



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

**EL MÉTODO LÚDICO COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA EN LA
ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO
DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI.**

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

AUTOR:
TOMALÁ TORRES DARWIN LEONEL

DOCENTE TUTOR:
MSc. YAMBAY DELGADO VÍCTOR LUIS

LA LIBERTAD – FEBRERO 2022



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

**EL MÉTODO LÚDICO COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA EN LA
ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO
DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI.**

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

AUTOR:

TOMALÁ TORRES DARWIN LEONEL

DOCENTE TUTOR:

MSc. YAMBAY DELGADO VÍCTOR LUIS

LA LIBERTAD – FEBRERO 2022

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, “**EL MÉTODO LÚDICO COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA EN LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI.**”, elaborado el estudiante: TOMALÁ TORRES DARWIN LEONEL

, de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.



VÍCTOR YAMBAY DELGADO, MSc.

C.I.: 0911358604

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Darwin Leonel Tomalá Torres, portador de cedula de identidad N° 2400064529 estudiante egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena “UPSE”. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, carrera de Educación Básica. En calidad de autor del presente trabajo de investigación con el título: **“EL MÉTODO LÚDICO COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA EN LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI”**. Me autorizo en declarar y certificar que el trabajo de investigación previo a la obtención del título de licenciado en Ciencias de la Educación es original de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en este proyecto.

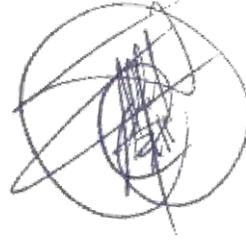
Darwin Leonel Tomalá torres

C.I. 2400064529

TRIBUNAL DE GRADO



MSc. Mariana Silva
**Docente Unidad de
Integración Curricular**



MSc. Alfredo Carrera
Docente Especialista



MSc. Margot García
Director Encargado



MSc. Víctor Yambay
Docente Tutor



Ign. Jesenia Ricardo
Asistente administrativa

DEDICATORIA

Al culminar este trabajo, se logra el cumplimiento de unas de las metas propuestas en mi vida, a pesar de las adversidades, el proceso de estudio no ha sido un sendero fácil para la obtención del título de licenciado en Ciencias de la Educación.

Dedico la lucha de este trabajo como principal a Dios y mi familia, que me brindaron ese apoyo incondicional, las palabras de aliento en seguir hasta alcanzar la meta.

A mis padres y hermanos que se convirtieron en ese pilar fundamental, esa guía, ayuda con sus consejos, motivación en seguir preparándome y no dejarme vencer. Por esos desvelos, días y noches, la lucha que brindaron, todo por conseguir el tan anhelado título de un profesional capacitado en el área de Educación.

Darwin Leonel Tomalá torres

C.I. 2400064529

AGRADECIMIENTO

Como principal brindar las gracias a nuestro padre celestial quien me dio la vida y sabiduría, por ser el guía de mis estudios, por darme salud y permitir culminar esta carrera universitaria con mucho éxito.

A la entidad, nuestra Universidad Estatal Península de Santa Elena “UPSE” por permitirme avanzar con mis estudios, brindándome aquellos conocimientos importantes dentro de la especialidad educativa.

A mi tutor académico, al MSc. Víctor Yambay Delgado, por proponerme ese espacio, tiempo durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

ÍNDICE GENERAL

Contenidos

PORTADA.....	I
CARATULA.....	II
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR.....	III
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XII
RESUMEN.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
TEMA	3
Formulación y sistematización del problema	6
Pregunta principal.....	6
Preguntas secundarias	6
Objetivo de la investigación.....	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Justificación de la investigación	8
Alcance, Limitaciones y Delimitación	10
Alcances	10
Delimitación	10
Limitación	11
Hipótesis o premisa	11
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO	12

Antecedentes de la investigación	12
Fundamentos teóricos	15
Método	15
La Lúdica	16
El Método Lúdico	18
Actividad Lúdica	19
Método Lúdico en la educación.....	20
Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática	21
El juego como instrumento de motivación en el proceso de educación aprendizaje.....	23
Importancia de la Matemática	24
Importancia de la Matemática en la escuela	25
La Matemática en la Educación	26
Proceso enseñanza aprendizaje de la Matemática	27
La Matemática en segundo grado de Educación Básica.....	28
Sistemas de Variables o Hipótesis	30
Variables	30
Variable independiente: Método Lúdico	31
Variable dependiente: Enseñanza de las Matemáticas.....	32
CAPÍTULO III.....	33
MARCO METODOLÓGICO	33
Enfoque y Diseño de la investigación	33
Enfoque de Investigación Cuantitativo.....	33
Tipo de Investigación	33
Investigación Documental.....	34
Investigación Exploratoria	34
Métodos de Investigación.....	34
Método Lógico.....	34
Método Analítico-Empírico	35
Técnicas e Instrumentos de la Investigación	35
La Entrevista	35
La Encuesta	35
Instrumentos.....	36
Cuestionarios	36

Población y muestra	36
Población.....	36
Muestra	36
CAPÍTULO IV	38
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	38
Análisis de Entrevista al docente del paralelo del segundo grado.....	38
Análisis de resultados de la encuesta realizada a estudiantes del segundo grado	41
Encuesta realizada a los padres de familia	49
DISCUSIÓN	54
CAPÍTULO V.....	55
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
Conclusiones	55
Recomendaciones	56
Referencias bibliográficas.....	57
ANEXOS.....	60
ANEXO A: ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DEL AULA DE LA UNIDAD EDUCATIVA	60
ANEXO B: ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO.....	61
ANEXO C: ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA	64
ANEXO D: ENTREVISTA AL DOCENTE TUTOR DE AULA	66
ANEXO E: RESULTADO DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES	67
ANEXO F: ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA MIGUEL DE LETAMENDI.....	69
ANEXO G: CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable independiente: método lúdico.....	31
Tabla 2 Variable dependiente: Enseñanza de las matemáticas	32
Tabla 3 Población y Muestra.....	37
Tabla 4 Asignatura de Matemática.....	41
Tabla 5 Actividades Lúdicas	42
Tabla 6 Materiales lúdicos	43
Tabla 7 Clases de suma y resta.....	44
Tabla 8 Participación en clases	45
Tabla 9 Enseñanza de juegos.....	46
Tabla 10 Actividades lúdicas	47
Tabla 11 Aprendizaje con las actividades lúdicas.....	48
Tabla 12 Método Lúdico	49
Tabla 13 Aplicación de métodos lúdicos	50
Tabla 14 Mejora Proceso enseñanza aprendizaje.....	51
Tabla 15 Capacitación de los docentes.....	52
Tabla 16 Proceso de aprendizaje.....	53

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Asignatura de Matemática	41
Gráfico 2 Actividades lúdicas	42
Gráfico 3 Materiales Lúdicos	43
Gráfico 4 Clases de suma y resta.....	44
Gráfico 5 Participación en clases	45
Gráfico 6 Enseñanza de juegos	46
Gráfico 7 Actividades lúdicas	47
Gráfico 8 Aprendizaje con las actividades lúdicas.....	48
Gráfico 9 Método Lúdico	49
Gráfico 10 Aplicación de métodos lúdicos	50
Gráfico 11 Mejora Proceso enseñanza aprendizaje.....	51
Gráfico 12 Capacitación de los docentes	52
Gráfico 13 Proceso de aprendizaje.....	53

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo una gran importancia debido a que permitió conocer de qué manera influye el Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la asignatura de la Matemática para niños y niñas del 2do año de Educación Básica, de la escuela “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero. La Matemática es importante durante el proceso de los educandos, ya que permite desarrollar las capacidades de comprender y analizar los conceptos relacionados con problemas numéricos. Por lo tanto, se llegó a la implementación de estrategias investigativas que permitan el poder sobrellevar a cabo el análisis de las variables identificadas. Se concurrió a la aplicación de entrevista a docente de aula y desarrollo de encuestas a estudiantes y padres de familia de la institución con un formulario de preguntas abiertas y cerradas. Asimismo, se planteó con un total de población que abarca 9 estudiantes, 9 padres de familia y 1 docente de aula. En cuanto al enfoque es de carácter cuantitativo con la variedad de técnicas e instrumentos que facilitaron el análisis de los resultados previamente obtenidos, abarca en representación un estudio documental, descriptivo y bibliográfico brindando un sustento de forma teórica al artículo planteado.

Palabras claves: Matemática, Enseñanza, Método Lúdico, Estrategias.

