UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

TEMA

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024- 2025

AUTORES:

GALEAS LOMBEIDA JOAN ALEXANDER

AGUALONGO AGUALONGO MARIA INES

TUTOR

ING: BRITO LUIS

TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

TEMA

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024- 2025

AUTORES:

GALEAS LOMBEIDA JOAN ALEXANDER

AGUALONGO AGUALONGO MARIA INES

TUTOR

ING: BRITO FABIAN

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2025

I. DEDICATORIA

Primeramente agradezco a dios por darme las fuerzas para seguir adelante, guiarme por el buen camino y siempre cuidarme, también al patroncito san miguel y a la virgen de Lourdes y a todas las virgencitas, por guiarme por el camino del bien y darme fuerzas para seguir con mis estudios para llegar a este momento tan importante para mi formación profesional.

A mis abuelitos que siempre me han brindado su apoyo incondicional son mi pilar fundamental en todo, que con su ejemplo me han guiado por el camino del bien y me han enseñado a seguir con mis metas.

También agradecer a mi mama y a mis tíos y todas las personas que siempre me apoyan en los momentos difíciles que he estado pasando, me ofrecieron su apoyo moral, para superar situaciones difíciles y los obstáculos que se han presentado en mi camino.

Joan

Con inmenso amor dedico el presente trabajo a mi querida madre, y a mi hermana quienes supieron apoyarme de mi formación profesional, es en este día donde quiero retribuir todo su amor y confianza brindado hacia mí, damos la gracias a Dios todo poderoso que siempre estuvo en nuestra compañía en los momentos más difíciles. Esperamos que este esfuerzo se constituya en la motivación para nuestra familia y en especial en el cumplimiento de los objetivos profesionales.

Inés

II. AGRADECIMIENTO

A Dios, el ser poderoso que ha sido nuestra fuente de fuerza, sabiduría, paciencia y, sobre todo, salud, y que nos ha guiado a lo largo de todos estos años; especialmente a nuestros queridos padres que nos vieron nacer, seres incondicionales que supieron apoyarnos en nuestros empeños incluso cuando se enfrentaban a grandes retos.

A nuestro Tutor de tesis Lic. Fabián Brito a nuestros pares académicos por su apoyo y su constante estímulo para seguir adelante y por contribuir con sus conocimientos en el desarrollo de la presente investigación. Sobre todo, hay que destacar su flexibilidad y tolerancia, que nos han permitido aprender de nuestros errores tanto a nivel profesional como personal; su implicación ha mejorado el trabajo realizado.

A la Universidad Estatal de Bolívar por acogernos en sus aulas, a nuestros profesores, gracias por su paciencia y por regalarnos la luz de sus conocimientos, que supieron inspirarnos el compromiso de buscar siempre el camino de la sabiduría. A la escuela San miguel y a aquellos estudiantes que, de una u otra forma, colaboraron o participaron en la realización de esta investigación, extendemos nuestro más sincero agradecimiento. Por ello, es un verdadero placer para nosotros utilizar este espacio para ser justos y consecuentes con ellos, expresándoles nuestro sincero agradecimiento.

María Inés Agualongo Agualongo
Joan Alexander Galeas Lombeida

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Luis Fabián Brito

CERTIFICA:

Que el informe final de investigación titulado: "ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024-2025" elaborado por los autores MARIA INES AGUALONGO AGUALONGO CON C.I 0250297611 Y JOAN ALEXANDER GALEAS LOMBEIDA CON C.I 0202290060 de la carrera de Educación Básica de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitida en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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

Guaranda, mayo de 2025

LUIS FABIAN BRITO MANCERO

Ing. Luis Fabián Brito Mancero

TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Galeas Lombeida Joan Alexander y Agualongo Agualongo María Inés portador/res de la Cédula de Identidad No 0202290060 y 0250297611 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: "**ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 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.

Los autores declaran 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.

Galeas Lombeida Joan Alexander
C.I. 0202290060

Agualongo Agualongo María Inés
C.I.0250297661

ESCRITURA PÚBLICA

DECLARACION JURADA

SEÑORES JOAN ALEXANDER GALEAS LOMBEIDA Y MARIA INES AGUALONGO AGUALONGO

En la ciudad de Guaranda, Capital de la Provincia de Bolívar, República del Ecuador, hoy día MIÉRCOLES DOCE DE NOVIEMBRE DE DOS MIL VEINTE Y CINCO , ante mí, doctor GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN, NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA, comparecen los señores **JOAN ALEXANDER GALEAS LOMBEIDA**, portador de la cédula de ciudadanía número cero dos cero dos cero nueve cero cero seis guion cero, de estado civil soltero y señorita **MARIA INES AGUALONGO AGUALONGO** portadora de la cédula de ciudadanía número cero dos cinco cero dos nueve siete seis uno uno, capaces de contraer obligaciones, domiciliados en los cantones San Miguel y Guaranda, provincia de Bolívar en su orden, número 0980311440, a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido su cédula de ciudadanía y certificado de votación ,cuyas copias adjunto a esta escritura. Advertidos por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura, así como examinados en forma separada, de que comparecen al otorgamiento de la misma sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, juramentados en debida forma, prevenidos de la gravedad del juramento, de las penas del perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, bajo juramento declara lo siguiente: " Previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica, que los criterios e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "**ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADA EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024- 2025",** son de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras. Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad." (Hasta aquí la declaración juramentada rendida por los comparecientes, la misma que queda elevada a escritura pública con todo el valor legal). Para el otorgamiento de esta escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso; y leída que les fue a las comparecientes íntegramente por mí el Notario, se ratifican en todo su contenido y firman conmigo en unidad de acto. Incorporo esta escritura pública al protocolo de instrumentos públicos, a mi cargo. De todo lo cual doy fe.-

SR. JOAN ALEXANDER GALEAS LOMBEIDA

SRTA. MARIA INES AGUALONGO AGUALONGO

Doctor Guido Fabián Fierro Barragán

NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA.

Dr. Guido Fierro Barragán
NOTARIO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA

IV AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **"ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024-2025."**, elaborado por Galeas Lombeida Joan Alexander y Agualongo Agualongo María Inés, obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

Galeas Lombeida Joan Alexander
C.I. 0202290060

Agualongo Agualongo María Inés
C.I. 0250297611

Dr. Guido Fierro Barragán
NOTARIO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA

V. INDICE

I. DEDICATORIA 4
II. AGRADECIMIENTO 5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 6
IV. AUTORÍA NOTARIADA 7
V. INDICE 8
VI. RESUMEN EN ESPAÑOL 13
VII. ABSTRAC 14
VIII INTRODUCCION 15
1. TEMA 16
2. ANTECEDENTES 17
3. PROBLEMA 19
3.1 Descripción del problema 19
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 19
4. JUSTIFICACIÓN 20
5. OBJETIVOS 21
5.1 Objetivo general 21
5.2 Objetivos específicos 21
6. MARCO TEORICO 22
6.1 Teoría científica 22
6.1.1 Juegos didácticos 22
6.1.2 Importancia de los juegos didácticos 23
6.1.3 Características de los juegos didácticos 24
6.1.4 Juegos didácticos como estrategia educativa 25
6.1.5 El juego didáctico y sus etapas 25
6.1.6 Diseño de juegos didáctico 26
6.1.7 Clasificación de los juegos didácticos 27
6.1.7.1 Juegos sensoriales 27
6.1.7.2 Juegos motores 27

6.1.7.3 Juegos manipulativos 27
6.1.7.4 Juegos verbales 27
6.1.7.5 Juegos de razonamiento lógico 27
6.1.8 Definición de las tablas de multiplicar 28
6.1.9 Importancia de las tablas de multiplicar 28
6.1.10 Dificultades en el aprendizaje de las tablas de multiplicar 29
6.1.11 Estrategias didácticas para el aprendizaje de las tablas de multiplicar 30
6.1.11.1 Estrategias visuales 30
6.1.11.2 Estrategias Interactivas 30
6.1.11.3 Estrategias Auditivas 30
6.1.11.4 Estrategias Táctiles 30
6.1.11.5 Estrategias Tecnológicas 31
6.2 Teoría Legal 32
6.2.1 Constitución de la República del Ecuador 32
6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) 33
6.2.3 Reglamento General a la LOEI 33
6.2.4 Reglamento de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar 34
6.3 Teoría referencial 35
6.3.1 Unidad Educativa San Miguel 35
6.3.2 Misión de la institución educativa 35
6.3.3 Visión de la institución 35
7. MARCO METODOLOGICO 37
7.1 Enfoque de la investigación 37
7.2 Diseño o tipo de estudio 37
7.2.1 Estudio descriptivo 37
7.2.2 Investigación de campo 37
7.3 Métodos de investigación 37
7.3.1 Método bibliográfico 37
7.3.2 Método inductivo 38

7.3.3 Método deductivo 38
7.3.4 Análisis y síntesis 38
7.4 Técnicas de investigación 38
7.4.1 Observación directa 38
7.4.2 Entrevista 38
7.4.3 Encuesta estructurada 39
7.4.4 Instrumentos de investigación 39
7.4.4.1 Cuestionario 39
7.5 Universo y muestra 39
7.6 Procesamiento de la información 40
8. ANALISIS E INTERPRETACION 41
8.1 Resultados de la encuesta dirigida a los niños de 5to grado de EGB ... 41
9. CONCLUCIONES 55
10. PROPUESTA 56
10.1 Tema 56
10.2 Introducción 56
10.3 Objetivo 56
10.4 Objetivos específicos 56
10.5 Indicaciones generales 57
10.6 Estructura general de la propuesta 57
11. BIBLIOGRAFÍA 64
12 ANEXOS 66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1Universo y muestra 39
Tabla 2 Pregunta 1 41
Tabla 3 Pregunta 2 42
Tabla 4 Pregunta 3 43
Tabla 5 Pregunta 4 44
Tabla 6 pregunta 5 45
Tabla 7 Pregunta 6 45
Tabla 8 Pregunta 7 46
Tabla 9 Pregunta 8 47
Tabla 10 Pregunta 9 48
Tabla 11 Pregunta 10 49
Tabla 12 Matriz de datos 51

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1 Pregunta N° 1 41
Grafico 2 Pregunta N° 2 42
Grafico 3 Pregunta N° 3 43
Grafico 4 Pregunta N° 4 44
Grafico 5 Pregunta N° 5 45
Grafico 6 Pregunta N° 6 46
Grafico 7 Pregunta N° 7 47
Grafico 8 Pregunta N° 8 48
Grafico 9 Pregunta N° 9 49
Grafico 10 Pregunta N° 10 50

VI. RESUMEN EN ESPAÑOL

En esta investigación se destaca la importancia de los juegos didácticos y los diferentes subtemas abordados en el marco teórico los cuales nos serán de mucha ayuda para identificar los problemas y ver que juegos didácticos nos ayudarían para mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niños de quinto EGB en la Unidad Educativa San miguel durante el periodo 2024-2025.

Los juegos didácticos son fundamentales en el ámbito ya que ofrecen un aprendizaje significativo a través del juego. Estos métodos motivan a los niños a aprender combinando diversión con educación. Además, fomenta la independencia y el aprendizaje colaborativo, destacando los logros de todos los estudiantes.

Se utilizó un instrumento de encuesta compuesto por diez preguntas, aplicado a niños de quinto grado EGB. Esta herramienta permitió observar el desarrollo de los estudiantes en el aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Los resultados mostraron que un gran porcentaje de los estudiantes presentan un buen nivel de aprendizaje en este ámbito. Sin embargo se identificó que se puede mejorar aún más mediante la implementación de juegos didácticos, lo que contribuirá a una formación estudiantil más sólida.

Palabras clave: Juegos didácticos, Estrategias, Tablas de multiplicar, Aprendizaje colaborativo.

VII. ABSTRAC

This research highlights the importance of educational games and the various subtopics addressed in the theoretical framework, which will be very helpful in identifying the problems and determining which educational games can aid in improving the learning of multiplication tables among fifth-grade students at San Miguel Educational Unit during the 2024–2025 school year.

Educational games are fundamental in this field as they offer meaningful learning through play. These methods motivate children to learn by combining fun with education. Furthermore, they encourage independence and collaborative learning, highlighting the achievements of all students.

A survey instrument consisting of ten questions was used and applied to fifth-grade EGB students. This tool made it possible to observe the students' progress in learning multiplication tables.

