



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

**MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y  
RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO EGB DE LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA.**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO  
PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORES:**

**SALINAS VILLEGAS ANGIE ELIZABETH  
TOMALÁ SUÁREZ GABRIELA LISBETH**

**TUTOR:**

**M.SC. ALFREDO CARRERA QUIMÍ**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**DICIEMBRE 2024**



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

**MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y  
RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO EGB DE LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA.**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO  
PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
BÁSICA**

**AUTORES:**

**SALINAS VILLEGAS ANGIE ELIZABETH  
TOMALÁ SUÁREZ GABRIELA LISBETH**

**TUTOR:**

**LCDO. ALFREDO CARRERA QUIMÍ, MSC**

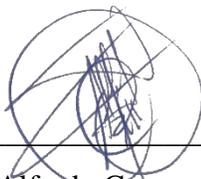
**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**DICIEMBRE 2024**

## DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad De Tutor Del Trabajo De Integración Curricular " **MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA**", elaborado por las estudiantes **SALINAS VILLEGAS ANGIE ELIZABETH Y TOMALÁ SUÁREZ GABRIELA LISBETH** de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas 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 "MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA", elaborado por las estudiantes **SALINAS VILLEGAS ANGIE ELIZABETH Y TOMALÁ SUÁREZ GABRIELA LISBETH** de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas 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,**



---

MSC. ILEANA VERA PANCHANA

**DOCENTE ESPECIALISTA**

C.I 0909590309

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

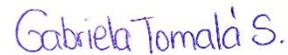
Yo, **Salinas Villegas Angie Elizabeth** portador de la cédula N° **2400090060** al igual que, **Tomalá Suárez Gabriela Lisbeth** con el N° de cédula **2450922576**, ambas egresadas de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autores del trabajo de titulación nominado " **MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA**". Permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo expresado dentro de este trabajo de titulación, es de nuestra propia autoría, a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Atentamente**



---

Salinas Villegas Angie Elizabeth  
C.I 2400090060



---

Tomalá Suárez Gabriela Lisbeth  
C.I 2450922576

## TRIBUNAL DE GRADO



---

PhD. Margot García Espinoza  
DIRECTORA DE LA CARRERA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA



---

PhD. Mario Hernández Nodarse  
DOCENTE DE UNIDAD DE  
INTEGRACION CURRICULAR



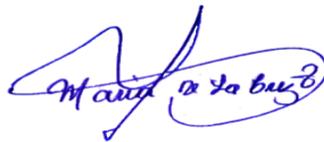
---

M.Sc. Alfredo Carrera Quimí  
DOCENTE TUTOR



---

M.Sc. Ileana Vera Panchana  
DOCENTE ESPECIALISTA



---

M.Sc. María De la Cruz Tigrero  
ASISTENTE ADMINISTRATIVA

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, queremos expresar nuestro agradecimiento a Dios por prestarnos vida, por darnos la fortaleza y sabiduría para superar cada obstáculo presente, por brindarnos la perseverancia para no abandonar este gran sueño y culminar con éxito nuestro trabajo de titulación, sin él no habiéramos alcanzado nuestras metas.

A nuestras familias, por su amor y apoyo que incondicionalmente estuvieron presente durante este largo proceso de formación académica, dándonos consejos y fuerzas para seguir adelante durante este trayecto, que no fue fácil pero tampoco imposible.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por acogernos, a los administrativos y a la gama de docentes que nos brindaron sus conocimientos y nos formaron profesionalmente durante este lapso de preparación académica.

A nuestro tutor Master Alfredo Carrera, por otorgarnos sus conocimientos y guiarnos en el desarrollo de nuestro trabajo de titulación.

Por último, pero no menos importante a la escuela “PAQUISHA” y a su directivo por autorizarnos el acceso a la institución educativa, y a su vez a la docente de segundo año vespertino por permitirnos interactuar con sus estudiantes y aplicar nuestros instrumentos de recolección de datos para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

*Gabriela Lisbeth Tomalá Suárez*

*Angie Elizabeth Salinas Villegas*

## DEDICATORIA

Con sincera gratitud y con todo mi cariño me permito dedicar mi trabajo de titulación a las siguientes personas que ocupan un lugar especial en mi corazón:

*A mi padre*, Luis Salinas por brindarme a mí y a mis hijos su apoyo y amor incondicional, por alentarme y no dejarme rendir cuándo le decía que ya no podía más, a pesar de haber estado en el último escalón me animo a continuar.

*A mi hermosa madre*, quien hoy no está conmigo para celebrar este logro, pero sé que desde el cielo está orgullosa de mí por seguir su vocación. Con un nudo en la garganta este logro se los dedico a ustedes, quienes sembraron en mí los mejores valores y virtudes para ser la mujer que hoy en día soy.

*A mi esposo*, por no limitar mis decisiones y apoyarme emocionalmente y económicamente para seguir mis estudios universitarios y lograr este objetivo, quien con su esfuerzo y dedicación es un padre incondicional para mis pequeños hijos.

*A mis hermosos hijos*, a quienes amo con mi vida, porque gracias a ellos conozco lo fuerte y capaz que soy para superar los diversos obstáculos que se presentan en la vida.

Por último, agradezco a todas aquellas personas que forman parte de mi vida, con su granito de arena me motivaron a seguir adelante y no decaer, con mucha alegría les dedico a ustedes la enorme gratificación de haber alcanzado este logro.

*Angie Elizabeth Salinas Villegas*

## DEDICATORIA

*A Dios*, al creador de todas las cosas, por haberme brindado esa fuerza, sabiduría y perseverancia en este camino académico, por fortalecer mi corazón, e iluminar mi mente y por brindarme la paz y el consuelo en los momentos más difíciles, has sido mi roca y mi refugio, y a ti elevo mi gratitud y alabanza.

*A mis padres*, Raúl Tomalá y Estelita Suárez, *y abuelos*, Raúl Tomalá y Melba Tomalá por ser los pilares fundamentales en todo lo que soy, por inculcarme valores que me han acompañado en todos los aspectos de mi vida, por su gran apoyo y sacrificio a ustedes dedico con amor cada éxito.

*A mi esposo*, quien fue mi soporte brindándome seguridad, apoyo y amor en todo momento. Gracias por sostener mi mano en los momentos difíciles y por ser la fuerza que me impulsó a llegar hasta aquí, este logro también es tuyo.

*A mis hijas*, mi orgullo y mi fuerza, espero que este esfuerzo sea una enseñanza para ustedes de que con dedicación y fe todo es posible. Gracias por ser mi motor, este logro es para ustedes, con todo mi amor.

*A mis hermanos*, Melba, Katuska y Raúl quienes fueron mi ayuda incondicional, y siempre me supieron llenar de alegría para poder seguir adelante y así lograr mis objetivos.

*Gabriela Lisbeth Tomalá Suárez*

## INDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA.....	iv
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE .....	v
TRIBUNAL DE GRADO.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
<i>Angie Elizabeth Salinas Villegas</i> .....	vii
DEDICATORIA .....	viii
<i>Angie Elizabeth Salinas Villegas</i> .....	viii
DEDICATORIA .....	ix
<i>Gabriela Lisbeth Tomalá Suárez</i> .....	ix
RESUMEN.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2 FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.2.1 Pregunta principal .....	6
1.2.2 Preguntas Secundarias.....	6
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
1.3.1 OBJETIVO GENERAL .....	6
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
1.4 JUSTIFICACIÓN .....	7
1.5 ALCANCES, DELIMITACIONES Y LIMITACIONES .....	7

1.5.1 Alcances .....	7
1.5.2 Delimitación: .....	8
CAPÍTULO II .....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 ANTECEDENTES.....	9
2.1.1 Fundamentación filosófica .....	10
2.1.2 Fundamentación pedagógica.....	11
2.1.3 Fundamentación psicológica.....	12
2.1.4 Fundamentación sociológica.....	12
2.2 BASES TEÓRICAS.....	13
2.2.1 MATERIAL LÚDICO.....	13
2.2.2 Definición de lúdica.....	13
2.2.3 Características de los materiales lúdicos.....	14
2.2.4 IMPORTANCIA DEL MATERIAL LÚDICO. ....	14
2.2.5 Tipos de materiales lúdicos.....	15
2.2.6 EL JUEGO .....	16
2.2.7 IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	17
2.2.8 MATEMÁTICA.....	17
2.2.8.1 IMPORTANCIA DE LA MATEMÁTICA .....	18
2.2.9 ENSEÑANZA.....	18
2.2.9.1 Fases de la enseñanza.....	19
2.2.10 DEFINICIÓN DE SUMA.....	20
2.2.11 DEFINICIÓN DE RESTA.....	20
2.3 ESCALA DE CALIFICACIÓN.....	21
2.4 CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	22

CAPÍTULO III .....	24
MARCO METODOLÓGICO .....	24
3.1 ENFOQUE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	24
3.2 ENFOQUE CUANTITATIVO .....	24
3.3 ENFOQUE CUALITATIVO .....	24
3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	26
3.4.1 INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA .....	26
3.4.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO .....	26
3.4.3 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA .....	27
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	28
3.5.1 Población .....	28
3.5.2 MUESTRA .....	28
3.6 TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	29
3.6.1 OBSERVACIÓN DIRECTA .....	30
3.6.2 PRUEBA DE DIAGNÓSTICO .....	30
3.6.3 EVALUACIÓN .....	30
3.6.4 ENTREVISTA .....	31
3.6.5 ENCUESTA .....	31
3.7 TÉCNICAS DE INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	31
CAPÍTULO IV .....	32
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	32
4.1 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE DIAGNÓSTICO A ESTUDIANTES .....	32
4.2 RESULTADOS DEL TALLER DEMOSTRATIVO Y EXPLICATIVO .....	34
4.3 RESULTADOS DE ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. ....	36

4.4 ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE DE 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA .....	46
4.4.1 ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA A LA DOCENTE DEL 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.....	48
4.5 Discusión de resultados.....	49
CAPÍTULO V .....	51
CONCLUSIONES .....	51
RECOMENDACIONES .....	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS.....	58
CERTIFICADO ANTIPLAGIO .....	58

### **INDICE DE TABLAS**

TABLA 1. ESCALA DE VALORACIÓN. ....	21
TABLA 2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	22
TABLA 3. POBLACIÓN DE ESTUDIO .....	28
TABLA 4. MUESTRA DOCENTES Y ESTUDIANTES .....	29
TABLA 5. PRUEBA DE DIAGNÓSTICO PARA LOS ESTUDIANTES.....	32
TABLA 6. RESULTADOS DEL TALLER DEMOSTRATIVO Y EXPLICATIVO PARA LOS ESTUDIANTES. ....	34
TABLA 7. LAS MATEMÁTICAS SON DIVERTIDAS.....	36
TABLA 8. REALIZAS SUMAS Y RESTAS. ....	37
TABLA 9. SUMA Y RESTA PARA NIÑOS INTELIGENTES. ....	38

TABLA 10. ENSEÑANZA DE LA MAESTRA.....	39
TABLA 11 SUMA Y RESTA EN CLASES ANTERIORES .....	40
TABLA 12. MATERIALES LÚDICOS.....	41
TABLA 13. DIFICULTAD DEL JUEGO .....	42
TABLA 14. PRÓXIMA CLASE DE MATEMÁTICAS.....	43
TABLA 15. OPERACIONES MATEMÁTICAS.....	45

### **INDICE DE ILUSTRACIONES**

ILUSTRACIÓN 1. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE DIAGNÓSTICO.....	33
ILUSTRACIÓN 2. RESULTADOS DEL TALLER DEMOSTRATIVO Y EXPLICATIVO PARA LOS ESTUDIANTES.....	34
ILUSTRACIÓN 3. LAS MATEMÁTICAS SON DIVERTIDAS. ....	36
ILUSTRACIÓN 4. REALIZAS SUMAS Y RESTAS. ....	37
ILUSTRACIÓN 5. SUMA Y RESTA PARA NIÑOS INTELIGENTES.....	38
ILUSTRACIÓN 6. ENSEÑANZA DE LA MAESTRA. ....	39
ILUSTRACIÓN 7. SUMA Y RESTA EN CLASES ANTERIORES .....	40
ILUSTRACIÓN 8 MATERIALES LÚDICOS. ....	41
ILUSTRACIÓN 9. DIFICULTAD DEL JUEGO.....	42
ILUSTRACIÓN 10. PRÓXIMA CLASE DE MATEMÁTICAS .....	43
ILUSTRACIÓN 11. AGRADO DEL JUEGO .....	44

ILUSTRACIÓN 12. OPERACIONES MATEMÁTICAS. ....	45
---	----

## **INDICE DE ANEXOS**

ANEXO 1. INFORME DEL ANTIPLAGIO.....	59
ANEXO 2. FORMATO PRUEBA DE DIAGNÓSTICO Y EVALUACIÓN FINAL..	59
ANEXO 3. FORMATO ENCUESTA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO. ....	60
ANEXO 4. FORMATO ENTREVISTA A DOCENTE DE SEGUNDO AÑO.....	61
ANEXO 5. MATRIZ DE CONSISTENCIA .....	62
ANEXO 6. APLICACIÓN DE ENTREVISTA.....	64
ANEXO 7. APLICACIÓN DE MATERIALES LÚDICOS.....	64

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar el uso de los materiales lúdicos como herramienta de enseñanza en el aprendizaje de las sumas y restas de estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica Paquisha. El estudio de la investigación es de tipo descriptivo – campo con un enfoque mixto, se analizaron varias recopilaciones bibliográficas relacionadas a los materiales lúdicos, la enseñanza de las sumas - restas, y la verificación de las variables.

Los instrumentos aplicados fueron la entrevista a la docente, prueba de diagnóstico, taller en clases, evaluación y encuesta para los estudiantes teniendo en como muestra un total de 26 alumnos del segundo grado. Los resultados de los análisis estadísticos de los instrumentos aplicados situaron la enseñanza en la institución educativa con aplicación de materiales lúdicos en el área de matemáticas en menor escala que las otras áreas de conocimiento. Además, se identificó un bajo nivel de habilidades y competencias relacionadas a la suma y resta. Por lo que se confirmó la importancia de los materiales lúdicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje para fortalecer las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

**Palabras Claves:** material lúdico, suma, resta, enseñanza, aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The main objective of this research was to determine the use of recreational materials as a teaching tool in learning addition and subtraction by second-year students at the Paquisha Basic Education School. The research study is descriptive - field with a mixed approach, several bibliographic compilations related to recreational materials, the teaching of addition - subtraction, and the verification of variables were analyzed.

The instruments applied were the interview with the teacher, diagnostic test, class workshop, evaluation and survey for the students, taking a total of 26 second grade students as a sample. The results of the statistical analyzes of the applied instruments placed teaching in the educational institution with the application of recreational materials in the area of mathematics on a smaller scale than the other areas of knowledge. In addition, a low level of skills and competencies related to addition and subtraction were identified. Therefore, the importance of recreational materials in the teaching-learning process to strengthen problem-solving and critical thinking skills was confirmed.