ABSTRACT

The present research work had a great importance because it allowed to know how the playful method influences as a motivating tool in the teaching of the subject of mathematics for boys and girls of the 2nd year of basic education, of the school "Miguel De Letamendi", of the commune Febres Cordero. Mathematics is important during the process of learners, as it allows to develop the skills of understanding and analyzing concepts related to numerical problems. Therefore, it was possible to implement research strategies that allow the analysis of the identified variables to be carried out. We attended the application of interview to classroom teacher and development of surveys to students and parents of the institution with a form of open and closed questions. Likewise, it was raised with a total population that includes 9 students, 9 parents and 1 classroom teacher. As for the approach, it is quantitative in nature with the variety of techniques and instruments that facilitated the analysis of the results previously obtained, it includes in representation a documentary, descriptive and bibliographic study providing a theoretical support to the proposed article.

Keywords: Mathematics, teaching, playful method, strategies.

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza aprendizaje, una de las esferas más importantes dentro del desarrollo del ser humano. Está compuesto por un sinnúmero de estrategias las cuales favorecen en la obtención de un mejor enriquecimiento de destrezas educativas. La manera de enseñar involucra la aplicación de Métodos Lúdicos por parte del docente, por lo consiguiente es crucial llevar a cabo una instrucción de manera dinámica, implementando la motivación como un eje principal de la Educación, específicamente en la asignatura de Matemática, donde el estudiante se pueda ver involucrado y tenga un fácil manejo de conceptos y problemas numéricos. Por ende, la Didáctica Metodológica referente al trabajo Lúdico genera de manera activa un mejor desempeño del pensamiento Lógico-Matemático, la reflexión y el análisis por parte de los educandos.

Asimismo, promueve la enseñanza lúdica desde diferentes aspectos dentro de un salón de clase, de tal manera logrando que estos espacios académicos tengan un mejor beneficio, interesando al alumno en seguir aprendiendo. Dentro de la Pedagogía Matemática, es una ciencia que logra un mejor entendimiento de conocimientos, de acorde con la realidad los cambios educativos en estudiantes han sido adaptados, si un maestro aplica la Didáctica Matemática estaría logrando una mejor productividad, por consiguiente, se mejoraría el trabajo de Educación y se olvidaría la enseñanza tradicional.

Por consiguiente, dicha investigación, se basó en analizar la influencia de variables como el Método Lúdico y el proceso de enseñanza de la Matemática, reconocer su utilidad dentro de la instrucción. Por otra parte, el siguiente trabajo, sostiene una estructura formada por cinco capítulos referentes al estudio planteado.

Capítulo I: Compuesta por la temática del planteamiento del problema, los diferentes objetivos de estudio tanto general como específicos, la justificación, los alcances, las delimitaciones y limitaciones que sustentan el trabajo.

Capítulo II: Se presenta la parte del marco teórico, el cual está dividido en los antecedentes, los estudios de las bases teóricas y el sistema de variables o hipótesis de la investigación

Capítulo III: En este apartado se involucra la metodología abordada durante el estudio, desde el enfoque cuantitativo, modalidad y diseño de investigación, el universo de la población y muestra establecida, la variedad de técnicas e instrumentos aplicados.

Capítulo IV: Se estudia el análisis de discusión de resultados, la interpretación de las directrices expuestas por parte de los participantes de la población estudiada.

Capítulo V: Se plantean las conclusiones como parte de los resultados obtenidos y las recomendaciones como fuente de implementación a la problemática encontrada

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

TEMA:

EL Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la Matemática para niños y niñas de segundo grado de la escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi.

Planteamiento del problema

Con el paso del tiempo, las sociedades han formado instituciones, con la finalidad de articular el razonamiento científico y matemático, intentando encontrar una mejor población con una perspectiva científica de todo el mundo. Debido que la actividad humana implica procesos de formación y experiencia de vivencias, se refiere al pensamiento matemático en el sentido de la actividad matemática como una forma particular de actividad humana. En la actualidad, las matemáticas se utilizan como un instrumento sustancial en varios campos de las ciencias. Uno de los retos de las matemáticas es lograr que el alumnado sea capaz de entender problemas científicos; despertar el interés por aprender matemáticas. Por esa razón, independientemente de que nos guste, permanecen bastante presentes en nuestro día a día y se hace preciso su aprendizaje a partir de la utilidad. Más que nada, ya que enseñan a pensar, se incrementa la función de pensar y la mente lo halla como una actividad divertida para crecer y expandirse.

Los pensadores posmodernistas con la aplicación de la Hermenéutica, en lo que respecta a la evolución de las poblaciones, han apostado por la educación como el fragmentado eficaz para conducir hacia una construcción de un mundo mejor: enfrentando los diferentes desafíos que contiene la educación. Delors, (2013) El autor en su informe presentado a la UNESCO, predomina como las características fundamentales para la Educación en el siglo XXI. Cuatro índices que todas las direcciones de administración mediante su sistema

educativo, deben implementa: Aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a trabajar en grupo.

Por años se profundiza en la problemática del aprendizaje de la Matemática y entre otras causas, la de mayor incidencia es el nivel de conocimientos con el que ingresan los estudiantes a las Escuelas, dificultándose la práctica Docente, ya que hay que acotar que es insuficiente la preparación de un porcentaje significativo de los discentes en ésta área de disertación; poseen instrucciones elementales propios. Con la implementación de las diferentes prácticas lúdicas se tiene como fin de logro un buen desarrollo y manejo de las destrezas educativas. Son clasificadas como la herramienta primordial para el progreso de aprendizaje de las matemáticas en los diferentes ciclos educativos escolarizados, se debe tener muy en cuenta que al momento de su aplicación se está correspondido a las diferentes realidades escolares, siendo así se conocería que las actividades lúdicas se tornan importante durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sánchez Vasilcovich et al. (2016) mediante la actividad del juego los niños y niñas propician un buen conocimiento, de manera que le permita poder involucrarse dentro del proceso de desarrollo, de acuerdo al enfoque lúdico se implementan diferentes aspectos de parte del ente educativo como; el compañerismo y la amistad dentro del entorno, con el propósito de poder generar una educación llena de cualidades positivas relacionado desde temprana edad. Por ende, se aplican un sinnúmero de actividades lúdicas que potencian y configuran al individuo en su espacio de desenvolvimiento. Las actividades son eje de proceso de buena ejecución de calidad donde permitan fortalecer saberes de manera afectiva tanto en el proceso de enseñanza aprendizaje de forma individual o colectiva.

En Ecuador la Educación se ha tornado de manera eficacia al no presentar un compromiso en la aplicación de estrategias lúdicas con los y las estudiantes del 2. ° año de Educación Básica. No olvidando que se requiere de un perfeccionamiento e integración que hagan de los discentes unos individuos críticos, reflexivos y analíticos. En el transcurso del

tiempo se han implementado estrategias metodológicas de trabajo, las cuales son impartidas por el personal docente con fin a la obtención de buenos resultados del aprendizaje de los aprendices.

Este Proyecto Pedagógico es el resultado de la investigación para detectar las falencias que existe en la Unidad Educativa, con respecto al Método Lúdico como herramienta motivadora de aprendizaje en la asignatura de Matemática, el que instituye un valioso instrumento en manos de los Educativos, pues le permite disponer de una preparación la cual le apruebe la participación activa en la apropiación de conocimientos y habilidades de la asignatura Metodológica de la enseñanza, a través de los diferentes modos de organizar la enseñanza que asume la misma. El Método Lúdico como herramienta es quien debe estar en constante aplicación, que construyan en el aprendizaje de forma lúdica.

Formulación y sistematización del problema

Pregunta principal

¿Qué incidencia tiene el Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza del área de Matemática en los niños y niñas del 2do Año de Educación Básica de la Escuela “Miguel De Letamendi” de la comuna Febres Cordero, Parroquia Colonche, Provincia De Santa Elena?

Preguntas secundarias

- ¿Cómo incide el Método Lúdico en los niños y niñas de 2do año?
- ¿Qué importancia tienen los Métodos Lúdicos en la enseñanza de la Matemática?
- ¿Qué impacto tiene el Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática?

Objetivo de la investigación.

Objetivo general

Analizar de qué manera influye del Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la asignatura de la Matemática para niños y niñas del 2do año de Educación Básica, de la escuela “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero.

Objetivos específicos

- Identificar el aporte del Método Lúdico a la enseñanza de la asignatura de Matemática de los estudiantes del 2do grado.
- Reconocer la importancia de la aplicación del Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de los niños y niñas de 2do grado.
- Determinar mediante encuestas si Método Lúdico potencia el proceso de enseñanza de la Matemática en los estudiantes del 2do grado.

Justificación de la investigación.