The results showed that a large percentage of students demonstrated a good level of learning in this area. However, it was identified that further improvement could be achieved through the implementation of educational games, which would contribute to a stronger academic foundation for students.

Keywords: Educational games, Strategies, Multiplication tables, Collaborative learning.

VIII INTRODUCCION

En el presente estudio se centra en los juegos didácticos orientados al aprendizaje de las tablas de multiplicar, identificando y analizando los beneficios que estos aportan a los estudiantes de quinto grado BGU, para fortalecer la comprensión del tema.

En la investigación, se va a analizar de manera detallada las estrategias didácticas para la enseñanza de las tablas de multiplicar, viendo su importancia en el rendimiento de los niños y como manejan su actitud al momento de recibir clases. Mediante la investigación buscaremos nuevos métodos de enseñanza para mejorar su aprendizaje, ayudando con herramientas dinámicas para que los docentes los fomenten al momento de enseñar.

La investigación busca una fundamentación teórica solida donde se encuentre información concreta y segura, resaltando él porque es importante utilizar los juegos didácticos en el aula de clase, también da a conocer cómo podemos utilizar de manera efectiva en los niños y niñas durante su aprendizaje, identificando cuales son los más eficaces para mejorar su conocimiento.

Mediante la guía didáctica elaborada, ayudo a responder las interrogantes surgidas en la investigación, dando soluciones certeras al problema identificado. En la aplicación de los conocimientos teóricos de los juegos didácticos, la guía ayuda a aclarar las dudas y también brinda estrategias eficaces para la educación.

Esta investigación se dio en la Unidad Educativa San Miguel con los niños de quinto grado EGB, los cuales participaron en la propuesta planteada para conocer las dificultades vistas, los juegos didácticos van a ayudar a lograr desarrollar el interés y motivación para aprender las tablas de multiplicar.

1. TEMA

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024- 2025

2. ANTECEDENTES

Para desarrollar este trabajo de investigación se buscó información las estrategias de aprendizaje basadas en el uso de juegos didácticos para la enseñanza de las tablas de multiplicar, esta necesidad se dio durante las prácticas pre profesionales realizadas con niños de quinto año de educación básica. Por esta razón procedimos la indagar sobre los temas de este particular, en tesis y artículos científicos más notorios.

Para la autora (Monsalve et al., s. f.). Realizo el trabajo de investigación "Aprendiendo las Tablas de Multiplicar Mediante el Juego y el Aprendizaje Colaborativo". Diseño una estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas que permitan un aprendizaje significativo en los estudiantes de grado segundo del Colegio Calasanz Cúcuta. Utilizo, El enfoque utilizado fue el cualitativo el cual busca diseñar una estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas que permitan un aprendizaje significativo en los estudiantes de grado segundo del Colegio Calasanz Cúcuta.

Según la investigación (Rodríguez 2022). Elaboro su trabajo de investigación "Wordwall como estrategia didáctica tecnológica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la escuela de educación básica doce de julio". Su objetivo es describir como la estrategia didáctica tecnológica Wordwall, permite mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes del cuarto grado paralelo "A" de la jornada matutina de la Escuela de Educación Básica Doce de julio utilizo el enfoque cuantitativo, porque es el que mejor se adapta mediante sus características al manejo de la información relevante de la investigación(*UPSE-TEB-2022-0028 .2*, s. f.)

De acuerdo (*AMAGUA-CADENA*, s. f.) hace referencia en su tesis "Estrategias didácticas para la enseñanza aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de cuarto grado paralelo "b" de educación general básica de la escuela de educación básica "Luis Aurelio González" de la provincia de bolívar, cantón Guaranda, en el período lectivo 2021-2022. " para diagnosticar el tipo de estrategias didácticas que se emplean para la enseñanza aprendizaje de la Matemática en los estudiantes de cuarto año utilizando el método cuantitativa y

cualitativa por lo que se aplica la entrevista y es una técnica para la recolección de información y datos, la cual es realizada a partir de una conversación cuyas orientaciones responden a propósitos concretos del estudio y cuantitativa porque se centra en cuantificar la recopilación y el análisis de datos de la encuesta aplicada, obteniendo como conclusión que las estrategias didácticas ayudaron a fomentar el pensamiento lógico y reflexivo.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

La enseñanza de las tablas de multiplicar es fundamental en la educación básica, lo cual sienta las bases para el desarrollo de habilidades matemáticas más complejas. Sin embargo, muchos estudiantes de quinto año de Educación General Básica enfrentan dificultades para memorizar y comprender, lo que puede afectar su rendimiento académico en matemáticas.

Una de las razones principales de esta problemática es la falta de motivación e interés hacia las metodologías tradicionales, que a menudo se basan en la repetición y la memorización mecánica. Esto puede generar actitudes negativas hacia las matemáticas y dificultar el aprendizaje. Además, la instrucción frecuentemente se centra en la trasmisión de información, descuidando la promoción de habilidades cognitivas y de resolución de problemas.

La falta de comprensión y retención de las tablas de multiplicar puede tener consecuencias a largo plazo, limitando la capacidad de los estudiantes para resolver problemas más complejos y desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Por ello, es esencial implementar estrategias innovadoras y efectivas que promuevan un aprendizaje significativo y duradero, poner en práctica diferentes juegos didácticos que sean divertidos, para que así tengan interés por aprender las tablas de multiplicar.

3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera las estrategias de aprendizaje basadas en el uso de juegos didácticos pueden mejorar la comprensión y memorización de las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año de EGB, de la Unidad Educativa San Miguel del Cantón San Miguel de la Provincia Bolívar durante el año lectivo 2024-2025?

4. JUSTIFICACIÓN

La justificación de este estudio radica en la necesidad de encontrar estrategias innovadoras y efectivas para enseñar las tablas de multiplicar, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes de quinto año de EGB. Los juegos didácticos ofrecen una oportunidad para hacer el aprendizaje más divertido, lo que puede aumentar la motivación e interés de los estudiantes hacia las matemáticas.

Estos recursos son herramientas efectivas para mejorar la comprensión y memorización de conceptos matemáticos, incluidas las tablas de multiplicar. Por lo tanto, este estudio tiene como objetivo explorar cómo las metodologías basadas en juegos didácticos pueden optimizar la enseñanza de las tablas y fomentar un aprendizaje significativo y duradero.

Además, la investigación es relevante porque se centra en una problemática específica de la educación básica y busca soluciones innovadoras para mejorar la enseñanza de las tablas de multiplicar. Los resultados pueden ser útiles para docentes, educadores y diseñadores de currículos que desean métodos eficaces para enseñar este contenido y promover un aprendizaje perdurable.

En este campo contribuye a mejorar la calidad de la educación matemática, lo que puede tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. Asimismo, los hallazgos de este estudio pueden ser extrapolados a otros contextos educativos, contribuyendo a mejorar la enseñanza de las matemáticas en general.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Implementar estrategias de aprendizaje basadas en el uso de juegos didácticos para mejorar la comprensión y memorización de las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa San Miguel durante el período 2024-2025.

5.2 Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de conocimiento que tienen los niños de quinto año de educación general básica sobre las tablas de multiplicar, con el fin de visualizar las principales dificultades que afectan a la memorización y comprensión.
- Aplicar estrategias de aprendizaje basadas en los juegos didácticos que respondan a las dificultades detectadas, con el propósito de fortalecer su aprendizaje en las tablas de multiplicar.
- Analizar los resultados obtenidos tras la implementación de los juegos didácticos, para verificar su efectividad en la mejora de la memorización y comprensión de las tablas de multiplicar en los estudiantes de quinto de EGB.

6. MARCO TEORICO

El presente marco teórico tiene como objetivo fundamentar el uso de juegos didácticos como estrategia educativa especialmente en el aprendizaje de las tablas de multiplicar, se revisaran conceptos claves, estudios previos y teorías que respaldan esta metodología en el ámbito educativo.

Diversas investigaciones han demostrado que los juegos didácticos no solo facilitan el aprendizaje sino que también aumentan la motivación de los estudiantes, por ejemplo un estudio realizado por Velásquez (2020). En Ecuador evidencia que la combinación del pensamiento matemático con juegos didácticos permite a los alumnos desarrollar habilidades de resolución de problemas de manera autónoma y creativa(Velásquez, 2020).

6.1 Teoría científica

6.1.1 Juegos didácticos

El juego didáctico es un recurso educativo que favorece el aprendizaje mediante la interacción y la metodología activa. Según Higueras-Rodríguez & Molina-Ruiz (2020), estos juegos no solo despiertan el interés del alumnado sino que también facilitan la adquisición de conocimientos de forma significativa.

Los juegos didácticos también son herramientas educativas que combinan aprendizaje y diversión permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y promover valores sociales de una manera divertida y significativa. Según (Monereo y Castello, 2009). Los juegos se caracterizan por tener diferentes objetivos que coinciden con los objetivos educativos del currículo, este proceso sistemático facilita su desarrollo y comprensión en los niños permitiendo la adaptación a diferentes edades, grados y estatus educativo. La educación en el contexto de la cooperación y el entendimiento comunitario debe respaldar y demostrar todos los beneficios, los estudiantes son guiados hacia una independencia, libertad y aprendizaje avanzado en un contexto educativo colaborativo y un sentido de comunidad que debe apoyar y resaltar los logros de todos los estudiantes.

Los juegos didácticos en el proceso educativo se traduce en el aumento de la motivación y creatividad en el aprendizaje, por ello es importante destacar los siguientes aspectos:

Aprendizaje significativo: Facilitan la compresión de conceptos y habilidades de manera divertida y memorable.

Desarrollan habilidades cognitivas: Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas.

Promueven valores: Impulsan la cooperación, el respecto, la tolerancia, la solidaridad y responsabilidad.

Creación de un ambiente positivo: Motivan a los alumnos generando un entorno de interés participación en el aula (Engracia-Magallon et al., 2024).

6.1.2 Importancia de los juegos didácticos

El autor Torres, (2002), menciona que la didáctica considera al juego como un medio de entretenimiento que propicia el conocimiento y al mismo tiempo genera satisfacción en este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y niñas tales como el autocontrol, honradez, seguridad, concentración en la tarea, reflexión, búsqueda de alternativas para ganar, respeto por las reglas del juego, creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa, sentido común y solidaridad, destacando especialmente la importancia del juego limpio(Antonio & Eladio, 2014).

Estos son importantes porque son herramientas poderosas dentro del proceso educativo, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas de manera autónoma, utilizando juegos y estrategias didácticas creativas para encontrar soluciones innovadoras, además permiten a los alumnos tomar el control de su propio aprendizaje y explorar diferentes caminos, estas estrategias proporcionan un entorno seguro para que los niños experimenten y aprendan de sus errores.

Además, es fundamental porque se presenta como una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades claves en los estudiantes como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, a través de los juegos didácticos los alumnos no solo aprenden a enfrentarse a desafíos matemáticos sino que

también cultivan la capacidad de analizar situaciones lo cual permite convertirse en pensadores matemáticos independientes y seguros, capaces de aplicar sus conocimientos en diversas situaciones de la vida real.

6.1.3 Características de los juegos didácticos

Según Calderón (2013) las características esenciales de los juegos didácticos son tres: espontaneidad, motivación y estimulación de la imaginación. Estos elementos ofrecen a los niños una oportunidad de expresión libre aumentando su motivación dentro del aula y permitiéndoles utilizar sus habilidades y destrezas así como ampliar su imaginación.

Andrade y Ante (2010) también destacan varias características claves de los juegos didácticos que se detallan a continuación.

Despertar el interés en las asignaturas. Es fundamental que los estudiantes sientan interés por aprender, esto se logra mediante métodos innovadores que hagan las clases interactivas promoviendo así un aprendizaje significativo.

Adecuar disposiciones en los niños. Es crucial ayudar y apoyar a los niños para que fomenten la responsabilidad en sus tareas, orientándoles en el desarrollo de su mentalidad y conducta para su crecimiento académico y personal.

Aplicación de conocimientos logrados en diferentes temas. Los juegos didácticos permiten a los estudiantes poner en práctica los conocimientos adquiridos, relacionándolos con su vida cotidiana y participando en proyectos escolares según el área de estudio.

Despertar el interés en las asignaturas. Es fundamental que los estudiantes sientan interés por aprender, esto se logra mediante métodos innovadores que hagan las clases interactivas promoviendo así un aprendizaje significativo.

