FCE-2024 de fecha 30 de septiembre de 2024, firmado por el Ing. Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador Carrera, en el que hace llegar el Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DIRIGIDO A NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “SALINAS” PERIODO ACADÉMICO 2024 - 2025”, presentado por: COLLAY AZAS JOHANA SILVANA Y ESTRADA GUEVARA VERÓNICA STEFANIA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso septiembre – diciembre 2024, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. JAVIER MARMOL ESCOBAR, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo A3. Oficio de autorización



FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

Guaranda 25 de septiembre del 2024

Lic. María Lorena Noboa.Msc

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Presente

Saludos cordiales

Yo **ESTRADA GUEVARA VERONICA STEFANIA** y **COLLAY AZAS JOHANA SILVANA** permito solicitarle de la manera más comedida se digne autorizar a quien corresponde el documento, para poder desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (proyecto de investigación) previo a la obtención de títulos licenciados de Educación Básica:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APREDIZAJE DIRIGIDO EN NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SALINAS", PERIODO 2024-2025.

Esperando tener una pronta respuesta ante nuestro pedido, de ante mano auguramos éxitos en sus funciones.

Por la atención al presente, me suscribo ante usted.

Atentamente:

Veronica Estrada

Firma:

Estrada Guevara Veronica Stefania

C.I: 0201925468

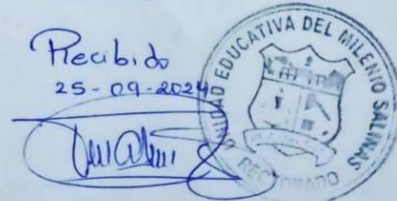
Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 322 060 59
www.ueb.edu.ec

[Firma]

Firma:

Collay Azas Johana Silvana

C.I: 0250148228



ANEXO B. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Anexo B1. Ficha de observación realizada a los discentes

<p>Lugar: Unidad Educativa del Milenio "Salinas"</p> <p>Fecha: 2024</p> <p>Curso: Segundo B de EGB</p> <p>Los participantes: Discentes y docente</p> <p>Investigadores: Collay Azas Johana Silvana y Estrada Guevara Veronica Stefania</p>		
<p>Objetivo:</p> <p>Observar y analizar la implementación de estrategias metodológicas lúdicas (DAM) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas en discentes de segundo grado de educación básica, para evaluar su impacto en el interés, la participación y el desarrollo del aprendizaje significativo.</p>		
Actividades a observar	SI	NO
1. ¿Los discentes muestran mayor interés por las matemáticas al utilizar actividades lúdicas?		
2. ¿El docente emplea materiales o recursos didácticos lúdicos durante la enseñanza?		
3. ¿Los discentes participan activamente en las dinámicas propuestas por el docente?		
4. ¿Los juegos y actividades lúdicas promueven la comprensión de conceptos matemáticos?		
5. ¿El docente adapta las actividades lúdicas según las		

necesidades de los discentes?		
6. ¿Se observa una mejora en la interacción y trabajo en equipo entre los discentes?		
7. ¿Las estrategias metodológicas lúdicas facilitan la resolución de problemas matemáticos de forma autónoma?		
8. ¿Los discentes manifiestan entusiasmo y disfrute durante las actividades lúdicas en clase?		
9. ¿El tiempo dedicado a las actividades lúdicas es suficiente para cumplir con los objetivos pedagógicos?		
10. ¿Existen obstáculos durante la implementación de las estrategias lúdicas (falta de materiales, tiempo, etc.)?		

Anexo B2. ENTREVISTA A LA DOCENTE

Análisis e interpretación de la entrevista aplicada a la docente.

Pregunta 1: ¿Considera que el uso de estrategias lúdicas en matemáticas facilita el aprendizaje en discentes de segundo de Educación General Básica? ¿En qué aspectos específicos cree que estas actividades benefician el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Pregunta 2: ¿Qué beneficios ha observado en sus discentes cuando implementa actividades lúdicas en matemáticas? ¿Ha notado algún cambio en su actitud hacia la materia o en sus habilidades sociales?

Pregunta 3: ¿Qué desafíos enfrenta al incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas? ¿Cómo impactan estos desafíos en la planificación y ejecución de las clases?

Pregunta 4: ¿Cómo evalúa el progreso de los discentes cuando utiliza juegos o dinámicas en clase? ¿Utiliza algún método de evaluación específico para medir los conocimientos adquiridos mediante estas actividades?

Pregunta 5: ¿Cree que el uso de estrategias lúdicas mejora la relación entre los discentes? ¿De qué manera observa estos cambios en el ambiente de clase?

Pregunta 6: ¿Ha recibido capacitación específica para implementar estrategias lúdicas en su enseñanza? Si no es así, ¿considera que una capacitación podría mejorar la efectividad de su implementación?

