



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

DESARROLLO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER  
EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 2DO GRADO, DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA OASIS TAMAYENSE, 2023 - 2024.

**AUTOR (A)**

**Mero Bazán María José**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN  
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en  
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTOR (A)**

**Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2024**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.  
TUTOR**

---

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.  
ESPECIALISTA**

---

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.  
ESPECIALISTA**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por **MARÍA JOSÉ MERO BAZÁN**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.  
C.I. 0602173080  
**TUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, MARÍA JOSÉ MERO BAZÁN**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, **Desarrollo de una guía de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de matemática en estudiantes de 2do grado, de la Escuela de Educación Básica Oasis Tamayense, 2023 – 2024**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024



Firmado electrónicamente por  
**MARÍA JOSÉ MERO  
BAZÁN**

---

**MARÍA JOSÉ MERO BAZÁN**  
C.I. 0918177437  
**AUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, MARÍA JOSÉ MERO BAZÁN**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024



Firmado electrónicamente por  
**MARÍA JOSÉ MERO  
BAZÁN**

---

**MARÍA JOSÉ MERO BAZÁN**  
C.I. 0918177437  
**AUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO  
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Desarrollo de una guía de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de matemática en estudiantes de 2do grado, de la Escuela de Educación Básica Oasis Tamayense, 2023 – 2024**, presentado por el estudiante, **MARÍA JOSÉ MERO BAZÁN** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.  
C.I. 0602173080  
**TUTOR (A)**

## **AGRADECIMIENTO**

Deseo manifestar mi sincero agradecimiento a Dios, por ser mi guía en todo este proceso de titulación, como en cada experiencia que he tenido en mi vida.

Agradezco de manera muy especial a mi familia, quienes han sido mi mayor fortaleza e impulso para lograr cada una de mis metas. Una mención importante a mi madre por su amor infinito demostrado día a día, a mi padre que desde el cielo es mi más grande inspiración.

Sin el apoyo y comprensión de mis seres amados no podría llegar a alcanzar mis objetivos. Estoy profundamente agradecida con todos.

*María José Mero Bazán*

**DEDICATORIA**

Con todo mi amor dedico este trabajo a mi amado esposo Bolívar, por su apoyo incondicional, por creer en mí e impulsarme a cumplir mis sueños y motivarme a no perder jamás la esencia que me identifica.

A mis adorables hijas Belén, Doménica y Lía, quienes dan a mi vida un propósito firme, les dedico este logro como muestra de amor y perseverancia. Los amo con todo mi corazón.

*María José Mero Bazán*



## ÍNDICE GENERAL

### CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO .....	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Resumen .....	X
Abstract .....	XI
TEMA .....	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN .....	1
INTRODUCCIÓN .....	1
ESTADO DEL ARTE.....	2
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	4
PROPUESTA PEDAGÓGICA .....	5
CONCLUSIONES .....	8
Referencias bibliográficas .....	

## **Resumen**

La investigación desarrollada tiene como tema: Desarrollo de una guía de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de matemática en estudiantes de segundo grado, de la Escuela de Educación Básica Oasis Tamayense, 2023 – 2024, teniendo en cuenta las dificultades que se están presentando con los alumnos de dicha institución educativa, se propuso como objetivo principal desarrollar tareas a través del juego que solventen el trabajo del profesor, indagando trabajos académicos sobre el tema, que brinden una conceptualización precisa sobre el asunto que se está tratando, desde una mirada a la metodología aplicada hasta llegar a sus resultados, se concluye que la asignatura en la que los estudiantes tienen más dificultades es matemática, por lo que es necesario la aplicación de esta estrategia, además, que proveen una mirada diferente por parte de los niños y niñas, envolviéndolos y atrayéndolos por la dinámica y diversión con la que siempre se encuentran.

**Palabras claves:** actividades lúdicas, aprendizaje, matemática.

### **Abstract**

This research paper is called, the development of a fun activities guide to foster math learning to second-grade students at Oasis Tamayense school 2023-2024, taking into account the difficulties encountered at this aforementioned institution. the main objective of this paper is to develop tasks through games that aid the teacher's work, inquiring about academic work related to the topic that provides a precise conceptualization, yielding the application of the methodology and reaching results. it can be concluded that math is the most difficult subject students face. therefore, it is crucial to apply this strategy because not only do children get involved with the dynamic and learning, but it also catches students' attention.