**Keywords:** recreational material, addition, subtraction, teaching, learning.

## INTRODUCCIÓN

La actual investigación busca determinar el efecto del uso de los materiales lúdicos en los infantes de segundo año educación básica, puesto que implementar materiales lúdicos en el área de matemáticas es un valioso apoyo para fortalecer la enseñanza de los docentes, de tal manera favoreciendo y optimizando el proceso de enseñanza aprendizaje y a la vez que el estudiante adquiera su propio aprendizaje en un entorno divertido y participativo.

Hoy en día, el docente desempeña el rol de mediador o facilitador de conocimientos, es el guía del saber que adquiere el estudiante, siendo así, es fundamental que se apoye de materiales apropiados y efectivos para promover el aprendizaje de sus estudiantes. En este sentido, el uso de materiales lúdicos en la educación representa un gran desafío para el docente, puesto que debe considerar varios aspectos al momento de seleccionarlos, desde el propósito que se busca cumplir hasta el tipo de material a utilizar, considerando que dichos materiales deben adaptarse a las necesidades de los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo.

La lúdica abarca todas las actividades recreativas y divertidas, en el ámbito educativo, se considera como un recurso clave para el aprendizaje, ya que promueve la adquisición de conocimientos, capacidades y destrezas mediante el juego. Estas prácticas se pueden llevar a cabo empleando materiales que permitan al alumno construir su propio aprendizaje de manera divertida, dejando a un lado los enfoques tradicionales que han predominado dentro de la educación de generación en generación.

Con base en esto, el presente trabajo de investigación titulado “MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA”, estará estructurada en cinco capítulos que se describen a continuación:

**CAPÍTULO I:** en este capítulo se aborda el planteamiento del problema, acompañado por la formulación y sistematización que incluye la pregunta principal y secundaria. Luego se detalla el objetivo general y los objetivos específicos para dar lugar a la justificación, los alcances, la delimitación y las limitaciones.

**CAPÍTULO II:** corresponde al marco teórico de la investigación, bajo esta perspectiva se consideran estudios vinculados con cada una de las variables, las cuales están respaldadas por estudios a nivel nacional e internacional, de tal manera es necesario explorar de manera minuciosa información valiosa que fundamente nuestra investigación.

**CAPÍTULO III:** enfoca la metodología utilizada en la investigación, la cual acogió un enfoque mixto, ya que se extrajo datos mediante una encuesta dirigida a los estudiantes, una entrevista dirigida a la docente de planta, la observación directa y los cuestionarios de diagnóstico y evaluación del progreso. Además la presente investigación adoptó un tipo de investigación descriptiva, de campo y bibliográfica, por otra parte, se proyecta la población y muestra, seguidamente de las técnicas para la recolección de datos y posterior interpretación de los resultados obtenidos.

**CAPÍTULO IV:** en esta sección se presenta de manera detallada los resultados arrojados por los instrumentos utilizados como la encuesta, la entrevista y las pruebas dirigida a los estudiantes, mismos que están organizados de acuerdo a la tabulación de la información obtenida para realizar la interpretación y análisis de cada pregunta con su respectiva respuesta.

**CAPÍTULO V:** en este último apartado se detalla un análisis crítico en base a la información estudiada y recopilada dentro de esta investigación, las que se detallarán dentro de las conclusiones, las mismas que darán respuesta a los objetivos planteados, y las recomendaciones que darán respuesta a las conclusiones.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Con el paso de los años las competencias matemáticas han adquirido una gran relevancia, esto se debe porque son parte fundamental del desarrollo cognitivo de las personas, sobresaliendo como pieza necesaria para reforzar las capacidades de razonamiento, abstracción, y que de tal manera que el ser humano sea capaz de resolver problemas dentro de su contexto social. Por otra parte, los materiales lúdicos se consideran el complemento ideal para sobrellevar exitosamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que su uso debe ser imprescindible al ser herramientas pedagógicas que potencian y facilitan el aprendizaje significativo por medio de la conjunción del contenido científico, la práctica y los agentes educativos que intervienen.

Este estudio está encaminado en demostrar la influencia de los materiales lúdicos en el alumnado de segundo año de educación general básica con respecto a las nociones elementales de suma y resta, y para llevar a término esta investigación es necesario conocer las posibles problemáticas.

Uno de las grandes problemáticas que enfrentan los docentes el déficit académico en la asignatura de matemáticas, en este sentido el Instituto nacional de evaluación educativa muestra que el 70, 9% de estudiantes alcanzan un nivel dos, es decir están en un nivel básico en el área matemática, el otro 21% corresponde a los estudiantes con bajo rendimiento académico y se posiciona en el nivel uno y sólo tiene la capacidad de realizar actividades concretas y estructuradas. (INEVAL, 2018).

De acuerdo con la UNESCO, tomando de referencia la publicación estudio regional comparativo y explicativo (ERCE) 2019, dice que Ecuador en el área de matemáticas, los estudiantes de Básica Elemental lograron alcanzar un nivel II de un nivel promedio de IV de desempeño, lo que corresponde al 58,1% , por ende fueron considerados alumnos capaces de escribir y componer números naturales hasta el 9.999,

determinar secuencias, identificar elementos de figuras geométricas, entre otros. (UNESCO, 2021).

A nivel nacional los datos obtenidos en esta asignatura son de gran provecho, se aprecia que los estudiantes escolares no alcanzan un alto desenvolvimiento en el área de matemáticas, sin embargo, es pertinente mencionar que la educación no solo depende del estudiante, sino también del docente, quién juega un papel fundamental como guía y mediador en el proceso de enseñanza y en diversas situaciones por falta de motivación, conocimiento y tiempo no aplica los materiales educativos idóneos para que cada sesión de enseñanza-aprendizaje sea innovadora.

Las diferentes acciones que se ejecutan en el aula conllevan a crear estados problemáticos, los cuales afectan directamente a los diferentes actores involucrados, el desinterés que se produce dentro de las aulas es una de las problemáticas más evidenciadas dentro del campo educativo.

Para (Castro & Briones, 2018). “El desinterés es un fenómeno que hace que los estudiantes en la disposición de querer aprender disminuyan, esto con lleva a un rendimiento académico poco satisfactorio y al camino del fracaso, afectando de manera negativa su vida, al no poder cumplir las metas que se proyecta” (p.20).

La niñez es una etapa que representa curiosidad en los niños y donde desean estar en constante movimiento, por tal motivo es importante evitar ser tradicionales en cuanto a la enseñanza, debemos ser innovadores y variar a diario los métodos para enseñar. Para esto es necesario en primera instancia captar la atención de los estudiantes utilizando herramientas y materiales que faciliten la creación de un ambiente más participativo que comprometa la interacción estudiante-docente.

Por otro lado, la enseñanza de las matemáticas afronta diversos desafíos que impactan negativamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, otra causa común es la falta de capacitación de los docentes en la utilización de métodos efectivos para la enseñanza, muchos maestros no reciben la formación necesaria que les ayude a aplicar

estrategias pedagógicas modernas y efectivas, puesto que al no aplicarlas, no consiguen captar la atención ni el interés de los educandos con los métodos tradicionales, por tal motivo es fundamental que los docentes estén en continua formación.

Otra causa importante, es la baja importancia que se le otorga a las actividades lúdicas en la educación, especialmente en la enseñanza de matemáticas, por tal punto es necesario rescatar que la lúdica aporta beneficios para hacer que el aprendizaje sea más interesante y llamativo, Sin embargo, se minimiza su valor, lo que limita su adaptación en el currículo.

Las clases tradicionales por lo general desmotiva a los estudiantes, lo que involucra una participación pasiva para ellos y los conlleva a una comprensión superficial de los conceptos matemáticos, el cual no solo afecta el rendimiento escolar inmediato, sino también a largo plazo. La desmotivación por enriquecer los conocimientos puede presentarse en un cambio de comportamiento y una pérdida absoluta de la importancia por la materia, lo que impacta negativamente en la asimilación y comprensión de las matemáticas en los estudiantes.

En este caso es necesario implementar el juego en una clase de matemática, porque produce satisfacción y diversión al ser una poderosa herramienta de aprendizaje para enseñar. Siguiendo esta línea si no abordamos la enseñanza de la suma y resta por medio de materiales basados en el juego, muchos estudiantes no mostrarán mejora, lo cual puede acarrear a un promedio académico insuficiente en el área de matemáticas, no sólo en los estudiantes de primera infancia sino también en los estudiantes de grados superiores.

Las nociones matemáticas básicas como la suma y resta en segundo año de educación básica son fundamentales para promover el pensamiento lógico y el pensamiento analítico, puesto que la falta de dominio y desconocimiento de estos contenidos puede obstaculizar el crecimiento cognitivo de los alumnos y dificultar su capacidad para solucionar desafíos cotidianos y razonar de manera crítica en construcción de sus conocimientos.

## **1.2 FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.**

### **1.2.1 Pregunta principal**

¿Cuál es el efecto del uso de los materiales lúdicos en el aprendizaje de la suma y resta de los estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela Paquisha?

### **1.2.2 Preguntas Secundarias.**

¿Cuáles son las principales causas que dificulta el aprendizaje de la suma y resta en los alumnos?

¿Qué materiales lúdicos se pueden implementar para potenciar el aprendizaje de las operaciones de suma y resta de los alumnos?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje alcanzado respecto a la suma y resta con el uso de materiales lúdicos?

## **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinar el efecto del uso de los materiales lúdicos en el aprendizaje de la suma y resta de los estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela Paquisha.

### **1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar las principales causas por las cuales se dificulta el aprendizaje de la suma y resta en los alumnos.

Implementar materiales lúdicos para potenciar el aprendizaje de las operaciones de suma y resta en los alumnos.

Comprobar el nivel de aprendizaje alcanzado respecto a la suma y resta con el uso de materiales lúdicos.

## **1.4 JUSTIFICACIÓN**

La incorporación de actividades recreativas como los materiales lúdicos puede mejorar significativamente la adquisición y retención de conceptos matemáticos. Las metodologías basadas en el juego estimulan la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles aprender mejor mediante experiencias reales y juegos educativos. Éstos métodos impulsan la interacción de los estudiantes, ofreciéndoles la posibilidad de aprender de manera eficiente y efectiva mediante el aprendizaje práctico y el uso de dinámicas basadas en actividades recreativas.

Para muchos estudiantes, la comprensión de las nociones básicas de suma y resta representa un gran reto. La extracción inherente a los números y los procesos matemáticos puede ser compleja para algunos, lo que puede representar un desempeño académico insuficiente y una pérdida de confianza en sus habilidades.

Mediante la implementación de un enfoque didáctico para que los niños mejoren sus nociones para sumar y restar, la escuela de educación básica Paquisha pueda abordar las necesidades específicas de los estudiantes de segundo año básico. Este enfoque puede contribuir a optimizar el rendimiento académico y favorecer una mayor participación de los estudiantes dentro del aula y el entorno educativo.

## **1.5 ALCANCES, DELIMITACIONES Y LIMITACIONES**

### **1.5.1 Alcances**

La presente investigación tiene como objetivo determinar el uso del material lúdico para mejorar las nociones de suma y resta en el alumnado de segundo año de educación general básica de la escuela Paquisha. Dicho esto, se sostiene el planteamiento de que el estudio se desarrollarán utilizando un enfoque mixto, se empleará diversos

instrumentos para recopilar información, entre ellas la entrevista, la encuesta, la evaluación diagnóstica y la observación directa.

### **1.5.2 Delimitación:**

**Delimitación geográfica:** Provincia de Santa Elena, Cantón La Libertad – Escuela De Educación Básica Paquisha.

**Delimitación temporal:** Periodo Académico 2024-2025.

**Área:** Matemáticas.

**Sujeto de estudio:** Docentes y estudiantes.

**Campo de estudio:** Educación Básica.

**Unidad de estudio:** subnivel Básica elemental

**Enfoque de investigación:** Mixto.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES

Hacen parte algunos trabajos a nivel internacional y nacional que se relacionan de manera directa e indirecta con la problemática abordada material lúdico que tiene como objetivo mejorar el aprendizaje de los estudiantes en la suma y resta de una forma motivante y significativa.

Si nos referimos a la lúdica como estrategia didáctica es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza. El aprendizaje por medio del juego es un recurso pedagógico que ha acompañado a la humanidad históricamente, valoraba incluso por grandes pensadores por su efectividad para estimular el conocimiento y potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.

La lúdica como estrategia de enseñanza-aprendizaje se emplea desde épocas remotas, siendo utilizada incluso por destacados pensadores para alcanzar un propósito significativo y un óptimo aprendizaje de saberes para mejorar la capacidad de conocimiento.

Resulta esencial definir el concepto de lúdica como punto de partida para el fundamento de nuestra investigación. En su trabajo titulado criterios transdisciplinares para el diseño de objetos lúdico-didácticos Paola Castillo manifiesta que la lúdica generalmente hace referencia al juego, menciona que es una actividad que toda institución educativa debe implementar de manera imprescindible ya que los educandos se motivan por adquirir nuevos aprendizajes y a la vez activa sus conocimientos. (Castillo, 2009)

Haciendo mención a Guerrero et al., (2020) en su artículo denominado Impacto del material didáctico en el rendimiento escolar de los estudiantes educación general básica, establecen como principal objetivo enmarcar la influencia del material didáctico en el rendimiento académico de los alumnos del tercer año de educación básica de la institución educativa aurora Estrada de Ramírez, para el desarrollo de este trabajo los

autores optaron por utilizar instrumentos de recolección de datos como la entrevista y la técnica de observación, de tal manera la investigación busca dar a conocer una guía constructiva informativa sobre cómo implementar de manera positiva el uso de los materiales didácticos para mejorar el aprovechamiento académico de los estudiantes.

De la misma manera, García (2022) en su trabajo investigativo, ubicada en el repositorio de la Universidad estatal península de Santa Elena manifiesta que su principal meta y objetivo es utilizar los materiales de didácticos reciclables con el propósito de reforzar la habilidad para sumar y restar en los alumnos, lo que facilitará la adquisición de conocimientos, para la ejecución de este trabajo se utilizó un enfoque cuantitativo y una investigación de campo, con una población de alrededor de 172 estudiantes, pero tomando como muestra sólo se consideró 6 estudiantes junto con la docente de área de segundo año educación básica como parte de esta investigación.

A nivel nacional como provincia si se han elaborado trabajos de investigaciones relacionados a este tema; en la Universidad Estatal Península de la Santa Elena si se ha aplicado, en estudios y en diversos estudios enfocados a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sin embargo este tema en desarrollo servirá como instrumento de soporte y guía que contribuirá al engrandecimiento de la calidad educativa en el cantón la libertad y de esta manera, cambiar el pensamiento de la comunidad que ha estado sumergida en una filosofía muy pobre en cuanto a temas de educación.

