



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**DIDÁCTICAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE DE LA
MULTIPLICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR:

DOMINGUEZ JAIME SHIRLEY MILENA

TUTOR:

LIC. CARRERA QUIMI ALFREDO, M.SC

LA LIBERTAD-ECUADOR

Año 2023



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**DIDÁCTICAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE DE LA
MULTIPLICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO**

**Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el
título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**

AUTOR:

DOMINGUEZ JAIME SHIRLEY MILENA

TUTOR:

LIC. CARRERA QUIMI, ALFREDO, M.SC

LA LIBERTAD-ECUADOR

Año 2023

TRIBUNAL DE GRADO



M. Sc. Aníbal Puya Lino
DIRECTOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA



M.Sc. Javier García Morales
DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR



M. Sc. Alfredo Carrera Quimi
DOCENTE TUTOR



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos
DOCENTE ESPECIALISTA



M. Sc. María De La Cruz Tigero
ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DECLARACIÓN DE LA DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “**DIDACTICAS LUDICAS Y APRENDIZAJE DE LA MULTIPLICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO**” elaborado por **Domínguez Jaime Shirley Milena**, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Msc. Alfredo Carrera Quimí

DOCENTE TUTOR
C.I.: 0915229470

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de integración curricular, **“DIDACTICAS LUDICAS Y APRENDIZAJE DE LA MULTIPLICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO”** elaborado por **Domínguez Jaime Shirley Milena**, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos
DOCENTE ESPECIALISTA
C.I.: 1804629655

DECLARACION DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, **Domínguez Jaime Shirley Milena**, portador de la cédula 2400067027, egresado de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION E IDIOMAS, CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, en calidad de autor del trabajo de investigación curricular **“DIDACTICAS LUDICAS Y APRENDIZAJE DE LA MULTIPLICACION EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO”** me permito declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo de investigación es de nuestra autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



DOMÍNGUEZ JAIME SHIRLEY MILENA
C.I.: 2400067027

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de titulación es el resultado de varios años de esfuerzo y dedicación. De esta manera, estoy completamente agradecida con mis padres quienes fueron el pilar fundamental en todo el proceso, también por depositar toda su confianza, comprensión y sobre todo brindarme apoyo incondicional en cada situación, gracias a ustedes Marcos y Rocío logre culminar esta etapa universitaria. Asimismo, quiero agradecer a mis hermanos; Marcos, Arelys y Lisbeth quienes siempre me animaron a seguir adelante y por no dejarme desmayar en esta etapa.

De igual manera, para los docentes que forman parte de la carrera de Educación Básica, por sus distintas enseñanzas, por su dedicación y tiempo brindado a lo largo de mi formación.

Por último, gracias a mis amigos y pareja por siempre me brindaron su apoyo, me aconsejaron y estuvieron conmigo en las buenas y malas enfrentando cada desafío de la vida.

Dominguez Jaime Shirley Milena

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón este trabajo de titulación a:

A mis **abuelitos** porque siempre estuvieron conmigo, su sabiduría y experiencia han sido invaluable para mí.

A mis **padres** por su amor incondicional, paciencia y constante aliento. Siendo mi inspiración para mi formación y éxito académico.

A mi **familia** que ha sido mi mayor impulso en cada etapa de mi vida, su amor y aliento son el motor que me impulsa a seguir adelante y a enfrentar nuevos retos con valentía y determinación.

Dominguez Jaime Shirley Milena

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	1
.....	2
TRIBUNAL DE GRADO	3
DECLARACIÓN DE LA DOCENTE TUTOR	4
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	5
DECLARACION DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	6
AGRADECIMIENTO	7
DEDICATORIA	8
ÍNDICE DE CONTENIDO	9
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
INDICE DE FIGURAS.....	12
RESUMEN.....	13
INTRODUCCIÓN	14
CAPITULO I.....	16
EL PROBLEMA	16
1.1 Planteamiento del Problema.....	16
1.2 Formulación y sistematización del problema	18
1.2.1 Pregunta principal.....	18
1.2.2 Preguntas secundarias	18
1.3 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.3.1 Objetivo general	19
1.3.2 Objetivos específicos	19
1.4 JUSTIFICACIÓN	20
1.5 ALCANCES, DELIMITACIÓN Y LIMITACIONES	21
1.5.1 Alcance	21
1.5.2 Delimitación	21
1.5.3 Limitaciones.....	21
CAPÍTULO II	22
MARCO TEÓRICO	22
2.1 Antecedentes	22
2.2 Bases teóricas.....	24
2.2.1 Variable independiente: Didácticas lúdicas.....	24

2.2.2 Definición de didáctica	24
2.2.3 Conceptualización de lúdica	25
2.2.4 Características de didácticas lúdicas	25
2.2.5 Importancia del juego en el aprendizaje.....	26
2.2.6 Ventajas y desventajas del juego en las matemáticas	27
2.2.7 Variable dependiente: Aprendizaje de la multiplicación	29
2.2.8 La multiplicación.....	29
2.2.9 Aprendizaje de la multiplicación.....	29
2.2.10 Dificultad en la comprensión de la multiplicación	30
2.2.11 Estrategias de aprendizaje de la multiplicación	30
2.2.12 Juegos lúdicos en la multiplicación	31
2.3 Operacionalización de variables.....	34
2.4 Sistema de variable o hipótesis.....	38
CAPÍTULO III.....	39
MARCO METODOLÓGICO	39
3.1 Tipo de investigación.....	39
3.2 Diseño de investigación	40
3.3 Población y muestra	40
3.3.1 Población.....	40
3.3.2 Muestra	41
3.4 Técnicas de recolección de información.....	42
3.4.1 Encuesta	42
3.4.2 Entrevista	43
3.5 Técnicas de interpretación de información	43
CAPÍTULO IV	44
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	44
4.1 Análisis de encuestas a estudiantes	44
4.2 Análisis de entrevista a docente.....	55
CAPITULO V.....	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	62
5.1 Conclusiones	62
5.2 Recomendaciones	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de la operacionalización de variables	34
Tabla 2 Población.....	41
Tabla 3 Muestra	42
Tabla 4 Importancia de conocer las didácticas lúdicas en la multiplicación	44
Tabla 5 Las actividades lúdicas son efectivas para enseñar la multiplicación.....	45
Tabla 6 Resolver problemas de multiplicación con juegos lúdicos.....	46
Tabla 7 Los juegos pueden hacer más entretenido e interesante el aprendizaje de la multiplicación	47
Tabla 8 Materiales didácticos para enseñar las tablas de multiplicar	48
Tabla 9 Utilizar didácticas lúdicas para mejorar el aprendizaje de la multiplicación..	49
Tabla 10 Aprender la multiplicación a través de juegos	50
Tabla 11 Estudiar las tablas de multiplicar con juegos.....	51
Tabla 12 Las actividades lúdicas ayudan a disfrutar más las matemáticas en general	52
Tabla 13 Recomendar las actividades lúdicas para aprender la multiplicación	54

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Población	41
Figura 2 Muestra.....	42
Figura 3 Importancia de conocer las didácticas lúdicas en la multiplicación	44
Figura 4 Las actividades lúdicas son efectivas para enseñar la multiplicación	45
Figura 5 Resolver problemas de multiplicación con juegos lúdicos	47
Figura 6 Los juegos pueden hacer más entretenido e interesante el aprendizaje de la multiplicación	48
Figura 7 Materiales didácticos para enseñar las tablas de multiplicar	49
Figura 8 Utilizar didácticas lúdicas para mejorar el aprendizaje de la multiplicación	50
Figura 9 Aprender la multiplicación a través de juegos.....	51
Figura 10 Estudiar las tablas de multiplicar con juegos	52
Figura 11 Las actividades lúdicas ayudan a disfrutar más las matemáticas en general	53
Figura 12 Recomendar las actividades lúdicas para aprender la multiplicación	54
Figura 13 Respuestas de Atlas ti	61

RESUMEN

El presente trabajo investigativo, tiene como objetivo principal determinar las didácticas lúdicas que utiliza el docente para mejorar el proceso de aprendizaje de la multiplicación en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”. Con esta finalidad, hemos utilizado un diseño no experimental de tipo transversal con un enfoque cuantitativo, los instrumentos aplicados fueron encuesta con escalamiento tipo Likert a treinta y cinco estudiantes y entrevista a dos docentes del área de matemática con el propósito de recolección de datos para la comparación de resultados. Como conclusión de la investigación se logró comprobar que los docentes implementan juegos o actividades lúdicas para facilitar el proceso de aprendizaje en los estudiantes, por lo tanto, mejorar su rendimiento académico. Además, se sugiere que los docentes continúen empleando esta metodología de enseñanza permitiendo desarrollar el pensamiento crítico y obteniendo un aprendizaje significativo.

Palabras claves: Didácticas, lúdicas, juegos, actividades, enseñanza, aprendizaje, multiplicación.

INTRODUCCIÓN

Las didácticas lúdicas son actividades o juegos que se utilizan con el propósito de enseñar y aprender de maneras más entretenida, involucrando la participación activa de los estudiantes. Cuando se trata de aprender la multiplicación, es común que los estudiantes encuentren dificultades para comprender y memorizar las tablas de multiplicar. Por lo tanto, dentro de esta investigación se busca incentivar a los docentes el uso de estrategias didácticas apoyados en juegos o actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes. A su vez, se requiere fomentar la práctica docente desde otra perspectiva, siendo las clases más prácticas y entendibles para el educando.

En este trabajo de investigación se distribuyó en cinco capítulos planteados de la siguiente manera:

Capítulo I.- Esta sección se basa en el planteamiento del problema donde se distinguen las diversas problemáticas manifestadas en el área de matemáticas especialmente en el aprendizaje de la multiplicación, además se define el objetivo general y específico, la justificación y alcance, delimitación y limitaciones de la investigación.

Capítulo II.- En esta sección se especifica los antecedentes y bases teóricas más importante del campo investigativo, considerando la variable dependiente (Aprendizaje de la multiplicación) y la variable independiente (Didácticas lúdicas).

Capítulo III.- En este capítulo se menciona el tipo y diseño de investigación, y cuáles son las técnicas e instrumentos que serán empleados para poder realizar el estudio.

Capítulo IV.- En este apartado se hace énfasis al análisis y discusión de los resultados generados a partir de los datos obtenidos gracias a los instrumentos de recolección de datos que se aplicaron en el proceso de la investigación.

Capítulo V.- En este último capítulo se menciona las conclusiones y recomendaciones pertinentes al tema investigado.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

Las Matemáticas en el Ecuador se encuentran en bajo nivel de aprendizaje, por esta razón, se busca analizar las consecuencias que afectan a los estudiantes que presentan bajo rendimiento en esta asignatura. Castro & Loor, (2022) considera que, el principal factor es la práctica docente y la manera en cómo lleva a cabo la planificación de su clase, por este motivo, los alumnos presentan dificultades al momento de adquirir nuevos conocimientos, los profesores deben ser los encargados de preparar y motivar a los estudiantes desde preparatoria o los primeros niveles educativos con el uso de nuevas estrategias lúdicas de enseñanza para desarrollar las competencias matemáticas, donde el estudiante amplía su capacidad intelectual

Según Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2017) más de 617 millones de niños y adolescentes no alcanzan los niveles mínimos de competencia en matemáticas, los estudiantes tienen un bajo desempeño al momento de leer o resolver problemas de las operaciones de matemáticas básicas. Se plantea entonces, que más de 387 millones de niños en la Educación Preescolar, es decir, un 56% no están adaptados para un buen desempeño competitivo en el área de matemáticas y 230 millones de niños en la Educación Secundaria que representa al 61% se encuentra en un bajo rendimiento de aprendizaje, el cual, no lograron cumplir con los objetivos y destrezas de desempeño en la etapa primaria.

Citando a, Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018) en Ecuador se realizó un estudio a través del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos, mediante el proceso se evaluaron a 6100 estudiantes de 178 instituciones a nivel nacional para conocer el nivel de aprendizaje especialmente en matemáticas, se

consiguió como resultado que el 49% de estudiantes alcanzan el nivel 2 con el 29% en el dominio matemático. Se puede inferir que el resultado se relaciona con el índice socioeconómico de cada estudiante, siendo uno de los principales motivos por el cual, los jóvenes presentan un déficit de aprendizaje, inclusive puede llevar al aislamiento de los alumnos en el contexto educativo y en ocasiones se presenta abandono escolar.

Teniendo en cuenta a Álvarez & Hernández (2022) se menciona que, “la enseñanza de las matemáticas en Educación Primaria se proyecta como una práctica pedagógica anclada en el modelo tradicionalista, dependiente de la memorización y asociado a un bajo rendimiento”. Con lo anterior citado se afirma la necesidad que poseen los docentes para implementar e innovar estrategias matemáticas donde se enseñe al estudiante desde otra perspectiva y cumplir con el objeto de estudio del área del conocimiento.