Realizar actividades dinámicas. Este aspecto es vital por lo cual los niños prestan más atención en actividades que les motiven a jugar, moverse y conversar. Estas dinámicas fomentan la interacción y el trabajo en equipo, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.(Herrera, s. f.).

6.1.4 Juegos didácticos como estrategia educativa

El juego didáctico es una estrategia metodológica aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas aunque este concepto ha existido durante mucho tiempo no ha logrado la fuerza necesaria en muchas aulas principalmente debido a la falta de conocimiento y formación de los docentes para implementarlo adecuadamente (Higueras-Rodríguez & Molina-Ruíz, 2020).

Es una herramienta valiosa en la educación porque combina el entretenimiento con el aprendizaje, los docentes deberían integrarlo en su práctica diaria, hay algunos que se aferran a métodos de enseñanza tradicionales.

Implementar juegos didácticos no solo proporciona un aprendizaje significativo, sino que también genera satisfacción entre los estudiantes, haciendo del proceso educativo algo más atractivo y efectivo.

La implementación de juegos didácticos fortalece los procesos de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes pensar, actuar y desarrollar las capacidades comunicativas y lingüísticas, mejorando su proceso de aprendizaje y fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje. Además brindan a los docentes la oportunidad de conocer las necesidades básicas y los intereses de los niños guiándoles de manera efectiva en un proceso donde se apliquen diversas formas de jugar y aprender(Benites, s. f.).

Asimismo, el juego didáctico favorece al desarrollo de cualidades morales importante en los niños, como la honradez, la seguridad y el respeto, fomentando la creatividad, curiosidad, y la imaginación, lo que puede contribuir a que los niños se conviertan en personas más capaces en su futuro.

6.1.5 El juego didáctico y sus etapas

A través de los juegos es posible potenciar la capacidad de aprendizaje de los niños, permitiendo abordar su aprendizaje de manera distinta sin embargo, para que se aprovechen de forma efectiva todos los beneficios que ofrecen estos juegos es fundamental que sigan correctamente todas sus etapas.

El autor Sarlé, (2010) sostiene que los juegos didácticos deben cumplir tres etapas para generar resultados significativos en el niño estas etapas son:

Introducción: Esta fase incluye los pasos necesarios para iniciar el juego, así como los acuerdos que establecen las normas y la modalidad del mismo.

Desarrollo: Durante esta etapa, los estudiantes participan en el juego de acuerdo con las reglas establecidas, lo que les permite interactuar y aprender.

Culminación: El juego concluye cuando un jugador o grupo de jugadores alcanza la meta, según las reglas definidas, o cuando acumula la mayor cantidad de puntos, lo que refleja un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades(Sarlé, s. f.).

6.1.6 Diseño de juegos didáctico

Según los autores Coble y Hounsehell (como se citó en Colmenares, 2012) en el momento de elaborar un juego, el docente debe seguir varios pasos:

Definir los objetivos: Es esencial tener la claridad sobre lo que se desea que los niños logren a través del juego.

Evaluación en el estudiante: El juego debe permitir evaluar los procesos y habilidades mínimas que los alumnos desarrollarán durante su ejecución, con el fin de alcanzar los conocimientos esperados.

División del grupo: Se deben considerar como se dividirán los alumnos si en grupos grandes, pequeños o de manera individual, esto asegura la efectividad y el mejor resultado de la actividad.

Selección de materiales y equipos: Una vez definidos los objetivos es necesario seleccionar los materiales y equipos más adecuados para el tipo de juego, de manera que su presentación capte la atención de los estudiantes.

Instrucciones y reglas: Antes de comenzar el juego, es crucial especificar y detallar las instrucciones y las reglas, garantizando así el logro de los objetivos planificados por el docente al finalizar la actividad.

Estos pasos en la elaboración de un juego lograran que este sea didáctico, promoviendo un aprendizaje significativo y contribuyendo al desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los niños (Cuenca, s. f.).

6.1.7 Clasificación de los juegos didácticos

6.1.7.1 Juegos sensoriales

Estos juegos se implementan desde la infancia y se centran en la estimulación de los sentidos del cuerpo humano, a través de materiales que despierten la curiosidad, estos juegos ayudan a los niños a desarrollar habilidades fundamentales que inician su proceso de aprendizaje.

6.1.7.2 Juegos motores

Los juegos motores están diseñados para desarrollar sus habilidades motoras de los niños promoviendo actividades como saltar, correr y caminar las cuales son esenciales para su desarrollo físico, es importante realizar estas actividades en grupos lo cual fomentan la socialización e interacciones con los compañeros.

6.1.7.3 Juegos manipulativos

Se basan en la manipulación de objetos, se llevan a cabo en el aula o al aire libre, utilizando materiales como balones y cuerdas, los juegos manipulativos permiten a los niños experimentar y aprender a través de la acción lo que refuerza su comprensión y habilidades prácticas.

6.1.7.4 Juegos verbales

Los juegos verbales son fundamentales para mejorar la expresión y comprensión verbal de los niños aumentando su vocabulario, son especialmente importantes en el área de matemáticas porque ayudan a los niños a contar y reconocer signos facilitando su aprendizaje en esta materia.

6.1.7.5 Juegos de razonamiento lógico

Estos juegos son utilizados principalmente en el área de matemáticas porque mejoran las habilidades de razonamiento lógico y ayudan a los niños a relacionar objetos y a entender las características de un conjunto, lo que es crucial para el desarrollo de habilidades matemática(Mariceli & Liliana, s. f.).

6.1.8 Definición de las tablas de multiplicar

De acuerdo el autor Rodríguez (2022), considera “el proceso de la composición de las tablas es ir sumando el primer número llamado multiplicando según la cantidad de veces que indique un segundo número llamado multiplicador”, el resultado de este proceso es el producto final, así el procedimiento para crear las tablas de multiplicar implica agregar repetidamente el primer número conocido como multiplicando la cantidad de veces especificada por el multiplicador.

Dominar las tablas de multiplicar no solo permite a los estudiantes realizar cálculos de manera más rápida y precisa, sino que también establece las bases para entender conceptos más avanzados en matemáticas, por esta razón es crucial implementar estrategias didácticas efectivas para fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar asegurando que los estudiantes adquieran una comprensión solida de este tema.

El objetivo es superar la desmotivación y la falta de interés en el aprendizaje de las tablas de multiplicar creando un ambiente educativo estimulante, para lograrlo se deben desarrollar estrategias didácticas que mejoren la motivación y el compromiso de los estudiantes identificando las causas específicas de la desmotivación y la falta de interés en este tema, para que las intervenciones sean efectivas(Mendoza, s. f.-a).

6.1.9 Importancia de las tablas de multiplicar

Según el autor Correaz (2008) la enseñanza de las tablas de multiplicar a menudo se ha asociado con un proceso de memorización mecánica por repetición de manera sistemática, creciente y secuenciada de aprenderlas. Comienza siempre por el 1 y avanza de forma cautelosa. Sin embargo, esta metodología puede descuidar la comprensión profunda del concepto de multiplicación, dejando a los estudiantes con dificultades para aplicar estos conocimientos en contextos diversos, por ellos es muy importante que los docentes implementen nuevas estrategias para que el aprendizaje de los niños.

Molina et al. (2022), la importancia de las tablas de multiplicar “radica en la confiabilidad de su uso al ser aplicadas no solo en la operación de multiplicación, sino también en la resolución problemas, en multiplicaciones y divisiones, entre

otros". Esta perspectiva conecta directamente el aprendizaje de tablas de multiplicar con su aplicación práctica en contextos diversos, evidenciando la necesidad de comprender cómo se realizan las multiplicaciones (Carvajal et al., s. f.).

Aprende las tablas de multiplicar es muy necesario porque las utilizamos en nuestra vida diaria, nosotros como futuros docentes debemos hallar nuevas estrategias metodológicas para dejar implantado el aprendizaje de las mismas en los estudiantes.

6.1.10 Dificultades en el aprendizaje de las tablas de multiplicar

Dominio de la abstracción y referencias visuales y representativas

Los niños tienden a entender mejor las combinaciones representativas de las tablas, lo que les permite comprender la multiplicación de manera más cómoda. Como indica Redondo (2011) esto se debe a lo que la representación visual de las combinaciones facilita una rápida y clara identificación de cuantas veces se repite un número. En contraste las representaciones en forma de tabla son más difíciles de visualizar y requieren mayor concentración, lo que puede dificultar el aprendizaje.

Memorización mecánica sin comprensión.

Una de las principales dificultades para memorizar las tablas de multiplicar radica en la falta de comprensión de su significado, según Redondo (2011). La memorización se convierte en un ejercicio mecánico que no proporciona un entendimiento profundo. Además hay pocas referencias visuales que podrían ayudar a comprender mejor el concepto de la multiplicación, lo que limita su capacidad de aplicar este conocimiento de manera efectiva.

Falta del razonamiento sobre el cálculo mental.

El uso del cálculo mental implica que los alumnos empleen estrategias propias para llegar a resultados rápidamente. Estas técnicas están influenciadas por la manera de pensar individual de cada estudiante. Los errores que se cometen reflejan la manera en que cada uno resuelve mentalmente los problemas, lo que puede variar significativamente entre los alumnos.

Fomentar un ambiente donde los estudiantes compartan sus estrategias y reflexionen sobre sus errores puede ser muy beneficioso. Esto no solo mejora su

habilidad para calcular sino también fortalece de los conceptos matemáticos (Rubio, s. f.).

6.1.11 Estrategias didácticas para el aprendizaje de las tablas de multiplicar

6.1.11.1 Estrategias visuales

Cuadros de multiplicar: Utilizar cuadros de multiplicar para visualizar las relaciones entre los números.
Diagramas: Utilizar diagramas que representen las tablas de multiplicar de manera clara y visual.
Gráficos: Utilizar gráficos para mostrar las relaciones numéricas y facilitar la comprensión.

6.1.11.2 Estrategias Interactivas

Juegos: incorporar juegos que hagan el aprendizaje sea divertido e interactivo.
Actividades: Realizar actividades como crucigramas, sopas de letras y otros juegos de palabras para practicar las tablas de multiplicar.
Simulaciones: Utilizar simulaciones para practicar las tablas de multiplicar en situaciones prácticas y el mundo real.

6.1.11.3 Estrategias Auditivas

Canciones: Utilizar canciones para hacer el aprendizaje más divertido y memorable.
Rimas: Incorporar rimas que faciliten la memorización de las tablas de multiplicar.
Audios: Proporcionar audios que permitan practicar las tablas de multiplicar de manera auditiva.

6.1.11.4 Estrategias Táctiles

Tarjetas de memoria: Emplear tarjetas de memoria para practicar las tablas de multiplicar de forma táctil.
Juegos de mesa: Utilizar juegos de mesa que involucren el uso de las tablas de multiplicar.

Actividades manipulativas: Incorporar materiales como bloques y cuentas para practicar las tablas de multiplicar de manera práctica.

6.1.11.5 Estrategias Tecnológicas

Aplicaciones: Utilizar aplicaciones interactivas que faciliten la practicar las tablas de multiplicar.

Sitios web: Acceder a sitios web diseñados para practicar las tablas de multiplicar de manera interactiva.

Videos: Producir o utilizar videos que enseñen las tablas de multiplicar de forma visual y auditiva (Mendoza, s. f.-b).

6.2 Teoría Legal

Las estrategias de aprendizaje de las tablas de multiplicar se fundamentan en diversas normativas y leyes determinadas dentro del sistema educativo ecuatoriano. Los procesos educativos se pueden concebir desde varios ángulos en los que están en marcados por sus diferentes elementos vistos desde varias perspectivas, así se conciben los fundamentos legales.

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la p a z ; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

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.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema. La Ley Orgánica de Educación Intercultural, determina en su articulado aspectos de vital importancia para la educación inicial, tales como:

Aplicación: El uso de juegos didácticos promueve la creatividad y el desarrollo integral del estudiante, elementos protegidos por la Constitución(*Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021*, s. f.).

6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Artículo 2: Resalta el principio de calidad en la educación, orientando la práctica pedagógica hacia el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas de los estudiantes.

Artículo 6: Propone la implementación de estrategias didácticas que promuevan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

El Artículo 19: establece que los métodos y estrategias de enseñanza deben ser inclusivos, creativos y adaptados a las características de los estudiantes, permitiendo el uso de recursos lúdicos como herramientas pedagógicas(*Marco legal educativo*, 2012).