Luego de buscar varias fuentes de información, sean estas personales o de registro en la unidad educativa “PAQUISHA”, se puede mencionar que no se ha realizado antes una investigación acerca de los materiales lúdicos dentro del aprendizaje en el área de matemáticas, por lo que este tema a investigar es nuevo, el cual a la vez ayuda a la comunidad educativa a conocer y mejorar el aprendizaje de sus educandos.

### **2.1.1 Fundamentación filosófica**

Esta investigación se centra en el aprendizaje lógico, crítico y analítico; lógico porque permite conocer el razonamiento lógico del estudiante, crítico porque estudia la

realidad, y analítico porque plantea soluciones a la problemática del estudio analizando cada uno de la temática y así reducir el conformismo de la comunidad educativa. Con este trabajo investigativo se busca optimizar el pensamiento lógico, crítico de los estudiantes q se eduquen para un mejor porvenir asegurando un futuro digno de admiración.

Según Moreno citado por Rodríguez (2015) dice que.

**“Los materiales lúdicos deben caracterizarse por ser atractivos estética y funcionalmente en que los recursos deben llamar la atención del alumnado invitándolo a interactuar con él, también coinciden estos autores en la idea de que los recursos deben ser adecuados al momento evolutivo del niño, ajustado a sus particularidades y necesidades”. (Pg. 10)**

En lo expuesto anteriormente, los materiales lúdicos deben ser de carácter motivador y atractivo para los estudiantes ya que el material lúdico potencia el aprendizaje, en cuanto a la enseñanza direccionada al docente a utilizar materiales que ayuden a los estudiantes a razonar, tomando de referencia los conocimientos previos y los nuevos conocimientos por adquirir para el desarrollo del pensamiento numérico.

### **2.1.2 Fundamentación pedagógica**

Morales afirma que:

**“Por años el estilo de formación que se ha dado para la etapa de educación inicial ha sido meramente asistencial, de manera que no solo se requiere preparar a los niños con lectura y escritura para su escolarización, sino que también existen otros procesos que deben desarrollarse en el niño y que necesariamente exigen de la preparación del docente para asumir una mediación efectiva” (Morales, 2017)**

Siendo más explícito con la información, es así como la mediación del aprendizaje tiene un papel fundamental en el contexto educativo y debe dirigirse a promover la

interacción del niño con los elementos del entorno con el fin de lograr un aprendizaje significativo, integrador y autónomo.

### **2.1.3 Fundamentación psicológica**

Por otra parte, Ausubel (1998) citado por (Lugo, Vilchez, & Romero, 2019) Aporta una idea valiosa al expresar que:

**“El aprendizaje se basa en la reconstrucción activa de los procesos mentales que se suscitan en la estructura cognitiva del ser humano” (Pg. 123).**

Esto significa que la conexión entre la información, el conocimiento previo y las particularidades del individuo posibilita un aprendizaje autónomo, y establezca una estrecha relación con el entorno en el que se desenvuelve.

### **2.1.4 Fundamentación sociológica**

Cabe destacar que Vygotsky y Souberman (1978), en su teoría sociocultural a raíz del aprendizaje significativo, sustentan que:

**"Que todo aprendizaje escolar tiene su historia previa. Por tanto, el niño en su interacción con el entorno ha construido en forma 'natural' nociones y estructuras cognitivas que continúan desarrollándose mediante la enseñanza escolarizada" (p. 21).**

Mencionado lo aquello hace énfasis a la interacción del niño con el medio, es el escenario ideal para propiciar la experiencia que genere aprendizaje verdaderamente significativo y con esta dinámica, los recursos materiales con lo que tiene contacto el niño juega un papel muy importante ya que la nueva adquisición de nuevos conocimientos con significado le permite interactuar abiertamente ya que estos materiales lúdicos le servirán para su aprendizaje a largo plazo.

## **2.2 BASES TEÓRICAS**

### **Variable independiente**

#### **2.2.1 MATERIAL LÚDICO**

Los materiales lúdicos dentro del contexto educativo son:

“Los materiales lúdicos didácticos son recursos usados por los docentes en sus clases dentro del aula, para poder brindar un nivel de buena calidad en sus aprendizajes para que estos sean básicos y significativos a futuro” (Peres, 2020).

#### **2.2.2 Definición de lúdica**

En su trabajo titulado criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdicos-didácticos Paola Castillo menciona “Cuándo nos referimos al concepto lúdico o lúdica, generalmente lo asociamos al juego, la palabra lúdica proviene de latín lúdus que significa juego, diversión y entretenimiento” (Castillo, 2009).

Por su parte Carlos Alberto Jiménez manifiesta “la lúdica, en su sentido cultural es una experiencia integral que abarca toda la vida, no se trata de prácticas, actividades, ni de una ciencia o disciplina, mucho menos de una moda pasajera, sino que se trata de un proceso esencial en el desarrollo humano en todas sus dimensiones, incluyendo los aspectos psíquicos, sociales culturales y biológicos. Desde esta visión, la lúdica se conecta con la vida cotidiana, particularmente con la búsqueda de sentido de la vida y la creatividad del ser humano (Jiménez, 2005).

Dicho por Jiménez, la lúdica es decir el juego y la diversión no son actividades ajenas a la vida cotidiana, sino que están estrechamente integradas y conectadas en todos los aspectos del desarrollo humano, acciones relacionadas en como pensamos, como interactuamos, como creamos y buscamos significado en nuestras vidas.

### **2.2.3 Características de los materiales lúdicos.**

El material lúdico potencia el aprendizaje de los estudiantes, en cuanto a la enseñanza direcciona al docente a utilizar recursos que ayuden a los estudiantes a razonar, tomando de referencia los conocimientos previos y los nuevos conocimientos por adquirir para desarrollar el pensamiento numérico, por su parte Edgar Pérez, autor del trabajo “ Enseñanza y aprendizaje de las cuatro operaciones básicas mediante estrategias lúdicas para sexto año de educación general básica, unidad educativa 16 de abril” subraya que, para que los materiales lúdicos cumplan con su efectividad deben cumplir con las siguientes características:

1. Deben ser constituidos con elementos sencillos, fáciles y fuertes para que los estudiantes los puedan manipular y se sigan conservando.
2. Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes. (Peres, 2020)

En este sentido, el material lúdico debe acoger características de acuerdo al rango de edades, dichas características deben alcanzar un aprendizaje dinámico y flexible, logrando que los estudiantes alcancen niveles de aprendizaje significativo a través de la lúdica.

### **2.2.4 IMPORTANCIA DEL MATERIAL LÚDICO.**

Con respecto, (Véliz, 2016) menciona que “el uso de materiales lúdicos son necesarios para Facilitar a los docentes el desarrollo de contenidos, permitiendo que los educandos se desenvuelva de manera dinámica, transformando la clase es un entorno motivador que estimula el razonamiento lógico, reflexivo y mental”. Por otra parte, se menciona que material didáctico lúdico es vital en mi proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que impulsa una dinámica motivadora en clase, fomenta que los estudiantes desarrollen su habilidad de pensamiento crítico en la construcción del conocimiento. (Londo, 2021)

### 2.2.5 Tipos de materiales lúdicos

- **El bingo matemático:** es un juego de mesa que motiva e incentiva la comprensión de las operaciones de adición y sustracción en diferentes ámbitos educativos, debe estar adaptado a las exigencias curriculares para segundo año de educación básica. Es un juego cooperativo que puede jugarse de manera individual o en pequeños grupos, que consiste en responder las preguntas que la docente indique en este caso el resultado de una suma una resta.
- **Juego de eliminación:** juego consiste en eliminar fichas según la suma o resta, es un juego simple, pero con gran número de opciones para resolver las operaciones matemáticas. En este juego el profesor puede elegir el nivel de complejidad según las necesidades de los estudiantes, simplemente incrementando o reduciendo la cantidad de fichas.
- **Atrapa peces:** en este juego se emplean materiales llamativos, el material consiste en pequeños peces que presentan algunos números y otros la suma o resta, el juego consiste en que los estudiantes con los ojos vendados y con ayuda de la caña de pescar que tiene un imán deben atrapar los peces que están elaborados con papel plastificado y tienen una niña metálica cerca de la boca para poder ser pescados con la caña que posee un imán, será a la suerte de los estudiantes si les aparece una operación matemática o simplemente un número.
- **Ruleta:** este juego adopta una estrategia similar a la de una lotería tradicional, consiste en hacer girar la ruleta quien dentro de ella tendrá un papel por cada compartición, en ese papel estarán anotadas una suma o una resta, al momento de que la ruleta se quede estática, la docente deberá cantar con voz fuerte la operación matemática que se encuentre dentro de ella, los niños con agilidad deberán resolver aquella operación matemática en el menor tiempo posible, puesto quien finalice el primero será el ganador.

- **Jenga:** Es un juego de complejidad que consiste en determinar el número entero desconocido en una suma o resta que relacione tres números enteros, por lo general se juega como Jenga normal, excepto que los alumnos tienen la respuesta primero a el problema en la pieza de Jenga, la cogida de este juego es colaborativa entre 1 y 4 jugadores.

### **2.2.6 EL JUEGO**

El juego ha sido reconocido como clave esencial en el desarrollo humano, ya que ya que permite establecer relaciones sociales, canaliza energías y facilita el aprendizaje a través de vivencias, lo cual impulsa la creación de un aprendizaje significativo. A simple vista se puede entender que jugar es una estrategia que facilitan los niños explorar y descubrir el mundo por su propia cuenta. (Morales & Urrego, 2017)

Por lo tanto, conectar el juego con la enseñanza no es imposible. Durante la realización de actividades lúdicas en las instituciones educativas, se brinda la oportunidad a los estudiantes de desarrollar habilidades y destrezas que se fortalecen a medida que avanzan en el juego. Esto les permite sentirse más cómodos y seguros al comprender y asimilar nuevos conocimientos durante su trayectoria escolar, lo que contribuye a hacer su experiencia educativa más placentera y estimulante en lugar de monótona o aburrida.

En su trabajo titulado “El desarrollo de una pedagogía de las oportunidades en los primeros tres años de vida” María Victoria Peralta, en relación a los lineamientos de calidad curricular, aporta que un currículo activo se basa en el uso del juego como una estrategia central de enseñanza, junto con ideas claras sobre el papel del estudiante y del educador, la dinámica en la relación educativa, la gestión del tiempo y del espacio físico, la planificación educativa, la selección de métodos de enseñanza y la evaluación del proceso educativo. (Peralta, 2004)

### **2.2.7 IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Teniendo en cuenta a Chafloque (2020). “El juego es relevante en el desarrollo motriz, cognitivo y socio afectivo en un niño. El juego posee un enfoque didáctico, pues se manifiesta como formación del carácter y de las capacidades intelectuales, ya que ayuda a moldear aptitudes”. El juego es una actividad divertida y recreativa que permite ejercitar las capacidades, habilidades y destrezas de una persona. En el ámbito educativo, ofrece la oportunidad de desarrollar tanto la parte cognitiva como la afectiva de los estudiantes, ya que el juego forma parte de la pedagogía moderna y tiene un carácter didáctico, siendo esencial para el desarrollo integral del niño.

### **2.2.8 MATEMÁTICA**

Este concepto enmarca parte de nuestra investigación por lo tanto se considera qué, “temática es una disciplina lógica de carácter educativo que hace uso de símbolos para generar una teoría precisa de deducción e interferencia sustentada en definiciones, axiomas y reglas que transforman los elementos iniciales en relaciones y teoremas más complejos. Esa área del conocimiento enseña el ser humano razonar de forma lógica y por ende le permite desarrollar habilidades para resolver problemas y tomar decisiones acertadas”. (Yirda , 2023).

Cabe señalar que, dentro del entorno educativo las matemáticas Desempeña un papel fundamental, ya que son clave para enseñar a los estudiantes de forma crítica y lógica. A este tipo de razonamiento favorece la resolución de problemas facilitando el análisis de situaciones complejas y la identificación de soluciones viables. Al desarrollar estas destrezas los estudiantes no sólo perfecciona su habilidad para resolver problemas matemáticos, sino que también fortalecen su pensamiento crítico y su habilidad para tomar decisiones en la vida cotidiana.

### **2.2.8.1 IMPORTANCIA DE LA MATEMÁTICA**

Como afirma (De la Osa, 2016) “las matemáticas son fundamentales para el crecimiento cognitivo de los estudiantes porque les permite pensar de forma organizada y desarrollar una mente preparada para el pensamiento crítico y la abstracción. El aprendizaje de las matemáticas no solo fortalece las capacidades intelectuales de los estudiantes, sino que también los prepara para enfrentar la realidad con una mente crítica y analítica, impulsando una actitud positivista y proactiva frente a la resolución de problemas.

### **2.2.9 ENSEÑANZA**

De acuerdo con el comentario de (Tintaya, 2016), “la enseñanza puede entenderse como un proceso de organización y disposición de condiciones que facilitan el aprendizaje, más que un acto de transmisión de experiencias, es un proceso de creación de condiciones externas o socioculturales que facilitan la construcción de las estructuras internas o personales del sujeto”. Por otro lado, (Chipana, 2022), menciona que “la enseñanza es una actividad humana, intencional y social que provoca el aprendizaje, es el medio que posibilita la comunicación y transmisión de conocimientos específicos o universales sobre un elemento de cualquier naturaleza, la cual implica siempre la participación e interacción de dos o más personas cuyo objetivo común de interacción es el conocimiento, a ese ambiente interactivo se le denomina espacio educativo donde se sitúa la relación educador-educando”.

Esto implica que todos los involucrados en la educación deben comprometerse, ya que esto implica decidir qué se enseña y cómo se enseña. Es necesario considerar las distintas situaciones en las que los estudiantes adquieren y aplican conocimientos, abarcando tanto el aprendizaje previo como las futuras aplicaciones del saber adquirido.

Por su parte María Cristina Davini aluce que la enseñanza es un acto intencional y voluntario, con el fin de enseñar a alguien algo que no pueda asimilar de manera espontánea o por sus propios medios (Davini, 2015). El aprendizaje por imitación puede

ser una forma de aprender sin una enseñanza directa y formal, la línea entre imitación y enseñanza puede difuminarse en contextos donde la persona que aprende sigue una estructura.