Por consiguiente, el Ministerio de Educación (2019) dentro del currículo de educación básica subnivel medio refiere a, los objetivos y destrezas con criterios de desempeño que deben estar encaminados hacia el aprendizaje y el desarrollo del individuo como ser humano y como ser social. Es decir, la enseñanza de las matemáticas se enfoca al desarrollo del pensamiento, razonamiento, aplicación y resolución de problemas de hechos reales, para esto es necesario utilizar materiales lúdicos que generen curiosidad en los estudiantes y así puedan aprender de una manera eficaz y se relacione con los diversos conceptos matemáticos.

La finalidad de esta investigación es utilizar nuevas estrategias lúdicas en el área de matemáticas para la enseñanza de la multiplicación en los estudiantes de Quinto Año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, tomando en cuenta, para desarrollar una clase participativa e innovadora se debe implementar

nuevas herramientas didácticas, mediante el cual, los estudiantes obtendrán un mejor nivel de aprendizaje.

1.2 Formulación y sistematización del problema

1.2.1 Pregunta principal

- ¿Cuáles son las didácticas lúdicas que utiliza el docente para mejorar el proceso de aprendizaje de la multiplicación en los estudiantes de Quinto Año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de Diciembre” periodo lectivo 2023 – 2024?

1.2.2 Preguntas secundarias

1. ¿Cuál es la importancia de los juegos matemáticos para la enseñanza de la multiplicación?
2. ¿Cuáles son las características que deben cumplir las didácticas lúdicas para obtener un aprendizaje significativo de las matemáticas?
3. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas del juego en la enseñanza de la multiplicación?

1.3 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

- Determinar las didácticas lúdicas que utiliza el docente para mejorar el proceso de aprendizaje de la multiplicación en los estudiantes de Quinto Año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024

1.3.2 Objetivos específicos

1. Indagar la importancia de los juegos matemáticos para el aprendizaje de la multiplicación de los estudiantes de Quinto Año la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024
2. Identificar las características que deben cumplir las didácticas lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de las matemáticas
3. Interpretar teóricamente las ventajas y desventajas del juego en la enseñanza de la multiplicación

1.4 JUSTIFICACIÓN

A través de una perspectiva general, el Ministerio de Educación menciona que las operaciones básicas de las matemáticas son de gran **importancia**, por esta razón, es necesario indagar sobre esta problemática y porque existe la ausencia de no implementar didácticas lúdicas en el transcurso de la clase, por consiguiente, se basa a un sistema tradicional donde el estudiante debe aprender de manera memorística y mecánica afectando el desarrollo de las capacidades.

Las matemáticas son consideradas como base **fundamental** para el ser humano, es decir, se encuentra en todas partes, siempre habrá actividades donde se aplique la suma, resta, multiplicación o división, por ello, se debe analizar las bases o la manera adecuada de enseñar para rendir un aprendizaje significativo donde el estudiante pueda dotarse de conocimiento y sea autorregulado constantemente.

Además, se considera **relevante** como docente conocer y aplicar nuevas didácticas lúdicas que se apliquen en la enseñanza de las matemáticas, con el propósito de que los estudiantes sientan ganas de aprender. De este modo, se pretende usar juegos o herramientas interactivas donde los beneficiados serán; el alumno y el docente, juntos van a construir una enseñanza de calidad, así se va a ampliar la importancia de aprender la multiplicación.

La **factibilidad** de la investigación, se dio gracias a los sujetos de estudio como los docentes y estudiantes de Quinto Año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” de acuerdo con esta problemática se encontrará mejoras para desarrollar el pensamiento analítico-lógico de los estudiantes, así con el accionar del docente se obtendrá un cambio radical dentro del contexto educativo.

1.5 ALCANCES, DELIMITACIÓN Y LIMITACIONES

1.5.1 Alcance

La presente investigación está basada en un estudio cuantitativo, en el cual, se busca analizar las didácticas lúdicas en el aprendizaje de la multiplicación y su importancia para implementar durante la clase, en los estudiantes de Quinto Año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de Diciembre”. Además, se pretende mencionar las nuevas herramientas pedagógicas que deben ser utilizadas por los docentes del área y de esta manera, determinar el beneficio de estas estrategias para el aprendizaje del estudiante.

1.5.2 Delimitación

- **Unidad de estudio:** Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024.
- **Objeto de estudio:** Didácticas lúdicas y aprendizaje de la multiplicación.
- **Sujeto del estudio:** Estudiantes de Quinto Año y docente de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024.
- **Enfoque de investigación:** Cuantitativo.

1.5.3 Limitaciones

Hoy en día los docentes deben estar en constante actualización e implementar estrategias innovadoras en el desarrollo de las temáticas dictadas en clase. La investigación surgió a partir de la deficiencia en el aprendizaje de la multiplicación, por este motivo, el docente debe incentivarse en encontrar estrategias didácticas que despierten el interés del estudiante por aprender.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Previo al trabajo investigativo “Didácticas lúdicas y aprendizaje con la multiplicación” se encontró las diferentes investigaciones que se relacionan con las diversas estrategias didácticas basada en la lúdica utilizadas para la enseñanza de matemáticas y el aprendizaje de la multiplicación.

En el artículo científico de la Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, cuyo autor es Ricce (2021), de la Universidad César Vallejo, en el cual es titulado “Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática” la finalidad de esta investigación es analizar los juegos didácticos como un recurso importante en la enseñanza de las matemáticas en educación primaria. Además, se encuentra direccionada a un enfoque cualitativo de análisis documental medio, basado en una revisión sistemática de trabajos de revistas académicas, lo cual permitió utilizar herramientas y técnicas didácticas para mejorar el aprendizaje con ayuda de los juegos didácticos ya sea de manera digital y no digitales.

Cedeño et al., (2020), en su artículo científico titulado “Estrategias didácticas para el aprendizaje de la multiplicación en las matemáticas en la Educación General Básica” realiza un estudio acerca de las estrategias didácticas y las características principales al desarrollarse la enseñanza de las matemáticas, empleó una metodología mixta entre inductivo y deductivo, el cual identificó los objetivos que se deben cumplir dentro de la institución, e identificar la mejora entre los docentes al utilizar nuevos recursos de aprendizaje.

El trabajo de investigación desarrollado por Tinoco et al., (2017) denominado “Estrategias didácticas lúdicas en el área de Matemática, para la Educación General Básica Media, de la escuela Monte Sinaí, de la parroquia Santa Ana de la provincia del Azuay” el propósito de esta investigación es promover una enseñanza de calidad a través de guías didácticas con ayuda de estrategias didácticas lúdicas como el juego, aprendizaje cooperativo y aprendizaje por descubrimiento guiado. Así mismo, se construyó un material didáctico motivador de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y sugerencias de los docentes del área.

De acuerdo con el artículo citado de la revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN, denominado como “Estrategias didácticas interactivas para el aprendizaje significativo en la multiplicación” por Navarrete & Gallegos (2021) determina el impacto que causa emplear estrategias didácticas en la enseñanza, como favorece el aprendizaje significativo en el estudiantado. Obtuvo como enfoque cuantitativo y cualitativo, de tipo exploratoria y descriptiva utilizando instrumentos como encuestas o entrevistas, que se logró conocer la poca utilización de estos recursos porque determinan mejorar realizar una clase teórica y muy poca práctica.

De la misma manera Ríos (2018), en su trabajo de titulación titulado “el uso de recursos didácticos innovadores y creativos como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la multiplicación en cuarto grado “B” de la Escuela Miguel Riofrío, 2017-2018” tiene como objetivo encontrar mejoras en el proceso de enseñanza – aprendizaje con ayuda de recursos didácticos innovadores y creativo, favoreciendo un aprendizaje autónomo. La metodología fue mixta: observacional, sintético, inductivo, deductivo, hermenéutico y estadístico, utilizo técnicas tales como: entrevista, encuesta, observación. Se da a conocer que el uso de las estrategias didácticas mejora el aprendizaje de la multiplicación.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Variable independiente: Didácticas lúdicas

2.2.2 Definición de didáctica

Según Abreu et al., (2017) define a la didáctica como el proceso de enseñanza – aprendizaje que se basa en propuestas teóricas y prácticas que se centran dentro del contexto educativo, la didáctica es la presentación pedagógica por el cual se dispone de distintos modelos, estrategias, técnicas, que llevan al aprendizaje gracias a la utilización de esta metodología de enseñanza. Es necesario conocer lo relevante de la didáctica debido a que permite conseguir la formación intelectual del educando.

Desde el punto de vista de Barriga (2009) indica que la didáctica es una disciplina conceptual donde implica la comprensión de proyectos de reforma educativa y la intervención del docente, entonces propone estudiar los fundamentos teóricos relacionado con el currículo de la carrera de educación, siendo un aprendizaje de eficiencia y calidad. Por lo tanto, la didáctica requiere de habilidades para intervenir en la planificación adecuada de la formación del profesorado.

De acuerdo con los autores citados, el acto didáctico se encuentra basado específicamente en la utilización de métodos, recursos y técnicas que el docente requiere para el proceso de enseñanza y aprendizaje de su estudiantado, también ayuda a desarrollar las habilidades y competencias para obtener un aprendizaje significativo de esta manera mejorar el nivel educativo.

2.2.3 Conceptualización de lúdica

Como señala Posada (2014) la lúdica es un juego connatural del ser humano que presenta la posibilidad de potenciar sus habilidades y aprender de forma agradable y generalmente divertida, permite al estudiante mejorar la motivación, atención, concentración, ampliar la adquisición de crear nuevos conocimientos. Además, la lúdica permite abordar los siete saberes del pensador Edgar Morin, en especial son necesarios de forma pertinente pero no como un conocimiento único, al contrario, como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible de manera amplia.

La lúdica se refiere al uso del juego y las actividades recreativas como herramientas para el aprendizaje, el desarrollo social y emocional, y el bienestar general de las personas. En términos generales, se trata de una práctica que busca fomentar el disfrute y la diversión en el proceso de aprendizaje y crecimiento personal. Por lo tanto, la lúdica se utiliza en varios contextos, por ejemplo: en el ámbito educativo, el trabajo y la vida diaria; En la educación, se utilizan juegos y actividades lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su comprensión y retención de conceptos.

2.2.4 Características de didácticas lúdicas

Según Romero (2012) indica que, las didácticas lúdicas tienen ciertas características que la distinguen de otros métodos de enseñanza. Se mencionará las principales:

- a) **Participación activa:** Montessori defiende que se aprende a través de la participación activa, siendo los niños protagonista del proceso de aprendizaje, debido que los niños están totalmente involucrados en la actividad y no son solos receptores pasivo de información.

- b) **Aprendizaje significativo:** Según Ausubel mencionó que el aprendizaje significativo es la unión de un nuevo conocimiento al aprendizaje previo del niño. En el cual, las actividades lúdicas se enfocan en la comprensión profunda y personal del desarrollo de los diversos que se utilizan en el contexto educativo.
- c) **Diseño centrado en el estudiante:** Pueden ser diseñadas para adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes, lo que puede aumentar su compromiso y motivación.
- d) **Desarrollo de habilidades:** Las actividades lúdicas ayudan a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas, como el trabajo en equipo, la empatía y la resolución de problemas.
- e) **Imaginación y creatividad:** Los juegos lúdicos fomentan la creatividad e imaginación de los estudiantes. De esta manera pueden explorar nuevas ideas y conceptos de una manera más significativa.
- f) **Ambiente seguro:** Las didácticas lúdicas se desarrollan en un ambiente seguro y no competitivo, lo que permite a los estudiantes ser decididos sin miedo a fracasar.

2.2.5 Importancia del juego en el aprendizaje

Debemos tener en cuenta que los niños aprenden a través del juego, el cual es una oportunidad para interactuar dentro y fuera del aula. Según Solís (2018) indica que el juego debe ser guiado para mantener la libertad, despertar la curiosidad y la diversión del juego libre. La aplicación de juegos lúdicos permite al estudiante desarrollar su creatividad, imaginación y destrezas físicas, cognitivas y emocionales. De este modo, es una herramienta esencial debido que fomenta un aprendizaje autónomo dentro del proceso educativo.

De tal manera Montero (2017) expresa que, por medio del empleo de juegos en la enseñanza, las temáticas o contenidos que los estudiantes deben estudiar se le hará más fácil de comprender, esto ayuda que el docente tenga mayores posibilidades de conocer la forma de pensar, opinar y resolver de manera eficaz cada ejercicio. Conocemos que cada estudiante es un ser único, los docentes o directivos de la institución deben incentivar a emplear juegos para que facilite o refuerce el aprendizaje de los diferentes contenidos que dicta el currículo ecuatoriano y exista una participación activa motivados en aprender cada día.