La educación es fundamental para la formación de las personas, porque permite obtener destrezas, conocimientos, habilidades, elementos fundamentales para el desarrollo integral de cada individuo. En el contexto educativo es esencial que los estudiantes utilicen diferentes estrategias para obtener el conocimiento impartido por el docente; Es aquí donde el método lúdico tiene un rol primordial, porque, se encuentra diseñado para permitir que los estudiantes comprendan los temas que el maestro enseña a través de juegos.

El Método Lúdico favorece la colectividad de aprendizaje, la búsqueda y la transmisión de conocimientos y la interactividad entre educandos que utilizan esta estrategia. Este tipo de técnica es considerada como una herramienta de trabajo. Trisancho et al. (2016) , expresan las condiciones educativas propias del estudiante van en referencia al ritmo de aprendizaje de los alumnos por medio de los juegos lúdicos, por lo tanto, se consigna a llevar una educación mediante materiales diseñados al ritmo de aprendizajes.

Navarro Zagarra et al. (2016), expresan que todo proceso educativo lleva al desenvolvimiento de actividades lúdicas, con el objetivo de implicar la personalidad de los estudiantes y conseguir un aprendizaje plenamente constructivo de diferentes saberes. Es importante fomentar el Método Lúdico, ya que de esta manera los alumnos con falencias educativas durante el proceso de aprendizaje, son considerados barreras a superar, con la aplicación se obtendrán nuevos métodos, temáticas de impartir y adquirir los conocimientos con aspectos innovadores a la Educación, por ende se conoce que el accionar de la labor docente es primordial en la Pedagogía de cómo llegar a la población académica con el propósito de cumplir aquellos objetivos planteados desde un inicio hasta el final del periodo académico.

El aprendizaje en el proceso de escolarización se torna cada vez más preocupante, debido a que cada periodo se originan nuevas estrategias. Pero cabe resaltar que los estudiantes aún presentan falencias en la adquisición de conocimientos. Con la implementación del Método Lúdico se busca a seres profesionales capaces y aptos al conocimiento al fácil manejo en la aplicación de las actividades lúdicas. Por lo tanto, es importante buscar opciones que ayuden a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, la ejecución de destrezas impulsa al beneficio educativo de calidad. Se tiene como fin dar una solución a esta calamidad para legitimar la causa educativa como demanda a dar forma un mejor nivel de los estudiantes, con un conocimiento eficaz que respondan a los diferentes problemas tantos académicos y dentro de una sociedad.

La aplicación de estas estrategias del Método Lúdico, pretende favorecer a los niños y niñas de segundo año de Educación Básica con la nueva metodología innovadora. El proceso de trabajo, el aprendizaje de manera lúdica el cual pueda brindar la oportunidad de resolver los diferentes problemas matemáticos y a la vez prepararlos para contribuir en el presente y futuro unos profesionales con superior actividad y facilidad de servicio académicos y sociales. Los resultados de la investigación ayudan de modo directo a la escuela “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero, Parroquia Colonche, Provincia De Santa Elena. Este trabajo permite comprender un equilibrio en la educación, al fortalecer y despertar la intención de trabajar en el proceso del aprendizaje de la Matemática. Por tanto, la moderna educación demanda las nuevas metodologías para facilitar un mejor aprendizaje.

Alcance, Limitaciones y Delimitación:

Alcances

- La presente investigación ayudara a conocer la incidencia del Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la Matemática, abarcado específicamente en los niños y niñas, docente del segundo grado.
- De la misma manera tener en cuenta si es factible en potenciar el aprendizaje de los alumnos.

Delimitación

- **CAMPO:** Nivel primario
- **ÁREA:** Matemática.
- **ASPECTO:** Psicopedagógico didáctico
- **SUJETO DE ESTUDIO:** Estudiantes del 2do grado año de Educación Básica de la Escuela “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero, Parroquia Colonche, Provincia De Santa Elena
- **TEMA:** El Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la Matemática
- **ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN:** Cuantitativo

Limitación

- Con respecto a las limitaciones, durante el proceso investigativo se presentó la pandemia COVID-19. Esta calamidad ha estado presente en toda la etapa escolar, por lo tanto, se dificultó tener un acercamiento de manera presencial con la población de estudio, de la misma manera a la aplicación de instrumentos para la recolección de datos.
- La falta de herramientas tecnológicas para el acceso libre a clases y estudio de instrumentos.

Hipótesis o premisa

La aplicación del Método Lúdico, permitirá obtener un mejor rendimiento académico en el proceso de enseñanza de la Matemática en los estudiantes del segundo grado de la escuela “Miguel De Letamendi” de la comuna Febres Cordero.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

La aplicación del Método Lúdico en el proceso educativo ha ido generando un cambio en todo el ámbito, debido a que con su desarrollo motiva a los estudiantes en la manera de seguir aprendiendo, asimilando aquellos conocimientos. Entonces el juego, las actividades lúdicas son considerados parte del trabajo en el desarrollo del aprendizaje, por ende, no se debe de esquivar la implementación por hecho que esta acción debe ser desarrollada dentro de la clase. Por lo tanto, ayudaría en la construcción y la obtención de nuevos constructos y un punto de vista diferente. Además, esta temática es vista como una mejor opción de enseñanza, despertando el interés es seguir aprendiendo de la Matemática.

Quintanilla, (2020), en su trabajo de investigación llevó a cabo su análisis nombrado “Estrategias lúdicas dirigidas a la educación de la Matemática a grado de Enseñanza Primaria” la cual constaba con el fin, plantear tácticas lúdicas dirigidas a la educación de la Matemática a grado del primer nivel de enseñanza primaria del colegio Elemental Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza”. Tomando en cuenta la metodología usada es de carácter cuantitativo, de un diseño no empírico de campo, en un grado detallado considerando que para la recolección de datos se implementó la encuesta como técnica y el cuestionario como herramienta aplicada en la investigación.

De igual importancia la educación es esencial en el ser humano, por lo tanto, esta debe darse de manera eficaz y efectiva con aprendizajes de calidad, dentro del proceso académico el ser humano compone un rol importante, ya que está adaptado a las nuevas generaciones, innovaciones imperativas que permiten obtener un aprendizaje de manera creativa y con conocimientos positivos, las cuales brindan oportunidades con diferentes puntos de vista. Asimismo, rescatamos que el modelo educativo tiene que estar en la capacidad de acoplarse a un

mundo en constante cambio con las diferentes teorías donde aparezcan nuevos enfoques académicos permitiendo un aprendizaje afectivo.

Romero & Hurtado, (2020) en su investigación, El procedimiento lúdico para poder hacer competencias de resolución de inconvenientes de porción en chicos y chicas de 5 años en una Organización Educativa de Ucayali, Perú. Empleo la aplicación del procedimiento lúdico en la resolución de inconvenientes de porción en los chicos y chicas de 5 años de la Organización Educativa Inicial N.º329, La metodología aplicada fue cualitativa, ya que se ejecutó mediante la recolección de datos numéricos, por medio de las pruebas pedagógicas y técnica de observación.

Por tanto, dicha investigación, hace referencia de la importancia que tiene la enseñanza de la Matemática de manera lúdica en el proceso de la Educación Inicial. Resaltando parte importante del estudio, se obtuvo como resultado que los estudiantes no se encuentran al mismo nivel de aprendizaje, por lo consiguiente los resultados informan que el 28% alcanzan el nivel de inicio, por lo tanto, el 37.3 % basado en un aprendizaje derivado al nivel en proceso no olvidando que el 34,1% están enriquecidos en el nivel muy satisfactorio. De acuerdo a los resultados, se conoce que urge la necesidad de implementar dichas actividades lúdicas y mejorar el proceso de enseñanza. Se puede considerar que esta estrategia si ayuda en las diferentes dinámicas relacionada con la resolución de problemas de cantidades numéricas basadas en sumas y restas.

Gaitan, (2018) En su trabajo de titulación. Actividades lúdicas para la optimización de los aprendizajes en el sector de Matemática de los alumnos del segundo nivel de secundaria de la organización educativa Leonardo de pisa Fibonacci de la urbe de huánuco-2018. Tuvo como fin la utilización de actividades lúdicas para mejorar los aprendizajes en la zona de Matemática de los alumnos del segundo nivel de secundaria. Por ende, la metodología aplicada se fundamenta en el modelo cuantitativo de carácter pre empírico con las técnicas de observación, el proyecto de estudio el cual favoreció en la interpretación de los resultados en la estadística detallada. Los resultados que obtuvo permitió deducir que estos tipos de estrategias escolares mejoran e

involucran a los estudiantes a lograr un mejor entendimiento de conceptos en la cátedra de Matemática.