### **2.2.9.1 Fases de la enseñanza.**

Es fundamental que el proceso educativo debe desarrollarse en tres fases o etapas de esenciales como: la planificación, la ejecución y la evaluación. En cada una de estas fases exige indispensable tomar en cuenta los objetivos, de conocimiento previo de los estudiantes, los temas a tratar, los materiales a emplear, Las estrategias pedagógicas y por último la evaluación que se aplicará al finalizar el cierre de clase. Eventualmente, América Cabezas desglosa y detalla a precisión tres fases de la enseñanza:

- **Planificación:** realizar una excelente planificación posibilita que la enseñanza sea eficaz y efectiva; en esta fase, el educador toma con mayor cuidado una serie de decisiones basadas en los diversos conocimientos, además, es importante mencionar que esta etapa se considera siete dimensiones que son trascendentales en este proceso educativo: objetivos, espacio-tiempo, estudiantes, contenidos temáticos, estrategias pedagógicas y medios de evaluación.
- **Ejecución:** en esta parte, todo lo planteado y decidido en la fase de planificación, se ejecuta dentro de la sesión de clase, guiado por el docente encargado del grupo de estudiantes.
- **Evaluación:** por último, en esta fase el educador implementa la estrategia o medio evaluativo plasmado en la etapa de planificación, que servirá como apoyo para verificar o tomar en consideración que aspectos se deben mejorar. (Cabezas, 2020)

## **Variable Dependiente**

### **2.2.10 DEFINICIÓN DE SUMA.**

La suma o adición hace referencia a reunir, añadir, aumentar, juntar, incrementar o a una operación aritmética definida sobre el conjunto de los números reales (Godino , Batanero, & Font, 2004).

De la misma manera, (Ginsburg & Uscianowski, 2021) expresa que la suma se utiliza para calcular el total de dos o más números, esta operación es útil y necesaria para realizar actividades de la vida diaria, además porque prepara a los niños a aprender otras operaciones matemáticas más complejas en la escuela como la multiplicación y división.

### **2.2.11 DEFINICIÓN DE RESTA**

La mayoría de los especialistas consideran que la resta es una de las acciones esenciales en matemática. Esta acción implica la disminución o supresión de una cantidad de otra, en comparación con la adición donde se agregan cantidades.

Haude Medina define a la resta como “Operación aritmética básica que permite hallar la diferencia entre dos números, también conocida como sustracción y es la operación inversa a la suma. De esta manera, si se tiene  $a + b = c$  (suma), la resta sería  $c - b = a$ , permitiendo verificar si una suma se ha realizado correctamente o viceversa”. (Medina, 2022)

### **Definición de aprendizaje de suma y resta**

En este sentido, (Pérez & Vera, 2012) afirman que los conocimientos previos formales e informales de los estudiantes sobre números, símbolos, agrupaciones, posición numérica, diferenciación, entre otros son necesarias y esenciales en la enseñanza y aprendizaje de la suma y resta. La enseñanza de estas nociones básicas en los niños desde temprana edad ayudará a que se familiaricen con los números, asimismo comprendan las sumas y restas Y conceptualicen lo que significa agregar y quitar cantidades mediante

dinámicas y juegos que impliquen la combinación de varios elementos para obtener un resultado total, de tal manera que adquieran habilidades de conteo para desarrollar en las operaciones de forma mental como escrita.

### 2.3 ESCALA DE CALIFICACIÓN

Ministerio de educación en su ACUERDO Nro. MINEDUC- MINEDUC- 2023-00012-A, muestra un cuadro de evaluación de calificaciones para valorar el avance en las destrezas o el aprendizaje alcanzado por los estudiantes en el nivel elemental, lo cual se evidencia a través de los siguientes parámetros:

*Tabla 1. Escala de valoración.*

<b>ESCALA CUALITATIVA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Destreza o aprendizaje alcanzado (A)	Logra las destrezas y aprendizajes previstos en tiempo programado.
Destreza o aprendizaje en proceso de desarrollo (EP)	Proceso de alcanzar las destrezas y aprendizajes, requiere acompañamiento durante el tiempo necesario.
Destreza o aprendizaje iniciado (I)	Recién empieza a desarrollar las destrezas y aprendizajes, va acorde a su ritmo y necesita de mayor tiempo del docente.
No evaluado (NE)	Las destrezas y aprendizajes no han sido abordados ni evaluados en el trimestre.

**Fuente.** Ministerio de Educación

## 2.4 CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

*Tabla 2. Matriz De Operacionalización De Variables*

<b>MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO BÁSICO.</b>				
<b>VARIABLES</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TECNICA INSTRUMENTOS</b>
<b>INDEPENDIENTE</b>  MATERIAL LÚDICO	Los materiales lúdicos son herramientas que los maestros utilizan en sus clases, con el fin de ofrecer un aprendizaje de alta calidad y significativo para el futuro de los estudiantes (Peres, 2020).	Diseño del material lúdico.	Tipos de materiales diseñados.	Observación
		Utilización del material lúdico.	Frecuencia de uso del material lúdico. Adaptabilidad a las necesidades educativas.	Entrevista a docente Encuesta a estudiantes
		Eficiencia del material.	Grado de aceptación por parte de los estudiantes.	Encuestas Pruebas de diagnóstico y evaluación final.

			Tiempo requerido para aprender usando el material.	
<b>DEPENDIENTE</b>  ENSEÑANZA DE SUMA Y RESTA	Los conocimientos previos formales e informales de los estudiantes sobre números, símbolos, agrupaciones, posición numérica, diferenciación, entre otros son necesarias y esenciales en la enseñanza y aprendizaje de la suma y resta. (Pérez & Vera, 2012)	Rendimiento académico en suma y resta.	Resultados en pruebas de suma y resta antes y después del uso del material lúdico.	Prueba de diagnóstico.  Evaluación final.
		Motivación e interés en las matemáticas.	Respuesta de los estudiantes sobre su nivel de interés y disfrute en clases.  Participación activa en actividades.	Encuesta a estudiantes  Observación
		Comprensión de los conceptos matemáticos.	Cantidad de respuestas correctas en ejercicios de suma y resta.  Capacidad de aplicar los conceptos aprendidos.	Pruebas practicas  Observación

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 ENFOQUE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **Enfoque de la investigación**

La presente investigación está destinada a los estudiantes de segundo grado vespertino de la Unidad Educativa Paquisha, el enfoque de investigación utilizado en este estudio es mixto, puesto que se incorporó la metodología cuantitativa y cualitativa, con la intención de recopilar e integrar información necesaria para entender el fenómeno estudiado; los datos recopilados son datos cuantitativos enriquecidos con datos cualitativos para tener una mejor perspectiva sobre el problema y alcanzar una comprensión más profunda del fenómeno estudiado. A continuación, se detalla de manera concisa ambos enfoques:

#### **3.2 ENFOQUE CUANTITATIVO**

Desde el punto de vista de Neil & Cortez (2018), manifiestan que la investigación cuantitativa recolecta información numérica para investigar, analizar y comprobar información y datos adquiridos de diferentes fuentes, dicha investigación está encaminada en verificar o comprobar de manera deductiva las hipótesis planteadas en base a la relación de las variables para posteriormente imponerlas a la medición logando su afirmación o falsificación.

#### **3.3 ENFOQUE CUALITATIVO**

Según (Quecedo & Castaño, 2023), “la investigación cualitativa facilita la recolección de datos empíricos que ofrecen descripciones detalladas de sucesos, interacciones, actitudes y pensamientos, qué conduce a la formulación o aplicación de categorías y vínculos que faciliten la interpretación de datos. En este aspecto el diseño

cualitativo está relacionado con la teoría dado que se requiere una teoría que explique, informe e integre los datos para su análisis e interpretación”.

El enfoque mixto fue el marco utilizado para el estudio de esta investigación, en el que intervienen los métodos cualitativos y cuantitativos, los cuales se dictaminaron, a través de la aplicación de una entrevista a la docente del segundo EGB vespertino de la escuela educación básica Paquisha y a su vez también se obtuvieron datos de una encuesta realizada a los estudiantes de segundo EGB vespertino de la misma institución, los cuales oscilan entre seis a siete años de edad. Los mismos datos se emplearon para realizar el estudio del instrumento utilizado.

El estudio de esta investigación se orienta en analizar cómo influye el uso del material lúdico en la enseñanza de la suma y resta en los estudiantes de segundo año de educación básica vespertino, por tal motivo se busca describir el rol de esta enseñanza, por lo tanto, se recurre a la recolección de información mediante el enfoque cuantitativo para recopilar y analizar datos, con el propósito de responder a las interrogantes de investigación, en este sentido, se utilizan métodos y técnicas cuantitativas vinculadas con el sondeo de las unidades de análisis, el muestreo y el procesamiento estadístico. De igual forma, el presente trabajo de investigación también es de naturaleza cualitativa, puesto que involucra la recolección de datos mediante el uso de métodos y técnicas como la entrevista con preguntas abiertas y la exploración bibliográfica, las mismas que dan lugar a interpretar y analizar información de manera flexible y detallada, con el fin de comprender a profundidad la realidad del fenómeno estudiado considerando todos sus aspectos.

### **3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

#### **Tipo de investigación**

La finalidad de esta indagación es explorar y comprender el efecto del uso de los materiales lúdicos para mejorar la enseñanza, se recurrirá a la investigación bibliográfica, descriptiva y de campo, las mismas que facilitarán el desarrollo de la presente investigación, lo cual permitirá llegar a un análisis y dar respuesta a la problemática planteada dentro del escuela con el fin de transformar a la comunidad educativa.

#### **3.4.1 INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA**

Según (Guevara et al., 2020), manifiestan que la investigación descriptiva es un método eficaz que se basa en recolectar diversas características de los fenómenos analizados en el transcurso de una investigación dentro de un contexto determinado, por lo tanto, esta investigación, recoge información de manera estructurada y sistemática para luego seleccionar y construir la descripción de las variables con la finalidad de obtener información detallada y comprender costumbres, situaciones y actitudes actuales mediante la descripción precisa de actividades, cosas y procesos característicos de la población de estudio.

Este tipo de investigación es necesaria para el desarrollo del presente trabajo, puesto que, por medio de la entrevista y encuesta realizada se detallarán las diversas dificultades que existen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la investigación descriptiva facilitará tener una imagen completa y profunda que permitirá llevar a cabo la descripción del estudio y análisis sobre la influencia de los materiales lúdicos de la escuela Paquisha.

#### **3.4.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

Para (Cajal, 2020). La investigación de campo es un método de indagación que recoge datos sobre un evento en particular, para esto es necesario que el investigador se traslade al sitio donde se produce el fenómeno de interés que desea estudiar con la finalidad de recoger información valiosa y apropiada para ampliar el conocimiento sobre el tema estudiado.

El presente estudio está direccionado a la investigación de campo porque permite tener una relación directa del lugar donde se llevará a término la investigación, es decir, la ubicación específica donde acontecen los hechos. El estudio sobre los materiales lúdicos de la Escuela Paquisha, en el Cantón La Libertad. Para esto, fue necesario trasladarnos a la unidad de estudio para aplicar los instrumentos de recolección de información que validen nuestro estudio, como la observación, la entrevista, la encuesta, el test de diagnóstico y la evaluación final. Por otra parte, este tipo de investigación nos permitió conocer de primera mano la situación real de los estudiantes de segundo año educación básica sobre la enseñanza de la sumas y restas con materiales lúdicos, ya que se evidenció que la docente no frecuentaba el uso de los mismos, sin embargo, sus estrategias didácticas diferentes pero apropiadas para la enseñanza, añadiendo a esto la investigación de campo nos permitió tener una comprensión más extensa de la información obtenida.

### **3.4.3 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

De acuerdo con Zorrilla (2021). La investigación bibliográfica es una técnica de investigación que conlleva explorar, analizar e interpretar Información y conocimientos existentes sobre un tema estudiado, además destaca que esta investigación puede ser superficial o profunda dependiendo a la profundidad con la que se examinen las fuentes y la información.

La investigación bibliográfica es fundamental porque da sustento a nuestro trabajo de investigación, mediante la recopilación de información obtenida de fuentes bibliográficas oficiales como: artículos, revistas científicas, libros, entre otros. En esta fase se toma en consideración información valiosa, que será el soporte para la construcción del Marco teórico, lo cual nos permitirá tener una visión amplia y clara tomando en cuenta los estudios, conocimientos y experiencias de diferentes autores que hacen mención a nuestro tema de referencia.

### 3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.5.1 Población

Al respecto, (Arias et al., 2016). La población de estudio es el conjunto definido, limitado y accesible de casos, que servirá como base para la elección de la muestra y como referente para obtener resultados precisos en la investigación.

Para el presente trabajo de investigación se consideró como población a todos los segundos año de educación básica, tanto matutino y vespertino, por ende, nuestra población estaría constituida por 2 docentes y 55 estudiantes tanto de la matutina y vespertina, obteniendo un total de 57 individuos de referencia.

*Tabla 3. Población de estudio*

Población	Curso	N° de participantes
Docentes de segundo EGB	Matutino y vespertino	2
Estudiantes de segundo EGB	Matutino y vespertino	55
Total		57

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

#### 3.5.2 MUESTRA

La muestra dentro de una investigación se caracteriza por ser una pequeña parte de la comunidad donde se llevará a término la investigación. Al respecto, (Sampieri & Mendoza, 2018) Mencionan que la muestra es un subgrupo considerado como una parte representativa de la población o el universo, los datos obtenidos se perfilan a la población según la situación problemática de la investigación.

La muestra de nuestra investigación está formada por una docente y 26 estudiantes (15 niñas y 12 niños) entre las edades de 6 a 7 años, todos ellos pertenecientes a la unidad educativa “Paquisha” que está ubicada en el cantón la libertad, provincia de Santa Elena. El muestreo se obtuvo por medio de la entrevista dirigida a la docente y la encuesta dirigida a los estudiantes de segundo año educación básica durante el periodo escolar

2024- 2025, por medio de los instrumentos se pudo validar de acuerdo a nuestra muestra cuántos estudiantes presentan dificultad en realizar sumas y restas y a la vez constatar la efectividad de los materiales lúdicos de intervención dentro del aula de clases, los cuales ayudarán a obtener resultados para la ejecución de nuestro proyecto de estudio.

**Tabla 4. Muestra docentes y estudiantes**

<b>Muestra</b>	<b>Nº de participantes</b>
Docente de 2do E.G. B	1
Estudiantes de 2do E.G. B	26
<b>Total</b>	<b>27</b>

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### **3.6 TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

En este apartado se detallan las técnicas empleadas en la presente investigación, para recolectar la información necesaria de los estudiantes y de la docente de segundo año educación básica, a partir de la recolección de datos reales para realizar la tabulación de manera cuantitativa los cuales se evidenciarán en un cuadro estadístico y los resultados obtenidos se evidenciarán en un diagrama de pastel, lo que nos permitirá obtener el porcentaje de eficiencia en la aplicación de los materiales lúdicos de la sumas y restas en el área matemática, de la misma manera se realizará un análisis de los de la información obtenida sobre las preguntas planteadas en la entrevista, lo que permitirá conocer el contexto del problema y dar posibles soluciones en el rendimiento escolar de los estudiantes de segundo año educación básica de la escuela Paquisha.

Con el objetivo de conocer la problemática de nuestra investigación se aplicarán los siguientes instrumentos, el cual nos permitirá recabar información referente y necesaria sobre los materiales lúdicos en la enseñanza de la sumas y restas en el área matemática.