**Keywords:** playful activities, learning, math.

## **TEMA**

DESARROLLO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 2DO GRADO, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA OASIS TAMAYENSE, 2023 - 2024.

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

El tema de este trabajo investigativo está acorde a la línea de investigación, procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que el desarrollo de actividades lúdicas para la educación de las matemáticas está inmerso en la práctica que los docentes aplican para una mejor instrucción en los estudiantes, teniendo como Sub-línea de investigación: Recursos didácticos.

## **INTRODUCCIÓN**

La educación en el mundo entero es fundamental para todas las personas, por ello hoy en día se han aplicado estrategias y metodologías que aportan a una enseñanza de calidad en los estudiantes, convirtiéndolos en parte activa de su propio aprendizaje.

Pero una de las grandes dificultades que tiene los estudiantes se encuentra en la asignatura de Matemáticas, ante esto, por ejemplo, en Europa años atrás se pidió a la comisión del continente que haga un análisis sobre los factores que impactan los resultados en esta asignatura y ciencias.

En América la situación no es contraria, existe grandes problemas en la enseñanza y aprendizaje en esta disciplina, pero es importante precisar algo, que el problema aunque muchos piensen que son los estudiantes, la verdadera situación de esto es el sistema educativo en donde no se implementan estrategias y herramientas que le den al proceso de enseñanza – aprendizaje la motivación necesaria para que así los estudiantes puedan aprender de una manera acorde a su edad y a la era actual en la que estamos viviendo.

En nuestro país los resultados de las últimas evaluaciones por parte del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) mostraron resultados no tan alentadores en la

asignatura de matemáticas, en que los estudiantes solo alcanzan los niveles elementales de aprendizaje, por lo tanto, se recomienda realizar un trabajo con un proceso de nivelación que pueda brindar a los estudiantes destrezas imprescindibles en su vida.

Candela y Benavides (2020), mencionan “las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo” (p. 78), así, en la Escuela de Educación Básica Oasis Tamayense, se busca implementar una guía de actividades lúdicas que apoyen el proceso de aprendizaje de las matemáticas del segundo grado, se revisará trabajos anteriormente realizados con respecto al tema, se explicará la situación problemática en la institución educativa, para finalmente llegar a la propuesta educativa.

### **ESTADO DEL ARTE**

A continuación, se presentan trabajos académicos referentes a la puesta en marcha de actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas:

Citando a Caballero (2021), quien indica, una de las estrategias que resulta de mucha importancia, para los estudiantes de los primeros años básicos de educación, son las actividades lúdicas, porque ayudan a una mejor comprensión de los temas vistos en clases y fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y conceptos básicos para la resolución de problemas.

Por su parte Buenaño (2023), expresa la implementación de actividades lúdicas, busca mejorar la enseñanza teniendo al entretenimiento como una de sus principales características, así se aporta una mejor construcción del conocimiento y genera un aprendizaje favorable en los niños y niñas.

Con respecto al aprendizaje de las matemáticas, Tapia y Murillo (2020) recalcan, que uno de los mayores objetivos de esta asignatura es el ejecutar estrategias para un buen aprendizaje, lo que supone un verdadero reto para los profesores, quienes lamentablemente se aferran a un modelo de enseñanza tradicional, por lo que los estudiantes no sienten motivación y encuentran muchas dificultades para aprender los diferentes temas.

Gabarda et al., (2022), consideran que en el proceso de enseñanza – aprendizaje que se ejecuta en el salón de clase, los profesores llevan a cabo un sinnúmero de estrategias para

que cada uno de sus estudiantes puedan entender de la mejor manera los conocimientos brindados en cada clase.

En su tesis, Yagual (2021), buscó analizar la implementación de la tecnología para desarrollar un aprendizaje lúdico en la asignatura de matemáticas, en donde se utilizó metodología de tipo exploratorio descriptivo, con un enfoque cuantitativo, además, se aplicó entrevistas a los docentes y encuestas a los estudiantes, en donde los resultados dieron a conocer que los docentes aplican las estrategias pero no reciben una formación pertinente al tema, así también no cuentan con una guía didáctica que les ayude a desarrollar un correcto uso de esta herramienta, por lo que este trabajo es importante ya que permite conocer que la implementación de una guía lúdica dará a los docentes un mayor conocimiento de como manejar y realizar actividades lúdicas.