Pregunta 7: ¿Considera que los juegos ayudan a que los discentes recuerden mejor los conceptos matemáticos? ¿Por qué cree que estos métodos impactan la retención de conocimientos?

Pregunta 8: ¿Qué tipo de juegos o dinámicas considera más efectivos para enseñar matemáticas a discentes de esta edad? ¿Podría compartir algún ejemplo específico?

Pregunta 9: ¿Cómo responden los padres de familia ante la implementación de estrategias lúdicas en matemáticas? ¿Ha recibido algún tipo de retroalimentación de ellos al respecto?

Pregunta 10: ¿Le gustaría que la institución facilitara más recursos para aplicar estrategias lúdicas en sus clases? ¿Qué tipos de materiales o apoyo cree que serían más beneficiosos para implementar estas estrategias de forma óptima?

ANEXO C. INFORME TUTORIAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas Y Humanísticas			
Carrera: Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular		Opción: Proyecto de Investigación	
Título del proyecto: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS (DAM) EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO A NIÑOS DE SEGUNDO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "SALINAS" PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.			
Estudiantes: Collay Azas Johana Silvana Estrada Guevara Veronica Stefania		Cédula: 0250148228 0201925468	Teléfono: 0986286857 0998726834
		E-mail: johcollay@mailes.ueb.edu.ec veestrada@mailes.ueb.edu.ec	
Docente Tutor: Lic. Javier Mármol Escobar. Mgs		Cédula: 0200843662	Teléfono: 0986838715
		E-mail: omarmol@ueb.edu.ec	

UNIVERSIDAD ESTADAL DEBOLIVAR		UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		EDUCACIÓN BÁSICA (UEB)	
5	07-10-2024	Revisamos de las variables del tema de investigación para el marco teórico	2	Veronica Estrada	[Firma]
6	10-10-2024	Revisamos avances del marco teórico y realizamos observaciones para pulir este apartado	2	Veronica Estrada	[Firma]
7	14-10-2024	Revisión de citas bibliográficas de las dos variables	2	Veronica Estrada	[Firma]
8	16-10-2024	Normas APA del marco teórico	2	Veronica Estrada	[Firma]
9	21-10-2024	Elaboran el marco legal y marco referencial.	2	Veronica Estrada	[Firma]
10	24-10-2024	se les orienta en el desarrollo del marco metodológico y en la construcción de los instrumentos de recolección de datos	2	Veronica Estrada	[Firma]
11	29-10-2024	Seguimos revisando correcciones de marco teórico y legal, y revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para la recolección de datos	2	Veronica Estrada	[Firma]
12	05-11-2024	revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para la recolección de datos El tutor mediante el grupo de WhatsApp nos ayudó con las estrategias metodológicas del proyecto para que avancemos.	2	Veronica Estrada	[Firma]
13	07-11-2024	Revisamos cada parte del proyecto para ir puliendo cada punto.	2	Veronica Estrada	[Firma]
14	11-11-2024	Empezamos con la propuesta.	2	Veronica Estrada	[Firma]

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (093) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

UNIVERSIDAD ESTADAL DEBOLIVAR		UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		EDUCACIÓN BÁSICA (UEB)	
15	18-11-2024	Revisamos las actividades que podrían ser aplicadas dentro de la propuesta.	2	Veronica Estrada	[Firma]
16	09-12-2024	Entrega del proyecto de tesis para su firmar del tutor	2	Veronica Estrada	[Firma]