### **3.6.1 OBSERVACIÓN DIRECTA**

El instrumento que se empleará en investigación es un registro general que facilita la verificación de las situaciones, intervenciones y aspectos del entorno, así como los factores que inciden en el aspecto a analizar, en relación a los materiales lúdicos. Además, se utiliza una escala de estimación como guía precisa para observar aquellos aspectos que contribuyen a la motivación, comunicación e interacción con los estudiantes del Segundo Año De Educación Básica.

### **3.6.2 PRUEBA DE DIAGNÓSTICO**

Como etapa inicial de la investigación, también se aplicará una prueba de diagnóstico a los alumnos del segundo año de educación básica vespertina con temas relacionados sobre sumas y restas, con el fin de medir sus niveles de comprensión y dominio del tema y de esta manera obtener datos iniciales sobre sus capacidades y destrezas.

### **3.6.3 EVALUACIÓN**

En este enlace se lleva a cabo una evaluación que incluye preguntas asociadas sobre la sumas y restas dentro del rango del uno al 40, temas que se han venido estudiando paulatinamente por lo cual los estudiantes se encuentra en el proceso de asimilación. A través de este instrumento se busca evidenciar sobre el grado de conocimientos y competencias adquiridas de los estudiantes. Esta información se utiliza para identificar fortalezas y puntos de mejora del alumnado, para así tomar decisiones acertadas con relación a la aprendizaje, la enseñanza y la planificación educativa.

### **3.6.4 ENTREVISTA**

La técnica de entrevista se lleva a cabo de forma presencial, con la intervención de dos personas, siendo una de la encargada de realizar las preguntas y obtener la información oral del otro, quién actúa como entrevistado. Durante este proceso se intercambian ideas e información acerca de un tema en particular, el instrumento utilizado en este proceso es una guía que incluye los datos del docente educativo, además está estructurado con 10 preguntas abiertas basadas al tema: Material lúdico para mejorar la enseñanza de suma y resta en estudiantes del segundo año básico.

### **3.6.5 ENCUESTA**

En este apartado se llevó a cabo una encuesta de forma presencial como herramienta estructurada de recolección de datos, la misma que estuvo dirigida a los estudiantes de segundo año de educación básica jornada vespertina, por medio de la aplicación de este instrumento alcanzaremos datos específicos del grupo objeto de estudio, las preguntas diseñadas para la encuesta fueron claras y coherentes, con respuestas dicotómicas adaptadas al propósito de estudio para agilizar la comprensión de los infantes, lo cual nos permitirá alcanzar un porcentaje exacto de análisis de las respuestas obtenidas.

## **3.7 TÉCNICAS DE INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

En este segmento, se resalta el uso de procedimientos y herramientas utilizadas para obtener información real. Como primer paso, se efectuó una prueba de diagnóstico con ejercicios básicos de suma y resta con el objetivo de analizar su nivel de conocimiento relacionado con estas operaciones matemáticas, luego se realizó un taller con el uso de diferentes materiales lúdicos, en ese mismo punto para identificar el progreso y efectividad del método de enseñanza empleado, añadiendo que se aplicó una encuesta a los estudiantes para conocer el nivel de agrado y asimilación de los materiales empleados.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación, se muestran el análisis estadístico, acompañado de tablas y gráficos de los resultados obtenidos, tras la aplicación de los diferentes instrumentos a un grupo de 26 alumnos del segundo grado de educación básica de la escuela “Paquisha”, localizada en el Cantón La Libertad, Provincia De Santa Elena. En primer instancia, se presentan los resultados correspondientes a la prueba de diagnóstico junto con sus respectivos resultados e interpretación, luego el taller con los materiales lúdicos y por último se detalla las respuestas y análisis de la entrevista realizada a la docente.

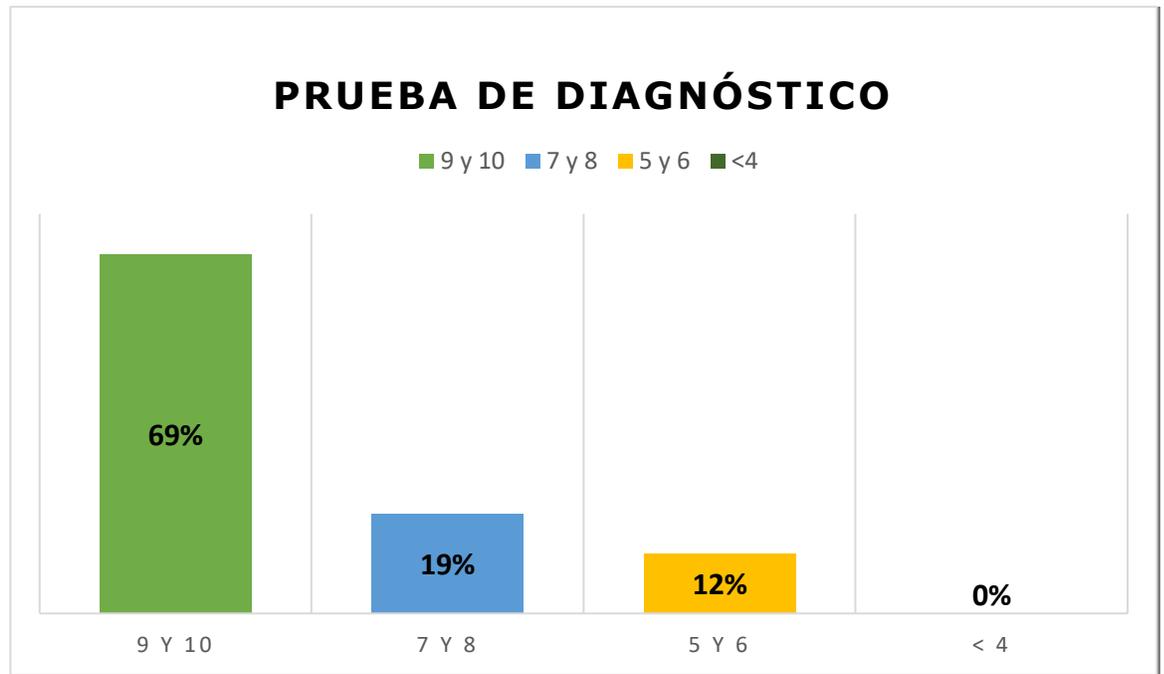
#### 4.1 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE DIAGNÓSTICO A ESTUDIANTES

*Tabla 5. Prueba de diagnóstico para los estudiantes.*

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Logra las destrezas y aprendizajes previstos en tiempo programado. (9 y 10 puntos)	18	69%
Proceso de alcanzar las destrezas y aprendizajes, requiere acompañamiento durante el tiempo necesario. (7 y 8 puntos)	5	19%
Recién empieza a desarrollar las destrezas y aprendizajes, va acorde a su ritmo y necesita de mayor tiempo del docente. (5 y 6 puntos)	3	12%
Las destrezas y aprendizajes no han sido abordadas ni evaluadas en el trimestre. ( $\leq$ 4 puntos)	-	0%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

*Ilustración 1. Resultados de la prueba de diagnóstico.*



*Elaborado por: Tomalá & Salinas (2024)*

### **Análisis e interpretación**

En el diagnóstico aplicado, los resultados obtenidos se distribuyen de la siguiente manera: empezando con el 69% que corresponde a los estudiantes que contestaron con la respuesta correcta obteniendo la calificación máxima de 9 y 10, en cambio el 12% pertenece a los alumnos que contestaron obteniendo la menor calificación. Mediante el análisis podemos conocer que hay un pequeño grado de dificultad para resolver una suma o resta sencilla esto deriva a la falta de práctica en casa, ya que se observó que algunos estudiantes se limitaron copiar la respuesta de su compañero, esto evidencia que no han desarrollado las habilidades ni los aprendizajes requeridos en el periodo académico.

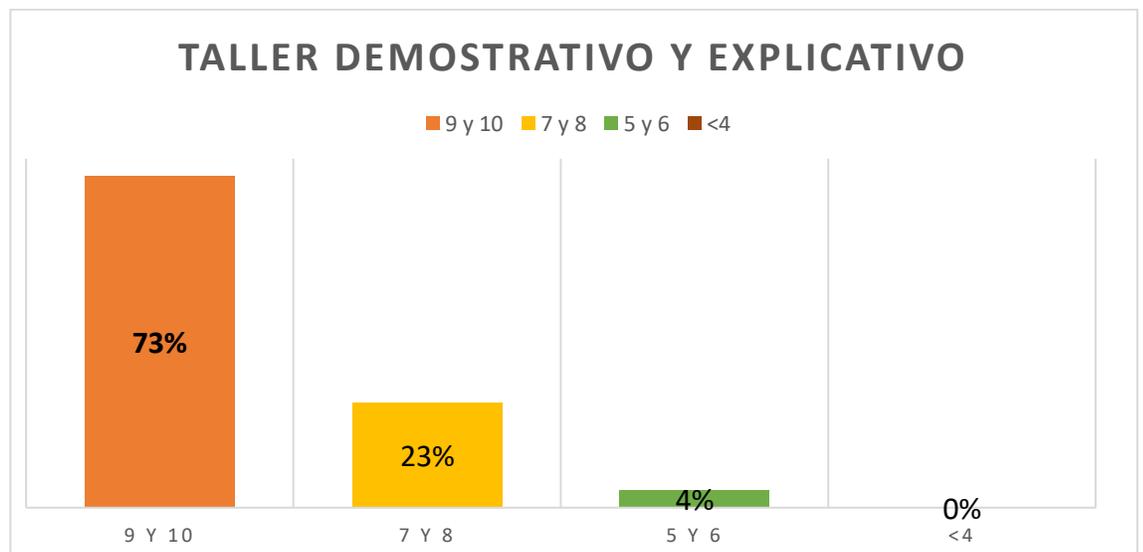
## 4.2 RESULTADOS DEL TALLER DEMOSTRATIVO Y EXPLICATIVO

**Tabla 6. Resultados del taller demostrativo y explicativo para los estudiantes.**

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Logra las destrezas y aprendizajes previstos en tiempo programado. (9 y 10 puntos)	19	73%
Proceso de alcanzar las destrezas y aprendizajes, requiere acompañamiento durante el tiempo necesario. (7 y 8 puntos)	6	23%
Recién empieza a desarrollar las destrezas y aprendizajes, va acorde a su ritmo y necesita de mayor tiempo del docente. (5 y 6 puntos)	1	4%
Las destrezas y aprendizajes no han sido abordadas ni evaluadas en el trimestre. ( $\leq$ 4 puntos)	0	0%
<b>TOTAL</b>	26	100%

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 2. Resultados del taller demostrativo y explicativo para los estudiantes.**



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### **Análisis e interpretación**

Durante el taller explicativo y demostrativo se emplearon materiales lúdicos como medios para promover el aprendizaje, en los respectivos anexos queda evidenciada la participación activa de los estudiantes, asimismo se desarrolló una actividad en el aula en la que los alumnos debían responder correctamente, de acuerdo a ese criterio se obtuvieron los siguientes resultados; el 4% de los estudiantes daban la respuesta incorrecta, aunque un 73% acertó con la orden dada. Por lo tanto, unos estudiantes se apresuraron en responder y no escuchaban el ejercicio planteado afectando su puntaje luego se comparó con los resultados de la prueba de diagnóstico y existe una mejoría en los alumnos que alcanzaron 5 a 6 puntos.

### 4.3 RESULTADOS DE ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

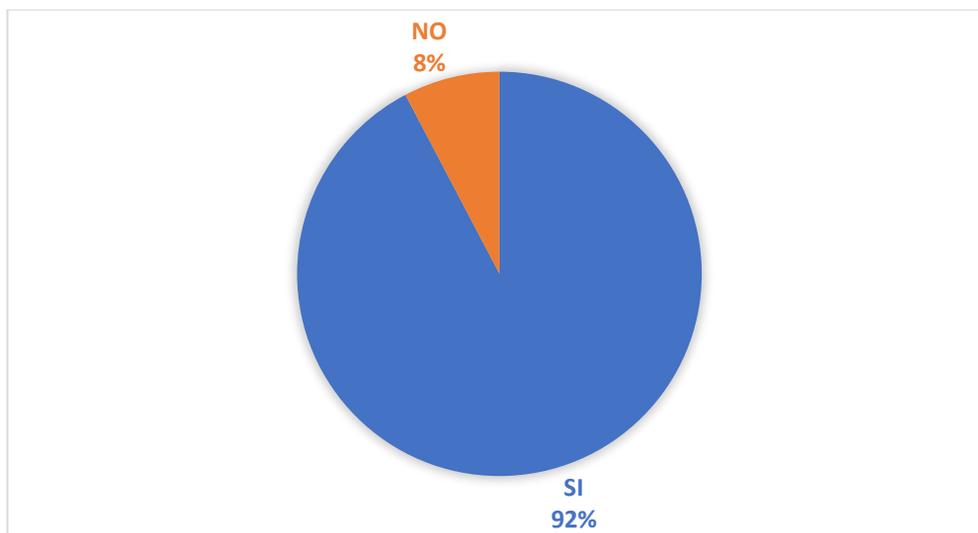
**Pregunta 1.** ¿Las clases de matemáticas son divertidas?

*Tabla 7. Las matemáticas son divertidas.*

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	<b>92%</b>
NO	2	<b>8%</b>
TOTAL	26	<b>100 %</b>

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

*Ilustración 3. Las matemáticas son divertidas.*



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

#### **Análisis e interpretación**

En el diagrama de pastel se puede observar que está ligada según Moreno que todo material lúdico debe ser caracterizado como un recurso divertido en donde deben llamar la atención del estudiante para así conseguir un aprendizaje significativo permitiendo tener una idea más clara de un contenido dentro del aula de clases. como resultado obtuvimos el 92% de los estudiantes consideran que las clases matemáticas son divertidas, mientras que el 8% afirman que las clases de matemáticas no son divertidas. Según estos

resultados la mayoría de los estudiantes les gusta recibir clases de matemáticas, ya que las consideran interesante en su aprendizaje.

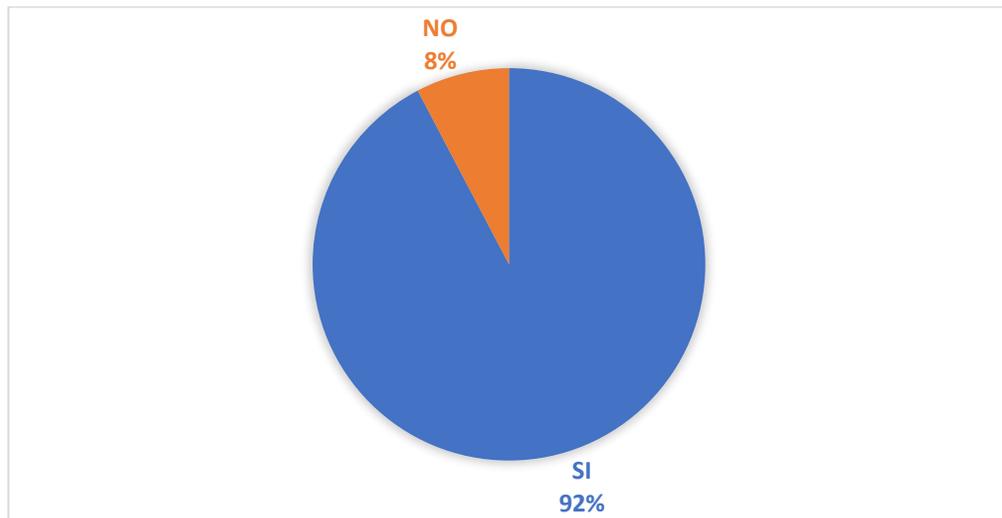
**Pregunta 2.** ¿Te gusta realizar sumas y restas?