De la Cruz & Lara, (2019) en su trabajo de tesis. El procedimiento lúdico en el aprendizaje importante en los escolares de la Básica Elemental. Donde su objetivo fue reconocer el costo de la estrategia lúdica en la calidad del aprendizaje importante mediante una indagación cuantitativa, para delinear una guía Didáctica que promueva los aprendizajes significativos en los estudiantes. Trabajo basado en esta clase de metodología, debido a su proceso de indagación documental, de campo y de carácter bibliográfico.

Cabe resaltar que los resultados de dicho proceso de análisis se pudieron conocer que no existe una correcta aplicación del Método Lúdico en las aulas educativas, entonces esta temática no contribuye a la solución de problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de la Matemática. Por lo tanto, esta mala aplicación dificulta la calidad de educación en los alumnos de la básica elemental mostrando un bajo rendimiento académico en cuanto a la formación académica. Para culminar se evidencia el desarrollo de la Matemática constan de variables, estrategias, métodos que faciliten un manejo accesible a sus conocimientos.

De acuerdo con (Limon, 2016) en su tesis titulada. El Método Lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en Matemáticas para chicos y chicas de segundo nivel. Considerando la finalidad, Decidir los recursos más idóneos de aplicación del procedimiento lúdico como aporte al proceso de aprendizaje en Matemáticas, La metodología empleada fue a partir de un criterio cualitativo, referente a la recolección de información por medio de encuestas, entrevistas y averiguaciones de campo con fin a poder conseguir detectar el proceso de desarrollo de los alumnos.

Por otra parte, con los resultados obtenidos se pudo evidenciar que con la correcta implementación de los Métodos Lúdicos se lograría un mejoramiento en cuanto a la calidad educativa, ya que existe falencias en la asignatura de Matemática donde los discentes se tornan aburridos por el simple hecho de que son vistas como algo difícil. Por lo consiguiente, con esta aplicación se formaría seres capaces de un mejor razonamiento, una factible retención de conocimientos, el fácil manejo de problemas matemáticos. Para culminar se resalta que esta estrategia es considerada como apoyo escolar en el área de Matemática.

Fundamentos teóricos

Método

Navarro Lores & Samón Matos, (2017) Mencionan que el método relacionado con el proceso de educación considera las formaciones internas de los educandos, por otro lado, las organizaciones internas van acorde a las necesidades académicas durante el periodo de clases. Conocida como el método de instrucción el cual está compuesto por diferentes acciones y técnicas correspondientes al proceso de enseñanza aprendizaje. Esta técnica generadora demuestra el conjunto de las temáticas, procedimientos, los cuales ayudan a recibir un orden de manera lógica. Cabe mencionar que en el sistema educativo actual se debe seguir manejando el Método Lúdico con sus respectivos recursos que permitan participar en la interacción docente- estudiante.

De la misma manera si hablamos de método hacemos referencia a la variedad de estrategias y herramientas que son utilizadas al fin del logro de objetivos. En lo general el método presenta la manera de cómo será presentada una estructura de clases. Es la forma de realizar una acción sistemática, estructurada y organizada, hace referencia a la técnica o conjunto de acciones que son llevados a cabo a la realización de una tarea. Por lo tanto, en ciertos casos son entendidos como la forma de aplicar algo para una persona la cual está basada en experticias y preferencias personales.

Sánchez Vasilcovich et al., (2016) La metodología lúdica desde un enfoque didáctico es denominado como la manera eficaz de poder llevar a cabo un proceso de calidad, y tienen una estrecha relación tanto en los contenidos y objetivos a desarrollar. Las diferentes temáticas deben estar sumamente en condiciones del poder determinar el logro que se quiere alcanzar, de esta manera serán verificadas por medio de los distintos procedimientos de evaluación de conocimientos eficaz del proceso enseñanza-aprendizaje. No olvidando que la selección del método será quien se relacione a las actividades correspondientes. Instrucciones evaluativas que también demuestran la eficacia del proceso enseñanza aprendizaje, sino que debe distinguir los distintos métodos de educación más recomendables para emplear racionalmente en el perfeccionamiento de las actividades correspondientes.

Durante el trascurso de la educación esta herramienta se ha convertido en la aplicación de una serie de procedimientos, los cuales generan un desarrollo más complejo. Hoy en día esta técnica educativa está favoreciendo tanto al personal docente y estudiante con la ayuda de mejora en el proceso enseñanza aprendizaje, viéndose una mayor eficiencia a la integración de principios, actividades. Si se escoge un método de enseñanza su utilización depende de la habilidad y de la información que se está impartiendo se obtendrán unas grandes terminologías en la adición, sustracción de información.

La Lúdica

Yagüé Hurtado, (2018) Menciona que mediante la lúdica se lograría crear un aprendizaje con un ambiente favorable en cuanto al conocimiento de los estudiantes y docentes los cuales son los entes facilitadores del aprendizaje, de esta manera se estaría creando clases dinámicas, generando un bienestar favorable a los entes educativos. Herramienta educativa conocida en las diferentes dimensiones de la práctica humana. Llega a formar parte de los momentos cognitivos, comunicativa y social. Además, se establece que la lúdica está orientada a las diversas necesidades educativas que componen los estudiantes. Conociendo el proceso del aprendiz como parte esencial del individuo con fin de estar bien resultados durante el proceso enseñanza aprendizaje.

Este proceso de aprendizaje en Matemáticas sostiene la implementación de nuevos retos, métodos que inciten un fácil aprendizaje en los niños y niñas. La revisión lúdica a menudo se va configurando a las diferentes falencias que requieren de aplicación para poder desarrollar de manera creativa el conocimiento y con el fin de obtener que los estudiantes desarrollen sus propias capacidades. Por otra parte, se convierte en un espacio recreativo, de encuentro y mejoramiento donde se potencian un conjunto de habilidades y destrezas por medio del juego como actividad. Demuestra una valoración en las diferentes áreas descritas, mostrando un ambiente favorable en la resolución de problemas y optar por el juego como una disposición a la acción de aplicar lo aprendido.

Asumir actividades de juego en el proceso de educación, se estaría logrando a que los discentes tengan puntos de vista diferente con relación a las Matemáticas, que no se conviertan en terminologías pesadas. La Lúdica interpreta una actividad emprendedora en la cual, se plasma diferentes teorías que llevan a un aprendizaje positivo, asimismo se evidencia la conducta y la forma de aprendizaje que demuestran los estudiantes, esto ayudaría al desarrollo enriquecedor de conocimiento por medio del juego lúdico. Según lo mencionado en la cita la instrucción se forma en la interacción del alumno maestro de una manera dinámica pudiendo lograr una formación de calidad en cuanto a la Matemática,

Una vez considerado que es importante en la resolución de problemas, podemos mencionar que no simplemente el resolver, ejecutar un proceso de enseñanza no se da de manera fácil sin significado. Esto debe considerarse como un mecanismo que conlleve al logro de destrezas donde satisfagan las necesidades de problemas matemáticos. Durante el proceso el educador forma parte del camino donde se enlacen los conocimientos previos, también haciendo partícipe al educador de manera activa.

El Método Lúdico

Sánchez Vasilcovich et al., (2016) afirman que la utilización de las programaciones lúdicas, implica un buen manejo y desarrollo de destrezas, mostrando en el estudiante un clima favorable, puesto a que el juego se constituye como un proceso a mejoramiento de actitudes que permiten la toma de decisiones tanto personal y en el ámbito académico dar respuestas a esas interrogantes planteadas. Por ende, con su debida aplicación lúdica se está correctamente logrando conocimientos positivos en los alumnos, está altamente relacionada con el propósito de ambiente de aprendizaje pudiendo general las diversas condiciones, actitudes positivas y no olvidar las emociones. Las cuales forman parte importante donde se promueve la sana diversión, el entusiasmo, el respeto y el compañerismo en la forma del querer aprender

Continuar con un orden de aprendizaje a modo ordenado, por lo tanto, debe seguirse con la debida aplicación y la finalidad de lograr un adecuado fin establecido. Esta nueva forma de trabajar en la asignatura de Matemática en el cual conlleva a que no reincida en los docentes el proceso de aprendizaje toda la responsabilidad, sino que, en el grupo de estudiantes formados, por lo que es una acción para ocuparse de la diversidad, ya que actualmente la organización de la clase en conjunto accede a dedicar una mayor y mejor atención a varios ritmos, niveles y estilos de colaboración entre compañeros.

