



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

TÍTULO DEL TRABAJO

IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA MEJORAR
LAS OPERACIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS DEL
SEGUNDO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIRGEN DEL CISNE, AÑO 2023

AUTORA

QUIÑONEZ DOMÍNGUEZ NARCISA ADRIANA

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

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

TUTORA

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 NARCISA ADRIANA QUIÑONEZ DOMÍNGUEZ, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, NARCISA ADRIANA QUIÑONEZ DOMÍNGUEZ

DECLARO QUE:

El trabajo de titulación, **implementación de un sistema de técnicas lúdicas para mejorar las operaciones básicas en el área de matemáticas en niños del segundo grado, de la Unidad Educativa Virgen del Cisne, año 2023**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme a 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

NARCISA ADRIANA QUIÑONEZ DOMÍNGUEZ
C.I. 0926257064
AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, NARCISA ADRIANA QUIÑONEZ DOMÍNGUEZ

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

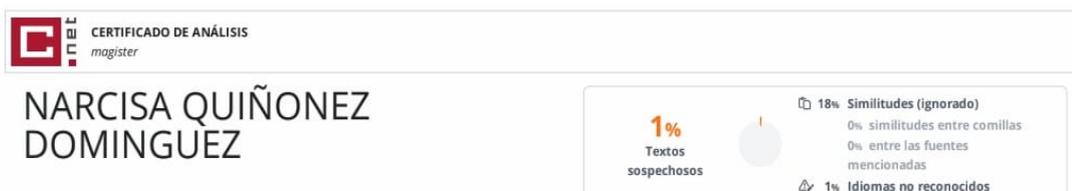
NARCISA ADRIANA QUIÑONEZ DOMÍNGUEZ
C.I. 0926257064
AUTORA



**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 **Implementación de un sistema de técnicas lúdicas para mejorar las operaciones básicas en el área de matemáticas en niños del segundo grado, de la Unidad Educativa Virgen del Cisne, año 2023**, presentado por la estudiante NARCISA ADRIANA QUIÑONEZ DOMINGUEZ fue enviado al Sistema Anti plagio 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

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, quien es mi fortaleza en cada paso que dé. A mis padres, parte de mi vida por su apoyo incondicional y amor constante, por ser importantes en este camino de aprendizaje.

A mi querida hermana Yolanda, mi ángel estaría feliz de verme culminando esta meta propuesta.

A Dios y mi familia, eternamente agradecida por ser parte de este camino de aprendizaje, que este trabajo sea el reflejo de mi esfuerzo y dedicación.

Que sea un testimonio de la constancia y el compromiso que he puesto en cada paso de este viaje hacia el éxito.

Narcisa Adriana, Quiñonez Domínguez.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi querida familia, a mis amados hijos Fiorella, Thiago, Chanelita y a mi esposo Ramón, les expreso mi profundo amor por ser parte vital de este proceso y por brindarme un apoyo constante durante mi maestría. Sus ánimos fueron mi fortaleza, impulsándome a seguir adelante y alcanzar este logro significativo.

Cada uno de ustedes fue mi mayor motivación para perseverar sin declinar en ningún momento. Comparto con gran amor y gratitud este éxito, reconociendo el papel fundamental que cada uno desempeñó en mi camino por estar siempre a mi lado, acompañándome en cada instante con su cariño, comprensión y aliento incondicional.

Narcisa Adriana, Quiñonez Domínguez.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN.....	III
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
ESTUDIO DEL ARTE	2
SITUACIÓN PROBLÉMICA.....	3
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	4
CONCLUSIONES	9
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	10

RESUMEN

Las técnicas lúdicas como herramientas en el aprendizaje de matemáticas en los últimos años tienen un nuevo reto para docentes y estudiantes ya que deben contar con el insumo necesario para poder aplicar las operaciones básicas como es la suma y resta correctamente. La problemática planteada tiene como finalidad mejorar el rendimiento del segundo grado de la escuela Virgen del Cisne. La importancia de implementar un sistema con técnicas lúdicas en el nivel elemental es que permite a los estudiantes desarrollar habilidades motoras y afectivas donde el docente es el eje primordial para que puedan captarlas, promoviendo la participación activa en el proceso de aprendizaje. A través de juegos mentales y de números los niños y niñas aprenderán sus aciertos y desaciertos de una manera divertida y diferente, esto les permitirá resolver problemas matemáticos conceptualizados y prácticos para lograr un pensamiento crítico reflexivo y su aprendizaje será para la vida.

Palabras claves: técnicas, herramientas y lúdicas.