**Tabla 8. Realizas sumas y restas.**

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>SI</b>	24	<b>92%</b>
<b>NO</b>	2	<b>8%</b>
<b>TOTAL</b>	26	<b>100 %</b>

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 4. Realizas sumas y restas.**



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos de los encuestados, Vygotsky hace énfasis que el aprendizaje tiene su historia previa por lo tanto el estudiante según su interacción con el entorno ha construido y desarrollado de forma natural nociones y que en el aula la docente llega a complementar esas adquisiciones para que el educando tenga un aprendizaje a largo plazo. se puede constatar que el 92% de los estudiantes si le gusta realizar sumas y restas, mientras que al otro 8% no le gusta las sumas y restas, bajo esta

circunstancia se puede analizar que la mayoría de los estudiantes si han desarrollado las habilidades numéricas de suma y resta.

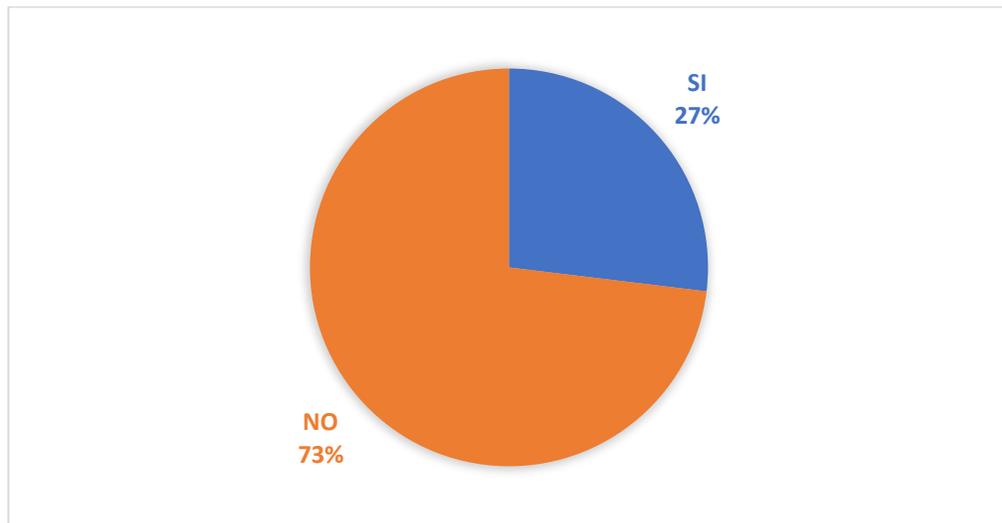
**PREGUNTA 3.** ¿Crees que la suma y resta son solo para niños inteligentes?

**Tabla 9.** Suma y resta para niños inteligentes.

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	27%
NO	19	73%
TOTAL	26	100 %

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 5.** Suma y resta para niños inteligentes.



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### **Análisis e interpretación**

Para conocer la determinación de esta pregunta según Piaget sostiene que la enseñanza de las matemáticas debe ser sensible a la etapa del desarrollo cognitivo de los niños permitiéndole explorar y experimentar de manera concreta y manipulativa. Basado en la pregunta 3 de la encuesta dirigida a los estudiantes sobre si consideran que la suma y resta son sólo para niños inteligentes, los resultados arrojaron que un 27% piensan que sí, mientras que el otro 73% manifiesta que no, dicho esto se analiza que la mayoría de

los estudiantes consideran que la suma y resta no sólo son para los niños inteligentes, sino que todos pueden sumar y restar siempre y cuando presten la debida atención.

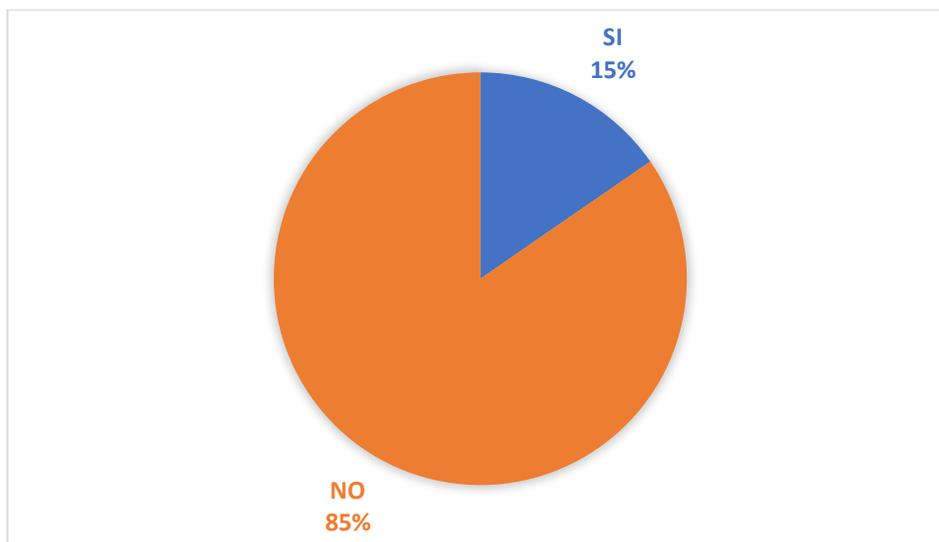
**Pregunta 4.** ¿La maestra utiliza materiales divertidos para enseñar matemáticas?

**Tabla 10. Enseñanza de la maestra.**

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	15%
NO	22	85%
TOTAL	26	100 %

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 6. Enseñanza de la maestra.**



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### **Análisis e interpretación**

Al analizar esta pregunta y conocer lo importante que es la contribución del maestro al crear el entorno adecuado que proporcionan al alumnado a vivencias y experiencias vitales para la construcción de conceptos educativos, por ende, los materiales lúdicos se convierten en mediadores dirigidos por los docentes para así conseguir en el estudiante un aprendizaje activo. se evidencia que el 85% de los estudiantes encuestados afirman que la maestra no utiliza materiales divertidos para enseñar matemáticas, mientras que el otro 15% afirman que, si utiliza, dicho esto, se indago que tipos de materiales ellos

consideraban interesantes y se evidenció que existe una confusión, ya que, muchos de ellos piensan que aprender matemáticas con marcadores, lápices, pizarra y los dedos es un apoyo divertido para desarrollar la noción numérica de suma y resta.

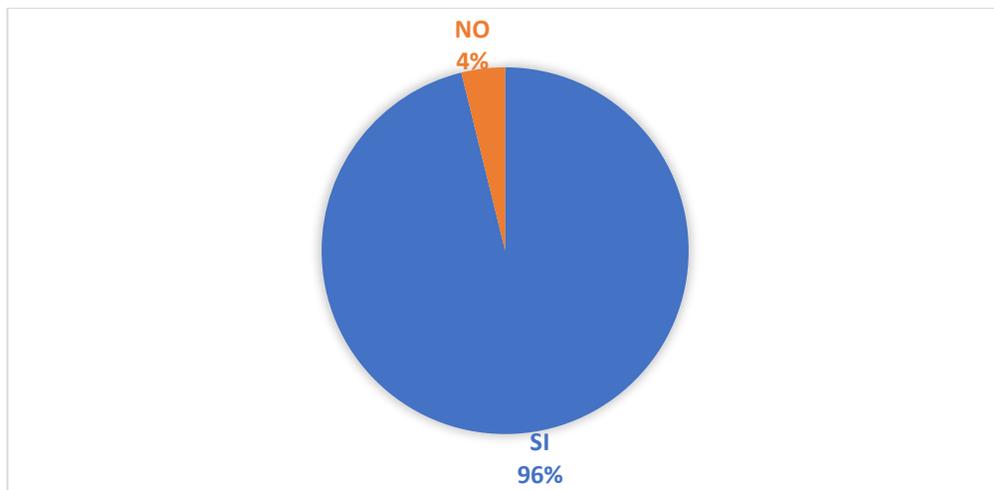
**Pregunta 5.** ¿Crees que aprender jugando la suma y resta fue más divertido que las clases anteriores?

**Tabla 11** Suma y resta en clases anteriores

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	96%
NO	1	4%
TOTAL	26	100 %

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 7.** Suma y resta en clases anteriores



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### Análisis e interpretación

Aprendizaje que es un proceso de intercambio mediante el cual un individuo adquiere nuevos esquemas mentales, los cuales se adaptan a diferentes momentos o etapas, en este contexto el estudiante construye y organiza sus conocimientos a partir de las experiencias previas y el vínculo que establece con el docente. De los 26 estudiantes encuestados, se obtuvo que el 96% afirma que aprender a sumar y restar por medio de juegos fue más atractivo y divertido que las clases anteriores, mientras que 4% que

corresponde a un solo estudiante, menciona que no fue divertido, esto se debe porque uno de los juegos empleados implicaba la competencia, al estudiante no le agrado perder, puesto que cada niño tiene un ritmo de aprendizaje diferente, sin embargo, se rescata que el clima dentro del aula mientras se ejecutaban los juegos fue divertido para todos los estudiantes.

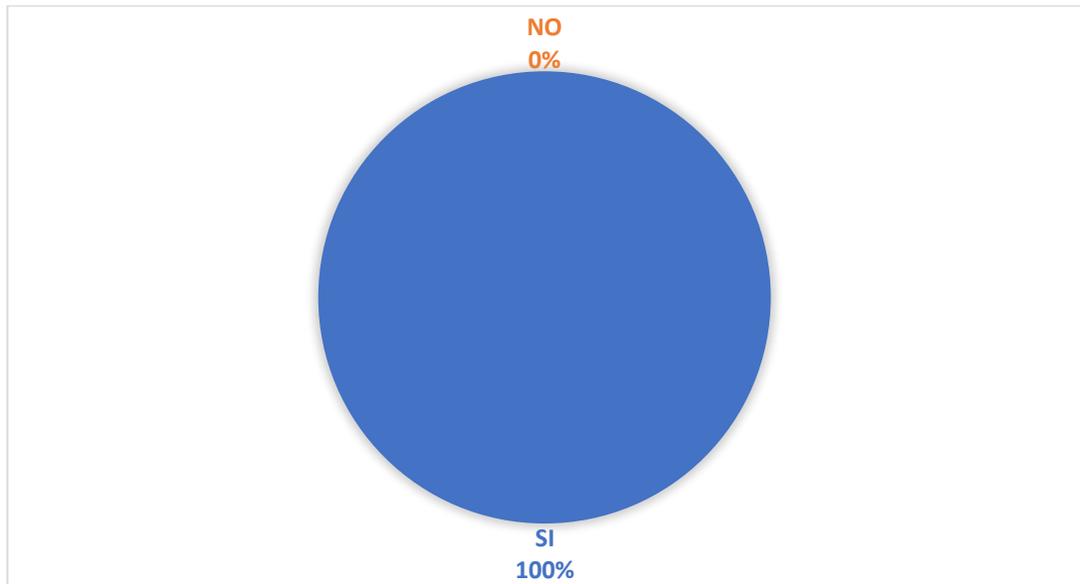
**Pregunta 6.** ¿Te gustaron los materiales que utilizamos para aprender a sumar y restar?

**Tabla 12. Materiales lúdicos.**

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>SI</b>	26	<b>100%</b>
<b>NO</b>	0	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	26	<b>100 %</b>

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 8 Materiales lúdicos.**



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Análisis e interpretación.**

Para fomentar el pensamiento matemático de los niños, los maestros deben tener una capacitación adecuada que les permita comprender las metodologías de enseñanza de manera efectiva, aprovechando la curiosidad innata de los estudiantes. Aprender es un

proceso de construcción y no de imitar, ya que los niños forman su aprendizaje mediante la exploración y manipulación de materiales llamativos, de aquí parte la importancia en que el maestro sea creativo e innovador para adaptar los recursos disponibles del entorno donde se desempeña. Los resultados denotan que al 100% de los estudiantes si le gustaron los diversos materiales empleados para aprender a sumar y restar, esto nos permite analizar que los niños se interesan más por lo novedoso y les llama la atención aprender de manera diferente sobre todo con materiales llamativos y coloridos, más aún si implica jugar, ya que se desligan de lo tradicional, aprendiendo de manera divertida y a la vez enriqueciendo su aprendizaje.

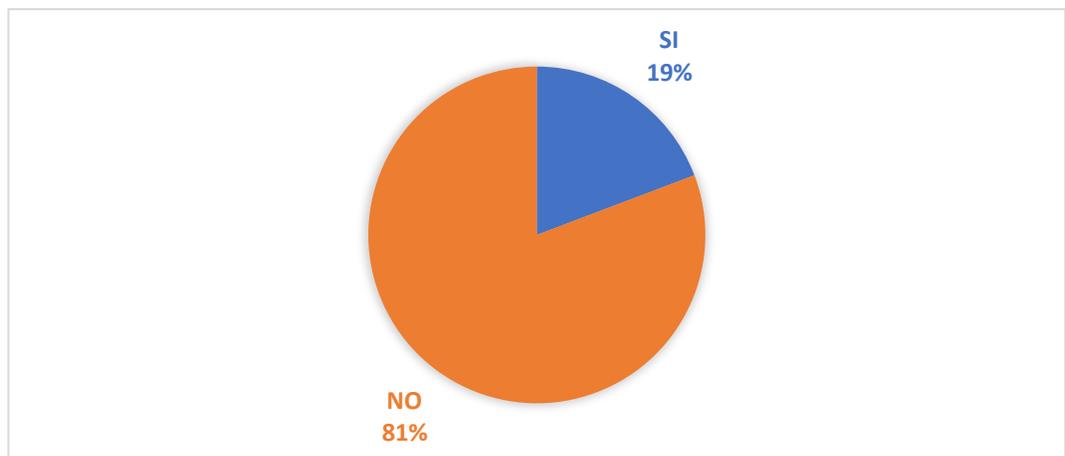
**Pregunta 7.** ¿Te resultó difícil aprender a sumar y restar jugando?