La aplicación de los Métodos Lúdicos corresponde no solo a su ejecución, además consiste en el poder aplicar y obtener resultados positivos en el discente, porque consiste en un sinnúmero de estrategias las cuales están plenamente orientadas, diseñadas con fin a crear un ambiente recreativo y fructífero donde el estudiante cumpla el fortalecimiento de las destrezas. Esta modalidad busca que aquellos conocimientos impartidos puedan ser apropiadas y adoptados en la interacción docente estudiante. Temática la cual no únicamente se basa en jugar por divertirse, de lo contrario se vuelve desarrollador de actividades dignas de aprehensión por medio de los alumnos.

Actividad Lúdica

El juego y la lúdica son tipos de recreaciones, entonces toda acción lúdica va con relación al aumento de un conocimiento tanto en las relaciones sociales y académicas. En la educación es la actividad que da vida, un buen ambiente en los niños, es considerada como proceso importante, ya que compone alcances a la Educación Básica de manera divertida, está dentro de la necesidad del desarrollo psicológico como aporte al proceso de enseñanza aprendizaje (Carrión A., 2020).

De la misma manera toda actividad lúdica es considerado como la manera justificada, apropiada como fin a poder llegar a los estudiantes donde todo conocimiento sea adquirido de forma factible en su totalidad. Son específicamente apropiadas al proceso de enseñanza aprendizaje. Este proceso contiene una estrecha relación en todo ámbito de entretenimiento es más una buena organización desde el punto de vista educativo, concebido como la manera más eficaz de enseñar apropiándose a los ambientes pedagógicos. Por lo tanto, esta estrategia fortalece el desarrollo de las habilidades y destrezas del niño en la formación académica.

Bravo & Pérez, (2018) deducen que la actividad lúdica, trabaja en conjunto con los sentimientos expresivos relacionados con la felicidad, alegría, placer, y no olvidando la satisfacción que hacen al estudiante sentirse una persona preparada e involucrarse en la participación educativa. La actividad lúdica del juego es significativa para el proceso de desarrollo de las estrategias de formación de los estudiantes, por tal razón que da sentido en la etapa escolar, motivando y fortaleciendo las conductas y habilidades que están estrechamente relacionadas con el aprendizaje. Cabe señalar que si el educando crea nuevas estrategias se estaría brindando libertad con fin a nuevos conceptos donde se podrá adaptar dicha actividad a la realidad de cada uno de ellos. Esta capacidad despierta el interés a nivel socio educativo mediante la práctica docente en el intercambio de experiencias, no olvidar la competición y la identidad.

Por ende, el educador debe tener presente que las actividades lúdicas que se implementen en el proceso deben ser constructivas de conocimientos positivos para el alumno, para poder promover una actuación de calidad con atracción hacia una temática de estudio con diferentes contenidos. Asimismo, corresponde considerar que las actividades van a ser parte del todo desarrollo en la personalidad de los educandos referentes a las necesidades reales de cada uno. Por consiguiente, es importante que las temáticas a aplicar deben ser bien seleccionadas e incluso contener una estructura adecuada en la ocupación de los objetivos educativos propuestos a la actividad que persigue.

Método Lúdico en la educación

Rodríguez Manosalva, (2017) Afirma que el proceso de educación actual, demanda a la práctica de los diferentes conceptos educativos, donde se pretende lograr personas que sientan capaces de sobrellevar los significados de manera crítica, reflexiva asimismo la parte analítica. El alumno con un desarrollo intelecto muy bueno sería capaz de innovar, interpretar, plantear y por lo visto resolver los procesos académicos en diferentes modos. La proposición de sentido numérico es importante desde temprana edad porque implementaría significados a la estimulación de la inteligencia y la imaginación de acuerdo a los estándares curriculares. La técnica del Método Lúdico aumenta la motivación en seguir aprendiendo, analizando la variedad de conceptos por parte de los estudiantes despertando ese interés promoviendo el pensamiento crítico y obteniendo una mejor interacción y fácil manejo, adquisición de destrezas educativas. Por lo que incide aún más en la temática de mejor enseñanza y aprendizaje en la colectividad estudiantil para una mejor interpretación de la asignatura.

Este proceso educativo adopta personas capacitadas en diferentes destrezas, habilidades con carácter crítico, reflexivo y analítico capaces de lograr conocimientos positivos. Al respecto de aprender por medio de juegos se estaría dando sentido a la enseñanza de los niños promoviendo las actividades en una educación participativa del momento. Generando un ambiente dinámico e incluso estimulante al desarrollo sistémico del estudiante.

Delgado Mero, (2016) Hace referencia que la educación actual dentro del Ecuador conduce al progreso de una formación con calidad y calidez, considerada en estimular las estrategias en la ilustración de la motricidad de manera compleja en cuanto a los discentes, la importancia está en que los docentes hagan la debida aplicación del Método Lúdico hacia el perfeccionamiento de habilidades. Las estrategias lúdicas son importantes porque tienden a considerar que las personas aprenden de una manera equitativa, donde es notable el aprendizaje dependiente recíproco cumpliendo con lo individual generando una retroalimentación de forma grupal. Las personas involucradas durante el proceso tienen como fin la misma meta, derivando que la aplicación de estas estrategias no es claramente competitiva. Por lo general su ejecución es establecida generando actividades llamativas que despiertan el interés de los discentes.

En la educación actual este proceso lúdico es imprescindible porque ayuda a obtener un aprendizaje veloz desarrollando competencias de una mejor manera, permite al estudiante ser persona capaz de resolver problemas académicos y cotidianos haciendo uso de la imaginación y su creatividad. Este método ayuda en el avance específicamente en el nivel inicial, teniendo en cuenta que en esta etapa los niños tienen a distraerse con facilidad. Por ende, es considerable aplicarlo debido a que no se limita por edades escolares, por motivo que arroja buenos resultados en la educación.

Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática

Tudela Carrillo, (2019) Afirma que los estudiantes son seres que se involucran en el desarrollo de su propio aprendizaje, debido a que se convierten en los principales protagonistas de su instrucción. Por lo consiguiente esto implica el poder llevar a cabo la motivación específicamente en el área de Matemática de una forma lúdica y manipulativa. La interacción de manera lúdica en la Matemática, durante el proceso de desarrollo de las diferentes actividades se refuerza el aprendizaje en cada uno de sus educandos con mayor y mejor desempeño y mejor responsabilidad en la integración de docentes, estudiantes y padres de familia, se utiliza la lúdica

de juegos como habilidad, porque a partir de la interacción social cada escolar inicia un proceso de pensamiento Matemático en un ámbito de intuición, análisis y reflexión de lo planteada.

Según Rodríguez Manosalva, (2017) Durante el período de desarrollo, los estudiantes se están adaptando a las estrategias de diversos campos sea por área o asignatura. En el proceso de docente suele reconocer los casos educativos e inferir dentro de ellos con nuevas metodologías empleadas para la enseñanza. Asimismo, suele enfocarse de manera rápida al conjunto de fórmulas e instrucciones con la finalidad de resolver las operaciones matemáticas. Para así poder solucionar situaciones desde diferentes miradas académicas.

La metodología lúdica, en un contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir conocimientos de manera creativa, lo cual postula a conjugar esfuerzos, talentos y capacidades, mediante una serie de servicios que les permitan lograr las metas señaladas, logros que llegaran a fortalecer su accionar de estudio e interés por la Matemática. Dentro de esta cátedra se destaca la importancia de actividades como el juego y la manipulación de los materiales en el desarrollo de los niños en el área de Matemática. Respecto a la enseñanza es esencial, ya que se torna una relación en los conceptos que dan origen a los constructos, principios y las siguientes teorías.

Las teorías de las Matemáticas, son razonables los diferentes dinamismos ayudan e involucran a los discentes a ser un ente capaz de romper barreras del negativismo. La enseñanza involucra parte del Método Lúdico, debido a que es un área recreativa donde se puede implementar juegos que despierten y motiven a seguir aprendiendo. Se debe tener muy en cuenta la variedad de contenidos, las adaptaciones de estrategias permiten un desarrollo cognitivo y analizar el aprendizaje con respecto a las actividades.

El juego como instrumento de motivación en el proceso de educación aprendizaje

Esta herramienta Didáctica hoy en día se ha vuelto una de las mejores fuentes de trabajo para un docente. Brinda una excelencia en educación, proceso de conocimientos, le da un realce a la vida educativa en cuanto al desarrollo de los niños. El educador dentro de un salón de clase debe ser muy creativo, saber cómo llegar y hacer sentir bien a sus estudiantes, no olvidar la implementación de juegos didácticos despertando el interés en él. Carrillo-Ojeda et al., (2020) Esta Didáctica del juego dentro de la educación está inmersa el primer lugar centralmente con relación a la aplicación de los sistemas prácticos, establece un proceso de actividades de manera entretenida y creativa, teniendo en cuenta de los diferentes niveles de educación, es más si se habla de educación infantil.