ABSTRACT

Playful techniques as tools in mathematics learning in recent years have a new challenge for teachers and students, since they must have the necessary input to be able to apply basic operations such as addition and subtraction correctly. The purpose of the problem is to improve the performance of the second grade children at Virgen del Cisne school. The importance of implementing a system with playful techniques at the elementary level is that it allows students to develop motor and affective skills where the teacher is the most important element, so that they can capture them, promoting active participation in the learning process. Through mental and number games, boys and girls will learn their successes and failures in a fun and different way, this will allow them to solve conceptualized and practical mathematical problems to achieve reflective critical thinking and their learning will last a lifetime.

Keywords: techniques, tool and games.

TEMA

IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS OPERACIONES BÁSICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIRGEN DEL CISNE, AÑO 2023.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Las matemáticas son fundamentales en el desarrollo del pensamiento del ser humano, pero los niños presentan una marcada dificultad para resolver operaciones mentales que implican el uso de la suma, resta; por eso nos guiamos de la línea de investigación en el proceso de enseñanza - aprendizaje y nuestra sublínea de Tic aplicada a la educación en la Unidad Virgen del Cisne.

INTRODUCCIÓN

El propósito de la educación es desarrollar las capacidades intelectuales, morales y emocionales de niños y niñas. Cuando empiezan las clases, todos empiezan a aprender lo que el profesor enseña. De esta forma, el proceso de aprendizaje es comprensión, aprendizaje y aplicación continua. El docente busca diversos métodos, estrategias, técnicas, recursos para apoyar su proceso de aprendizaje, que incidan positivamente en los estudiantes y proporcionen una base para el aprendizaje hasta lograr el objetivo principal que es la resolución de operaciones básicas. experiencia. Los juegos matemáticos son materiales educativos diseñados para fortalecer y apoyar la atención y las habilidades de pensamiento lógico, analítico y sintético de los estudiantes, que los ayudan a aprender utilizando interacciones interesantes entre objetos. Por lo tanto, la implementación de actividades educativas y recreativas en el proceso de aprendizaje permite a los estudiantes acumular conocimientos de forma independiente y desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y personales mientras juegan.

El campo de las matemáticas es muy importante para el desarrollo de la cognición y las habilidades de los estudiantes de primaria, ayudando a desarrollar una gama más amplia de actividades extraescolares y actividades grupales diarias para mejorar sus habilidades lógicas matemáticas, razonar, crear, resolver y analizar cualquier evento. Aprenda a desempeñarse mejor, comprender y recordar cada contenido. Hoy en día, el rendimiento educativo en la

materia de matemáticas es muy limitado, sorprende que las instituciones como Virgen del Cisne no utilicen sistemas tecnológicos de entretenimiento innovadores, el nivel de educación es bajo porque no cuentan con aprendizajes básicos, significativos ni constructivos y, por lo tanto, hay fallas. Los estudiantes muchas veces no son capaces de resolver problemas matemáticos de la vida cotidiana, como la compra y venta de productos. La introducción de habilidades lúdicas entre los alumnos de segundo grado tiene como objetivo promover el aprendizaje significativo de contenidos y mejorar la calidad de la educación. A partir de estrategias de enseñanza, incluidas estrategias de juego, los estudiantes prefieren resolver problemas matemáticos en el aprendizaje constructivista. Además de las tareas de suma y resta, los resultados también se reflejan en exámenes, trabajos, tareas, exposiciones, etc. Esto sin duda ilustra la importancia de introducir métodos de educación y entretenimiento en el aprendizaje de las matemáticas de los alumnos de 2° de Primaria con el fin de desarrollar actividades básicas y con ello mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula. Actualmente, uno de los principales problemas en educación es la enseñanza y aprendizaje de contenidos matemáticos, es que principalmente se apoya en métodos y materiales tradicionales. En las escuelas los juegos son una buena fuente de enseñanza y aprendizaje, independientemente de los contenidos y materiales utilizados, se priorizan normas, hábitos y valores, convirtiéndose en un método integral para el aprendizaje entretenido y el desarrollo humano del docente. Es importante destacar que en 2° de primaria, el aprendizaje de los niños es una práctica participativa activa en la que pueden manipular, observar y reflexionar sobre los procesos y conceptos de intervención involucrados.