2.2.6 Ventajas y desventajas del juego en las matemáticas

Desde la perspectiva piagetiana, citado por Alonso (2021) el juego es considerado como una actividad fundamental debido que favorece el desarrollo cognitivo, la acción de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar. Además, es caracterizado por ser subjetivo, egocéntrico y espontaneidad. Piaget indica que los niños interactúan de tres formas, por ejemplo: la asimilación, la acomodación y la adaptación. La asimilación se refiere a la forma en que los niños interpretan y procesan la información nueva a través de sus esquemas cognitivos existentes. La acomodación se refiere a como los niños ajustan sus esquemas cognitivos existentes para adaptarse a la nueva información.

Las didácticas lúdicas son herramientas efectivas para fomentar el aprendizaje y la retención de conocimientos en los estudiantes, incluyendo el aprendizaje de la multiplicación sin embargo pueden tener muchas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación. A continuación, se mencionan las ventajas más relevantes:

- a) **Motivación:** Los juegos y actividades lúdicas pueden ser más motivadores y atractivos para los estudiantes, lo que puede ayudar a mantener su interés y atención durante la lección.
- b) **Retención:** Al hacer que los estudiantes participen activamente en su propio aprendizaje, es más probable que recuerden y retengan los conceptos de multiplicación.
- c) **Aplicación:** Los juegos y actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a comprender cómo se aplican los conceptos de multiplicación en situaciones reales.
- d) **Colaboración:** Muchas actividades lúdicas implican la colaboración y el trabajo en equipo, lo que puede fomentar la comunicación y el pensamiento crítico.

Aunque las didácticas lúdicas pueden ser una herramienta eficaz para el aprendizaje de la multiplicación, también tienen algunas desventajas mostradas a continuación:

- a) **Limitaciones:** Algunas actividades lúdicas pueden limitar la cantidad de tiempo que se dedica a enseñar el contenido real de la multiplicación.
- b) **Pueden ser distractoras:** Si la actividad lúdica es demasiado entretenida o no está directamente relacionada con la multiplicación, los estudiantes pueden distraerse y perder el enfoque en la tarea de aprendizaje.
- c) **Pueden ser superficiales:** Si las actividades lúdicas no se diseñan cuidadosamente, pueden ser superficiales y no ayudar a los estudiantes a comprender realmente los conceptos subyacentes de la multiplicación.

2.2.7 Variable dependiente: Aprendizaje de la multiplicación

2.2.8 La multiplicación

De acuerdo con Cardona et al., (2019) expresa que la multiplicación es una de las operaciones fundamentales de las matemáticas y es esencial para la resolución de problemas, la cual ayuda a calcular el resultado de la combinación de dos o más cantidades iguales o diferentes, en la que se obtiene una cantidad total o producto. En otros términos, la multiplicación no solo implica el conocimiento de las tablas de multiplicar, sino también la comprensión de las relaciones numéricas y la capacidad de abstracción. Aristóteles, definió la multiplicación como un aumento de una cantidad en sí misma, es decir, una forma de aumentar una cantidad original por una cierta cantidad de veces.

Según menciona Cedeño et al., (2020) La multiplicación se encuentra asociada a procedimientos de variación de cantidades, es una unidad cultural que se utiliza en la vida cotidiana, y de acuerdo a las exigencias se va transformando según la requieran para aproximar la conceptualización a los educandos a través de la exploración o la experiencia para que los estudiantes tengan la oportunidad de analizar e identificar las diferentes formas de solución y el proceso de aprendizaje sea más eficiente y productivo.

2.2.9 Aprendizaje de la multiplicación

Tal como sugiere Álvarez et al., (2018) las multiplicaciones son operaciones aritméticas de mayor relevancia y difíciles que el estudiante tiene que adquirir. Especialmente, el dominio de las multiplicaciones de un solo dígito, estudiadas mediante las tablas de multiplicar, resulta ser un gran desafío para la variedad de estudiantes que se encuentran en el aula de clase y las consecuencias que contrae en el ámbito escolar. Esto indica, al método más utilizado para enseñar la multiplicación,

por lo tanto, hace referencia a la memorización y repetición de las tablas de multiplicar, puesto que convierte en una habilidad numérica bastante peculiar.

2.2.10 Dificultad en la comprensión de la multiplicación

Para aprender la multiplicación no es necesario memorizar las tablas de multiplicar, por lo que se incentiva a los docentes de las instituciones educativas la implementación de juegos lúdicos en los diversos contenidos, este proceso permitirá que el estudiante se sienta motivado y busque iniciativas para aprender a través de esta estrategia de aprendizaje.

García & Castro (2014) los autores argumentan que la multiplicación es una operación aritmética y su comprensión es esencial para el desarrollo de habilidades matemáticas avanzadas. Sin embargo, muchos estudiantes tienen dificultades para atender la multiplicación y presentan errores comunes como confundir la multiplicación con la adición o la división, o no comprende el concepto de la multiplicación. Los pensadores proponen que la dificultad en la comprensión de la multiplicación se debe a una variedad de factores, que incluye la falta de práctica y experiencia en la resolución de problemas de multiplicación, la falta de comprensión de conceptos básicos y la falta de estrategias.

2.2.11 Estrategias de aprendizaje de la multiplicación

Guzmán et al., (2021) considera que, dentro de las estrategias de aprendizaje existen las siguientes teorías: el aprendizaje significativo, el aprendizaje por descubrimiento y la resolución de problemas. En la teoría del aprendizaje significativo, se refiere cuando el nuevo conocimiento se capta de forma sustancial, lógica, coherente y no arbitraria en conceptos debido que mantiene su estructura de conocimientos con claridad, estabilidad y diferenciación. David Ausubel (citado por

Moreira, 2012, p.3) sostiene que “se relaciona los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del alumno, dando un significado propio y utilizar en las diferentes situaciones de la vida”

Por otro lado, Loor & Suastegui (2022) indica que, al emplear la estrategia de aprendizaje por descubrimiento, el docente es el encargado de facilitar recursos, materiales y herramientas para que el estudiante se encargue de su propio proceso de aprendizaje. Específicamente fue Bruner (1961) quien hizo énfasis en esta teoría para promover el aprendizaje basado en la comprensión dejando a un lado el proceso de memorización, de este modo, incentiva el pensamiento crítico e individual.

Desde el punto de vista de Lozada & Caballero (2020) la resolución de problemas es una estrategia donde el sujeto desempeña un papel activo de manera independiente y autónoma a la búsqueda de conjunto de herramientas que le faciliten alcanzar la solución adecuada al problema planteado. George Polya (1945), establece una lista de pasos para la resolución de problema matemático “1. comprender el problema, 2. concebir un plan, 3. ejecución del plan y 4. examinar la solución obtenida”. De acuerdo a lo mencionado anteriormente, se requiere aprender y ejecutar estos pasos, ya que la resolución de un problema se basa primero en un lenguaje matemático, puesto que se debe interpretar el ejercicio para conocer la respuesta.

2.2.12 Juegos lúdicos en la multiplicación

Como afirma Cornejo Olivares et al., (2022) El juego se basa en la manipulación de objetos y en resolución de problemas, lo que permite que los estudiantes puedan comprender y aplicar la multiplicación de una manera más significativa. Diferentes juegos lúdicos aplicados en la enseñanza de la multiplicación Cruz García et al., (2020):

- a) **El juego de la ruleta de multiplicación:** El juego de la ruleta en la multiplicación es una actividad lúdica y educativa que se utiliza para enseñar y practicar la multiplicación. Consiste en una rueda dividida en secciones, cada una de las cuales contiene un número diferente. Los jugadores giran la rueda y multiplican el número que se encuentra en la sección en la que la rueda se detiene por el número que han elegido previamente.
- b) **El bingo de multiplicación:** El juego de bingo de multiplicación es una actividad que se utiliza para ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad de multiplicación mientras se divierten. En este juego, los estudiantes reciben una tarjeta de bingo que tiene una cuadrícula de números en ella y el maestro llama números multiplicadores uno por uno. Los estudiantes deben calcular el producto de cada número llamado y marcar la casilla correspondiente en su tarjeta de bingo si tienen el resultado correcto.
- c) **Juego de las tarjetas de multiplicación:** Se pueden crear juegos de cartas en los que los estudiantes tengan que multiplicar los números que aparecen en las cartas. Por ejemplo, se pueden crear juegos en los que las cartas representen factores y el objetivo sea encontrar el producto.
- d) **Dados:** El juego de los dados en la multiplicación es una actividad educativa que se utiliza para que los niños aprendan y practiquen las operaciones de multiplicación de una manera más interactiva y divertida.
- e) **Objetos manipulables:** Se pueden utilizar objetos manipulables tales como: bloques o fichas, para representar un número y crear problemas de multiplicación. Los estudiantes pueden utilizar estos objetos para crear grupos y multiplicar el número de grupos por el número de objetos en cada grupo.

Cada uno de ellos contiene sus propias reglas y dinámicas, pero todos comparten el objetivo de hacer que los estudiantes aprendan la multiplicación de una manera lúdica y divertida. Además, se presentarán algunos estudios e investigaciones que respaldan la efectividad de los juegos lúdicos no solo mejoran el aprendizaje de los estudiantes, sino que también aumentan su motivación y su interés en la materia.

2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1 *Matriz de la operacionalización de variables*

Variables	Definición Conceptual	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos	Unidad De Observación
Variable Independiente DIDÁCTICA LÚDICA	Las didácticas lúdicas son actividades que implican juegos educativos, dinámicas grupales, empleo de dramas, juegos de mesa, esto indica que son herramientas utilizadas por los docentes para reforzar y mejorar el aprendizaje, conocimientos y	Definición de didáctica.	Descripción teórica de la didáctica.	¿Qué es la didáctica?	Encuesta y entrevista	Estudiantes de quinto grado y
		Conceptualización de lúdica.	Caracterización acerca de la lúdica.	¿Para qué sirve la utilización de lúdica?		
		Características de didácticas lúdicas.	Las didácticas lúdicas según su modo de enseñanza.	¿Cuáles son las características de las didácticas lúdicas?		

	competencias de los estudiantes ya sea dentro o fuera del aula. (Rubicela2018)	Importancia del juego en el aprendizaje.	Docentes utilicen juegos didácticos para el aprendizaje de los estudiantes.	¿Por qué es importante el juego en el aprendizaje?		docentes del área de matemáticas de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno De Diciembre”
		Ventajas y desventajas del juego en las matemáticas.	Materiales para la enseñanza de las matemáticas.	¿Cuáles son las ventajas y desventajas del juego en las matemáticas?		
Variable Dependiente APRENDIZAJE	Según García (2022) el aprendizaje de la multiplicación no se trata de la	La multiplicación.	Concepto de la multiplicación desde su enfoque.	¿Qué es la multiplicación según autores?		

DE LA MULTIPLICACIÓN	dificultad del contenido propio sino de las estrategias didácticas que se utilizan para la construcción del conocimiento, en el que radica la importancia de emplear estos recursos didácticos innovadores y adecuado captando la atención del estudiante al momento de aprender.	Aprendizaje de la multiplicación.	Relación de docente y estudiante.	¿Por qué considera importante el aprendizaje de la multiplicación?		
		Dificultad en la comprensión de la multiplicación.	Diferentes métodos que presenta la multiplicación.	¿Por qué se considera difícil comprender la multiplicación?		
		Estrategias de aprendizaje de la multiplicación.	Estrategias didácticas implementadas dentro del desarrollo de clase.	¿Qué estrategias implementan los docentes en el aprendizaje de la multiplicación?		

		Juegos lúdicos en la multiplicación	El aprendizaje mediante técnicas interactivas.	¿Cuáles crees que son los juegos lúdicos que utilizan los docentes en la enseñanza de la multiplicación?		
--	--	-------------------------------------	--	--	--	--

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

2.4 Sistema de variable o hipótesis

El conocimiento y la aplicación de las estrategias didácticas basada en juegos favorece al estudiante de Quinto Año de Educación Básica para desarrollar habilidades o capacidades en el aprendizaje de la multiplicación.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El presente trabajo se desarrolla bajo un enfoque de carácter cuantitativo, en cuanto a la recolección de datos dentro de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de Diciembre” de la provincia de Santa Elena, de esta manera se obtendrán resultados que pasarán por un proceso de análisis estadístico, además, se utilizaron una variedad de técnicas e instrumentos para ejecutar este trabajo.