6.2.3 Reglamento General a la LOEI

Artículo 2.- Principios.- Además de los parámetros constitucionales y los objetivos y criterios establecidos en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en todos los actos que ejecuten los organismos, entidades e instituciones que conforman el Sistema Nacional de Educación se observarán, según corresponda: la prevención, detección y atención de situaciones de violencia; promoción de la educación para el desarrollo sostenible y convivencia armónica en el sistema educativo; ciudadanía digital; participación ciudadana; interculturalidad; gratuidad de la educación pública; libertad de enseñanza y libertad de los padres, madres y representantes legales de elegir la educación que deseen para sus representados, excelencia e innovación; flexibilidad; formación permanente de los profesionales de la educación, entre otros que formule y determine la Autoridad Educativa Nacional.

Artículo 4.- Autoridad Educativa Nacional.- La Autoridad Educativa Nacional ejercerá la rectoría del Sistema Nacional de Educación, tanto mediante la formulación de la política nacional de educación, como a través de la regulación y el control permanentes de las actividades vinculadas al ámbito educativo y al

funcionamiento de las entidades que integran al Sistema en cuestión, en estricta observancia a las competencias y atribuciones previstas en la Constitución de la República, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el presente Reglamento General(Delgado, s. f.).

6.2.4 Reglamento de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar

La Universidad Estatal de Bolívar con la finalidad de regular la unidad de integración curricular de las carreras, en uso de sus atribuciones del consejo universitario contempladas en el artículo 22, en su literal d) del estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar.

6.3 Teoría referencial

6.3.1 Unidad Educativa San Miguel

Esta unidad educativa es un centro educativo que se encuentra ubicado en la provincia Bolívar, cantón San Miguel, parroquia San Miguel, calle Pichincha 11-44 y 10 de enero junto a la iglesia central.

Esta institución nos brinda una educación de manera presencial, con jornada matutina y es de carácter fisco misional, su oferta académica abarca el nivel de educación general básica y bachillerato, cumpliendo con lo establecido por el ministerio de Educación.

Tiene una infraestructura con instalaciones adecuadas para la educación de calidad de sus estudiantes incluyendo aulas, laboratorios y espacios deportivos.

La institución tiene un total de 29 profesores, los cuales 8 son de género femenino y 21 de género masculino. Ellos realizan sus labores con una población estudiantil de 383 estudiantes, la mayoría conformado por el género femenino, con un total de 194 estudiantes, y 189 de género masculino, también cuenta con 1 representante administrativo, 1 directivo y 2 conserjes.

6.3.2 Misión de la institución educativa

Somos una Unidad Educativa Fiscomisional de carácter religiosa, ofrecemos una educación de calidad a la niñez y juventud; mediante la vivencia de principios evangélicos, valores éticos y morales. Aplicando un proceso de aprendizaje que se fundamenta en el modelo pedagógico del constructivismo y cognitivo constructivista, con maestros preparados en el campo profesional y humano, lo que garantiza la formación integral de los educandos.

6.3.3 Visión de la institución

Seremos una Institución líder en la formación espiritual, académica, cultural y deportiva, con excelencia y calidad humana aplicamos estrategias y competencias con el fin de desarrollar en los educandos destrezas y habilidades, que les permita construir aprendizajes en función de su crecimiento personal, y que además,

respondan a la solución de problemas, enfrentando con autonomía y espíritu democrático los desafíos de la naturaleza y la sociedad(*PEI UESM 2019-2023*, s. f.).

7. MARCO METODOLOGICO

7.1 Enfoque de la investigación

La investigación tendrá un enfoque mixto, ya que vamos a utilizar el enfoque cualitativo y cuantitativo, en este caso el enfoque cualitativo busca evaluar la efectividad de las estrategias de aprendizajes basadas en los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante una entrevista realizada a la docente de quinto grado de EGB de la Unidad Educativa San Miguel, y el enfoque cuantitativo nos ayuda a obtener datos numéricos con la encuesta que se llevó a cabo con los estudiantes de 9 a 10 años.

7.2 Diseño o tipo de estudio

7.2.1 Estudio descriptivo

Este tipo de estudio ayuda a detallar situaciones de fenómenos determinados, en esta investigación se hará la descripción minuciosa sobre las estrategias de aprendizaje usando los juegos didácticos para enseñar las tablas de multiplicar en niños de quinto año de EGB, de la Unidad Educativa San Miguel, del cantón San Miguel del periodo 2024-2025.

7.2.2 Investigación de campo

En esta investigación es muy útil para la búsqueda información de los problemas de aprendizaje de las tablas de multiplicar en la Unidad Educativa San Miguel con niños de quinto EGB, lugar donde se pudo visualizar sobre la falta de estrategias didácticas para la enseñanza aprendizaje, tomando contacto con la realidad para conseguir datos verídicos y cumplir con los objetivos trazados.

7.3 Métodos de investigación

7.3.1 Método bibliográfico

Consiste en la recopilación de información en diferentes fuentes como: libros, revistas, sitios web, informes, tesis entre otros, este método se utilizó para

sustentar teóricamente la investigación mediante la revisión de literatura científica y pedagógica, ayudando con una base sólida y demostrando la originalidad de la indagación.

7.3.2 Método inductivo

Es importante porque nos permitió construir generalizaciones, mediante la observación directa de los estudiantes y el análisis de los resultados que obtuvimos mediante una encuesta realizada en la unidad educativa San Miguel.

7.3.3 Método deductivo

Facilito constatar teorías previas con los resultados obtenidos con los estudiantes de quinto año EGB, interpretando la evolución de los juegos didácticos que ayudan a desarrollar habilidades para enseñar las tablas de multiplicar.

7.3.4 Análisis y síntesis

Se analizara y extraerá los mecanismos que conforman nuestro tema, permitiendo utilizar el conocimiento basado en nuestra experiencias de aprendizajes, empleando para descomponer y reconstruir la información, extrayendo lo esencial de los datos observados.

7.4 Técnicas de investigación

7.4.1 Observación directa

En esta investigación utilizamos esta técnica, por medio de ella observamos los problemas que están ocurriendo, consiguiendo la búsqueda con rapidez la cual nos permitió obtener información de lo que ocurre con el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado EGB y también analizar los fenómenos en su generalidad.

7.4.2 Entrevista

En la investigación se realizara una entrevista, el mismo que será para la docente de quinto año de educación básica para poder tener información acertada,

obteniendo información mediante un banco de preguntas que se ejecutara cuidadosamente pensando en los problemas de los estudiantes.

7.4.3 Encuesta estructurada

Esta técnica nos ayudara a recopilar información cualitativa y cuantitativa a partir de una población estadística determinada, mediante un conjunto de preguntas previamente diseñadas para los niños de 9 a 10 años.

7.4.4 Instrumentos de investigación

7.4.4.1 Cuestionario

Se elaboró un cuestionario mixto con preguntas serradas, de opción múltiple y abierta, de libre expresión, para obtener información cuantitativa y cualitativa sobre el impacto de los juegos de multiplicar en las tablas de multiplicar.

7.5 Universo y muestra

La muestra está compuesta por los 21 estudiantes del quinto año de EGB de la Unidad Educativa San Miguel y su docente titular, lo que constituye una muestra censal dada la accesibilidad y el tamaño reducido de la población

Tabla 1

Universo y muestra de la unidad educativa “San Miguel”

Tabla 1Universo y muestra

Docente	Paralelo	Niños	Niñas	Total
Silvana	Único	12	9	21

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

7.6 Procesamiento de la información

Los puntos a desenlazar para procesar la información que utilizamos son los siguientes.

Se aplicó un análisis estadístico descriptivo utilizando herramientas Microsoft Exel para la tabulación y representación de datos mediante gráficos circulares y tablas. Esta información fue procesada e interpretada para evaluar el impacto de los juegos didácticos en la comprensión y memorización de las tablas de multiplicar.

8. ANALISIS E INTERPRETACION

8.1 Resultados de la encuesta dirigida a los niños de 5to grado de EGB

Se presenta los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta que se encuentra en el anexo, realizada a los niños de Quinto grado EGB de la Unidad Educativa "San Miguel"

PREGUNTA N 1

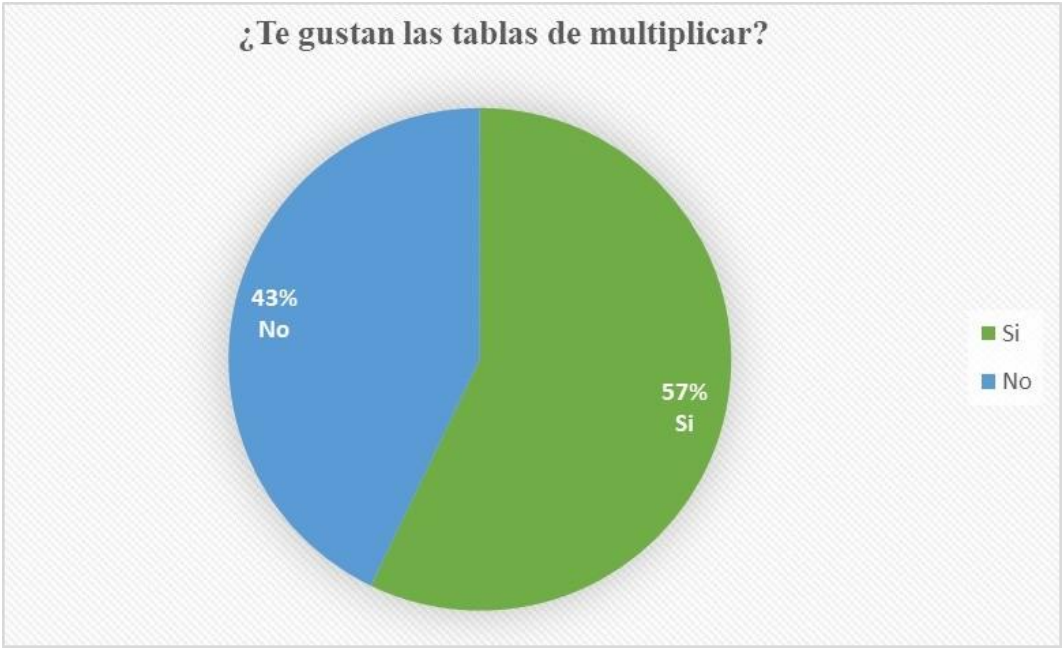
¿TE GUSTAN LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

Tabla 2 Pregunta 1

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	57%
No	9	43%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 1 Pregunta N° 1



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Según los datos recopilados, a la mayoría de estudiantes les resulta atractivo el aprendizaje de las tablas de multiplicar, lo que sugiere un interés inherente en este tema. Sin embargo una cantidad considerable de estudiantes muestran un menor interés al aprender.

PREGUNTA N 2

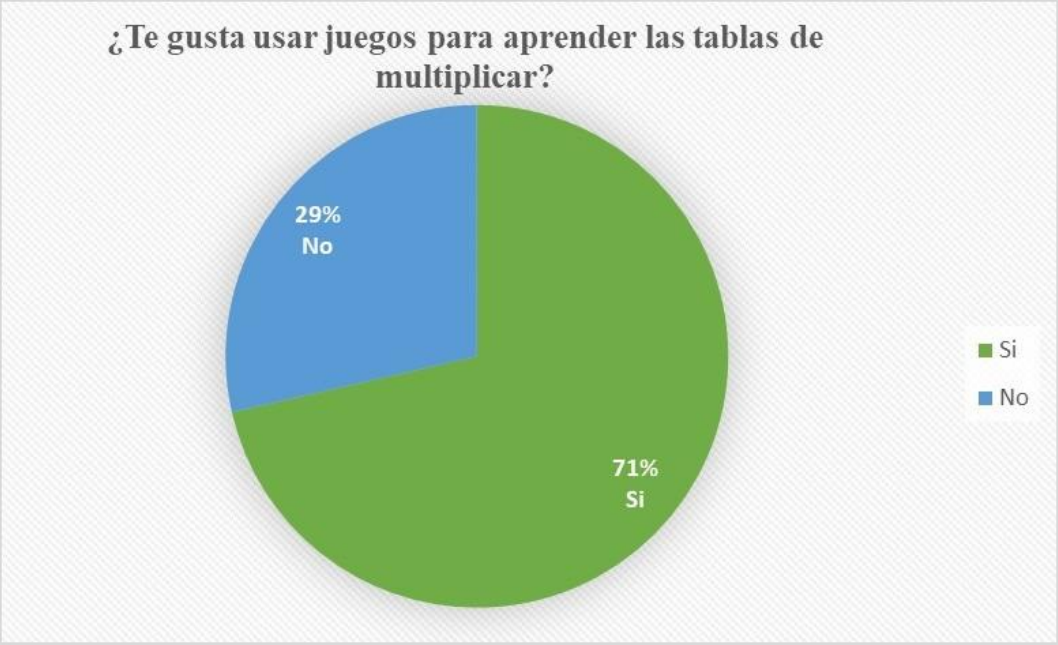
¿TE GUSTA USAR JUEGOS PARA APRENDER LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

Tabla 3 Pregunta 2

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	71%
No	6	29%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 2 Pregunta N° 2



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Los resultados nos indican que la mayoría del alumnado prefiere aprender las tablas de multiplicar a través de juegos didácticos. En cambio, solo una tercera parte manifiesta la falta de interés por esta estrategia de aprendizaje.