ESTUDIO DEL ARTE

Para entender más sobre cómo debemos mejorar el aprendizaje de las matemáticas es necesario explorar algunas teorías. Es importante que los niños crezcan, pero el desarrollo integral de un niño en los primeros años de vida pasa por divertirse, buscar cuidados y aprender a ser solidario con los demás niños a través de actividades divertidas, interesantes y entretenidas. Jugando desarrollan la imaginación, la fantasía y la creatividad y aprenden a vivir. Los juegos entre 3 y 5 años todavía no tienen reglas porque son espontáneos. Luego, los niños comenzarán a practicar un juego establecido que define sus objetivos finales. Diversos autores

destacan que las actividades de ocio son flexibles, dinámicas y emocionales. La implementación del método es fundamental para atraer la atención del niño. El objetivo de un juego debe ser entretener y divertir a las personas que lo juegan. Además, debe diseñarse para que coincida con los objetivos o habilidades a desarrollar, ya que el juego es esencial en el aprendizaje debido a que permite que los niños se conviertan en participantes activos de su educación académica. El aprendizaje de las operaciones básicas por parte de los estudiantes es su propio aprendizaje, es decir, comprender, percibir y reproducir a su manera. El uso de equipos de juego en la práctica docente no se trata de restringir o imponer conductas, sino de guiar y ayudar a crear un aprendizaje estable para los niños sin darse por vencidos. Se debe intentar analizar el papel de los juegos en la adquisición de conocimientos en el entorno además de que se pueden hacer más atractivos para operaciones matemáticas básicas. Un método utilizado es la investigación en acción a través de encuestas a estudiantes, docentes y padres de familia. Otra forma de obtener información es a través de experiencias de aula utilizando diarios de campo, lo que sugiere que los docentes implementen estrategias relacionadas con juegos o ayuden a facilitar la comprensión de procesos de reflexión y soluciones. La falta de motivación de los estudiantes para aprender matemáticas significa que los profesores no utilizan estrategias interesantes al realizar actividades matemáticas, y no saben qué materiales específicos utilizar para una mejor enseñanza, y las actividades dirigidas son aquellas actividades que los profesores utilizan en la enseñanza y el aprendizaje.

SITUACIÓN PROBLÉMICA

La información sobre las características del proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas se toma como muestreo de la problemática que existe en la Unidad Educativa Virgen del Cisne y sus contextos sobre la posible manera de resolver el problema como la suma y resta. En el segundo grado perteneciente al nivel elemental, apoyado de la técnica de la observación participativa, centramos el foco de atención en las clases de matemáticas. Los datos registrados en el diario de campo revelan que prima la participación en clase, pero no existen métodos de implementación de técnicas de conversación ni intercambio entre estudiantes para resolver las operaciones básicas.

El conocimiento aritmético tiene sentido en la resolución de problemas porque es allí

donde el niño lo utiliza. Al resolver problemas, uno descubre que las operaciones son mejores. Es de suma importancia resolver problemas de forma rápida y eficiente, pueden existir diferentes procedimientos que puedan resolver satisfactoriamente estos problemas. ¿De qué manera es importante aplicar técnicas lúdicas para aprender las operaciones básicas en el área de matemáticas?

La observación de las planificaciones muestra que algunas de las actividades plasmadas son llamativas y hay otras que son muy tradicionales, leer y memorizar el contenido. Se puede observar en la planificación que existen tres momentos para desarrollar la clase y que la anticipación descrita es motivadora y enfocada claramente a desarrollarla desde el constructivismo. Sin embargo, la observación en las clases de matemáticas durante las semanas, revela que las clases son tradicionales y consisten en leer, copiar y memorizar procesos matemáticos.

Es importante resaltar el problema que tienen los estudiantes de la escuela Virgen del Cisne del segundo grado al momento de resolver las operaciones básicas como la suma y resta en razonamiento y de problemas escritos, adicionalmente se observa que las interacciones que los estudiantes establecen con el docente y con el entorno son escasas, por lo que las clases se convierten en un proceso repetitivo de una sola vía y las pocas actividades innovadoras presentes en la planificación no son realizadas en el aula, se deja a un lado el juego y la interacción para tomar como único método de aprendizaje lectura, memorización-repetición de los contenidos. Con base en estos factores se plantea la siguiente pregunta. ¿Cómo influye el uso de técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje de las operaciones básicas en el área de matemáticas del segundo grado de la escuela Virgen del Cisne?

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Técnicas lúdicas para la Unidad Educativa Virgen del Cisne.

Nombre del proyecto: Implementación de un sistema: Mejorar las operaciones básicas.

Grado: Segundo de Educación General Básica.

Plataforma: aulaitbook.com

Área: Matemáticas.