3.1 Tipo de investigación

Esta indagación abordada es de carácter descriptivo y exploratorio, es decir, se utiliza diversas técnicas como ficha de observación, entrevista al docente y encuesta. Para llevar a cabo este tipo de estudio, se opta por la recolección de datos al observar y registrar como los docentes utilizan juegos y actividades lúdicas en el desarrollo de su clase. También efectuar una entrevista a los docentes para comprender desde su perspectiva el uso de las didácticas en la multiplicación, reconociendo sus ventajas y desafíos percibidos.

Descriptiva: Tiene como objetivo detallar características en todos sus componentes principales. Además, es aquella que tiene relación causal, debido que, describe o analiza el problema y busca las causas del mismo. (Guevara Alban et al., 2020) También se basa en la guía de las preguntas de investigación que formula el autor, en la que analiza en base de técnicas como encuesta, entrevista, observación y revisión documental.

Exploratoria: Como menciona Zafra (2018) es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, el objetivo principal es examinar un

tema o problema de investigación que no ha sido abordado antes. Sirve para socializarlo con fenómenos relativamente inéditos, para obtener información más completa sobre un contexto en particular de la vida real.

3.2 Diseño de investigación

El diseño metodológico empleado fue no experimental (transversal), Gómez, (2018) es aquel que se utiliza sin manipular las variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones, es decir, es observar fenómenos tal como se dan en un contexto natural para después analizarlos. Este diseño recoge los datos en un solo momento y solo una vez, son situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación, ni se puede influir sobre ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos.

3.3 Población y muestra

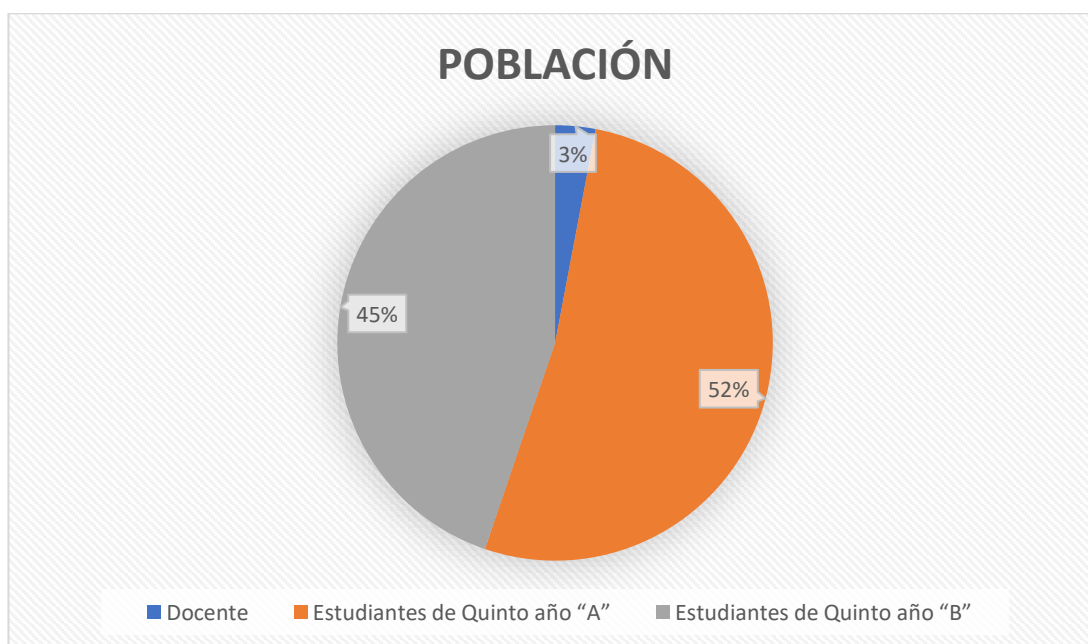
3.3.1 Población

En cuanto a población se determina como la totalidad de individuos u objetos que son el eje principal de una investigación científica. La población en el presente trabajo está constituida por los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica y las docentes tutores de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de Diciembre”, con un número de sesenta y cinco estudiantes; y dos docentes del área de matemáticas, encargados del proceso de formación de los respectivos alumnos.

Tabla 2 Población

POBLACIÓN	N° DE PARTICIPANTES	PORCENTAJE
Docente	2	3%
Estudiantes de Quinto Año "A"	35	52%
Estudiantes de Quinto Año "B"	30	45%
Total	67	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiuno de diciembre" Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 1 Población

Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiuno de diciembre" Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

3.3.2 Muestra

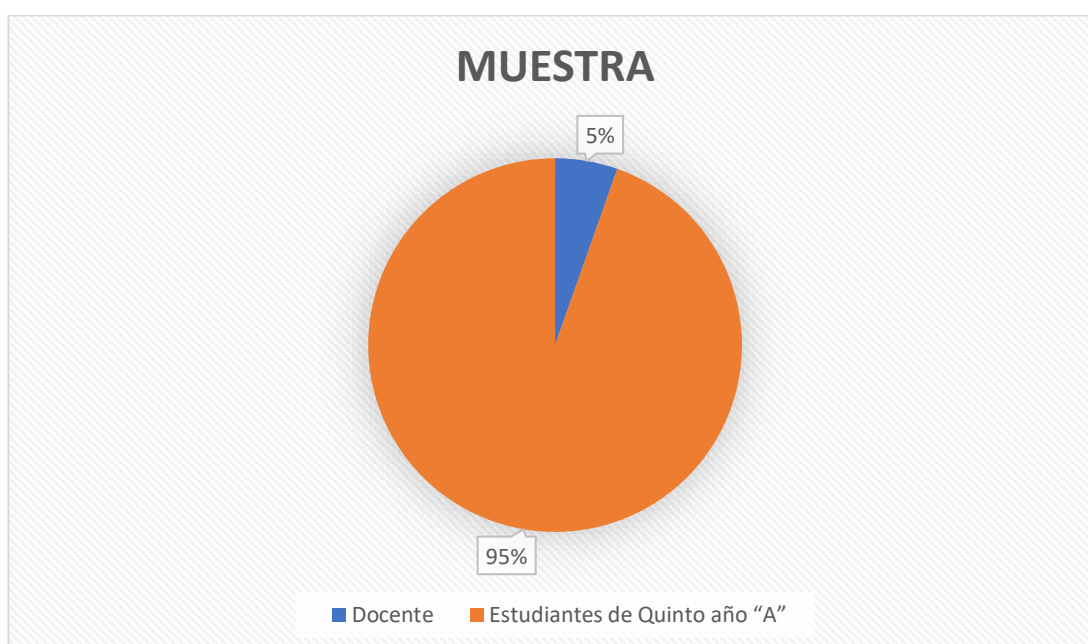
Se consideró como muestra a los estudiantes de Quinto Año paralelo "A" y dos docentes del área de matemáticas de la Escuela de Educación Básica "Veintiuno de Diciembre". Teniendo un total de treinta y siete personas como muestra. El tipo de muestra en esta investigación es deliberado, crítico o por juicio debido a la selección de estudiantes que se pretende investigar para recopilación de datos.

Tabla 3 Muestra

MUESTRA	N° DE PARTICIPANTES	PORCENTAJE
Docente	2	5%
Estudiantes de Quinto Año "A"	35	95%
Total	37	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiuno de diciembre" Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 2 Muestra



Fuente: Escuela de Educación Básica "Veintiuno de diciembre" Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

3.4 Técnicas de recolección de información

3.4.1 Encuesta

(Katz et al., 2019) indica que, esta técnica se considera como procedimiento de investigación, debido a que, permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz, es decir, recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población el cual se pretende investigar. Además, permite

conocer la opinión de los sujetos acerca del tema de investigación mediante cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica.

3.4.2 Entrevista

Bravo & Delgado (2022) afirma que, La entrevista puede considerarse una técnica de recolección de datos y es que, sus resultados son subjetivos, con el fin de conocer los comportamientos actitudes y opiniones de las personas teniendo en cuenta que las entrevistas pueden llevarse a cabo de manera presencial o por medio digitales. Es importante considerar que las entrevistas deben ser conducidas de manera respetuosa y ética, brindando al entrevistado la oportunidad de expresarse y responder de manera honesta, sin discriminación o prejuicios.

3.5 Técnicas de interpretación de información

La recolección de datos se realizó de manera presencial, se utilizó hojas impresas, que contenían la encuesta dirigida hacia los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de Diciembre, los resultados serán procesadas a través de un software para tabulación de datos en este caso Microsoft Excel reflejados mediante tablas de frecuencia y gráficos estadísticos. En cambio, la entrevista encaminada hacia la docente del área de matemáticas será interpretadas con ayuda de Microsoft Word y Atlas ti.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Análisis de encuestas a estudiantes

A continuación, se detallan los resultados obtenidos, en el cual fueron analizados 35 estudiantes de Quinto Año “A” de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno De Diciembre”, quienes ayudaron con la investigación.

Ítem 1: ¿Consideras importante conocer acerca de las didácticas lúdicas en la multiplicación?

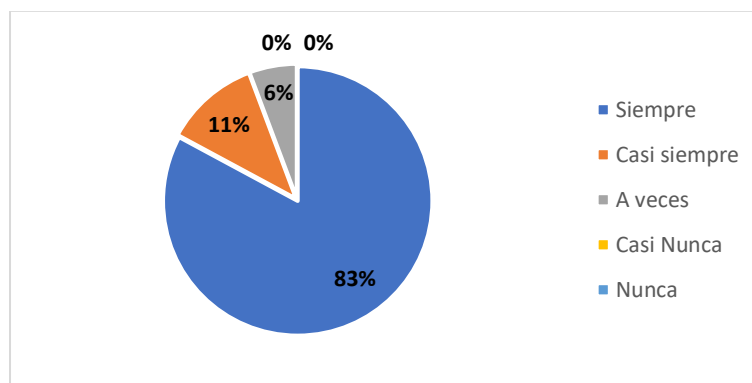
Tabla 4 *Importancia de conocer las didácticas lúdicas en la multiplicación*

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	29	83%
Casi siempre	4	11%
A veces	2	6%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 3 *Importancia de conocer las didácticas lúdicas en la multiplicación*



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 83% de los estudiantes de Quinto Año “A” manifiestan que siempre es importante conocer acerca de las didácticas lúdicas en la multiplicación, mientras que

el 11% indica que casi siempre suele ser significativo tener conceptos claros del tema y el 6% consideran que a veces puede resultar necesario conocer dichas didácticas.

Por ende, se debe hacer énfasis en la importancia de las didácticas lúdicas especialmente en el desarrollo de enseñanza de la multiplicación (Chi-Cauich, 2018) en su trabajo menciona que utilizar la lúdica forman estudiantes innovadores y creativos fortaleciendo su proceso de enseñanza-aprendizaje.

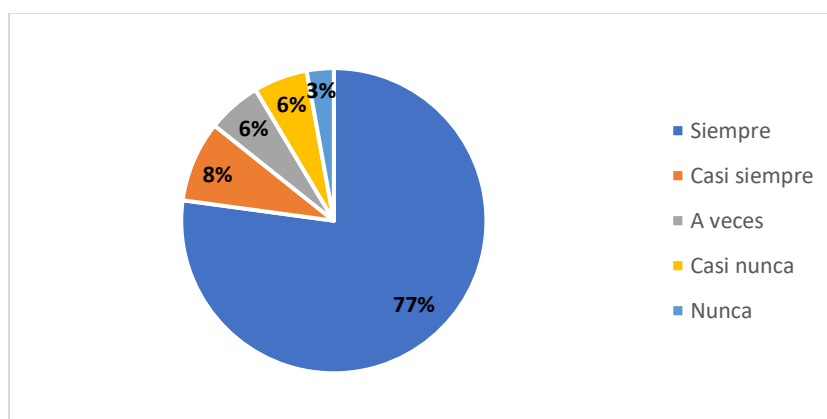
Ítem 2: ¿Consideras que las actividades lúdicas son efectivas para enseñar la multiplicación?

Tabla 5 *Las actividades lúdicas son efectivas para enseñar la multiplicación*

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	27	77%
Casi siempre	3	8%
A veces	2	6%
Casi Nunca	2	6%
Nunca	1	3%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 4 *Las actividades lúdicas son efectivas para enseñar la multiplicación*



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 77% de los estudiantes creen que las actividades lúdicas son efectivas para enseñar la multiplicación, mientras que un 8% indica que casi siempre se ha considerado efectivas, también se evidencia una igualdad de valores entre a veces y casi nunca con un 6% y por último, un 3% de que nunca son positivas las actividades lúdicas para enseñar la multiplicación.