PREGUNTA N 3

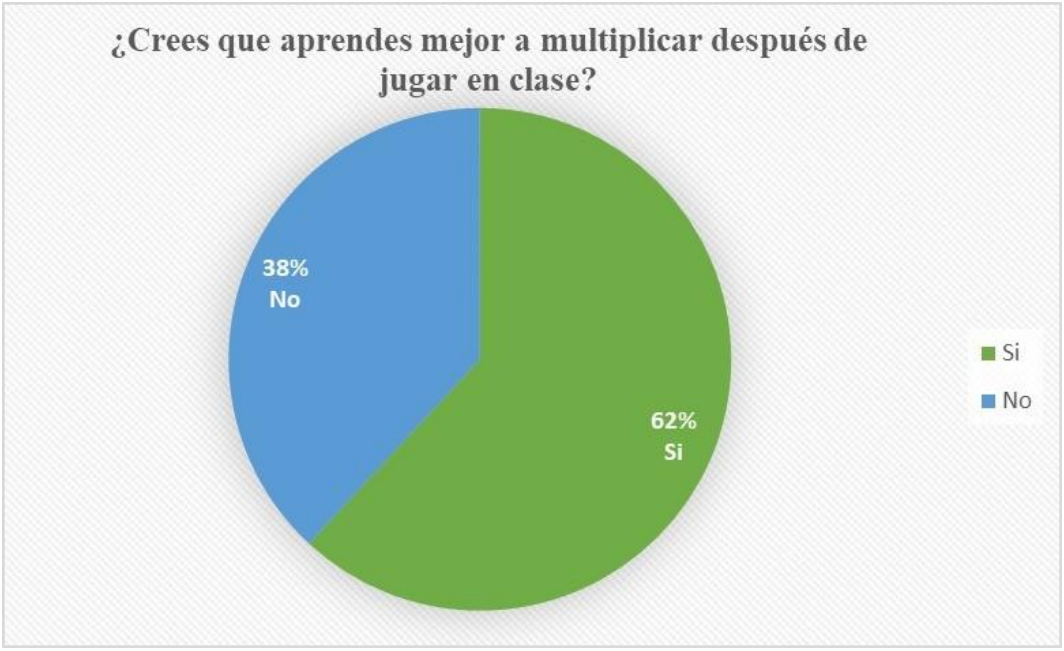
¿CREES QUE APRENDES MEJOR A MULTIPLICAR DESPUÉS DE JUGAR EN CLASE?

Tabla 4 Pregunta 3

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	62%
No	8	38%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 3 Pregunta N° 3



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Los datos revelan que un número significativo de estudiantes considera que el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante el juego es más efectivo y entretenido, sin embargo, un grupo considerable del alumnado indica que esta metodología no les resulta motivadora.

PREGUNTA N 4

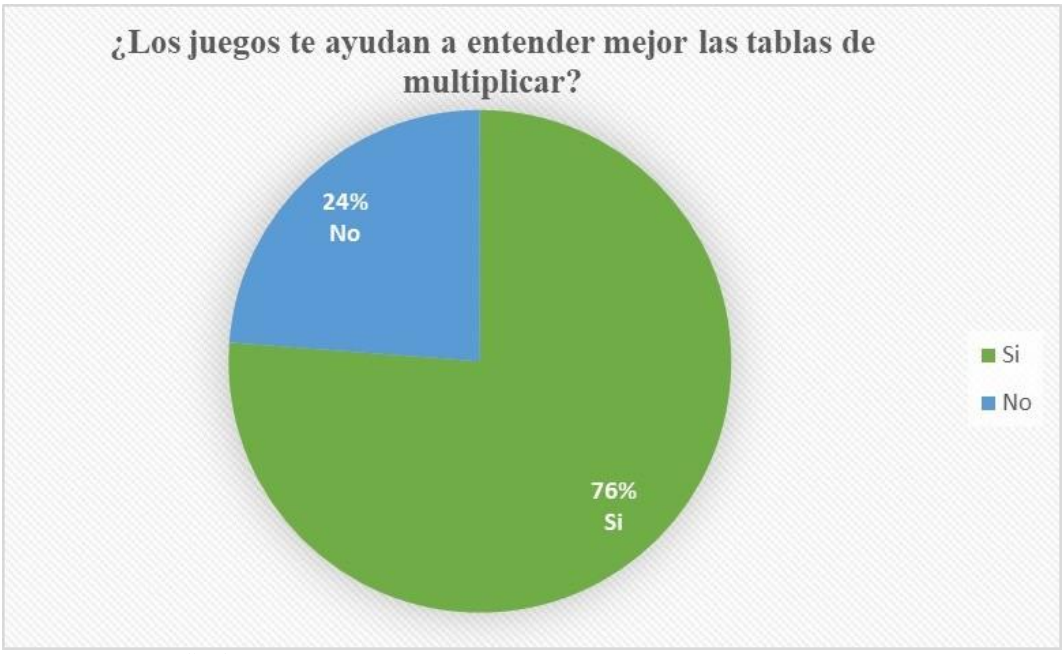
¿LOS JUEGOS TE AYUDAN A ENTENDER MEJOR LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

Tabla 5 Pregunta 4

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	76%
No	5	24%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 4 Pregunta N° 4



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Los resultados muestran que los juegos desempeñan un papel importante para la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar, evitando la memorización mecánica. No obstante, un pequeño porcentaje de alumnos considera que esta estrategia no es eficaz para su aprendizaje.

PREGUNTA N 5

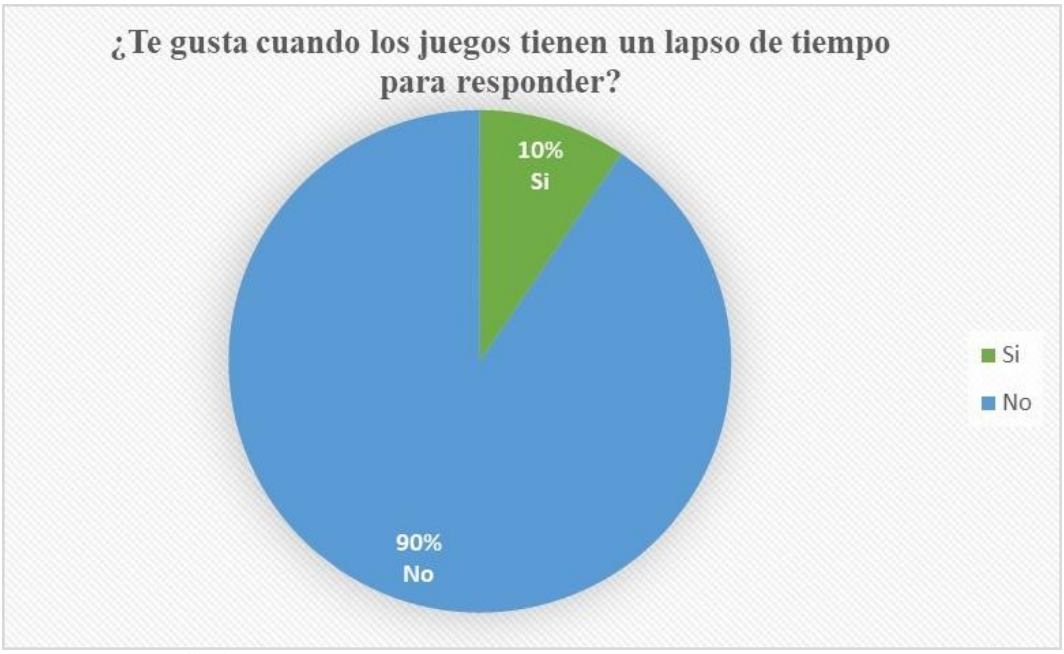
¿TE GUSTA CUANDO LOS JUEGOS TIENEN UN LAPSO DE TIEMPO PARA RESPONDER?

Tabla 6 pregunta 5

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	10%
No	19	90%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 5 Pregunta N° 5



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Los datos sugieren que solo una minoría de estudiantes prefiere que los juegos didácticos tengan un tiempo limitado. Por el contrario, la mayoría de estudiantes manifiestan desinterés cuando se impone un tiempo fijo para esta actividad.

PREGUNTA N 6

¿TE SIENTES CON GANAS DE APRENDER CUANDO USAS JUEGOS EN CLASE?

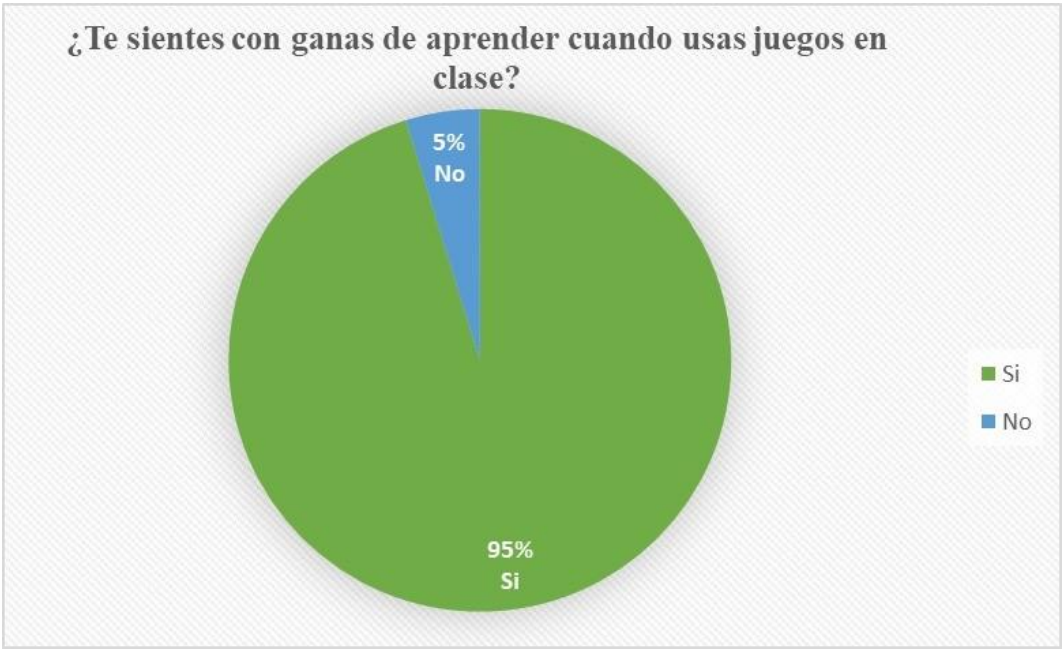
Tabla 7 Pregunta 6

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE

Si	20	95%
No	1	5%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 6 Pregunta N° 6



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Los resultados evidencian que la gran mayoría de alumnado se siente motivado por el aprendizaje de las tablas de multiplicar a través juegos didácticos. Sin embargo, una pequeña parte se siente desmotivada mediante estas estrategias.