**Tabla 13. Dificultad del juego**

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>SI</b>	5	<b>19%</b>
<b>NO</b>	21	<b>81%</b>
<b>TOTAL</b>	26	<b>100 %</b>

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 9. Dificultad del juego**



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### Análisis e interpretación

El niño aprende a través de la experiencia y de la interacción, considerando el juego como una potente herramienta de socialización que fomenten al desarrollo de las capacidades intelectuales del niño. En este diagrama de pastel se aprecia la dificultad que los estudiantes palparon al momento de aprender a sumar y restar con los juegos empleados, en su mayoría el 81% expresó que no encontró dificultad alguna, mientras que el 19% que corresponde a 5 estudiantes manifestaron que si se les tornó difícil sumar y restar, esto se debe porque al momento de explicar la metodología y reglas de los juegos no prestaron la debida atención, producto de esto mostraron dificultad al momento de manipular los materiales, pero se recalca que a pesar de las circunstancias se les volvió a explicar para que comprendan la metodología.

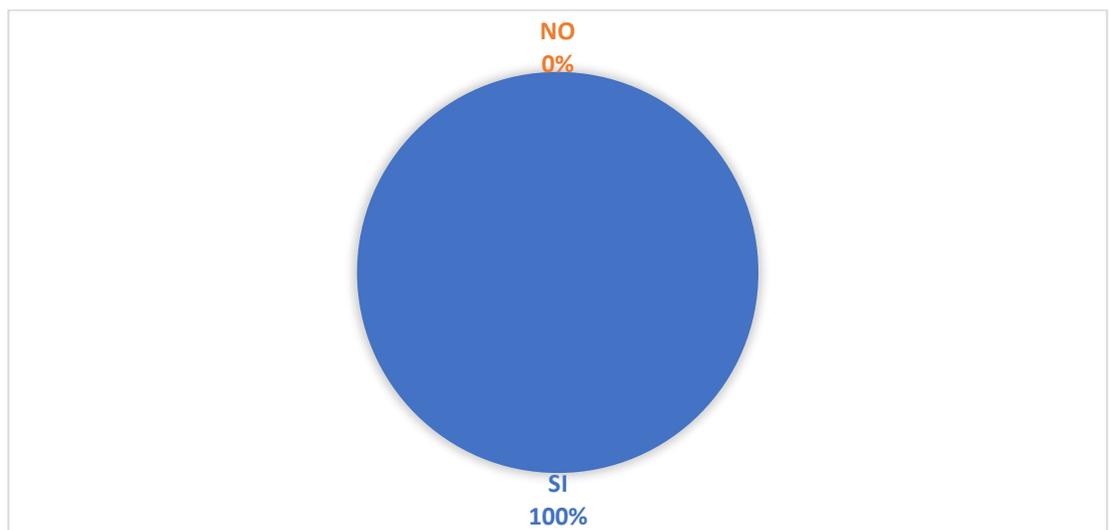
**Pregunta 8.** ¿Quieres que la próxima clase de matemáticas sea con materiales divertidos?

**Tabla 14. Próxima clase de matemáticas**

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	100%
NO	0	0%
TOTAL	26	100 %

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 10. Próxima clase de matemáticas**



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### **Análisis e interpretación**

El juego a través de los materiales lúdicos es una actividad de vital importancia para nuestros niños, representa un periodo significativo de curiosidad y exploración que favorece la asimilación del conocimiento de forma natural permitiendo el perfeccionamiento de diversas habilidades que enriquecen el desarrollo del pensamiento lógico. Al realizar esta pregunta todos los encuestados respondieron que, si les gustaría que la próxima clase de matemáticas sea con materiales divertidos, llegando al análisis que al 100% de los estudiantes, les gustaría que su docente aplique en su enseñanza materiales lúdicos y deje las clases tradicionales, ya que de esta manera los estudiantes mostraran más interés en las clases y desarrollaran su capacidad para asimilar nuevos aprendizajes.

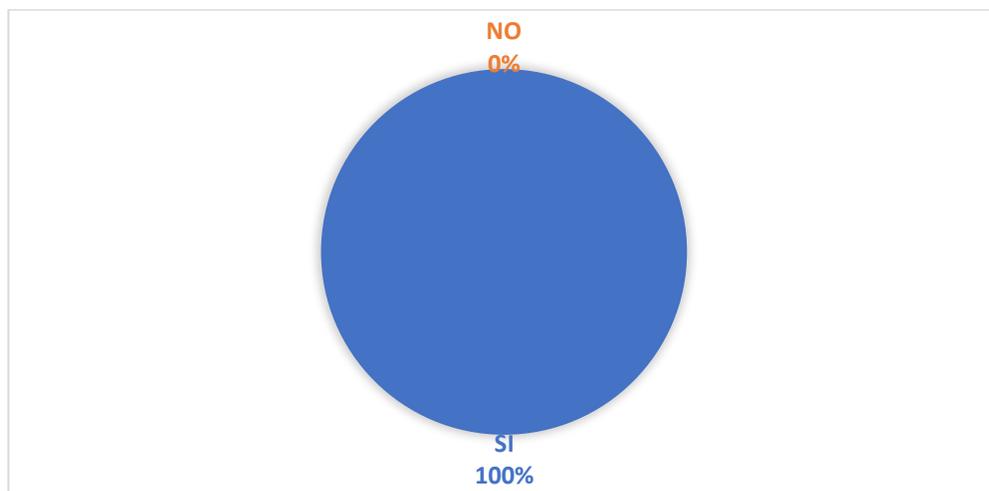
**Pregunta 9.** ¿Te gustó aprender a sumar y restar jugando?

*Ilustración 11. Agrado del juego*

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	100%
NO	0	0%
TOTAL	26	100 %

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

*Figura 14. Agrado del juego*



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

### Análisis e interpretación

Los materiales lúdicos son importantes para el aprendizaje de los niños ya que ayudan a desarrollar habilidades y conocimientos de manera entretenida y dinámica es una herramienta pedagógica que nos ayuda a transformar la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas a través del juego logrando así un pensamiento crítico de manera creativa y motivadora. Con referencia a la pregunta se les consulto a los estudiantes si les agrado aprender a sumar y restar por medio de juegos, se obtuvo que el 100%, es decir en su totalidad, si les gusto aprender las nociones básicas de suma y resta con los materiales lúdicos empleados, ya que se sintieron motivados y ansiosos por experimentar los nuevos juegos; sobre todo al momento de lograr desarrollar la destreza requerida, ya sea esta individual o en conjunto.

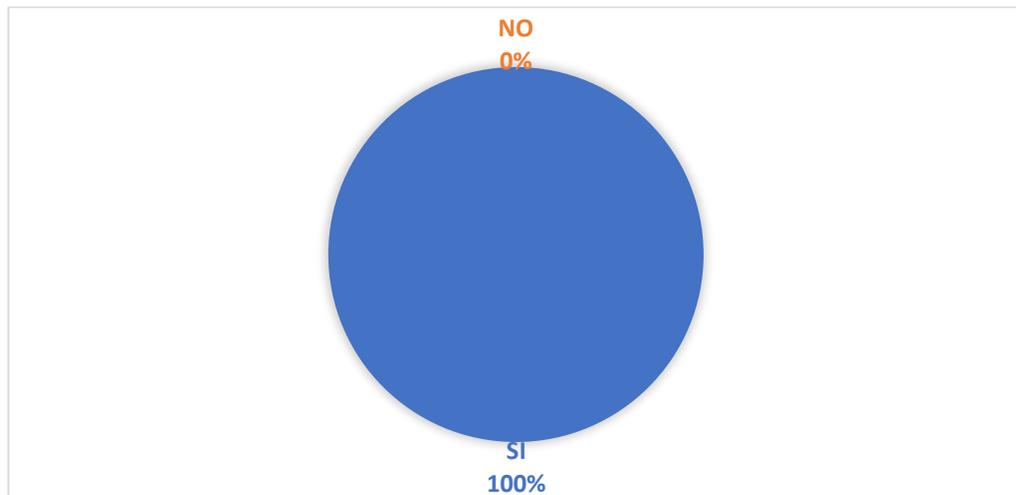
**Pregunta 10.** ¿Te gustaría aprender otras operaciones matemáticas jugando?

**Tabla 15. Operaciones matemáticas**

ESCALA DICOTÓMICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	100%
NO	0	0%
TOTAL	26	100 %

**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

**Ilustración 12. Operaciones matemáticas.**



**Elaborado por:** Tomalá & Salinas (2024)

## **Análisis e interpretación**

El juego representa una oportunidad única para explorar el increíble mundo del aprendizaje, acompañado de desafíos que despiertan el interés y el deseo de aprender en los niños, la actividad propuesta debe propiciar placer tanto por la ejecución y el descubrimiento. Las matemáticas desafían a los estudiantes a buscar patrones analizar información y encontrar decisiones innovadoras, estas habilidades cognitivas son fundamentales en el pensamiento y en la resolución de problemas en general , y el juego y proporciona un entorno motivador y agradable para su progreso educativo, por ende se evidencio que el 100% de los estudiantes están de acuerdo en seguir aprendiendo otras operaciones matemáticas por medio de juegos, bajo el respectivo análisis se resalta que los niños aprenden mejor jugando, por tal motivo es necesario que se sigan incorporando materiales lúdicos en la enseñanza de las futuras operaciones matemáticas como son la multiplicación y división, ya que los estudiantes se interesan por lo novedoso.

## **4.4 ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE DE 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

### **1. Para usted como docente ¿Qué significa material lúdico?**

Material lúdico yo entiendo que son todos los trabajos concretos, material concreto que ellos puedan palpar, que ellos puedan concretar y ver cómo es el proceso. Con estos recursos la clase es más dinámica y se logra mantener el interés de los estudiantes.

### **2. ¿De qué manera le ayuda el material lúdico para el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus alumnos?**

Los materiales lúdicos es un aliado de los docentes, por este medio logramos captar la atención de los estudiantes y a que comprendan conceptos abstractos de manera más concreta. Por ejemplo, yo emplearía en un trabajo de la suma o de la resta una caja con bolitas, con eso de meter, sería mucho más práctico y mucho más fácil.

**3. ¿Considera que los resultados que se obtienen con la implementación del material lúdico son mejores que cuando no se utiliza? ¿Por qué?**

Sí, considero que el uso de este material puede generar mejores resultados porque los estudiantes se motivan y el aprendizaje adquirido en la clase es más significativo. Por eso son mayores los resultados, porque ellos mismos van a palpar, y van a ver el resultado.

**4. ¿Considera usted importante el uso del material lúdico en una sesión de aprendizaje de suma y resta?**

Sí, muchísimo. Porque repito, eso les ayuda al aprendizaje de los niños, despierta su imaginación y ven el resultado final. Y hacen que los niños se despejen de lo tradicional, solamente la pizarra, los marcadores, la hoja y el cuaderno.

**5. ¿Considera usted qué los alumnos aprenden mejor cuando hace uso de materiales educativos en la suma y resta?**

Si, el resultado de implementar estos materiales da buen resultado. Pero por factor tiempo y como debemos de seguir con un horario de clases, no se puede hacer esto todos los días ya que tenemos muchos estudiantes. Pero el resultado es excelente.

**6. ¿Con qué frecuencia hace uso de los materiales educativos en el desarrollo en sus clases de matemáticas?**

Utilizo materiales educativos didácticos al menos dos veces por semana según las actividades o temas y la planificación, pero más lo sé utilizar en ciencias, en ciencias naturales.

**7. ¿Considera importante que todos los docentes utilicen cualquier tipo de material lúdico?**

Deberíamos, creo que es importante que los docentes estemos abiertos a utilizar diferentes métodos, ya que los diferentes materiales que existen en la educación enriquecen el aprendizaje y se pueden adaptar a las necesidades de los estudiantes.

**8. ¿Cree usted que la enseñanza de la suma y resta puede fortalecerse con el uso de materiales lúdicos?**

Definitivamente. Hay muchísimos ejemplos para trabajar con la Suma y Resta con material lúdico que permiten a los estudiantes explorar y comprender conceptos de manera más visual e interactiva. Uno de estos que me ha llamado la atención es de las bolitas, y la caja ese es uno de los tantos.

**9. ¿En la escuela le dan importancia al uso de material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?**

Si, más que todo a los más pequeños, a pesar que todos deberíamos implementar estos materiales lúdicos y aplicarlo más en los primeros grados.

**10. ¿Se considera usted con las habilidades y destrezas suficientes para enseñar la suma y la resta a través de materiales lúdicos en el área de matemáticas?**

Lamentablemente no las tengo, pero a medida que voy enseñando un tema voy viendo que material es fácil para implementar con mis estudiantes.

#### **4.4.1 ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA A LA DOCENTE DEL 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

En relación a las respuestas obtenidas por la docente de segundo año de educación básica jornada vespertina se recopila información que sirve de sustento y para el desarrollo de nuestro trabajo de investigación, dicha información necesaria nos permite contextualizar el ambiente académico dentro del aula en cuanto a la enseñanza metodológica que aplica la docente en el área de matemática específicamente en la enseñanza de suma y resta, en el transcurso de la entrevista la docente menciona que existen ciertos estudiantes que muestran dificultad para realizar sumas y restas, pero rescata que la mayoría si alcanza el aprendizaje requerido para realizar estas operaciones matemáticas básicas.

En cuanto a la implementación de los materiales lúdicos, la docente menciona que no se apoya de materiales que impliquen el juego dentro del aula, ya que existen diversos factores que le impiden desarrollar y aplicar materiales divertidos para sus estudiantes, entre los principales destacó el factor tiempo, ya que su tiempo es limitado y debe cumplir con otras obligaciones externas a la educación, además mencionó no tener las habilidades necesarias para desarrollar un material lúdico, ya que esto requiere de imaginación, creatividad y paciencia, por último destacó que sería bueno que ella y todos los docentes apliquen dentro de sus sesiones de clases materiales lúdicos para introducir un nuevo tema o reforzar un tema ya antes visto porque de esta manera lograrán que los estudiantes asimilen los contenidos pedagógicos y mejoren su aprendizaje dentro del aula de clases.

#### **4.5 Discusión de resultados**

El uso del material lúdico como recurso de enseñanza ha demostrado ser efectivo para lograr un aprendizaje significativo en la asignatura de matemáticas. Entre los hallazgos más importantes, se destaca que la incorporación del juego en el aula incrementa notablemente el interés y la motivación de los estudiantes hacia la asignatura, transformando de manera innovadora la clase tradicional.

Según el marco teórico, De la Osa (2016), menciona que las matemáticas desempeñan un papel fundamental en el crecimiento cognitivo de los estudiantes, en este sentido, nuestros resultados validan el deficiente uso de materiales lúdicos en el aula de clases por parte de la docente, hay que trabajar en un cambio, hay que es una herramienta valiosa para fomentar el aprendizaje de las nociones de sumas y restas en los niños.