Por consiguiente, se destaca que la mayoría de los estudiantes visualizan las actividades lúdicas como algo positivo y efectivo para su aprendizaje Caballero (2021) afirma que la utilización de aquello facilita el entendimiento de los temas vistos desarrollando el pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de diferentes problemas matemático.

Ítem 3: ¿Te sientes cómodo al resolver problemas de multiplicación con juegos lúdicos?

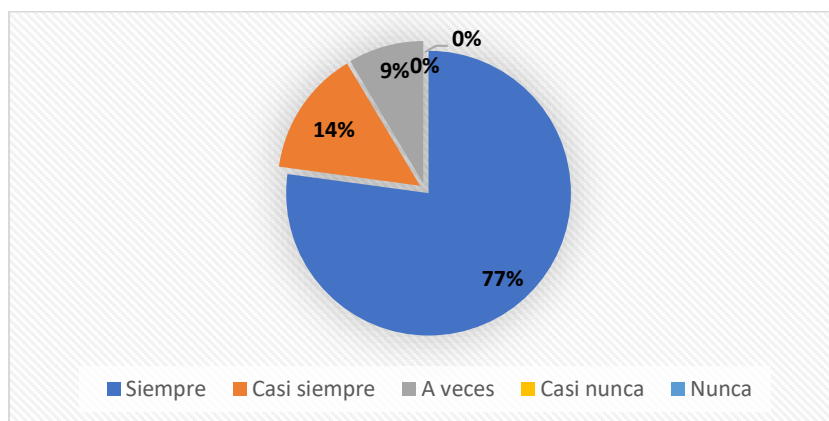
Tabla 6 *Resolver problemas de multiplicación con juegos lúdicos*

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	27	77%
Casi siempre	5	14%
A veces	3	9%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 5 Resolver problemas de multiplicación con juegos lúdicos



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 77% de los estudiantes manifiestan sentirse cómodos al resolver problemas de multiplicación con juegos lúdicos, en cambio un 14% indica que casi siempre se sienten atraídos por resolver problemas, pero solo el 3% a veces creen interesante resolver problemas mediante juegos.

Según los encuestados dan a conocer que es satisfactorio trabajar con juegos para así resolver problemas ya que proporciona un contexto relevante y divertido para aplicar habilidades matemáticas y fomentar un enfoque positivo (Lupiáñez Gómez & García Schiaffino, 2019) y mejorar el rendimiento en esta área.

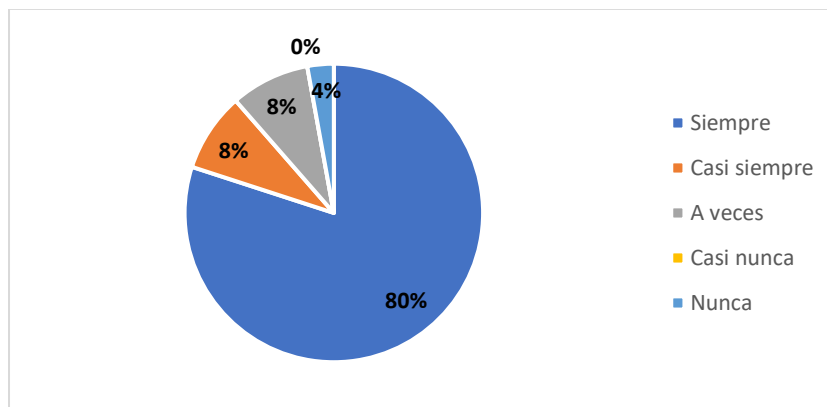
Ítem 4: ¿Crees que los juegos pueden hacer más entretenido e interesante el aprendizaje de la multiplicación?

Tabla 7 Los juegos pueden hacer más entretenido e interesante el aprendizaje de la multiplicación

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	28	80%
Casi siempre	3	8%
A veces	3	8%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	1	4%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 6 *Los juegos pueden hacer más entretenido e interesante el aprendizaje de la multiplicación*



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 80% de los estudiantes manifiestan que los juegos logran ser siempre más entretenidos e interesantes el aprendizaje de la multiplicación, en cambio se obtuvo una igualdad entre a veces y casi nunca porque dan a entender que no suele ser atraídos por los juegos y se conoce que el 4% nunca pueden ser divertidos aprender la multiplicación a través de juegos.

Para, Vivas Silva et al., (2017) Al trabajar con juegos dentro del área de matemáticas crea un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador, lo que logra aumentar el interés y participación de los estudiantes permitiendo ser actor principal en el proceso de aprender.

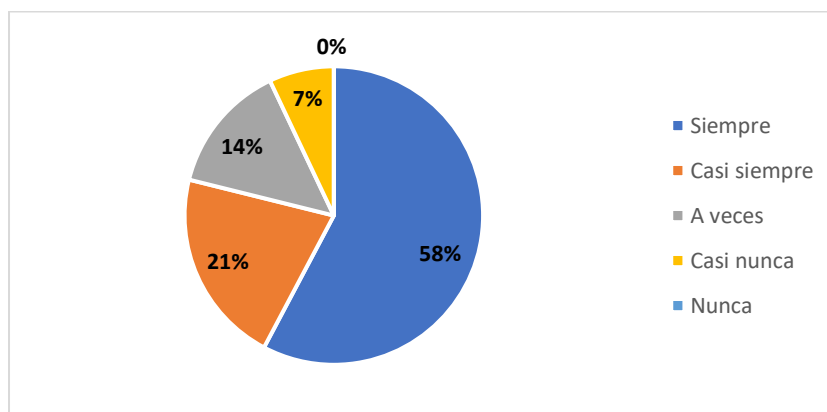
Ítem 5: ¿El docente utiliza materiales didácticos para enseñar las tablas de multiplicar?

Tabla 8 *Materiales didácticos para enseñar las tablas de multiplicar*

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	29	58%
Casi siempre	3	21%
A veces	2	14%
Casi Nunca	1	7%
Nunca	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 7 *Materiales didácticos para enseñar las tablas de multiplicar*



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 58% expresó que el docente del área utiliza materiales didácticos para enseñar las tablas de multiplicar, en cambio el 21% indica que casi siempre suele enseñar con recursos didácticos, el 14% mencionan que a veces la docente instruye el aprendizaje con ayuda de materiales estratégicos y finalmente el 7 % menciona que casi nunca trabaja con objetos manipulables o materiales para enseñar la multiplicación.

Con respecto a Caamaño Zambrano et al., (2021) recalca que el uso de materiales didácticos son una nueva manera de aprender, al seleccionar estos recursos es necesario que el docente tome en cuenta los objetivos planteados y las características del grupo de estudiantes al cual se le va a enseñar.

Ítem 6: ¿Crees que es importante la utilización de didácticas lúdicas para mejorar el aprendizaje de la multiplicación?

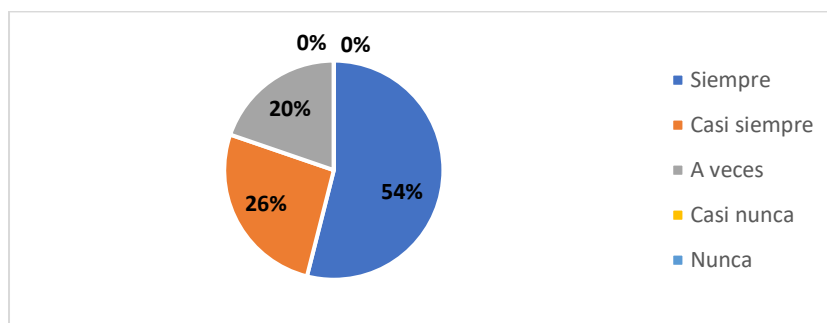
Tabla 9 *Utilizar didácticas lúdicas para mejorar el aprendizaje de la multiplicación*

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	28	54%
Casi siempre	4	26%
A veces	3	20%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 8 Utilizar didácticas lúdicas para mejorar el aprendizaje de la multiplicación



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 54% de los estudiantes encuestados manifiestan que, si es importante la utilización de didácticas lúdicas en el aprendizaje de la multiplicación, en cambio el 26% indican que casi siempre es relevante la implementación de estos recursos educacionales y el 20% consideran que a veces es fundamental enseñar a través de juegos.

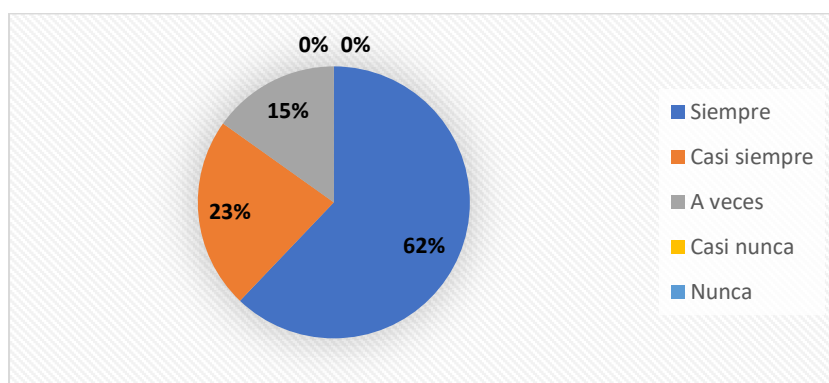
Como dan a conocer los estudiantes afirman que es primordial utilizar didácticas lúdicas dentro del ámbito académico, Hernández Pazos & Estrada Girón, (2020) la lúdica contribuye al desarrollo global e integral del ser humano debido que estimula la creatividad y el deseo, también facilita la construcción del conocimiento entonces es importante que las escuelas aprovechen las potencialidades del juego y abran espacios recreativos para aprender.

Ítem 7: ¿Prefieres aprender la multiplicación a través de juegos didácticos?

Tabla 10 Aprender la multiplicación a través de juegos

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	30	62%
Casi siempre	3	23%
A veces	2	15%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 9 Aprender la multiplicación a través de juegos

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 62% de los estudiantes de Quinto Año “A” manifiestan que prefieren aprender la multiplicación a través de juegos, el 23% consideran que casi siempre optan por educarse a través de entretenimiento y el 15% indican que a veces escogen por aprender de esa manera.

Es decir, el mayor grupo de estudiantes eligen tener un aprendizaje más significativo con ayuda de juegos didácticos, Navarrete & Gallegos, (2021) afirma que, una buena práctica de estas actividades interactivas permitirá adquirir habilidades y comprender su dominio para obtener un buen aprendizaje a lo largo de su vida.

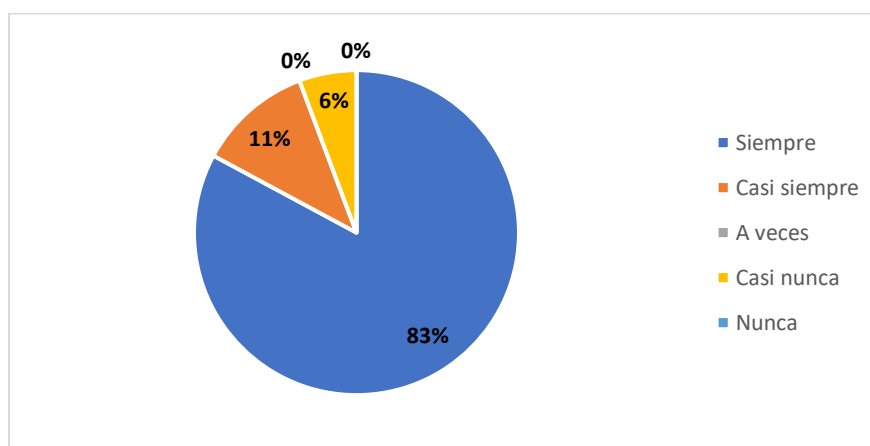
Ítem 8: ¿Te parece divertido estudiar las tablas de multiplicar con juegos?

Tabla 11 Estudiar las tablas de multiplicar con juegos

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	29	83%
Casi siempre	4	11%
A veces	0	11%
Casi Nunca	2	0%
Nunca	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 10 *Estudiar las tablas de multiplicar con juegos*

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 83% de los estudiantes encuestados manifiestan que siempre es divertido estudiar las tablas de multiplicar con juegos, mientras que el 11% de los estudiantes creen que casi siempre suele ser entretenido aprender a base de juegos y el 6% consideran que casi nunca es bueno o dinámico tener un aprendizaje a través de actividades lúdicas. Como indica Cruz et al., (2020) al aplicar estrategias didácticas mediante juego son de apoyo y estímulo en el proceso de aprendizaje evitando la monotonía y la rutina para poder asimilar las tablas de multiplicar como algo fácil de aprender.