PREGUNTA N 7

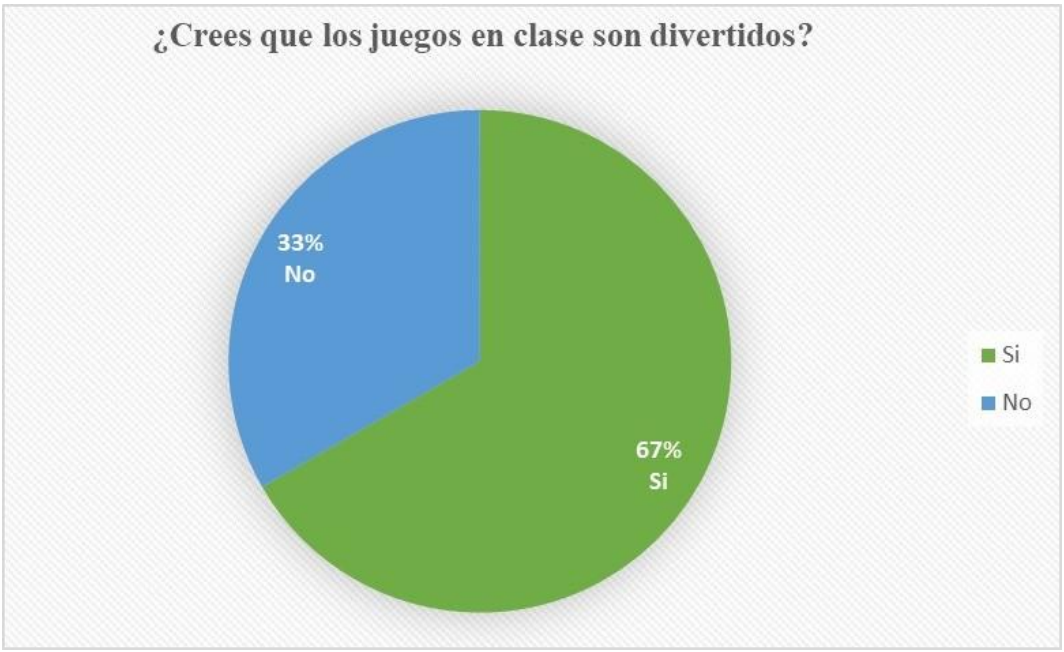
¿CREES QUE LOS JUEGOS EN CLASE SON DIVERTIDOS?

Tabla 8 Pregunta 7

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	67%
No	7	33%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 7 Pregunta N° 7



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Los datos recopilados indican que una gran mayoría de los estudiantes consideran que los juegos implementados en clase son divertidos, entretenido y dinámico para su aprendizaje**.**

PREGUNTA N 8

¿TE GUSTARÍA QUE LOS PROFESORES USEN MÁS JUEGOS PARA APRENDER MULTIPLICACIÓN?

Tabla 9 Pregunta 8

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	81%
No	4	19%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 8 Pregunta N° 8



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

La interpretación de la información recopilada revela que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados cuando los docentes utilizan estrategias para enseñar, una cuarta parte no ponen interés en aprender.

PREGUNTA N 9

¿LOS JUEGOS TE AYUDAN A PRACTICAR MÁS RÁPIDO LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

Tabla 10 Pregunta 9

TABLA Nº 10		
ESCALA	**FRECUENCIA**	**PORCENTAJE**
Si	18	86%
No	3	14%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 9 Pregunta N° 9



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

El interés por aprender las tablas de multiplicar mediante juegos es notable, y una mínima parte se sienten desmotivados mediante esta metodología.

PREGUNTA N 10

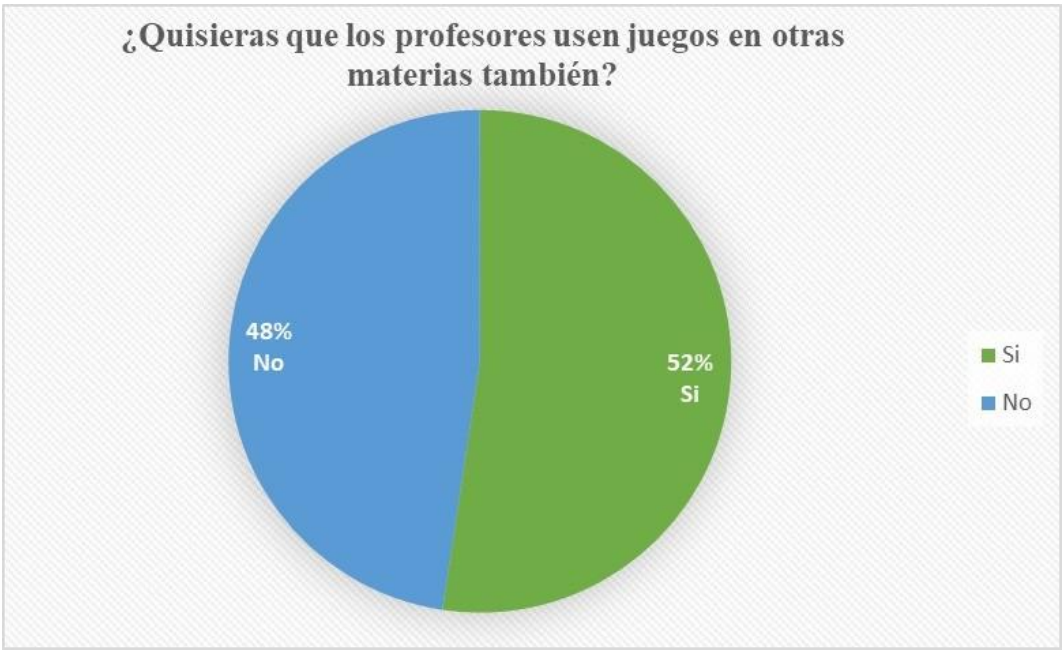
¿QUISIERAS QUE LOS PROFESORES USEN JUEGOS EN OTRAS MATERIAS TAMBIÉN?

Tabla 11 Pregunta 10

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	52%
No	10	48%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Grafico 10 Pregunta N° 10



Fuente: Encuesta aplicada
Elaborado por: Inés Agualongo y Joan Galeas

Basándonos en la encuesta realizada a los estudiantes podemos concluir que la mayoría se sienten motivados e interesados en aprender a través de juegos, pero no todos los estudiantes están dispuestos a aprender mediante este método.

ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE

MATRIZ DE DATOS

Tabla 12 Matriz de datos

PREGUNTAS	RESPUESTAS	INTERPRETACIÓN
Pregunta No. 1 ¿Qué estrategias de enseñanza utiliza comúnmente para enseñar las tablas de multiplicar a estudiantes de quinto año de EGB?	Para enseñar las tablas de multiplicar utilizo canciones contables, juegos interactivos ayudando los niños a aprender las tablas de multiplicar con mayor facilidad.	En este contexto, el docente actúa como mediador creativo, adaptando recursos musicales al contenido matemático para promover una mejor comprensión y motivación de las multiplicaciones.
Pregunta No. 2 ¿Ha utilizado juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?	Sí utilizo juegos didácticos para la enseñanza de las tablas de multiplicar, estos son útiles en mi enseñanza como docente ya que ayuda a facilitar la comprensión y la memorización de las tablas de multiplicar en los niños.	Esta estrategia permite transformar el aprendizaje significativo en una experiencia interactiva, por ende el docente y los alumnos se benefician del uso de herramientas didácticas.
Pregunta No. 3 ¿Qué tipo de juegos didácticos considera más efectivos para enseñar las tablas de multiplicar?	Yo considero que los juegos didácticos que me han dado resultado son, los juegos de mesa y manipulativos ya que con este tipo de juego	Estos recursos permiten que los estudiantes no solo memoricen los resultados, sino también comprendan las

	podemos tener fichas que ayudan a visualizar y relacionar operaciones, facilitando la comprensión y relacionándolos con la vida cotidiana.	operaciones a través de la acción y la visualización.
Pregunta No. 4 ¿Cómo evalúa la efectividad de los juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?	En este caso yo evalúo a través de pruebas diagnósticas, observación directa, analizando el desempeño en su actividades y también utilizo cuestionarios para que ellos tengan la percepción de su propio aprendizaje.	La utilización de pruebas diagnósticas permite al docente identificar el nivel inicial de conocimientos de los estudiantes, así como detectar posibles dificultades en la comprensión de las tablas de multiplicar.
Pregunta No. 5 ¿Qué beneficios cree que los juegos didácticos aportan al aprendizaje de las tablas de multiplicar?	Los beneficios que yo considero son, facilitar la memorización y la retención a través de los sentidos visuales y auditivo, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, el pensamiento lógico y tengan un aprendizaje significativo.	El uso de recursos visuales y auditivos no solo facilita la memorización de las tablas de multiplicar, sino que también mejora la retención y comprensión.
Pregunta No. 6 ¿Qué desafíos ha enfrentado al utilizar	Para la enseñanza de las tablas de multiplicar hay que tener mucha	En este contexto, la paciencia del docente se convierte en una

juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?	paciencia con los niños, porque para algunos niños es muy complicado aprender las tablas de multiplicar, por lo que hay que estar pendiente de ellos, implementando juegos y planificaciones adecuadas para los estudiantes.	herramienta fundamental para crear un ambiente de confianza y respeto, donde el estudiante se sienta valorado y motivado al aprender.
Pregunta No. 7 ¿Cómo cree que se pueden superar los desafíos y limitaciones del uso de juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?	Para superar los desafíos y limitaciones de los juegos didácticos en la enseñanza de tabla de multiplicar considero que es fundamental implementar una serie de estrategias que garantice su efectividad en el aula, también podría ser que los padres de familia nos ayuden en sus cosas asiéndoles repasar las tablas de multiplicar.	Las estrategias efectivas en el aula son esenciales para lograr un aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar. También se necesita el apoyo de los padres de familia, esto es clave para reforzar sus conocimientos en casa.
Pregunta N. 8 ¿Qué papel cree que tienen los juegos didácticos en la motivación y el interés de los estudiantes por aprender las tablas de multiplicar?	Tienen papel fundamental porque les motiva y les ayuda a desarrollar el interés de los estudiantes para aprender las tablas de multiplicar, generando experiencias dinámicas	Al incorporar actividades didácticas como juegos, retos y recursos visuales y auditivos, se crea un ambiente estimulante que despierte el entusiasmo en los niños facilitando

	interactivas y divertidas desarrollando sus habilidades a través de juegos didácticos.	la comprensión de las tablas de multiplicar.
Pregunta No. 9 ¿Cómo se comunica con los padres de familia sobre el uso de juegos didácticos en clase?	Eempleo una comunicación clara y participativa, realizando reuniones para conversar sobre los problemas de aprendizaje de los niños, y buscar herramientas que estén a su alcance para poderles enseñar las tablas de multiplicar.	Mantener una comunicación clara y participativa con las familias es un componente clave en el proceso educativo, para lograr una participación activa y valiosa en el aprendizaje de los estudiantes.
Pregunta N. 10 ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la implementación de juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?	Una de las recomendaciones es buscar nuevas herramienta para enseñar las tablas de multiplicar que sean atractivas para los niños, logrando un aprendizaje eficaz para los estudiantes.	Una forma efectiva de aprender las tablas de multiplicar es a través de métodos activos, significativos y divertidos, donde los juegos didácticos se convierten en herramientas motivadoras para los estudiantes.

9. CONCLUCIONES

- En conclusión el diagnóstico inicial permitió evidenciar que la mayoría de los estudiantes presentaban un dominio limitado de las tablas de multiplicar, principalmente por la falta de estrategias dinámicas y motivadoras en el proceso de enseñanza mediante esta evaluación se logró conocer las debilidades conceptuales y orientar la selección de estrategias didácticas adecuadas para niños de 9 a 10 años.
- Por consiguiente la aplicación de estrategias para la enseñanza de los juegos didácticos generó un ambiente de aprendizaje participativo y motivador, favoreciendo a la comprensión de las de las tablas, por lo cual los estudiantes mostraron mayor interés, compromiso y retención de los contenidos, demostrando que el uso de estrategias lúdicas constituye una herramienta pedagógica efectiva.
- Por último se logró analizar los resultados que evidenciaron una mejora significativa en el rendimiento académico y en la memorización de las tablas de multiplicar, comprobando que las estrategias didácticas aplicadas tuvieron un impacto positivo en el aprendizaje, fortaleciendo tanto las habilidades matemáticas como la motivación de los estudiantes hacia la asignatura.

10. PROPUESTA

Guía didáctica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante juegos didácticos en niños de quinto grado EGB.

10.1 Tema

"Aprendamos las tablas de multiplicar mientras jugamos divirtiéndonos al máximo"

10.2 Introducción

Estos juegos didácticos son de mucha ayuda para el aprendizaje de los niños en la etapa de aprender las tablas de multiplicar, por que ayuda a fomentar la participación activa y cognitiva en los estudiantes, mediante estos juegos interactivos y divertidos desarrollan un aprendizaje significativo.