Sánchez et al., (2023), desarrollaron un artículo denominado “ Técnicas lúdicas en la enseñanza – aprendizaje de matemáticas en estudiantes de séptimo grado, cantón El Tambo, Ecuador” donde se tuvo como objetivo indentificar aquellas actividades lúdicas para la enseñanza de la asignatura mencionada en los estudiantes de educación básica, se desarrolló una investigación cuantitativa, a través de la realización y aplicación de una encuesta, donde los resultados mostraron que lo estudiantes prefieren la aplicación de estrategias lúdicas por parte del profesor en la enseñanza de las matemáticas, indicando que estas los motivan y permiten un mejor aprendizaje.

En la cita anterior se menciona que los mismos estudiantes se inclinan por una enseñanza con la aplicación de estrategias lúdicas, lo que da luces a que son estrategias que ayudan mucho a que los aprendizajes sean significativos, es por ello que en este trabajo se ejecutará una guía lúdica para la enseñanza de las matemáticas en los estudiantes de segundo grado.

Mejillón (2022), en su investigación “Estrategias lúdicas para consolidar el aprendizaje de las operaciones básicas en la asignatura de matemáticas, en niños de segundo grado de educación general básica” cuyo objetivo fue el analizar el uso de estrategias lúdicas en las operaciones básicas, se empleó un enfoque cuantitativo, descriptivo, explicativo y correlacional, los resultados dieron a conocer que se emplearon ocho estrategias, lo que resulta llamativo para estudiantes de grado dos de básica elemental.

Aunque se menciona que parece interesante la aplicación de actividades lúdicas con

estudiantes de grado dos, es importante mencionar que los niños aprenden de mejor manera jugando, por lo que la implementación de estas acciones deben ser ejecutadas normalmente en este año básico buscando siempre que los estudiantes desarrollen aquellas destrezas que les permitirá resolver situaciones de la vida cotidiana.

### **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Alsina (2021,) aporta que la educación infantil puede desarrollar las habilidades matemáticas de una mejor manera, para lo que se precisa utilizar estrategias que fomenten un aprendizaje de calidad en los niños y niñas. Por lo que se menciona que se ha encontrado en los estudiantes de grado dos, dificultades para el aprendizaje de las matemáticas en la Escuela de Educación Básica Oasis Tamayense de la Parroquia José Lius Tamayo, perteneciente al cantón Salinas, del Distrito de Educación 24D02.

En las últimas evaluaciones tomadas a los estudiantes se ha podido evidenciar que los mismos no llegan al nivel elemental de los conocimientos, lo que ha traído situaciones pocas favorables para el avance académico de los niños y niñas, además que no se ha utilizado estrategias didácticas que puedan atender sus necesidades educativas teniendo presente que cada uno de los niños tiene un ritmo de aprendizaje diferente.

La situación en la institución educativa lamentablemente en los últimos años ha sido muy constante, sin que se tomen las medidas adecuadas para superarlos, los estudiantes que llegan a básica media tienen muchos problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobretodo en el área de matemática, encontrando alumnos que no pueden realizar operaciones sencillas como sumas y restas, lo que realmente refleja una falta de compromiso de todos los que forman parte de la enseñanza.

Patiño et al. (2021), afirman que las matemáticas son una ciencia que esta en todas partes, por que la atención que se le dé es importante, considerando que cuando un estudiante llega a una institución educativa, trae consigo conocimientos básicos que deben ser potenciados con herramientas educativas actuales.

Si no se realiza una intervención pedagógica, estos estudiantes tendrán consigo desconocimientos de destrezas fundamentales para su vida personal y académica, por tanto, los llevará a encontrarse en situaciones complejas en años posteriores, complicando

sobretudo la adquisición de habilidades matemáticas, pues las que reciben en años básicos son pilares importantes para todo.