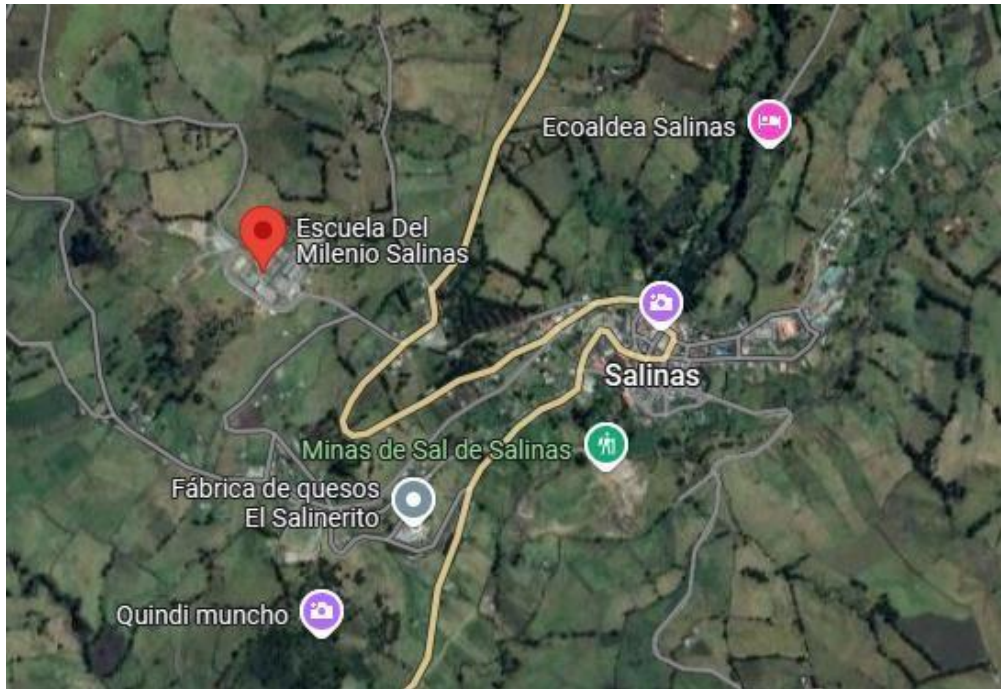

 Lic. Javier Mármol Escobar, Msc
 Docente Tutor


 Lic. Daniela Ribadeneira Msc
 Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (093) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

ANEXO D. FOTOGRAFÍAS

Localización Satelital Unidad Educativa del Milenio “Salinas”



Fotografías de la institución



Observación de la clase de matemática

Tema: números descendientes y ascendientes



Tema: clasificación de líneas (abiertas, cerradas, curvas, rectas)



Ayuda pedagógica



Actividad elaborada por los discentes con material didáctico sobre la clasificación de líneas



Realizando una actividad dinámica con los discentes y la docente sobre agrupación de conjuntos



Realizando la entrevista a la docente

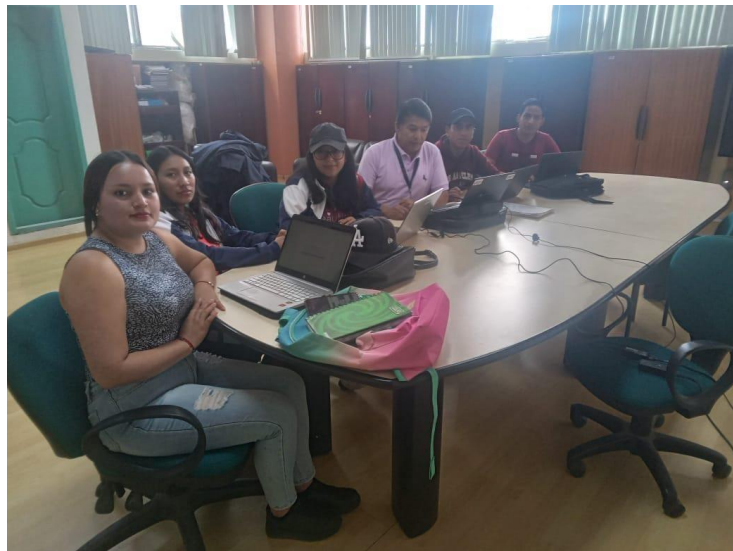


Revisión del proyecto final de investigación con la rectora para otorgarnos el certificado





ANEXO E. TUTORÍAS CON EL DOCENTE





CERTIFICADO DE TURNITIN

TESIS COLLAY JOHANA - ESTRADA VERONICA.docx

95 Páginas

15,824 Palabras

95,240 Caracteres

Fecha de entrega

26 dic 2024, 9:31 a.m. GMT-5 Fecha de descarga

 My Files

 My Files

 Universidad Estatal de Bolivar

Detalles del documento

Identificador de la entrega **trn:oid::3117:418826527**

26 dic 2024, 9:47 a.m. GMT-5 Nombre de archivo

TESIS COLLAY JOHANA - ESTRADA VERONICA.docx

Tamaño de archivo

12.5 MB

Página 1 of 101 - Portada

3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

Bibliografía

Texto citado

Texto mencionado

Coincidencias menores (menos

de 10 palabras)

Base de datos de Crossref

Base de datos de contenido publicado de Crossref




Exclusiones

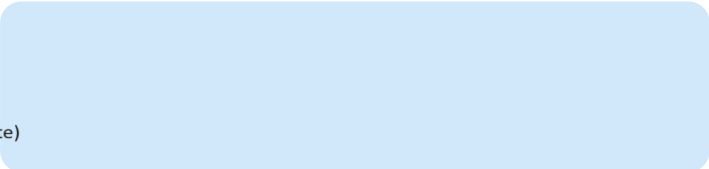
► N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales


N.º de alerta de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para




- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



Marcas de integridad

 **Texto oculto** buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si **331**
caracteres sospechosos en N.º de páginas advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento. Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas.
Sin embargo, recomendamos que preste

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
 - 0%  Publicaciones
 - 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)
-