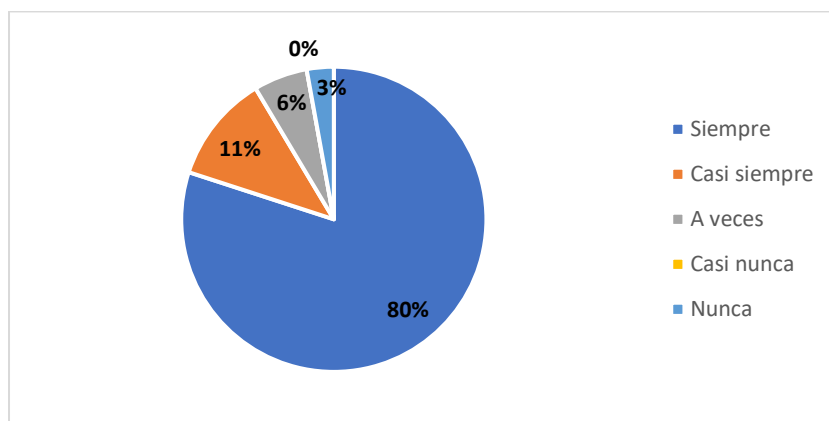
Ítem 9: ¿Crees que las actividades lúdicas en la multiplicación te han ayudado a disfrutar más las matemáticas en general?

Tabla 12 *Las actividades lúdicas ayudan a disfrutar más las matemáticas en general*

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	28	80%
Casi siempre	4	11%
A veces	2	6%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	1	3%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 11 *Las actividades lúdicas ayudan a disfrutar más las matemáticas en general*



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.
Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 80% de los estudiantes de Quinto Año “A” consideran que siempre las actividades lúdicas han ayudado a disfrutar las matemáticas en general, en cambio el 11% mencionan que casi siempre se ha propiciado un aprendizaje significativo y el 6% a veces ha provocado ser algo motivador con respecto a las matemáticas y el 3% consideran que nunca ha generado ser más fácil el proceso matemático a través de juegos.

Con ayuda de los resultados obtenidos verificamos lo fundamental que es aprender las matemáticas a través de juegos, (Vargas Mesa et al., 2021) menciona que, la incidencia del juego como estrategia pedagógica debe ser privilegiada para la enseñanza de las nociones o conceptos, permitiendo interiorizar aprendizajes relacionales y no solo teórico.

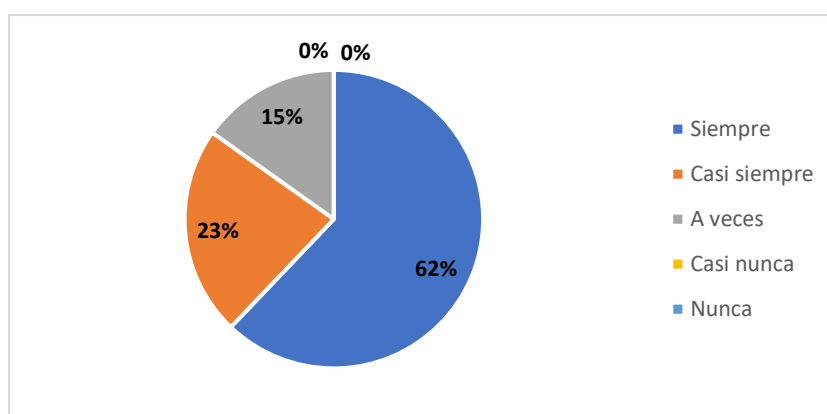
Ítem 10: ¿Recomendarías las actividades lúdicas como una forma efectiva de aprender la multiplicación a otros estudiantes?

Tabla 13 Recomendar las actividades lúdicas para aprender la multiplicación

Indicadores	Participantes	Porcentaje
Siempre	30	62%
Casi siempre	3	23%
A veces	2	15%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Figura 12 Recomendar las actividades lúdicas para aprender la multiplicación

Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

Análisis y discusión de resultados

El 62% de los estudiantes encuestados manifiestan que recomiendan las actividades lúdicas para aprender la multiplicación, mientras que el 23% de los estudiantes indican que casi siempre suelen recomendar, en cambio el 15% consideran que a veces sugieren estudiar con ayuda de actividades lúdicas.

Es decir, que un gran conjunto de estudiantes están dispuestos aconsejar a demás compañeros aprender la multiplicación con función de actividades recreativas, teniendo en cuenta a Posligua et al., (2017). Se evidencia el manejo de recursos lúdicos dentro del aula de clase siempre y cuando los docentes noten el desenvolvimiento de los alumnos al trabajar con una metodología diferente.

4.2 Análisis de entrevista a docente

Se efectuó una entrevista a los dos docentes de Quinto Año del paralelo “A” y “B”, acerca de las didácticas lúdicas en la multiplicación, en el cual su opinión será de análisis para la investigación.

Pregunta 1: ¿Por qué cree que es importante que los alumnos aprendan las tablas de multiplicar?

Respuesta docente 1:

Es importante que ellos sepan las tablas de multiplicar para que puedan abreviar procesos dentro de la vida práctica, así como acortar tiempo en ciertos problemas que se presenten.

Respuesta docente 2:

Desde mi perspectiva como docente, es importante que el estudiantado aprenda las tablas de multiplicar en el transcurso de su ciclo escolar ya que estas son de gran ayuda para su desarrollo académico, así como para la resolución de diversos problemas matemáticos.

Pregunta 2: ¿Cuáles son los desafíos más comunes que los estudiantes enfrentan al aprender las tablas de multiplicar?

Respuesta docente 1:

Como docente puedo decir que uno de los desafíos que presentan los estudiantes es la memorización, ya que se les enseña mediante una suma abreviada, aunque hay varios procesos para llegar al mismo resultado.

Respuesta docente 2:

Me parece que uno de los desafíos más comunes que se les presentan a los estudiantes al momento de entrar al tema de las tablas de multiplicar es la falta de memorización por lo cual se les hace dificultoso el aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Pregunta 3: Usted como docente del área de matemáticas ¿Qué estrategia utiliza para enseñar las tablas de multiplicar?**Respuesta docente 1:**

En mi caso aplico canciones para crear una melodía que ayude a memorizar las tablas de multiplicar y también utilizo ejercicios de repetición, es decir, diseño ejercicios variados para que los estudiantes puedan participar en clase verificando la respuesta en la pizarra.

Respuesta docente 2:

Como docente del área he decidido implementar el uso de estrategias lúdicas manipulativas, es decir bloques o fichas la cual ayudara a los estudiantes comprender el concepto de las tablas de multiplicar dando como resultado a los estudiantes recordar las mismas de una manera divertida.

Pregunta 4: ¿Qué juegos lúdicos implementa en el salón de clase para el aprendizaje de la multiplicación?**Respuesta docente 1:**

Trabajo a base de grupos pequeños formando un círculo en donde van a preguntar y responder en forma de cadena, es decir, el primero responde una multiplicación y el segundo estudiante responde la multiplicación relacionada con la respuesta anterior. Así van interactuando hasta que todos hayan participado.

Respuesta docente 2:

Dentro del salón de clases el juego que yo he aplicado para enseñar la multiplicación es el juego denominado “Bingo de la multiplicación”, este promueve el desenvolvimiento del alumno para que puedan conocer y aprender de una manera rápida, sencilla y eficaz.

Pregunta 5: ¿Cree usted que con los juegos lúdicos se mejora el aprendizaje de la multiplicación?

Respuesta docente 1:

Claro que sí, considero que es más fácil, son una excelente manera de mejorar el aprendizaje de la multiplicación y de cualquier otro concepto matemático ya que permite enriquecer el proceso educativo.

Respuesta docente 2:

Desde mi punto de vista, puedo afirmar que si beneficia el uso de los juegos lúdicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje debido que la mayoría de los estudiantes mejoran su rendimiento académico y se nota el interés del alumnado por aprender.

Pregunta 6: ¿Piensa usted que con la ayuda de nuevas estrategias de enseñanza mejora su práctica docente? ¿De qué manera?

Respuesta docente 1:

La incorporación de nuevas estrategias de enseñanza enriquece la práctica docente al fomentar un aprendizaje más significativo y participativo, adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y promover el desarrollo tanto de los estudiantes como del propio docente.

Respuesta docente 2:

Basado en mi experiencia puedo decir que la implementación de nuevas estrategias de enseñanza por lo general ofrece enfoques innovadores y efectivos, es decir, que dentro de la práctica docente se evidencia un avance gracias a las diversas herramientas que nos facilita la tecnología.

Pregunta 7: Según su experiencia docente ¿Qué cree que es mejor, enseñar las tablas de multiplicar con didácticas lúdicas o basado en la memorización?

Respuesta docente 1:

Pienso que, la combinación de ambas puede ser efectiva para la enseñar de las tablas de multiplicar puesto que, ayuda al estudiante a desarrollar un interés y una comprensión más profunda del tema del mismo modo conduce a un aprendizaje más completo y significativo.

Respuesta docente 2:

Estoy totalmente de acuerdo, que resulta mejor que los estudiantes aprendan en bases de actividades lúdicas ya que permite el desglose su imaginación y facilite su aprendizaje con una metodología interactiva.

Pregunta 8: ¿Ha obtenido buenos resultados al aplicar didácticas lúdicas para la enseñanza de la multiplicación?

Respuesta docente 1:

Si hay resultados, los juegos y actividades lúdicas crean un ambiente menos estresante y más relajado, lo que puede disminuir la ansiedad que algunos estudiantes enfrentan hacia las matemáticas.

Respuesta docente 2:

Por supuesto, he observado en mis estudiantes el interés de aprender y auto educarse mediante las didácticas lúdicas, porque se les hace más fácil al momento de recordar ciertos juegos y por ende dichas respuestas.

Pregunta 9: ¿Cuáles crees que son las ventajas y desventajas al enseñar la multiplicación mediante didácticas lúdicas?

Respuesta docente 1:

La ventaja es que va aprender ese proceso y sabe de dónde viene el resultado y desventaja es que se requiere de tiempo tanto para la planificación y preparación, también el estudiante se puede distraer mas no aprender.

Respuesta docente 2:

Dentro de las ventajas podemos encontrar el desarrollo de destrezas matemáticas permitiendo al estudiante mejorar su rendimiento escolar, como desventaja observamos que el alumno se acostumbra a la práctica y deja a un lado lo teórico.

Pregunta 10: ¿Has recibido capacitación o formación específica sobre cómo utilizar didácticas lúdicas en la multiplicación?

Respuesta docente 1:

Si, estuve en un curso de profuturo acerca de diferentes practicas innovadoras didácticas que se pueden realizar dentro de los contenidos matemáticos.

Respuesta docente 2:

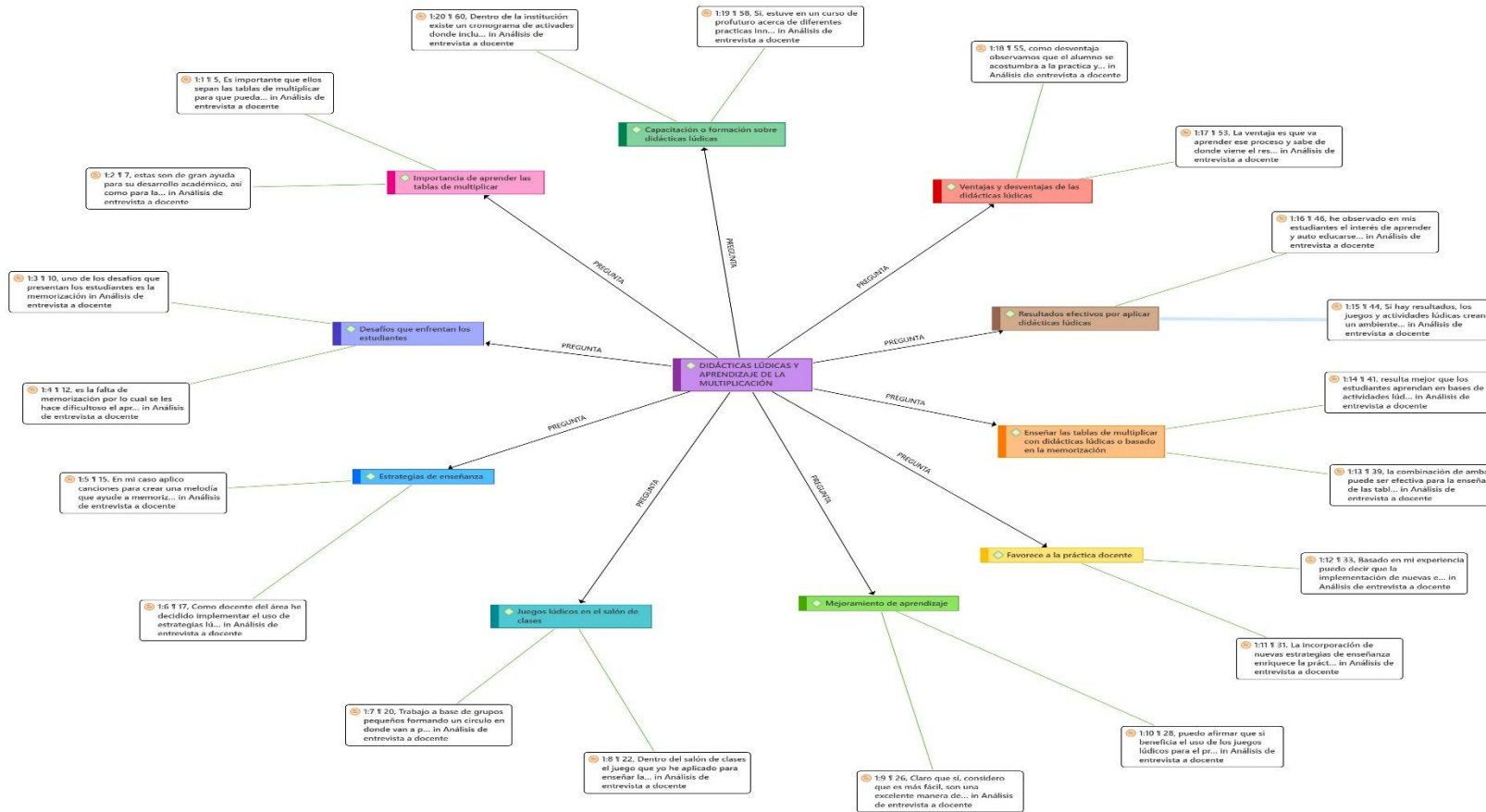
Dentro de la institución existe un cronograma de activades donde incluye una sección especifica acerca de las capacitaciones en las diferentes áreas, permitiendo al docente adquirir nuevos conocimientos del tema y así poder tener un ambiente de clases más entretenido.