Los profesores del subnivel se han reunido para realizar estrategias metodológicas que promuevan un aprendizaje significativo en ellos, para lo que han llevado a cabo una reunión con todos los representantes legales para que apoyen desde casa la realización de las diferentes tareas de refuerzo, y tengan un constante monitoreo de las múltiples actividades que ejecuta el docente.

De manera que, el planteamiento del problema de esta investigación es el siguiente: ¿El desarrollo de una guía de actividades lúdicas fortalecerá el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de segundo grado?

## **PROPUESTA PEDAGÓGICA**

La propuesta para este proyecto es: **GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE 2DO GRADO.**

Mena et al., (2021), afirma “el juego como actividad natural del ser humano fundamentalmente en sus primeros años de vida adopta una relevancia clave desde el punto de vista pedagógico a nivel de la educación infantil” por ello que la implementación de la guía didáctica ayudará mucho en la enseñanza de las matemáticas.

### **GUÍA LÚDICA**

#### **Actividad 1**

**Nombre: “Colorín colorado”.**

**Destreza:** Ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas.

**Desarrollo:** Para esta actividad se deben realizar tres televisores de cartón que ayudarán a dar lectura a tres cuentos (Caperucita Roja, Tres chanchitos, El patito feo), los mismos que serán formados por 6 escenas cada uno.

Se comienza a presentar y narrar cada uno de los cuentos. En la pizarra se pondrán las imágenes de las 6 escenas de cada cuento, uno a uno, pero las escenas estarán de forma



desordenada. El niño deberá ir colocando las imágenes en el orden correcto, de acuerdo a lo que transcurría en el cuento. Una vez ordenadas las escenas, deberá narrar la historia apoyándose en las imágenes y finalizando con la frase

“Colorín colorado este cuento se ha acabado”.

Recursos: Televisores de cartón, láminas de cuentos, cinta, imágenes.

Participantes: Docentes y estudiantes

Indicador de logro: Ordena en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones

gráficas.

Tiempo establecido: 1 hora.

## **Actividad 2**

**Nombre: “Mi día completo”.**

Destreza: Identificar características de mañana, tarde y noche.

Desarrollo: Para esta actividad se va a elaborar un dado grande de cartón que va a contener imágenes del sol que representará el día, un sol con nubes que representará la tarde y la luna que será la noche. Se indica al niño el dado del tiempo y cuál es el significado de cada lado. Deberán lanzar el dado y de acuerdo a lo que salga los niños deberán decir que es lo que sucede cuando es de día, cuando es tarde y cuando llega la noche. Luego lanzarán nuevamente el dado y ahora deberán realizar una acción que se realiza en esa parte del día, por ejemplo, si sale el sol el niño deberá dramatizar una actividad que realiza en la mañana como levantarse, lavarse los dientes, desayunar etc. Los niños podrán lanzar varias veces el dado y utilizar cualquier objeto o material que esté en el aula para poder dramatizarlo.

Recursos: Dado del tiempo, espacio del hogar (cama, comedor, utensilios de cocina, aseo, ropa de dormir, útiles escolares etc.).

Participantes: Docentes y estudiantes

Indicador de logro: Identifica características de mañana, tarde y noche.

Tiempo establecido: 1 hora.

### **Actividad 3**

#### **Nombre: “Realicemos un castillo”.**

Destreza: Ordenar objetos en secuencia numérica del 1 al 10.

Desarrollo: En esta actividad se deben pintar o forrar cajas de cartón, que representarán a los bloques del castillo, y en cada uno de ellas se va a escribir un número del 1 al 10, completando la serie. Se procederá a armar sobre el piso la primera hilera de bloques de forma horizontal con los números del 1 al 10.

Iniciaremos motivando al niño a contar las cajas en secuencia numérica del 1 al 10. El niño jugará a construir varias hileras de forma horizontal y luego vertical como torres. Cuando estén armadas las hileras o una torre del castillo, se procede a quitar algunas cajas y pedimos al niño que observe, cuente y nos diga qué número está faltando. Surge un cambio repentino, lamentablemente vino un gigante y derribó todo el castillo, todas las cajas están en desorden y ahora dejaremos que el niño trate de armar, por sí solo, toda la secuencia numérica del 1 al 10.