El aprendizaje y la educación conllevan una estrecha relación en cuanto al proceso educativo, la manera de como el docente maneje su salón de clase, el carácter de asimilar las percepciones por parte de los educandos. El juego es considerado como una parte importante en la instrucción de enseñanza aprendizaje hacia un mejor desarrollo. Considerado como el medio original con base en la educación. Esto logra que el niño se involucre en la zona próxima acorde a su edad y se sienta seguro y dispuesto a innovar, experimentar las capacidades. Funciona como una herramienta de desbloqueo, de expresión de conocimientos donde se constituye una plataforma educativa de manera creativa. Cabe recalcar que, con lo expuesto, el proceso de escolarización con respecto a las operaciones Matemáticas, los entes educativos deben implementar la perspectiva innovadora referente a la formación, con el propósito a la mejora de la Pedagogía tradicional e innovar la práctica de enseñanza aprendizaje.

- Los sucesores educativos adquieren mediante el juego una mejor flexibilidad y agilidad intelectual.
- Influye en el mejoramiento de las habilidades en el proceso de la imaginación.
- Estimula la razón y la lógica, deductivo e inductivo.

Importancia de la Matemática

La construcción de conocimientos y su rol dentro de la sociedad no es muy alejado de la Matemática educativa. Desde la creación de las metodologías dentro de las instituciones este concepto viene a ser algo irrelevante porque está vinculado con el saber matemático, con la finalidad de poder establecer una buena intención a la construcción de ilustraciones en planes educativos. Cordero Francisco & Héctor Silva, (2012) La enseñanza de la Matemática desde tiempos anteriores se le considera como una materia importante y necesaria para la preparación de los educandos. En la que puedan aportar al desarrollo del pensamiento, la importancia de este conocimiento matemático y que hacer disciplinar de cada identidad y beneficio que trae la región en elemento científico por lo que radica a que permite la toma de decisiones en el proceso de mediación de colaboración en los trabajos de manera lúdica.

Con relación al proceso de estudios y definición de las proposiciones vinculados con la problemática de formarse y situar una actividad como el Método Lúdico, para de esta manera lograr una mayor ventaja de los conocimientos en los diversos planos de toda una sociedad. El Ministerio de Educación del Ecuador desde el punto de vista de la educación de la Matemática en la escuela, llega a proponer, fortalecer mediante exposiciones y aplicaciones de trabajo en grupo o colaborativo, y obtener un mejor logro en lo propuesto.

Malacara Hernández, (2018) plantea que, los conceptos matemáticos se han ido implementando en el individuo de manera de refuerzo en cuanto a la comunicación. Considerando a la Pedagogía Matemática como un sistema en declaración de información filosófica, basada en una estructura la cual tiene como estudio mantener una buena correspondencia y precisión en las proposiciones Matemáticas. De acuerdo con lo mencionado, esta área de educación se ha tornado importante por el hecho de ser una aplicación exacta en resultados.

Las Matemáticas han tomado un avance dentro de la educación, juegan un rol importante en la sociedad. Debido a que son fundamentales en el desarrollo científico de los niños y niñas, les favorece en la formación a ser lógicos, razonables de manera ordenada no obstante a tener un pensamiento más avanzado con una mente preparada, puesto que son una faceta diaria presente en cualquier momento. Si se habla de educación se basan en configurar los valores y las actitudes de los alumnos brindando buenos resultados y confianza en los procedimientos académicos. Todo este proceso involucra a crear individuos capaces de responder a las acciones que transfieren a la resolución de problemas, retos del día a día.

Importancia de la Matemática en la escuela

En la práctica laboral, concurren una gran variedad de fenómenos los cuales están basados en el estándar matemático, que estudia desde el comportamiento hasta la representación de aquellos resultados de los fenómenos. Dentro del campo académico se considera importante la remodelación de actividades lúdicas para llevar a cabo la enseñanza Matemática. Por lo tanto, esta rama educativa permite el apropiamiento de destrezas contiguas al aprendiz, ya que involucra la adquisición de habilidades para formular, interpretar, leer y asimismo llegar a la solución de contextos matemáticos. (Borja Montaña, 2017)

La problemática de la enseñanza en Matemática está vinculada en diferentes fenómenos educativos, debido a la manera de aplicar y representar los conceptos importantes en el aprendizaje. Dentro del ámbito educativo son consideradas como la rama que configuran los valores y actitudes de los estudiantes garantizando fundamentos de confianza en los resultados, seguridad en las diferentes resoluciones de procedimientos. Esto permite crear una visión positiva en los niños tanto en las acciones escolares de problemas que se encuentran durante el proceso diario escolar.

Es fundamental que el niño entienda la manera de comprender la Matemática, debido a que son indispensables para la búsqueda de soluciones de razonamiento y de carácter lógico en situaciones de preparación o de la vida diaria, primordial en la instrucción de todo ser humano.

Con esta cátedra se tiene en cuenta la importancia de la Matemática al desarrollar el pensamiento de tipo analítico el que permite obtener la destreza de investigación, indagación, conocer la realidad de la vida. Te enseñan a tener una mejor capacidad de pensamiento

Por lo tanto, los procesos matemáticos están siendo vistas como ejercicios, conceptos, problemas difíciles de aprender, manipular. Entonces pareciera que los educadores no están sumamente preparados en esta cátedra educativa, ya que existen falencias, errores al momento de realizarlas, por ende, se estaría impartiendo una mala enseñanza. Por lo consiguiente es sumamente necesario que desde los inicios de la educación se imparta una idea positiva referente a las Matemáticas, en tal sentido se considera importante la realización de un cambio a la manera de enseñar a los alumnos. Se tiene como propósito que el educando tenga una perspectiva positiva.

La Matemática en la Educación

La finalidad de la educación Matemática, está relacionada dentro del proceso de desarrollo integral del estudiante, a través de las experiencias e interacción, con fin a la creación de seres capaces de integrarse dentro del diario vivir de la sociedad. Por ende, es importante llevar a cabo en el niño un buen perfeccionamiento Lógico-Matemático. Se tendría un mejor pensamiento en la resolución de problemas relacionados con las medidas, cálculos dentro del campo educativo. (Reyes Vélez, 2017)

La Matemática es un gran punto social de acción y de gran dominio donde se llega a una coincidencia de cuantiosos órdenes de relaciones, visiones y paradigmas, la cual conviven y dialogan en la que este hecho fue creando positivamente la necesidad de contar con marcos teóricos explícitos en distribuciones competitivas tanto en revistas técnicas, esquemas de profesionalización y de posgrado en donde hicieron seguir a una comunidad en que lo significativo tiene el esclarecimiento matemático y ha sido declarado por grandes investigadores en los últimos años en total revisión sobre inclinación Matemática, con específica referencia a los componentes

relacionados con una representación donde los expertos del Estudio como aprendices, expertos e interaccionan mentalmente con la estructura Matemática.

La cátedra de Matemática abarca a un sinnúmero de proceso, los cuales aportan al rendimiento de la enseñanza, en cuanto despertando el intelecto de la creatividad, curiosidad y el interés en el aprender. Potencia el rendimiento a un mejor conocimiento de los alumnos-maestros. Arteaga, (2017) Es todo en cuanto se preocupa adaptar a los instructores en la modernización y modificación que se le hizo al currículo de educación básica, con el fin de darle relación, continuidad de esta manera hacerlo aplicable al salón de clase, compromete orientar a los docentes de qué modo planificar y a la vez de qué manera evaluar a base de la actualización curricular, por lo que es una necesidad para recuperar historias Matemáticas.

Todo será oportuno adaptar cursos que conlleven una duración de varias horas con lo que la misión será garantizar el acceso de calidad en las tres áreas de la educación como, inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del espacio nacional como esencia de estudio mediante la formación integral como también holística e inclusiva de niños y niñas jóvenes y adultos de esta misma manera tomando en cuenta la plurinacionalidad, la interculturalidad, idiomas ancestrales y género.

Proceso enseñanza aprendizaje de la Matemática

El principio pedagógico del vínculo centrado en lo propio y lo colectivo del ente estudiado, proyecta el proceso de desarrollo de la enseñanza aprendizaje, el cual se debe relacionar los intereses con base a los objetivos planteados durante el progreso de dicha actividad. Ruiz Socarras, (2008) En el Ecuador la enseñanza de la Matemática se da a través de una resolución de problemas y dificultades determinadas en el contexto de la Educación General Básica que plantea la actualización y fortalecimiento curricular, bajo los compendios científicos Epistemológicos y Psicológicos, en ello nos determina que la idea de la enseñanza de la Matemática surge de la

imagen de que cada uno de los estudiantes deben implicar en actividades con situaciones problemáticas.