Análisis e interpretación de la entrevista

Con respecto a la entrevista realizada a los docentes de matemática de Quinto Año “A” y “B”, se interpreta que el uso de las didácticas lúdicas para el aprendizaje de la multiplicación beneficia a los estudiantes, facilitando su comprensión y dominio de la multiplicación. Además, permite que la clase sea de una manera entretenida y eficaz para su aprendizaje y se puede observar resultados de acuerdo al rendimiento académico de cada estudiante, al momento de que un alumno se le dificulta aprender de esta forma los docentes adecuan nuevos métodos para que pueda ser entendido y mejore su aprendizaje.

Por otro lado, los estudiantes se involucran de manera activa y participativa además esta metodología puede causar una desventaja, porque se visualiza un atraso impidiendo continuar con las demás temáticas planteadas en el currículo, por esta razón, las docentes se encuentran en constante búsqueda de herramientas innovadoras de aprendizaje para que el estudiante capte y se interese por el tema, tanto así, que puedan ser autorreguladores de su propio aprendizaje.

Figura 13 Respuestas de Atlas ti



Fuente: Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre” Quinto Año.

Elaborado por: Shirley Domínguez (2023)

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Al finalizar el presente trabajo de investigación se demuestra que los instrumentos empleados en los estudiantes y docentes, permitió el análisis y discusión de resultados para determinar la utilización de didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos, siendo así, que tuvo éxito, puesto que se evidencia un mejoramiento gracias a la metodología de enseñanza, además, se conoce que cada niño aprende de manera diferente siempre que se utilice técnicas adecuadas y apropiadas para las necesidades de los estudiantes, será positivo y autentico para su aprendizaje.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la encuesta, se logró comprobar la importancia de los juegos matemáticos ya que mejoran la experiencia de aprendizaje en los estudiantes, ayudando a facilitar la comprensión de conceptos acerca de la multiplicación y fomenta habilidades cognitivas y emocionales, de esta manera se crea alumnos autónomos dentro del ámbito académico.

Por último, se destaca la participación de los docentes en dicha entrevista en la que se refleja que, si utilizan estrategias didácticas basado en juegos para fortalecer los conocimientos del educando, aunque frecuentan a capacitaciones o suelen indagar nuevas herramientas interactivas para el uso propio de enseñanza donde el único beneficiado sea el estudiante.

5.2 Recomendaciones

Es esencial que los docentes continúen aplicando estrategias didácticas en el transcurso de su periodo académico, ya que permite fomentar el interés del educando, y a su vez crear un ambiente de clases más participativo e interactivo.

Se sugiere implementar diferentes didácticas lúdicas para el aprendizaje óptimo y práctico de los estudiantes en el aula de clases, porque facilita al desarrollo de habilidades cognitivas mediante el cual permite interiorizar las destrezas de desempeño y objetivos propuestos en el curriculum.

Se recomienda al personal del área pedagógica, realizar un respectivo seguimiento de las planificaciones a desarrollar, antes y durante el periodo académico para verificar el cumplimiento de las didácticas lúdicas que fueron analizadas y serán empleadas en los estudiantes.

Existen herramientas digitales, permitiendo al docente instruirse de diversos métodos y estrategias didácticas, que pueden ser adaptadas a las necesidades de formación académica del estudiante, para evitar el desinterés o aburrimiento en la materia básica de matemáticas que es primordial en sus conocimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La didáctica: Epistemología y definición en la facultad de ciencias administrativas y económicas de la Universidad técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10(3), 81–92. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000300009>
- Alonso Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica trabajo fin de grado*.
- Álvarez Muñoz, J. S., & Hernández Prados, M. Á. (2022). Enseñanza de las matemáticas en Educación primaria desde el trabajo por rincones. *Aula de Encuentro*, 24(1), 124–147. <https://doi.org/10.17561/ae.v24n1.5800>
- Álvarez-Montesinos, J. A., Costa, H. M., & García-Orza, J. (2018). ¿Qué necesitamos para aprender a multiplicar? El rol de las habilidades numéricas básicas y la ansiedad. *Escritos de Psicología / Psychological Writings*, 11(3), 103–114. <https://doi.org/10.5231/psy.writ.2018.221>
- Barriga Díaz, Á. (2009). *Pensar la didáctica* (acción pedagógica, pp. 129–134). <http://www.revencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/accion/v20n1/art13.pdf>
- Bravo Ross, W. A., & Delgado Litardo, B. I. (2022). Selección de personal: Relevancia de las entrevistas vs. las pruebas psicológicas. *Revista Publicando*, 9(34), 41–56. <https://doi.org/10.51528/rp.vol9.id2324>
- Caamaño Zambrano, M., Cuenca Masache, D., Romero Arcaya, A., & Aguilar Aguilar, N. (2021). Uso de materiales didácticos en la escuela “galo plaza lasso” de machala: estudio de caso. *Revista Universidad y Sociedad*, 13, 318–329.
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6, 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Cardona, L., Carolina, R., & Zapata, U. (2019). *El aprendizaje de la multiplicación a través de la resolución de problemas en el grado tercero, un aporte a la escuela de hoy en Colombia*.
- Castro Velásquez, M. J., & Rivadeneira Loo, F. Y. (2022). Posibles Causas del Bajo Rendimiento en las Matemáticas: Una Revisión a la Literatura. *Pol. Con*, 7(2), 1089–1098. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3635>
- Cedeño Loo Francisco; Chávez Chávez Junior; Parrales Parrales Ángel. (2020). *Estrategias didácticas para el aprendizaje de la multiplicación en las matemáticas en la educación general básica*. 2507(February), 1–9.
- Chi-Cauich, W. R. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México*.
- Cornejo Olivares, T. E., Figueroa Coronado, E. C., Cenas Chacón, F. Y., & Gutierrez Mantilla, S. M. (2022). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en

- matemática: Una revisión sistemática entre los años 2010- 2020. *TecnoHumanismo*, 2(3). <https://doi.org/10.53673/th.v2i3.165>
- Cruz García, D. I., Socorro Paz, M., & De los Ángeles Vega, R. (2020). *El juego como estrategia didáctica*. Recinto universitario Rubén Darío facultad de educación e idiomas.
- García Perea, I. N. (2022). *Los juegos de mesas y su relación en el aprendizaje de la multiplicación*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- García, R. M., & Castro, H. C. de. (2014). *Problemas de multiplicación y división en primer curso de educación primaria*.
- Gómez Charoga, M. del C. (2018). *METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN [UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO FACULTAD DE ECONOMÍA]*. http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/69957/secme-2549_2.pdf?sequence=2
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Guzmán, A., Ruiz, J., & Sánchez, G. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje de las operaciones matemáticas básicas sin calculadora. *Ciencia y Educación*, 5(1), 55–74. <https://doi.org/10.22206/cyed.2021.v5i1.pp55-74>
- Hernández Pazos, J., & Estrada Girón, A. (2020). El juego y la lúdica como estrategias didácticas en los procesos de formación profesional de los alumnos normalistas. *Revista de Educación, Cooperación y Bienestar Social*, 67–81.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). *Ineval presentó resultados de PISA-D*. <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-resultados-de-pisa-d/>
- Karina Loor-Delgado, A. I., & Monserrate Suástegui-Solórzano, S. I. (2022). *Fundamentos teóricos del aprendizaje por descubrimiento para el fortalecimiento del desempeño académico Ciencias de la Educación Artículo de Investigación*. 70(9), 1247–1258. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- Katz, M., Seid, G., & Abiuso, F. (2019). *La técnica de encuesta: Características y aplicaciones*. <http://metodologiadelainvestigacion sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/117/2019/03/Cuaderno-N-7-La-t%C3%A9cnica-de-encuesta.pdf>
- Lozada, J. A. D., & Caballero, J. R. D. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. *Foro de Educación*, 18(2), 191–209. <https://doi.org/10.14516/FDE.694>
- Lupiáñez Gómez, L. J., & García Schiaffino, M. (2019). Juegos de estrategia y resolución de problemas de matemáticas. *Épsilon - Revista de Educación Matemática*, 101, 83–100. www.devir.es

- Ministerio de Educación. (2019). El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Elemental. *Currículo 2016*, 479.
- Montero Herrera, B. (2017). *Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura Application of educational games as a teaching: A Literature Review*.
- Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo?. *Revista Currículum*, 29–56.
- Navarrete-Navarrete, J. M., & Gallegos-Macías, M. (2021). Estrategias didácticas interactivas para el aprendizaje significativo de la multiplicación. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada "Yachasun,"* 5(9 Edición especial octubre), 43–53. <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0110>
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Posligua-Espinoza, J., Chenche-García, W., & Vallejo-Vivas, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Dominio De Las Ciencias*, 3, 1020–1052. <https://doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052>
- Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 391–404. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Rios Carrión, D. A. (2018). *El uso de recursos didácticos innovadores y creativos como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la multiplicación en cuarto grado "B" de la Escuela Miguel Riofrío, 2017- 2018"* [Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20763>
- Romero Moreno, D. J. O. (2012). *Contexto y aporte de María Montessori a la pedagogía, a la ciencia y a la sociedad de su momento 1*.
- Rubicela Chi-Cauich, W. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México*.
- Solís García, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil The importance of playing and its benefits in the areas of child development. *Universidad Internacional de La Rioja*, 44–51. <https://orcid.org/0000-0002-2962-5819>
- Tinoco Rodas, P. J., Molina Encalada, P. E., & Gárate Moncayo, A. M. (2017). *Estrategias didácticas lúdicas en el área de matemática, para la educación general básica media, de la escuela Monte Sinaí, de la parroquia Santa Ana de la provincia del Azuay*. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/6953>
- UNESCO. (2017). Más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no ésta aprendiendo. *Instituto De Estadística De La Unesco*, 0(46), 1–26.

- Vargas Mesa, E. D., Gallego Henao, A. M., Peláez Henao, O. A., Arroyave Taborda, L. M., & Rodríguez Marín, L. J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133–142. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133>
- Vivas Silva, C., Murillo Chiquillo, Z., & Cristancho Chinom, J. (2017). Estrategia didáctica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en escuela nueva. *Educación y Ciencia*, 43–60.
- Zafra Galvis, C. (2018). Tipos de investigación. *Revista Científica General José María Córdova*, 4, 13–14. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476259067004>

ANEXOS
ANEXO A: CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “**DIDACTICAS LUDICAS Y APRENDIZAJE DE LA MULTIPLICACION EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO**”, elaborado por la estudiante **Dominguez Jaime Shirley Milena** de la **CARRERA DE EDUCACION BASICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **COMPILATIO** y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con 4% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente.