Observamos una notable mejora en la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de suma y resta a aplicar nuevas metodologías de enseñanza basados en materiales lúdicos. Según Véliz (2016) y Londo (2021), coinciden en que los materiales lúdicos permiten a los estudiantes aprender de manera activa y participativa, lo que aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje. En conjunto, ambos autores destacan la importancia de los materiales lúdicos en la enseñanza, ya que permiten a los estudiantes aprender de manera activa y participativa, desarrollar habilidades cognitivas

y crear un entorno de aprendizaje divertido e interactivo. Nuestros hallazgos sugieren que incorporar materiales lúdicos con juegos educativos en las clases de matemáticas puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Sin embargo, es importante conocer la diversidad de los estudiantes y adaptar las actividades para satisfacer sus diferentes necesidades y estilos de aprendizaje.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES**

Tras concluir el trabajo investigativo y analizar los diversos elementos implicados, se detallan a continuación las principales conclusiones:

Se ha identificado que las dificultades de los estudiantes al desarrollar los ejercicios suelen estar relacionadas con la falta de comprensión del concepto numérico básico y su aplicación, problemas como el aprendizaje memorístico sin entender el proceso, factores externos, como la falta de recursos didácticos adecuados y un enfoque pedagógico poco dinámico, también dificultan el aprendizaje.

La utilización de materiales lúdicos ha demostrado captar la atención de los estudiantes y promover un aprendizaje activo. Estos materiales favorecen la visualización de los conceptos abstractos, permitiendo a los alumnos relacionar los números con situaciones concretas. Además, fomentan la participación colaborativa, el refuerzo positivo y la asociación del aprendizaje con experiencias agradables.

La implementación de materiales lúdicos mostró mejoras significativas en la capacidad de los alumnos para resolver sumas y restas con mayor precisión y comprensión, los alumnos demostraron mayor confianza al realizar operaciones básicas.

## **RECOMENDACIONES**

Al concluir este estudio investigativo y revisar los componentes que la integran, se han formulado varias recomendaciones que se detallan a continuación:

Fomentar la colaboración entre estudiante docente, animando a los estudiantes a poner más empeño para garantizar una educación de calidad. Este proceso debe implementarse de manera progresiva y para incentivar el aprendizaje se pueden utilizar materiales lúdicos e involucrar a los padres en el proceso de aprendizaje para reforzar las prácticas en el hogar.

Incorporar mayor variedad de actividades pedagógicas con materiales lúdicos en el aula para evitar que la enseñanza pierda su variedad y de tal manera que se vuelva monótona. Esto promoverá que los estudiantes refuercen sus habilidades y que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y participativo.

Ampliar el uso de materiales lúdicos en todas las asignaturas, no limitándose exclusivamente en el área de matemática, el diseño de estos materiales puede ser empleados en cualquier área del conocimiento siempre y cuando se adapten al contenido específico que se esté abordando.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Jiménez, C. A. (2005). *Lúdica y juego*. Obtenido de *Lúdica, Juego, Neurolúdica Neuropedagogía y ludoterapias*: <https://carlosalbertojimenez.com.co/ludica-y-juego/>
- Yirda , A. (junio de 2023). *Matemática*. Obtenido de Concepto Definición:  
<https://conceptodefinicion.de/matematica/>
- De la Osa, A. (2016). *Smartick*. Obtenido de La importancia de las matemáticas en la vida:  
<https://www.smartick.es/blog/padres-y-profesores/educacion/importancia-de-las-matematicas/>
- Davini, M. C. (2015). *RESÚMEN - Métodos de enseñanza - Davini, María, Resúmenes de Didáctica General*. Obtenido de docsity: <https://www.docsity.com/es/resumen-metodos-de-ensenanza-davini-maria/5891993/>
- Godino , J., Batanero, C., & Font, V. (2004). *Didáctica de las Matemáticas para Maestros*. Obtenido de Proyecto Edumat-Maestros: [https://www.ugr.es/~jgodino/edumat-maestros/manual/9\\_didactica\\_maestros.pdf](https://www.ugr.es/~jgodino/edumat-maestros/manual/9_didactica_maestros.pdf)
- Medina, H. (2022). *Resta*. Obtenido de Enciclopedia Iberoamericana:  
<https://enciclopediaiberoamericana.com/resta/>
- educacion, m. d. (2016). *matematicas*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/MATE\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/MATE_COMPLETO.pdf)
- Ballesteros, O. (2011). *la ludica como recurso didactico*. Obtenido de repositorio universidad nacional de colombia:  
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/9625/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

- Zorrilla, A. (08 de Enero de 2021). *¿Cómo se realiza una investigación documental o bibliográfica?* Obtenido de CAMPUS Digital idyd:  
<https://campusidyd.com/investigacion-documental-o-bibliografica/>
- Cajal, A. (2020). *Investigación de campo: características, diseño, técnicas, ejemplos*. Obtenido de Liferder: <https://www.liferder.com/investigacion-de-campo/>
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista alergia México*, 201-206.
- Sampieri, R. H., & Mendoza, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. Mexico: McGRAW-HILL.
- Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 163-173.
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2023). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica*, 5-39. Obtenido de Introducción a la metodología de investigación cualitativa: <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>
- Cabezas, A. A. (2020). *EL JUEGO DIDÁCTICO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALICIA MARCUATH DE YEROVI" DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI, CANTÓN SALCEDO, PARROQUIA CUSUBAMBA EN EL PERIODO 2019 –*. Obtenido de UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO:  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32119/1/TESIS%20FINALIZADA%20Y%20FIRMADAS.pdf>
- Chafloque, E. A. (2020). *UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO*. Obtenido de Juegos pedagógicos virtuales y el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de séptimo grado del

Colegio Innova Schools 2020:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46536/Chafloque\\_REA-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46536/Chafloque_REA-SD.pdf?sequence=1)

Peralta, M. V. (2004). *UMCE*. Obtenido de El desarrollo de una pedagogía de las oportunidades en los primeros tres años de vida:

[http://bibliorepo.umce.cl/revista\\_educacion/2004/310-311/16\\_22.pdf](http://bibliorepo.umce.cl/revista_educacion/2004/310-311/16_22.pdf)

Morales, O. R., & Urrego, Z. R. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 123-136.

Véliz, C. M. (2016). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI*. Obtenido de MATERIAL LÚDICO PARA MATEMÁTICAS: <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/bf409f44-8332-4950-9e2e-a931622ea363/content>

Londo, S. D. (2021). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*. Obtenido de Material Lúdico en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo en el periodo 2020-2021.:

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8281/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-2021-000039.pdf>

Peres, E. G. (07 de marzo de 2020). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN*. Obtenido de Enseñanza y aprendizaje de las cuatro operaciones básicas mediante estrategias lúdicas para sexto año de Educación General Básica, Unidad Educativa 16 de abril:

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1463/1/56%20tt.pdf>

Castillo, P. A. (19 de Octubre de 2009). Obtenido de Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos.:

[https://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/pdf/tesis.completas/45-castillo.pdf](https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/45-castillo.pdf)

- Ginsburg, H., & Uscianowski, C. (2021). *La suma y la resta*. Obtenido de DREME:  
<https://familymath.stanford.edu/for-educators/la-suma-y-la-resta/>
- Chipana, F. (2022). Dinámica del proceso enseñanza –aprendizaje en educación superior.  
*Revista Multidisciplinar*, 4710. Obtenido de  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1827/2612>
- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Revista de Investigacion Psicologica*, 75-86.
- Pérez, G. J., & Vera, J. Á. (2012). LÓGICA SUBYACENTE DE LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN PROFESORES DE PRIMERO A TERCER GRADO ESCOLAR. *Tiempo de educar*, 51-81.
- INEVAL. (2018). *Educación en Ecuador. Resultados PISA para el desarrollo*. Obtenido de El nuevo Ecuador: <https://www.evaluacion.gob.ec/>
- UNESCO. (2021). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. Obtenido de La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura .
- Castro, J. F., & Briones, E. c. (2018). *Desinterés escolar adolescente en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de Universidad de Guayaquil:  
<https://repositorio.ug.edu.ec/items/232d32d2-3240-4f02-891d-c8e0bf1fd982>
- Guerrero et al, 2. (2020). IMPACTO DEL MATERIAL DIDÁCTICO EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. *MAGAZINE DE LAS CIENCIASREVISTA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN*, 75-86.
- García, K. V. (2022). *RECURSOS DIDÁCTICOS MANIPULATIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “UNIDAD EDUCATIVA JUAN DAGOBERTO MONTENEGRO RODRÍGUEZ, PERIODO LECTIVO 2021-2022”*. Obtenido de UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA:  
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7423/1/UPSE-TEB-2022-0007.pdf>

Lugo, J., Vilchez, O., & Romero, L. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Logos Ciencia & Tecnología*, 11(3), 18-29.

Peres, E. G. (07 de marzo de 2020). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN*. Obtenido de Enseñanza y aprendizaje de las cuatro operaciones básicas mediante estrategias lúdicas para sexto año de Educación General Básica, Unidad Educativa 16 de abril: <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1463/1/56%20tt.pdf>

Morales. (2017). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Logos Ciencia & Tecnología*, 18-29.

## ANEXOS

### CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular, "**MATERIAL LÚDICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA**", elaborado por las estudiantes **SALINAS VILLEGAS ANGIE ELIZABETH Y TOMALÁ SUÁREZ GABRIELA LISBETH** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas 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 el **4%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

**Atentamente,**



---

MSC. Alfredo Carrera Quimí

**C.I: 0915229470**

**DOCENTE TUTOR**

## Anexo 1. Informe Del Antiplagio

 INFORME DE ANÁLISIS  
magister

# Salinas&Tomalá. Trabajo final

**4%** Textos sospechosos

**3%** Similitudes  
2% similitudes entre comillas  
0% entre las fuentes mencionadas

**< 1%** Idiomas no reconocidos

**< 1%** Textos potencialmente generados por la IA

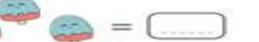
Nombre del documento: Salinas&Tomalá. Trabajo final.docx	Depositante: ALFREDO AGUSTIN CARRERA QUIMI	Número de palabras: 11.463
ID del documento: d4faaf7b143f537fd5f27c4ba31a36c6c44f6069	Fecha de depósito: 29/11/2024	Número de caracteres: 74.459
Tamaño del documento original: 269,4 kB	Tipo de carga: interface	
Autores: []	fecha de fin de análisis: 29/11/2024	

## Anexo 2. Formato Prueba De Diagnóstico y evaluación final.

**Prueba de diagnóstico**

Grado: Segundo "\_\_\_"

1. Resuelve las siguientes sumas.

 +  =

 +  =

2. Resuelve las siguientes restas

 -  =

 -  =

3. Conteste verdadero o falso según corresponda:

- $5+4$  es igual a 10.  
Verdadero (  )                      falso (  )
- $13-7$  es igual a 6.  
Verdadero (  )                      falso (  )

4. Resuelve las siguientes operaciones:

$\begin{array}{r} 65 \\ - 53 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 24 \\ + 35 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 76 \\ - 52 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ + 20 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 87 \\ - 72 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ + 61 \\ \hline \end{array}$

Anexo 3. Formato Encuesta A Estudiantes De Segundo Año.



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



**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Recolectar información sobre los materiales lúdicos dentro del proceso de enseñanza de la asignatura matemáticas en los estudiantes del segundo año de educación básica, subnivel elemental de la escuela de educación básica Paquisha.

N°	PREGUNTAS	Dicotómica	
		SI	NO
1	¿Las clases de matemáticas son divertidas?		
2	¿Te gusta realizar sumas y restas?		
3	¿ Crees que la suma y resta son solo para niños inteligentes?		
4	¿La maestra utiliza materiales divertidos para enseñar matemática?		
5	¿ Crees que aprender jugando la suma y resta fue más divertido que las clases anteriores ?		
6	¿Te gustaron los materiales que utilizamos para aprender a sumar y restar?		
7	¿ Te resultó difícil aprender a sumar y restar jugando?		
8	¿Quieres que la próxima clase de matematicas sea con materiales divertidos?		
9	¿Te gustó aprender a sumar y restar jugando?		
10	¿Te gustaría aprender otras operaciones matemáticas jugando?		

*Anexo 4. Formato Entrevista A Docente De Segundo Año.*



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



**ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE**

**Nombres del entrevistador:** Angie Salinas Villegas, Gabriela Tomalá Suárez.

**Nombres:** \_\_\_\_\_

**Grados:** a) Licenciatura    b) Maestría    c) Doctorado

**OBJETIVO:** Recolectar información sobre los materiales lúdicos dentro del proceso de enseñanza de la asignatura matemáticas en los estudiantes del segundo año de educación básica, subnivel elemental de la escuela de educación básica Paquisha.

**PREGUNTAS**

1. Para usted como docente ¿Qué significa material lúdico?
2. ¿De qué manera le ayuda el material lúdico para el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus alumnos?
3. ¿considera que los resultados que se obtienen con la implementación del material lúdico son mejores que cuando no se utiliza? ¿Por qué?
4. ¿Considera usted importante el uso del material lúdico en una sesión de aprendizaje de suma y resta?
5. ¿Considera usted que los alumnos aprenden mejor cuando hace uso de materiales educativos en la suma y resta?
6. ¿Con qué frecuencia hace uso de los materiales educativos en el desarrollo en sus clases de matemáticas?
7. ¿Considera importante que todos los docentes utilicen cualquier tipo de material lúdico?
8. ¿Cree usted que la enseñanza de la suma y resta puede fortalecerse con el uso de materiales lúdicos?
9. ¿En la escuela le dan importancia al uso de material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?
10. ¿Se considera usted con las habilidades y destrezas suficientes para enseñar la suma y la resta a través de materiales lúdicos en el área de matemáticas?

Anexo 5. Matriz De Consistencia

<b>PROBLEMAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿Cómo influye el uso de material lúdico en la mejora del aprendizaje de la suma y resta en los estudiantes de segundo EGB?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Cuáles son las principales causas que dificulta el aprendizaje de la suma y resta en los alumnos?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Implementar material lúdico para mejorar la enseñanza de la suma y resta en los estudiantes de segundo EGB.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar las causas por las cuales se dificulta el aprendizaje de la suma y resta en los alumnos.</p>	<p><b>Independiente</b></p> <p>Uso de materiales lúdicos.</p> <p><b>Dependiente</b></p> <p>Nivel de aprendizaje y motivación de los estudiantes.</p>	<p><b>Tipo de investigación</b></p> <p>Mixta (cualitativa y cuantitativa)</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>Investigación de campo, descriptiva y experimental.</p> <p><b>Técnicas</b></p> <p>Encuestas Entrevista</p>	<p><b>Población</b></p> <p>Estudiantes y docentes de segundo año básico jornada matutina y vespertina.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>1 docente y 26 estudiantes de segundo año básico jornada vespertina.</p>

<p>¿Qué materiales lúdicos se pueden implementar para la enseñanza de la suma y resta?</p> <p>¿Qué beneficios obtendrán los estudiantes con la implementación de los materiales lúdicos?</p>	<p>Diseñar materiales lúdicos educativos para la enseñanza de la suma y resta.</p> <p>Determinar el impacto de los materiales lúdicos en la enseñanza de la suma y resta.</p>		<p>Prueba de diagnóstico.</p>	
--	---	--	-------------------------------	--

*Anexo 6. Aplicación De Entrevista*



*Anexo 7. Aplicación De Materiales Lúdicos*