También promueven la interacción con los demás niños, ayudándoles a crear confianza y el pensamiento crítico, así desarrollen sus habilidades esenciales para su formación personal y académica, esto es de mucha importancia para aprender las tablas de multiplicar, porque nos proporcionan herramientas que serán útiles a lo largo de su vida, y puedan aplicar en situaciones cotidianas.

La guía realizada incluye objetivos para cada uno de los juegos didácticos, también tiene las indicaciones para realizarlos, además las actividades especifican los materiales necesarios para implementarlo. Invitamos a ver los juegos didácticos que ayudaran a desarrollar el interés de los niños para potenciar su aprendizaje.

10.3 Objetivo

Fomentar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en la Unidad Educativa San Miguel a través de la aplicación de juegos didácticos.

10.4 Objetivos específicos

- Diseñar actividades que faciliten el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante diversos juegos didácticos.

- Seleccionar juegos apropiados para la edad de los estudiantes.
- Implementar las actividades didácticas para fortalecer el dominio de las tablas de multiplicar.

10.5 Indicaciones generales

Reunir a los niños de forma ordenada para comenzar a realizar los juegos didácticos.

Formaremos un círculo para que todos puedan participar de manera organizada.

Para cada actividad comenzaremos con una canción divertida.

Edad

Niños de 9 y 10 años

10.6 Estructura general de la propuesta

Actividad N° 1

Tabla musical

Actividad N° 2

Salta y multiplica

Actividad N° 3

Tablas en cadena

Actividad N° 4

Tablas con globos

Actividad N° 5

El rey de las tablas

Actividad N° 6

Multiplica y lanza

ACTIVIDAD N° 1

Tema: Tabla musical

Tabla: 1 y 2

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante el ritmo y la música, promoviendo el desarrollo del cálculo mental.

Número de participantes

22 niños



Lugar:

El aula

Materiales:

Cartones con resultados de las tablas de multiplicar

Tarjetas con multiplicaciones

Desarrollo de la actividad:

Seleccionar una canción con ritmo claro y divertido para los estudiantes.

Organizar a los estudiantes en círculo.

Reproducir la música y animarles a bailar y moverse.

Detener la música en el momento menos esperado.

Decir una multiplicación.

El que responda correctamente gana.

Habilidades desarrolladas:

Este juego combina ritmo y música lo que facilita el aprendizaje de las tablas de multiplicar, favoreciendo a la memorización auditiva y mantiene la motivación del estudiante.

ACTIVIDAD N° 2

Temas: Salta y multiplica

Tabla: 3 y 4

Objetivo: Motivar a los niños a aprender las tablas de multiplicar de una manera diferente y atractiva.

Número de participantes

22 niños



Lugar:

El aula

Materiales:

Números grandes de cartón

Desarrollo de la actividad:

Marcar el piso con círculos que contengan las respuestas en cartones grandes de las tablas de multiplicar.

Organizar a los estudiantes en fila.

Decir una multiplicación, por ejemplo: (3 por 4).

El niño debe saltar hacia el círculo que corresponde al resultado.

Si acierta, gana un punto; si falla vuelve al final de la fila.

Habilidades desarrolladas:

Aquí se utiliza el movimiento físico para reforzar el aprendizaje de las tablas promoviendo el aprendizaje kinestésico, estimulando la coordinación y mejora la retención mediante actividades corporales.

ACTIVIDAD N° 3

Temas: Tablas en cadena

Tabla: 5 y 6

Objetivo: Fomentar la atención, la memoria y la rapidez mental en los niños y niñas.



Número de participantes

22 niños

Lugar:

El aula

Materiales:

Ninguno

Desarrollo de la actividad:

Organizar a los estudiantes en círculo.

Decir una multiplicación, por ejemplo (5*6)

El primer estudiante que responda correctamente lanza otra multiplicación a un compañero.

Si el siguiente se equivoca, pierde

Continúa la cadena hasta que todos participen.

Habilidades desarrolladas:

Fomenta el aprendizaje colaborativo al enlazar respuestas entre estudiantes, fortaleciendo la agilidad mental y la participación activa.

ACTIVIDAD N° 4

Temas: Tablas con globos

Tabla: 7 y 8

Objetivo: Practicar las tablas de multiplicar de manera activa y divertida utilizando globos.



Número de participantes

22 niños

Lugar:

El aula

Materiales:

Globos con multiplicaciones escritas.

Desarrollo de la actividad:

Inflar globos y escribir una multiplicación en cada uno.

Colocar los globos en el aula.

Organizar a los estudiantes en grupos.

Cada estudiante corre, toma un globo y dice el resultado en vos alta.

Si falla, devuelve el globo y da paso al siguiente.

Se repite hasta que todos participen.

El grupo con más participante que haya acertado gana.

Habilidades desarrolladas:

Esta ayuda al repaso de las tablas de multiplicar en una actividad lúdica y visual, captando la atención de los estudiantes, también estimula la rapidez de las respuestas.

ACTIVIDAD N° 5

Temas: El rey de las tablas

Tabla: 9 y 10

Objetivo: Motivar a los niños a dominar las tablas de multiplicar, promoviendo el esfuerzo y la superación de los niños.

Número de participantes

22 niños



Lugar:

El aula

Materiales:

Corona de “rey” o “reina” echa de cartón.

Desarrollo de la actividad:

Organizar a los estudiantes en filas.

Seleccionar a un estudiante para que sea el “rey” o “reina” de las tablas.

Otro estudiante desafía al rey diciendo una multiplicación al azar.

Si el rey acierta, permanece en su trono y el retador vuelve a su lugar.

Si falla, el retador toma su lugar y ahora el responde los desafíos.

Continuar hasta que todos participen.

Habilidades desarrolladas:

Motiva a dominar las tablas de multiplicar mediante competencia amistosa, reforzando el conocimiento y la rapidez mental.

ACTIVIDAD N° 6

Temas: Multiplica y lanza

Tabla: 11 y 12

Objetivo: Fomentar el aprendizaje de las tablas de multiplicar a través de movimiento**.**

Número de participantes

22 niños



Lugar:

El aula

Materiales:

Pelota blanda

Desarrollo de la actividad:

Preparar una pelota pequeña.

Organizar a los estudiantes en un círculo.

Lanzar la pelota aun estudiante y decir una multiplicación.

El estudiante debe responder rápidamente y lanzar la pelota a otro compañero, diciendo una nueva multiplicación.

Si alguien falla, sale del juego.

Gana el estudiante quien acumule más respuestas correctas.

Habilidades desarrolladas:

Integra cálculo mental al lanzar objetos tras resolver multiplicaciones, favoreciendo al aprendizaje dinámico mejorando la concentración.

11. BIBLIOGRAFÍA

Antonio, E., & Eladio, R. (2014). *Importancia de la implementación de juegos didácticos en la enseñanza de las matemáticas*.

Benites, L. Á. O. (s. f.). *Problemas de escritura en los niños y niñas del grado primero III de la Institución*.

Carvajal, M. C., Escobar, L. A. C., Usuga, M. J. L., & Mayo, F. (s. f.). *Especialista en Informática y Multimedia para la Educación*.

Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021. (s. f.).

Cuenca, V. A. S. (s. f.). *EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "D" SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018*.

Delgado, R. C. (s. f.). *(CODIFICACIÓN NO OFICIAL)*.

Engracia-Magallon, A. L., Loor-Chila, G. D., Contreras -García, B. A., & Gavilánez-Mora, M. I. (2024). Juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para fortalecer las habilidades socioemocionales. *MQRInvestigar*, *8*(4), 5625-5644. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.5625-5644

Herrera, B. M. (s. f.). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*.

Higueras-Rodríguez, L., & Molina-Ruíz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, *24*(1), 266-283. https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677

Marco legal educativo: Constitución de la república, ley orgánica de educación intercultural y reglamento general. (2012). Ministerio de Educación.

Mariceli, H. H. J., & Liliana, F. A. M. (s. f.). *TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL*.

Mendoza, L. S. P. (s. f.-a). *MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA*.

Mendoza, L. S. P. (s. f.-b). *MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA*.

Monsalve, L. M. J., Guerrero, S. L. M., & Montañez, A. J. (s. f.). *Aprendiendo las Tablas de Multiplicar Mediante el Juego y el Aprendizaje Colaborativo*.

PEI UESM 2019-2023. (s. f.).

Rubio, C. S. G. (s. f.). *La multiplicación: Comprensión y aprendizaje*.

Sarlé, P. (s. f.). *El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico*.

TESIS AMAGUA-CADENA. (s. f.).

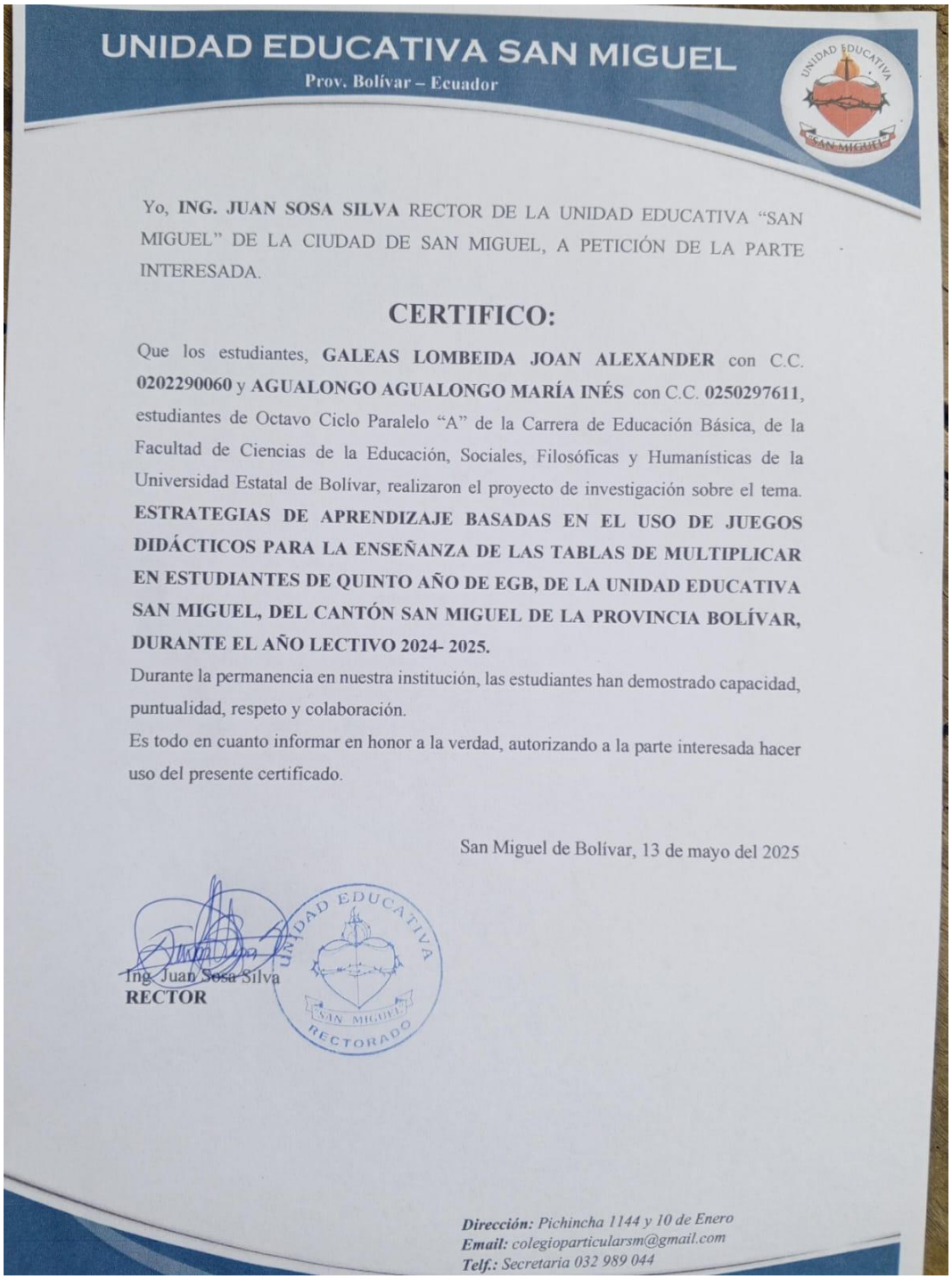
UPSE-TEB-2022-0028 .2. (s. f.).

Velásquez, T. (2020). *LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE LA MATEMATICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA DIDACTIC GAMES AS A STRATEGY FOR TEACHING MATHEMATICS IN BASIC SECONDARY EDUCATION*. *12*.