Para desarrollar o introducir habilidades interesantes en un dominio específico de las matemáticas, no solo debemos resolver problemas, sino también hacer que el aprendizaje dure toda la vida mediante el desarrollo de cálculos de suma y resta para estudiantes de segundo grado. Además de combinar juegos con tecnología educativa, ofrecer a los estudiantes una amplia gama de métodos innovadores de enseñanza de matemáticas. De esta forma, el docente siempre considera las tres características principales del juego y siempre considera la tecnología y los recursos. El razonamiento matemático en operaciones básicas elementales requiere práctica, representación simbólica, cálculos numéricos y principalmente el componente cognitivo para que el estudiante llegue a una solución lógica al problema, la cual el facilitador debe desarrollar, de acuerdo a los intereses del estudiante, estrategias interesantes. Los estudiantes no se aburrirán durante la formación continua porque se estarán divirtiendo, participando y aprendiendo. El uso consistente de estrategias dinámicas en el aula es beneficioso en el trabajo pedagógico de los docentes y también en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Objetivo general:

Implementar un sistema de técnicas lúdicas que debe utilizar el docente en la enseñanza de las operaciones básicas del área de matemática en los estudiantes del segundo grado.

Objetivos específicos:

1. Describir las técnicas utilizadas para la enseñanza de las dos operaciones básicas a través de una implementación de actividades lúdicas para la adquisición de un aprendizaje significativo.
2. Describir los problemas en la suma y resta para los estudiantes del segundo grado.
3. Implementar técnicas lúdicas para la comprensión y aplicación de las operaciones básicas en el área de matemáticas.

Descripción del proyecto:

La Unidad Educación Virgen del Cisne elaborará una guía de un conjunto de técnicas

y actividades lúdicas acorde a la complejidad y edad de los estudiantes de segundo grado, según su plan de estudios y refuerzo, para promover el interés en la recopilación de información básica operativa. Los maestros desarrollan el aprendizaje a través de juegos, lo que permite a los niños aprender conocimientos y habilidades específicos del plan de estudios que pueden evaluarse en cada juego, o estrategias proactivas utilizando indicadores y estándares de desempeño recomendados educativamente.

El maestro deberá dar el input necesario a cada estudiante y a cada actividad que se realizará en el aula, además de crear un histograma del alcance y mejora del tema de aritmética básica. Las tareas de aprendizaje incluirán una lección de 1 hora sobre los parámetros de las actividades preparatorias, las cuales se realizarán de acuerdo a las habilidades de los estudiantes, utilizando interesantes recursos de aprendizaje, y de esta manera se observarán y registrarán diversas actividades.

Sugerencias para la implementación de las técnicas lúdicas en matemáticas

- El docente que aplica estas técnicas debe informarse bien para su correcta aplicación y utilización.
- Identificar el juego o actividad lúdica que desea realizar de acuerdo a su objetivo propuesto.
- Preparar con tiempo el material o recurso para su correcta ejecución.
- Implementar el espacio adecuado para su ejecución y aprendizaje.
- Organizar al grupo de estudiantes para que su explicación sea detenida y puedan resolver sin inconvenientes.
- Ejecución del juego con los niños y niñas de manera creativa y lúdica.
- Todo el material debe utilizarse para lograr un buen aprendizaje.

Fases de implementación:

Fase de construcción: para el cumplimiento de la fase de construcción, se aplicó la técnica de revisión bibliográfica en las bases de datos de diferentes revistas confiables, con la finalidad de analizar las estrategias metodológicas de mayor impacto en los procesos de enseñanza

aprendizaje de niños en el área de matemática.

Fase de socialización: debemos reconocer todo el proceso para compartir el mismo contenido a todos sin titubear o quedarse callados, aquí está involucrada toda la comunidad educativa, que les permitan atender las necesidades de aprendizajes en la suma y resta en estudiantes del nivel elemental dentro del aula.

Beneficios esperados

- Agilidad mental, desarrollo corporal.
- Manejo correcto del material lúdico.
- Coordinación motora y cognitiva.
- Razonamiento lógico, aprendizaje significativo.

Cronograma de implementación

Tabla 1

Cronograma de implementación de actividades

Días	Actividad	Metodología	Tiempo
Lunes	Prueba de diagnóstico.	Desarrollo de preguntas y cuestionarios.	2 horas
Martes	Conceptos específicos de suma y resta.	Reconocimiento de las operaciones básicas.	2 horas
Miércoles	Talleres o actividades.	Aplicación práctica.	2 horas
Jueves	Trabajos grupales lúdico.	Consolidación del aprendizaje de las operaciones básicas en el área de matemáticas.	2 horas
viernes	Implementación de las técnicas lúdicas.	replicar el trabajo mediante actividades individuales y grupales de la suma y resta.	2 horas

Nota: El cronograma de la implementación de actividades serán de 2 horas diarias en todo el primer y segundo trimestre.