Yoppiz Fuentes et al., (2016) La importancia de la aplicación del estudio de la Matemática está centrada en procesos didácticos que conllevan a la formación de modo del desempeño del personal pedagógico capacitado en el direccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos tanto en niveles inferiores, asimismo superiores. Los contenidos del área van acordes el ritmo de obtención de conocimientos, no siempre el docente será el encargado de la aplicación lúdica durante el desarrollo matemático. La utilización de las ciencias exactas generé ideas, planes de estudios que involucran métodos para la resolución de sus aproximados.

Los contextos requieren de una inclinación considerada como pensamiento creativo, que ayude a la reflexión crítica y a la argumentación del trabajo matemático para que se enfatice en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño a través de la resolución de problemas relacionados con la vida diaria, donde el desarrollo del conocimiento matemático fortalece la capacidad de razonar, analizar, discrepar, decidir, sistematizar y resolver problemas, esto implica que el estudiante tome iniciativas creativas, sea proactivo, perseverante, organizado y que colabore dentro y fuera de la sala de clases.

La Matemática en segundo grado de Educación Básica:

Esta Pedagogía constituye un mecanismo el cual está relacionado en la búsqueda de la resolución de problemas. Por efecto se involucra dentro del progreso al fortalecimiento de la ideología abstracta y el conocimiento en general. Cerda et al., (2011) Esto se considera que el aprendizaje de la Matemática debe ser constructivo con grandes nociones elementales y conceptos que antes no se consideraban, está construida por conjuntos de diferente naturaleza y de diversa complejidad, en base a cuatro ejes: Lógica - Matemática, conjuntos, números reales y funciones, para una mejor enseñanza aprendizaje.

La instrucción en el nivel primario establece al segundo grado de tipo elemental, está establecida en seis paralelos y su ejecución se convierte en el requisito obligatorio para asociarse dentro del proceso de la secundaria. Este horizonte pedagógico es obligatorio prestando los conocimientos que incumben por parte del estado formativo. Juárez & Aguilar, (2018) La importancia del grado de estudio en la formación futura de los alumnos, es reconocida por numerosos estudios en el medio educativo, mientras que otros han consagrado voluntades para analizar la influencia que tiene el cuidado de los menores en el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas dentro de su educación y formación para su defensa ante la sociedad actual, para alcanzar como objetivo que las futuras generaciones experimenten de manera activa a corresponder de forma social.

Las contribuciones educativas que implementan el juego hacia un buen aprendizaje infantil en la Matemática han sido importantes desde su creación. Basté & Artés, (2016) Con los otros individuos también con su entorno y más que nada a realizar y cristalizar que nuestro país se convierta en un Ecuador que todos y todas deseamos, hoy en día se permiten la entrega de varios textos educativos como guías Didácticas de trabajo en el proceso aprendizaje a los y las estudiantes de los diferentes años de educación el cual le faculta la ejecución de las actividades de enseñanzas donde le admite desarrollar sus habilidades para su mejor desenvolvimiento en el aprendizaje educativo.

Sistemas de Variables o Hipótesis

Con la aplicación del Método Lúdico como herramienta de motivación en la enseñanza de los estudiantes en la asignatura de Matemática se constaría con un mejor proceso académico obteniendo un mayor y eficaz servicio educativo en desempeño de los educandos donde se sientan motivados a seguir con la orientación en cuanto a los procesos de Lógica Matemática y Abstracta.

De la misma manera se implementaría esta estrategia como cátedra de enseñanza aprendizaje donde exista una facilidad para enseñar y aprender de manera lúdica con fin a lograr una excelencia educación en los niños y niñas que contribuyan y puedan responder a las diferentes necesidades de carácter académico y social.

Variables

Variable independiente

El Método Lúdico.

Variable dependiente

Enseñanza de las matemáticas

Variable independiente: Método Lúdico

Tabla 1 Variable independiente: Método Lúdico

Definición	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Ítems
<p>El Método Lúdico es esencial debido a que tiene una gran influencia dentro del proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, por la cual involucra la manera de cómo llevar a cabo el desarrollo de las actividades específicamente en el área de Matemática con fin al mejoramiento y que los estudiantes obtengan un conocimiento positivo que le permita involucrarse dentro del entorno social y académico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de aprendizajes • Motivación e interés de aprendizaje en las Matemáticas • Proceso de enseñanza aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad en descubrir nuevos conocimientos • Beneficios durante el proceso de desarrollo del aprendizaje • Estrategias de apoyo y seguimiento 	<p>Entrevista a directivo</p> <p>Encuesta a docente de aula</p> <p>Ficha a estudiantes</p> <p>Encuesta a padres de familia</p>	<p>¿Cómo influye el Método Lúdico en la enseñanza dentro del salón de clase?</p> <p>¿Cuál es el Método Lúdico que utiliza para mejorar el aprendizaje en sus estudiantes?</p> <p>¿Qué importancia tiene la aplicación del Método Lúdico en el proceso de desarrollo de los estudiantes?</p>

Fuente: Método Lúdico

Elaborado por: Darwin Tomalá Torres

Variable dependiente: Enseñanza de las Matemáticas

Tabla 2 Variable dependiente: Enseñanza de las Matemáticas

Definición	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Ítems
El proceso de enseñanza en la Matemática es un dinamismo que involucra unas series de actividades que conllevan a la retención de conocimiento de una manera más compleja. Es una gran acción de dominios que transfieren grandes conocimientos acompañados de una serie de valores.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de habilidades • Capacidad en la resolución de las destrezas matemáticas. • Mejora en el aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización e implementación de recursos lúdicos • Fomentar la participación • Dominio de área y contenidos matemáticos 	<p>Entrevista a directivo</p> <p>Encuesta a docente de aula</p> <p>Ficha a estudiantes</p> <p>Encuesta a padres de familia</p>	<p>¿Cómo maestro de Matemática, identifica si los estudiantes se involucran con el uso de los métodos lúdicos?</p> <p>¿Considera adecuado la elaboración de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza?</p> <p>¿Usted califica el Método Lúdico como estrategia enriquecedora de conocimientos matemáticos?</p>

Fuente: Enseñanza de la matemática

Elaborado por: Darwin Tomalá Torres

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque y Diseño de la investigación

Este estudio investigativo está reflejado en los niños y niñas de Segundo grado de la escuela de Educación Básica “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero, dentro del límite de la provincia de Santa Elena, parroquia Colonche. Durante el periodo de realización se implementó un proceso de métodos y técnicas que ayudan en la recolección de datos, favoreciendo el conocimiento de la manera adecuada del uso de los materiales lúdicos empleados durante la acción de recolección de información.

Enfoque de Investigación Cuantitativo

Este trabajo está reflejado desde una perspectiva cuantitativa, permitiendo descubrir un análisis numérico de las propiedades en cuanto a las variables de estudio con un resultado delimitado y concreto, referente a la población de estudio organizada. Permite conocer la realidad en cuanto a los niveles de habilidades y destrezas de desarrollo de los estudiantes del segundo grado en el área de Matemática. De igual manera se profundiza en la argumentación y evalúa el acontecimiento que conciernen a la problemática determinada. Otero-ortega & Atlántico, (2018) en su trabajo menciona que es aquella que utiliza la recopilación de datos para evidenciar el resultado de la hipótesis con base al acercamiento de la realidad de manera numérica y el estudio estadístico, estableciendo estándares de procedimiento.

Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación está basado dentro de un estándar cuantitativo, por lo tanto, con la aplicación correcta de los métodos se llega al conocimiento del asunto con mucha más profundidad, generando nuevos conceptos del área. Encontramos la utilización de los tipos de investigación de carácter documental, exploratorio e incluso la bibliográfica que ayudará a la

búsqueda de información que defiendan el tema expuesto por medio de la implementación de encuestas y fichas a estudiantes.

Investigación Documental

Pérez & Nieto, (2020) La investigación documental conlleva un procedimiento. Este proceso el cual está basado en la recolección de información a través de manera crítica y reflexiva ligada a la interpretación de los resultados. Es fundamental debido a que mejora la búsqueda de conceptos con trabajos ya realizados que están ligadas al tema. Tiene como propósito indagar sobre los resultados obtenidos durante el estudio, entendida como datos secundarios de las investigaciones realizadas.