12 ANEXOS

ANEXOS "A" DOCUMENTOS

Anexo A1. Certificado de la institución educativa.



UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL

Prov. Bolívar – Ecuador

Yo, **ING. JUAN SOSA SILVA** RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL" DE LA CIUDAD DE SAN MIGUEL, A PETICIÓN DE LA PARTE INTERESADA.

CERTIFICO:

Que los estudiantes, **GALEAS LOMBEIDA JOAN ALEXANDER** con C.C. **0202290060** y **AGUALONGO AGUALONGO MARÍA INÉS** con C.C. **0250297611**, estudiantes de Octavo Ciclo Paralelo "A" de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, realizaron el proyecto de investigación sobre el tema. **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024- 2025.**

Durante la permanencia en nuestra institución, las estudiantes han demostrado capacidad, puntualidad, respeto y colaboración.

Es todo en cuanto informar en honor a la verdad, autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

San Miguel de Bolívar, 13 de mayo del 2025

Ing. Juan Sosa Silva
RECTOR

UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL RECTORADO

Dirección: *Pichincha 1144 y 10 de Enero*
Email: *colegioparticularsm@gmail.com*
Telf.: *Secretaria 032 989 044*

Anexo A2. Resolución del concejo directivo.

Guaranda, 19 de marzo de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0135. 7– 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (04), realizada el 18 de marzo de 2025.

EN RELACIÓN AL CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico (PAO I enero – mayo 2025).

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**,** literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular			Créditos para desarrollo de Unidad de Integración curricular		
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240		384	5		8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

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 Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2025-008 de fecha 10 de marzo de 2025, la Magister Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, hace la entrega de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL, DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024-2025", presentado por: GALEAS LOMBEIDA JOAN ALEXANDER Y AGUALONGO AGUALONGO MARIA INES, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025, revisado y validado por el tutor/a: LIC. FABIAN BRITO MANCERO, 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,

Firmado electrónicamente por:
OLMEDO JAVIER
MARMOL ESCOBAR

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

ANEXOS "B" INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Anexo B1. Encuesta dirigida a los estudiantes.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN

GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL

Instrucciones marque con una "X" su respuesta

1. ¿TE GUSTAN LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

SÍ ( ) NO ( )

2. ¿TE GUSTA USAR JUEGOS PARA APRENDER LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

SÍ ( ) NO ( )

3. ¿CREES QUE APRENDISTE MEJOR A MULTIPLICAR DESPUÉS DE JUGAR EN CLASE?

SÍ ( ) NO ( )

4. ¿LOS JUEGOS TE AYUDAN A ENTENDER MEJOR LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

SÍ ( ) NO ( )

5. ¿TE GUSTA CUANDO LOS JUEGOS TIENEN TIEMPO PARA RESPONDER?

SÍ ( ) NO ( )

6. ¿TE SIENTES CON GANAS DE APRENDER CUANDO USAS JUEGOS EN CLASE?

SÍ ( ) NO ( )

7. ¿CREES QUE LOS JUEGOS EN CLASE SON DIVERTIDOS?

SÍ ( ) NO ( )

8. ¿TE GUSTARÍA QUE LOS PROFESORES USEN MÁS JUEGOS PARA APRENDER MULTIPLICACIÓN?

SÍ ( ) NO ( )

9. ¿LOS JUEGOS TE AYUDAN A PRACTICAR MÁS RÁPIDO LAS TABLAS DE MULTIPLICAR?

SÍ ( ) NO ( )

10. ¿QUISIERAS QUE LOS PROFESORES USEN JUEGOS EN OTRAS MATERIAS TAMBIÉN?

SÍ ( ) NO ( )

Anexos B2. Entrevista dirigida al docente.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN

GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL

TEMA Estrategias de aprendizaje basadas en el uso de juegos didácticos para la enseñanza de las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año de EGB, de la unidad educativa san miguel del cantón, cantón san miguel de la provincia bolívar durante el año lectivo 2024- 2025

OBJETIVO Conocer las percepciones y experiencias de los docentes sobre el uso de juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa San Miguel.

ORIENTACIONES

- La investigación es de carácter confidencial y la información recopilada será utilizada exclusivamente con fines académicos.
- Se recomienda responder a las preguntas con sinceridad y responsabilidad, con el objetivo de obtener datos precisos sobre los juegos didácticos en los estudiantes de quinto año de básica.
- Las respuestas pueden ser registradas de manera escrita o digital, según la comodidad del participante.
- En caso de proporcionar respuestas escritas a mano, se solicita que la caligrafía sea clara y comprensible para facilitar su análisis.
- La información proporcionada contribuirá al diseño de estrategias pedagógicas que beneficien el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de

juegos didácticos de las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año **de EGB.**

Cuestionario

¿Qué estrategias de enseñanza utiliza comúnmente para enseñar las tablas de multiplicar a estudiantes de quinto año de EGB?

Justifique su respuesta.

¿Ha utilizado juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?

¿Por qué sí o por qué no?

¿Qué tipo de juegos didácticos considera más efectivos para enseñar las tablas de multiplicar?

Justifique su respuesta.

¿Cómo evalúa la efectividad de los juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?

Justifique su respuesta.

¿Qué beneficios cree que los juegos didácticos aportan al aprendizaje de las tablas de multiplicar?

Justifique su respuesta.

¿Qué desafíos ha enfrentado al utilizar juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?

Justifique su respuesta.

¿Cómo cree que se pueden superar los desafíos y limitaciones del uso de juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?

Justifique su respuesta.

¿Qué papel cree que juegan los juegos didácticos en la motivación y el interés de los estudiantes por aprender las tablas de multiplicar?

Justifique su respuesta.

¿Cómo se comunica con los padres de familia sobre el uso de juegos didácticos en clase?

Justifique su respuesta.

¿Qué recomendaciones daría para mejorar la implementación de juegos didácticos en la enseñanza de las tablas de multiplicar?

Justifique su respuesta.

ENEXOS “C” FOTOGRAFIAS

Anexos C1. Fotografía de la institución.

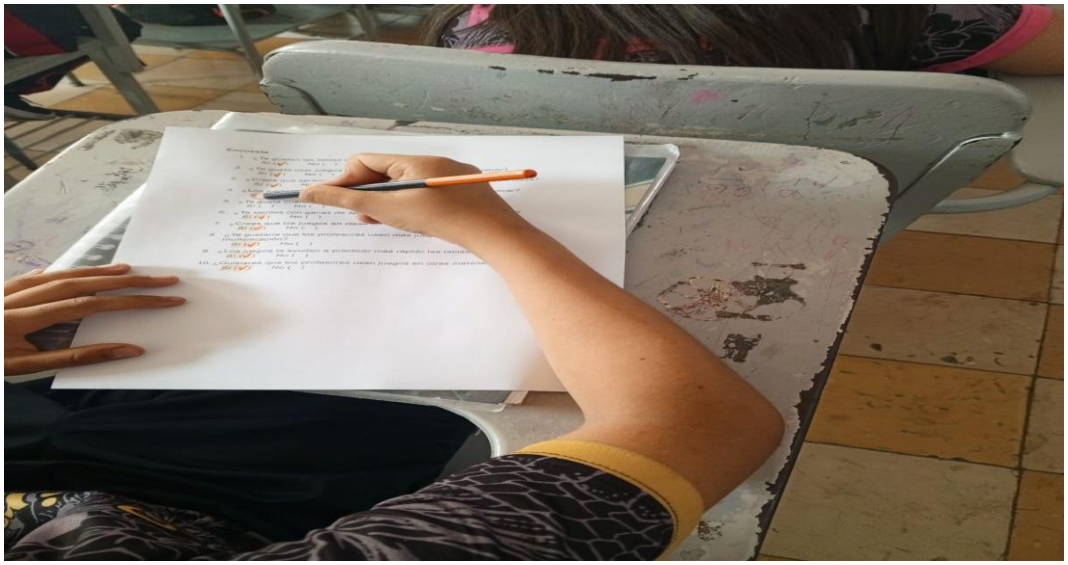




Anexo C2. Aplicación del instrumento a docente y estudiantes.





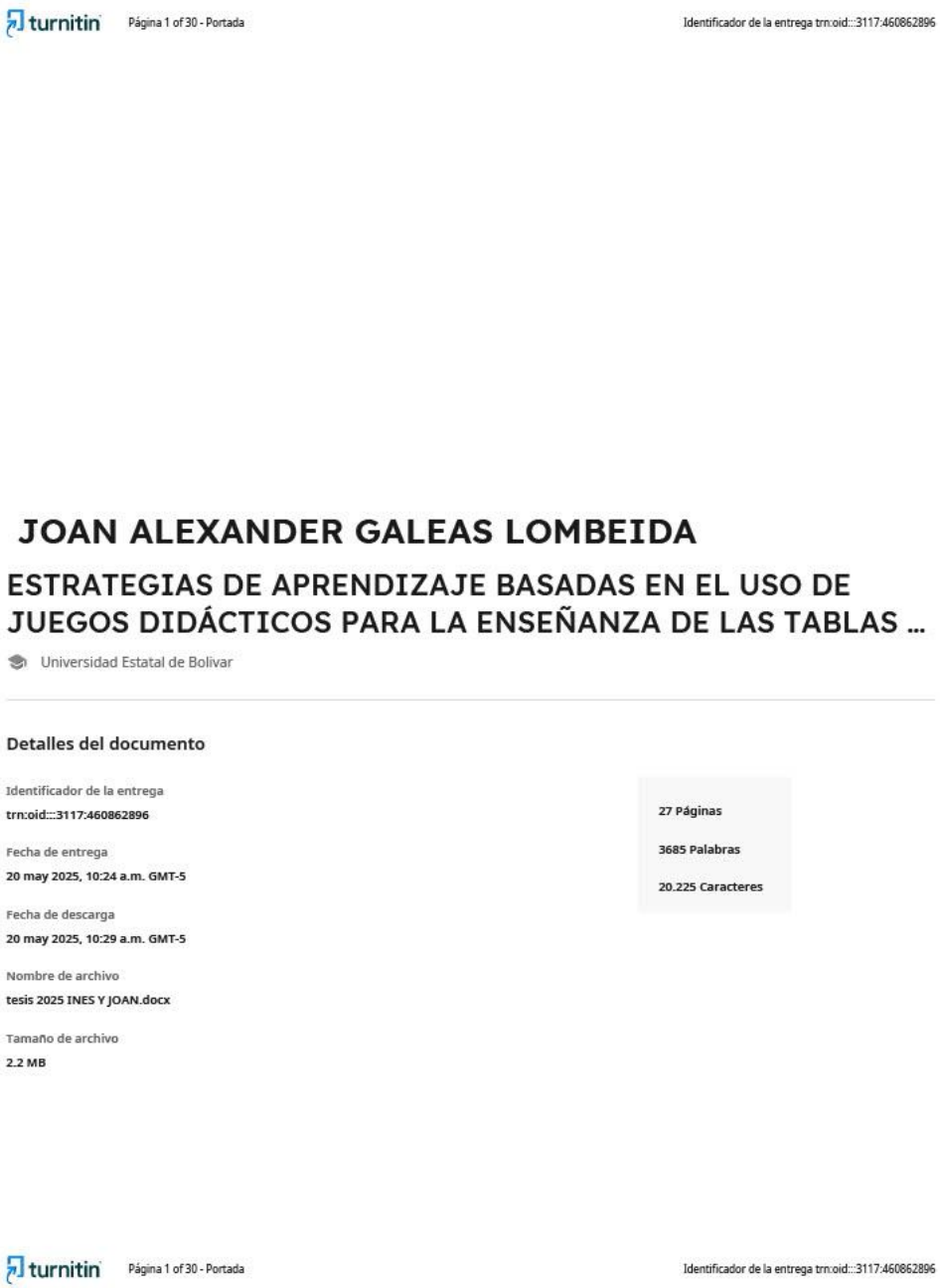


Anexo C3. Presentación de la propuesta





Anexo C4. Certificado de Turnitin



6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 15 words)

Exclusions

- 10 Excluded Matches

Top Sources

5% Internet sources
0% Publications
3% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



turnitin Página 2 of 30 - Integrity Overview Identificador de la entrega trn:oid:::3117:460862896

ANEXO “E” MAPAS

Anexo E1. Croquis de la unidad educativa



Anexo E2. Ubicación geográfica