Figura 1

Entorno de Aula Matemáticas



Enlace: <https://aulaitbook.com/>

Figura 2

Ventana Operaciones.



Enlace: <https://mates.webapp.aulaitbook.com/>

La implementación de las técnicas lúdicas en el área de matemáticas busca relacionar a los estudiantes en la definición de objetivos y actividades, fomenta el trabajo en equipo, motiva el aprendizaje activo del estudiante a través de actividades de búsqueda y de movimientos corporales, realización y exposición que estimula el progreso de los niños, respondiendo a la diversidad de sus intereses y aspiraciones, incorpora, de forma gradual, el uso de los recursos lúdico didácticos en el desarrollo de la clase mediante la plataforma aulaitbook.

CONCLUSIONES

Introducir técnicas de una manera interesante ayuda a inspirar el uso de recursos de aprendizaje interesantes, permite un entorno de aprendizaje que promueve el aprendizaje significativo y también significa un conocimiento sólido reflejado en las calificaciones. Por lo tanto, el uso de estas técnicas en la práctica docente puede crear y dar resultados positivos. Además, se organizan eventos en los que profesores de una institución demuestran creatividad e innovación en la elaboración de los materiales mencionados. Con base en esto, se generarán materiales didácticos para mejorar la enseñanza de las matemáticas con el fin de mejorar la calidad del sector y con ello la calidad de los cursos impartidos. Cada una de las actividades propuestas tuvo éxito en el proceso de aprendizaje y en el logro de los objetivos educativos de este estudio. Los juegos se han incluido en las tareas de aprendizaje desde hace muchos años, pero los juegos no son suficientes. La característica de los juegos es la capacidad de llevar a los estudiantes a la era tradicional, porque en estas lecciones el profesor no cubre nada. Si bien es posible centrarse en el juego desde una perspectiva lúdica, se puede jugar como una acción dinámica y flexible que pueda crear emociones a través de acciones básicas. Los estudiantes trabajan armoniosamente con sus compañeros y todos logran un objetivo específico, por ejemplo, en este caso, saber iniciar y resolver sumas y restas mediante juegos apoyados en recursos educativos y de entretenimiento. También se concluyó que en el segundo año de la institución Virgen del Cisne la introducción de técnicas de recreación es una buena estrategia de aprendizaje en el proceso de aprendizaje, ya que brinda varias ventajas en el desarrollo de lecciones que permiten a los estudiantes aprender de manera práctica. y el enfoque positivo cobra protagonismo en el currículo de matemáticas, ya que es esencial y permite, a través de la formación profesional, alejarse de los paradigmas pedagógicos tradicionales observados en las aulas, frente a los cuales no se puede discutir la necesidad de innovación y mejora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cárdenas, C. (2017). Enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del matemático en niños de educación primaria. *saber*, 9. <https://www.revistacienciasunam.com/es/169-revistas/revista-ciencias-21/1520-la-ense%C3%B1anza-y-el-aprendizaje-de-las-matem%C3%A1ticas-vistos-desde-fuera-de-las-matem%C3%A1ticas.html>
- Cerda H., (2012). *Los elementos de la investigación: como reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Revista Logos, Ciencia & Tecnología, vol. 4, núm. 1. <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517751763017.pdf>
- Edizalde, A. (2016). *Métodos y Técnicas de Investigación Social* – Lumen Editores
- Gallardo López, J. A. (2018). Teorías de juego como recurso educativo. *redalyc*, 12. https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- García Solís, P. A. (2017). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Quetzaltenango, Guatemala: Facultad de humanidades. <https://docplayer.es/16685169-Juegos-educativos-para-el-aprendizaje-de-la-matematica-tesis.html>
- Gutiérrez, A. (2019). Los juegos educativos en la educación primaria. *Revista Educación Matemática*. p. 22-24. <https://www.revista-educacion-matematica.org.mx/revista/tag/juegos-educativos/>
- Hernández, S. (2010). Metodología de la investigación 5ta Edición. En H. Sampieri, Metodología de la investigación 5ta Edición (pág. 659). Mexico: s.n.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria. Quito-Ecuador.: MinEduc. Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). Política Publica de Desarrollo Integral Infantil. QuitoEcuador: Dinse. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Rodríguez Merlos, L. A. (2017). Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje. QuetzaltenangoGuatemala: Facultad de humanidades. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>