Msc. Alfredo Carrera Quimi

C.I.:
DOCENTE TUTOR

	CERTIFICADO DE ANÁLISIS magister	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: left;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">dominguezjaimeshirleymilena_didacticasludicasyaprendizajedelamultiplicacion</p> </div> <div style="text-align: right;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">4%</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">Similitudes</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">2%</p> <p style="font-size: 0.7em; margin: 0;">< 1% similitudes entre comillas</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">< 1%</p> <p style="font-size: 0.7em; margin: 0;">Idioma no reconocido</p> </div> </div>
<p>Nombre del documento: dominguezjaimeshirleymilena_didacticasludicasyaprendizajedelamultiplicacion.docx</p> <p>ID del documento: 0210cc19ae90239844e238f0e6772b41c98db183</p> <p>Tamaño del documento original: 674,07 kB</p>	<p>Depositante: ALFREDO AGUSTIN CARRERA QUIMI</p> <p>Fecha de depósito: 28/7/2023</p> <p>Tipo de carga: interface</p> <p>fecha de fin de análisis: 28/7/2023</p>	<p>Número de palabras: 10.776</p> <p>Número de caracteres: 73.047</p>

ANEXO B: FORMATO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

La presente encuesta tiene como objetivo la recolección de datos a utilizarse en el trabajo de investigación previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica, denominado: “Didácticas lúdicas y aprendizaje de la multiplicación”, dirigida a estudiantes de quinto año “A” de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de Diciembre”.

Instrucciones:

Responda con sinceridad cada uno de los ítems, marcando con una (x) según su criterio, teniendo cuenta que:

1. Siempre
2. Casi Siempre
3. A Veces
4. Casi Nunca
5. Nunca

Nombre: _____

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
1	¿Consideras importante conocer acerca de las didácticas lúdicas en la multiplicación?					
2	¿Consideras que las actividades lúdicas son efectivas para enseñar la multiplicación?					
3	¿Te sientes cómodo al resolver problemas de multiplicación con juegos lúdicos?					
4	¿Crees que los juegos pueden hacer más entretenido e interesante el aprendizaje de la multiplicación?					
5	¿El docente utiliza materiales didácticos para enseñar las tablas de multiplicar?					
6	¿Crees que es importante la utilización de didácticas lúdicas para mejorar el aprendizaje de la multiplicación?					
7	¿Prefieres aprender la multiplicación a través de juegos didácticos?					
8	¿Te parece divertido estudiar las tablas de multiplicar con juegos?					
9	¿Crees que las actividades lúdicas en la multiplicación te han ayudado a disfrutar más las matemáticas en general?					
10	¿Recomendarías las actividades lúdicas como una forma efectiva de aprender la multiplicación a otros estudiantes?					

ANEXO C: FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTE

La presente encuesta tiene como objetivo la recolección de datos a utilizarse en el trabajo de investigación previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica, denominado: “Didácticas lúdicas y aprendizaje de la multiplicación”, dirigida a docentes de quinto año “A” de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de Diciembre”.

Nombre del entrevistado: _____

1. ¿Por qué cree que es importante que los alumnos aprendan las tablas de multiplicar?
2. ¿Cuáles son los desafíos más comunes que los estudiantes enfrentan al aprender las tablas de multiplicar?
3. Usted como docente del área de matemáticas ¿Qué estrategia utiliza para enseñar las tablas de multiplicar?
4. ¿Qué juegos lúdicos implementa en el salón de clase para el aprendizaje de la multiplicación?
5. ¿Cree usted que con los juegos lúdicos se mejora el aprendizaje de la multiplicación?
6. ¿Piensa usted que con la ayuda de nuevas estrategias de enseñanza mejora su práctica docente? ¿De qué manera?

7. Según su experiencia docente ¿Qué cree que es mejor, enseñar las tablas de multiplicar con didácticas lúdicas o basado en la memorización?

8. ¿Ha obtenido buenos resultados al aplicar didácticas lúdicas para la enseñanza de la multiplicación?

9. ¿Cuáles crees que son las ventajas y desventajas al enseñar la multiplicación mediante didácticas lúdicas?

10. ¿Has recibido capacitación o formación específica sobre cómo utilizar didácticas lúdicas en la multiplicación?

ANEXO D: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA



ANEXO E: APLICACIÓN DE ENTREVISTA



ANEXO F: PERMISO A LOS DIRECTIVOS DE LAS INSTITUCIONES


**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2023-389-AP

La Libertad, 26 de junio del 2023

Lcda. Shirley Huamán Alfonso, MSc.

**DIRECTOR/A DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VEINTIUNO DE
DICIEMBRE".**

Presente.-

De mis consideraciones:

El suscrito, Lic. Aníbal Puya Lino, Mgt., director de la Carrera de Educación Básica, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso en su institución educativa, para que la estudiante **Domínguez Jaime Shirley Milena**, pueda desarrollar su proyecto de investigación. El tema de investigación es el siguiente: **"Didácticas lúdicas y aprendizaje de la multiplicación"**.

La estudiante, una vez que cuente con su permiso y autorización aplicará los instrumentos de investigación, entre ellos: encuestas y entrevistas a los miembros de la institución educativa. Esta actividad de investigación está prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico 2023-1 (junio a agosto /2023). Este proceso se realizará de manera virtual, mediante la plataforma Zoom o de manera presencial.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.

Lic. Aníbal Puya Lino, M.Sc.



6/07/2023
ESG. DE EDUCACIÓN BÁSICA
"VEINTIUNO DE DICIEMBRE"
Shirley Huamán
Lic. Shirley Huamán Alfonso
DIRECTORA

ANEXO G: PERMISO DE LA INSTITUCIÓN



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"VEINTIUNO DE DICIEMBRE"**

Ancón – Santa Elena – Ecuador

Correo Electrónico: leoberry_5@hotmail.com –AMIE 24H00010

Oficio N°: 017_SH_EEBVD_2023

San José de Ancón, 17 de Julio del 2023.

PARA: Sr. Lic. MSc.

Anibal Puya Lino

Director de la Carrera de Educación Básica

Facultad de Ciencias en Educación e Idiomas UPSE

DE: Sra. MSc.

SHIRLEY AZUCENA HUAMÁN ALFONZO

Director Escuela de Educación Básica "VEINTIUNO DE DICIEMBRE"

ASUNTO: Respuesta al oficio N° UPSE-CEB-2023-389-AP para la Escuela de Educación Básica "VEINTIUNO DE DICIEMBRE". Código AMIE 24H00010.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de la persona que representa a esta Institución educativa, me dirijo a Ud. Para poner a vuestro conocimiento, y del departamento respectivo que el permiso solicitado para que la estudiante Domínguez Jaime Shirley Milena realice el proyecto de investigación con el tema "Didácticas lúdicas y aprendizaje de la multiplicación" fue aceptado para ser ejecutado el día Lunes 10 de Julio del 2023 de manera presencial.

Particular que hago conocer para los trámites respectivo; sin otra novedad me despido deseándole Dios prolongue bendiciones para que Ud. continúe con éxitos la labor que desempeña en bien de la provincia y la educación.

Atentamente,

Shirley Azucena Huaman Alfonso
Director de la Escuela de Educación Básica
 MSc. Shirley Azucena Huaman Alfonso
 C.C. 0911854529



ANEXO G: VALIDACIÓN POR EXPERTOS

VALIDACIÓN POR EXPERTO I

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Javier Antonio García Morales

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Licenciado en Ciencias de la Educación

Título de post-grado: Magister en Desarrollo Educativo

Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo

2. Título de la investigación:

Didácticas lúdicas y aprendizaje de la multiplicación.

3. Objetivo del Estudio

3.1 Objetivo General.

Determinar las didácticas lúdicas que utiliza el docente para mejorar el proceso de aprendizaje de la multiplicación en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024

3.2 Objetivos Específicos:

- ✓ Indagar la importancia de los juegos matemáticos para el aprendizaje de la multiplicación de los estudiantes de quinto año la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024.
- ✓ Determinar las características que deben cumplir las didácticas lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de las matemáticas.
- ✓ Analizar teóricamente las ventajas y desventajas del juego en la enseñanza de la multiplicación.

4. Variable (s) que se pretende (n) medir:

- ✓ Didácticas lúdicas
- ✓ Aprendizaje de la multiplicación

4.1 Indicadores:

Definición de didáctica

Conceptualización de lúdica

Características de didácticas lúdicas

Importancia del juego en el aprendizaje

Ventajas y desventajas del juego en las matemáticas

La multiplicación

Aprendizaje de la multiplicación

Dificultad en la comprensión de la multiplicación

Estrategias de aprendizaje de la multiplicación

Juegos lúdicos en la multiplicación

5. Escala: Likert.

- ✓ Siempre
- ✓ Casi siempre
- ✓ A veces
- ✓ Casi nunca
- ✓ Nunca

6. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

N°		Pertinencia					Coherencia		Redacción			
		Item	Contenido teórico		Objetivos		Indicador		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
			Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
I N D I C A D O R	ENCUESTA	1	✓		✓		✓		✓		✓	
		2	✓		✓		✓		✓		✓	
		3	✓		✓		✓		✓		✓	
		4	✓		✓		✓		✓		✓	
		5	✓		✓		✓		✓		✓	
		6	✓		✓		✓		✓		✓	
		7	✓		✓		✓		✓		✓	
		8	✓		✓		✓		✓		✓	
		9	✓		✓		✓		✓		✓	
		10	✓		✓		✓		✓		✓	
	ENTREVISTA	1	✓		✓		✓		✓		✓	
		2	✓		✓		✓		✓		✓	
		3	✓		✓		✓		✓		✓	
		4	✓		✓		✓		✓		✓	
		5	✓		✓		✓		✓		✓	
		6	✓		✓		✓		✓		✓	
		7	✓		✓		✓		✓		✓	
		8	✓		✓		✓		✓		✓	
		9	✓		✓		✓		✓		✓	
		10	✓		✓		✓		✓		✓	

7. Juicios del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

Observación:

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones:

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

Pertinente y esta en relación con los objetivos e indicadores planteados en la investigación

Firmado digitalmente por
JAVIER ANTONIO GARCIA
MORALES
Fecha: 2023.07.14 13:17:52
-05'00'

MSc Javier García Morales
Experto

VALIDACIÓN POR EXPERTO II

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Cecilia Alexandra Jara Escobar

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Economista

Título de post-grado: Magister en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos

2. Título de la investigación:

Didácticas lúdicas y aprendizaje de la multiplicación.

3. Objetivo del Estudio

3.1 Objetivo General.

Determinar las didácticas lúdicas que utiliza el docente para mejorar el proceso de aprendizaje de la multiplicación en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024

3.2 Objetivos Específicos:

- ✓ Indagar la importancia de los juegos matemáticos para el aprendizaje de la multiplicación de los estudiantes de quinto año la Escuela de Educación Básica “Veintiuno de diciembre”, periodo lectivo 2023-2024.
- ✓ Determinar las características que deben cumplir las didácticas lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de las matemáticas.
- ✓ Analizar teóricamente las ventajas y desventajas del juego en la enseñanza de la multiplicación.

4. Variable (s) que se pretende (n) medir:

- ✓ Didácticas lúdicas

- ✓ Aprendizaje de la multiplicación

4.1 Indicadores:

Definición de didáctica

Conceptualización de lúdica

Características de didácticas lúdicas

Importancia del juego en el aprendizaje

Ventajas y desventajas del juego en las matemáticas

La multiplicación

Aprendizaje de la multiplicación

Dificultad en la comprensión de la multiplicación

Estrategias de aprendizaje de la multiplicación

Juegos lúdicos en la multiplicación

5. Escala: Likert.

- ✓ Siempre
- ✓ Casi siempre
- ✓ A veces
- ✓ Casi nunca
- ✓ Nunca

6. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

INDICADOR		N°		Pertinencia				Coherencia		Redacción		
		Ítem	Contenido teórico		Objetivos		Indicador		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
			Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado				
ENCUESTA	1	X		X		X		X		X		
	2	X		X		X		X		X		
	3	X		X		X		X		X		
	4	X		X		X		X		X		
	5	X		X		X		X		X		
	6	X		X		X		X		X		
	7	X		X		X		X		X		
	8	X		X		X		X		X		
	9	X		X		X		X		X		
	10	X		X		X		X		X		
ENTREVISTA	1	X		X		X		X		X		
	2	X		X		X		X		X		
	3	X		X		X		X		X		
	4	X		X		X		X		X		
	5	X		X		X		X		X		
	6	X		X		X		X		X		
	7	X		X		X		X		X		
	8	X		X		X		X		X		
	9	X		X		X		X		X		
	10	X		X		X		X		X		

7. Juicios del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

Observación:

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones:

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

10. El instrumento diseñado es: Pertinente, pero deberían especificar a quién va dirigido.

Mgtr. Alexandra Jara Escobar, Econ.