Recursos: cajas de cartón de zapatos o de forma rectangular, marcadores, pinturas.

Participantes: Docentes y estudiantes

Indicador de logro: Ordena objetos en secuencia numérica del 1 al 10.

Tiempo establecido: 1 hora.

### **Actividad 4**

#### **Nombre: “La tienda”.**

Destreza: Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Desarrollo: La actividad consiste en jugar a la tienda, necesitamos un niño que sea el tendero y los demás serán los clientes, el papel del tendero deben rotarlo entre todos. En la tiendita habrá objetos de fácil acceso y con las cantidades suficientes para contar del 1 al 10. Cada niño tendrá tarjetas que llevan escritos los números del 1 al 10 y en la parte posterior llevan el número de elementos correspondientes, con sus tarjetas

podrán comprar dándole al tendero una de ellas. El tendero despachará el pedido del cliente de acuerdo al número que indica la tarjeta y al número de elementos que le

corresponde. El comprador deberá verificar que su orden está correcta y luego se intercambiaran los roles entre todos.

Recursos: canastas de compras, bandejas o platos, juguetes, elementos del entorno, legos, pelotas, etc.

Participantes: Docentes y estudiantes

Indicador de logro: Establece la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Tiempo establecido: 1 hora.

## **CONCLUSIONES**

Se concluye que una de las asignaturas que presenta mayor dificultad en el aprendizaje en los niños, niñas y jóvenes de la escuela de educación básica Oasis Tamayense son las matemáticas, una de las razones identificadas es la poca práctica de metodologías activas, que despierten el interés del estudiante, para que puedan ver esta área de una manera que les proporcione confianza, ya que es fundamental en su proceso de enseñanza aprendizaje en su formación estudiantil.

Las actividades lúdicas pueden proveer a las matemáticas diversión y motivación en su aprendizaje, algo fundamental en la actualidad, diversos trabajos académicos demuestran en sus resultados que la implementación del juego en la enseñanza tiene resultados positivos logrando así alcanzar los objetivos planteados.

La guía de actividades lúdicas proporciona a los docentes una pauta del trabajo a realizar día a día con los estudiantes, así podrán también planear y ejecutar otras actividades que sirvan para que las destrezas sean imprescindibles y puedan ser desarrolladas por ellos, el seguimiento de las actividades es importante porque al presentarse alguna situación que no esté acorde al plan a realizar, la toma de decisiones debe ser inmediata.

## Referencias bibliográficas

- Alsina, Á. (2021). Revisando la educación matemática infantil: una contribución al Libro Blanco de las Matemáticas. *Edma*, 9(2), 1–20. <https://doi.org/10.24197/edmain.2.2020.1-20>
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme*, 10(4), 480–499. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i4.3292>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizajeLas actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo de Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela, Y. M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Gabarda, V., Colomo, E., Ruiz, J., & Cívico, A. (2022). El aprendizaje de las matemáticas mediante tecnología en Europa: revisión de literatura. *Texto Livre*, 15. <https://doi.org/10.35699/1983->
- Mejillón, Y. L. (2022). Estrategias lúdicas para consolidar el aprendizaje de las operaciones básicas en la asignatura de matemáticas, en niños de segundo grado de educación general básica. *Licenciatura*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7446>
- Patiño, K. N., Prada, R., & Hernández, C. (2021). La resolución de problemas matemáticos y los factores que intervienen en su enseñanza y aprendizaje. *Redipe*, 10(9), 459-471. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaResolucionDeProblemasMatematicosYLosFactoresQueI-8114577.pdf>
- Sánchez, J., Martínez, E., Poveda, V., & Castro, R. (2023). Técnicas lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de matemáticas en estudiantes de séptimo grado, Cantón el Tambo, Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 5(5), 30-37.
- Tapia, R., & Murillo, J. (2020). El método Singapur: sus alcances para el aprendizaje de las matemáticas. *Muro de la investigación*, 5(2), 13-24. <https://doi.org/10.17162/rmi.v5i2.1322>

Yagual Pita, J. K. (2021). Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de matemática en el 9no grado de educación básica superior, en la escuela Pedro María Zambrano Reyes. *Licenciatura*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6531>