Investigación Exploratoria

Las ilustraciones exploratorias sirven para adaptarnos con fenómenos relativamente incógnitos, conseguir información sobre la contingencia de poder ejecutar una búsqueda de manera completa con relación de un argumento particular, indagar en los nuevos problemas, equilibrar conocimientos o variables prominentes, establecer precedencias para investigaciones pendientes, o proponer afirmaciones y premisas Esteban Nieto, (2018). Por consiguiente, esta parte involucra diversos conceptos las cuales incrementan las posibilidades de conocer la temática de estudio con la finalidad de poder exponer la dificultad del problema a estudiar desde un enfoque general.

Métodos de Investigación

Método Lógico

Con la fundamentación de este método se tuvo la intención del análisis y recolección de las problemáticas establecidas en el estudio. Por lo consiguiente es una guía que permitió poder llegar a los resultados de las causas y consecuencias de la semejante. Con la previa aplicación se implementaron diferentes metodologías educativas correspondientes a varias opciones con el fin de obtener el resultado de la misma. Las encuestas a los docentes, al director de la institución,

padres de familia y las fichas de campo a estudiantes de la Básica Elemental “Segundo grado” fortalecen a la búsqueda de respuestas al propósito de la investigación.

Método Analítico-Empírico

Esta temática fue implementada en la búsqueda del análisis de la información expuesta por las encuestas aplicadas a estudiantes y padres de familia permitiendo la recopilación de información a los estudiantes durante el periodo de estudio. La razón del proceso de recolección de demostraciones con la finalidad de no incidir a los falsos resultados. Del mismo modo se implementaron estrategias a la búsqueda de soluciones de los instrumentos, de la misma manera al desarrollo del trabajo investigativo en general las cuales, serían de mejoramiento a la necesidad para un buen perfeccionamiento.

Técnicas e Instrumentos de la Investigación

La Entrevista

Esta técnica, la cual conlleva a la adquisición de información por medio del diálogo, con la implementación de unas series de preguntas realizadas de manera oral, catalogada como una conversación de tipo serio. Dicha temática fue planteada al tutor de los estudiantes del Segundo grado. Obteniendo un sinnúmero de información relevante al tema estudiado. Al mismo tiempo se aplica dentro de la escala de Likert para conocer los resultados del entrevistado referente a las incógnitas posteriormente planteadas.

La Encuesta

Se realizó la aplicación de la técnica la encuesta, para la recopilación de información tanto para los Estudiantes y Padres de Familia, con el hecho de conocer el control y aplicación de los Métodos Lúdicos en la enseñanza del educando. Previamente, fue expuesto con preguntas basadas a resoluciones cerradas relacionadas con dicho problema, posteriormente se procedió al análisis y las transformaciones de tablas y cuadros estadísticos.

Instrumentos

Cuestionarios

La implementación de este instrumento se realizó en base a las variables determinadas, el mismo que tuvo como participantes, al docente tutor de aula, estudiantes y padres de familia del segundo año de Educación Básica. Preguntas de carácter abierto y cerrado inmersas en la utilidad del Método Lúdico, se ejecutó con el propósito de evaluar la influencia, la importancia y la ayuda que determina dicho tema dentro del proceso enseñanza aprendizaje de los educandos.

Población y muestra

Población

De acuerdo con Arias-Gómez et al., (2016) mencionan que, es un estudio, un conjunto de argumentos, determinados, limitado y de parte accesible, que establecerá el relativo para la discusión de la muestra, y que se desempeña con un orden de criterios establecidos. En concordancia del estudio de la población estuvo compuesta por 28 estudiantes, 28 padres de familia y 1 docente tutor de aula de la escuela Miguel de Letamendi, comuna Febres cordero, Parroquia Colonche.

Muestra

Esta técnica aplicada forma parte del universo de población que tiene como propósito su estudio durante la investigación. Es la representación de la cantidad de los elementos estudiados, permite poder crear, comprobar los resultados. Denominado como el subconjunto del universo de población. Hernández Sampieri, (2014). Se obtuvo el estudio un total de 09 estudiantes que transcurren en la edad de 6 a 7 años, 09 padres de familia considerados los representantes legales, asimismo la entrevista aplicada al docente tutor de aula del segundo grado de Educación Básica Elemental. Los cuales fueron partícipe de la aplicación de encuestas y entrevista.

Población y muestra

Tabla 3 Población y Muestra

Segmento poblacional	Personas / Población	Personas/Muestra	Técnica
Estudiantes del plantel	28	09	Encuesta
Padres de familia	28	09	Encuesta
Total	56	18	

Fuente: Escuela Miguel de Letamendi

Elaborado por: Darwin Tomalá Torres

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis de Entrevista al docente del paralelo del segundo grado.

- 1. ¿Usted identifica si los alumnos de segundo grado tienen habilidades al momento de hacer uso de los Métodos Lúdicos como por ejemplo semillas y tapas de colas en el área de Matemática?**

R/ Como docente, con la utilización de estas estrategias metodológicas son esenciales porque en él se puede observar las habilidades de los estudiantes. Si tiene un buen movimiento en tanto al ritmo de aprendizaje, si se mueve o no se mueve rápido, que si hace o no hace bien de la operación Matemática. Considero yo que sí se identifica las habilidades que puede desarrollar los alumnos porque hay que conocer que muchos son buenos en una cosa y son buenos en otras cosas no todos son iguales, pero eso sí las habilidades ayudan a los estudiantes.

Análisis e interpretación: Cabe recalcar la importancia de trabajar de manera lúdica, debido a los resultados obtenidos, se puede evidenciar la capacidad del proceso de aprendizaje de los estudiantes dentro de la asignatura Matemática, es muy indispensable llevar a cabo estrategias metodológicas donde los entes participativos se sientan confiable al momento de demostrar habilidades en cuanto a los conceptos numéricos matemáticos. De la misma manera la capacidad de adquisición de conocimientos va acorde al desenvolvimiento del individuo.

- 2. ¿Usted se considera una persona capacitada, de competencias lúdicas?**

R/ Durante mi etapa como docente, le puedo yo no estudie para ser docente. Yo soy ingeniera en desarrollo empresarial. Ya tengo laborando 5 años como maestra dentro de la educación. Fui escogida por pate del curso de méritos y oposición. Al inicio no sabía nada sobre lo que es educación, pero al momento de ir al aula de clase todo cambió totalmente para mí, prestar ese servicio de lo que es la comunidad más que todos los estudiantes. Ahora en la actualidad estudio una maestría netamente educación, esto me ha ayudado mucho. Pero si me encuentro en

la capacidad de decir que estoy altamente capacitado e incluso en proceso constante de capacitación.

Análisis e interpretación: De acuerdo a lo antes mencionado, un docente debe estar en un constante cambio, preparación de nuevas metodologías, estrategias que conlleven a una buena enseñanza de conocimientos. Las nuevas adaptaciones curriculares permiten a los educadores el poder llevar a cabo un proceso de instrucción adaptada a la realidad, por ende, la implementación de destrezas educativas refleja la actualidad de la educación.

3. ¿Utiliza con frecuencia las actividades lúdicas como semillas y tapas de colas u otras con fin a la mejora de la enseñanza de los estudiantes en el área de Matemática?

R/ Hoy en día ocasionalmente he sido partícipe de la utilización de las diferentes actividades lúdicas, porque son temáticas que se realizan de manera presencial donde el estudiante puedo manipular, observar el proceso, ya que involucran la manera de como el alumno lleva su desarrollo de competencias. Lógico-Matemático. En la actualidad por motivo de la pandemia, se han implementado varias estrategias como proyectos y como docente tenemos que adaptarnos a las órdenes educativas. Considero que estas actividades se deberían aplicar de manera presencial, pero no olvidando que son importante en la virtualidad. Conozco y es un impedimento la conectividad de mis estudiantes.

Análisis e interpretación: Los procesos educativos están sumergidos en un constante cambio, por ende, se requiere de una preparación y por consiguiente a la implementación de estrategias lúdicas que faciliten un mejor desempeño de los alumnos al momento del desarrollo de conceptos. En relación con la Matemática, el trabajo educativo es muy diferente debido a que el docente debe saber, conocer la forma de poder atraer, llamar la atención y despertar el interés asimismo motivar a los educandos en seguir aprendiendo.

4. ¿Identifica usted lo cual importante es el Método Lúdico en el proceso de enseñanza de los educandos en la asignatura de Matemática?

R/ Es muy importante la utilización de los Métodos Lúdicos debido a que ayuda a un mejor desarrollo de aprendizaje del educando, especialmente al pensamiento Lógico – Matemático y a cualquier problema que se presente dentro del salón de clase. Y de esta manera el estudiante pueda mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en el área de Matemática.

Análisis e interpretación: La realidad de la educación, está en un proceso de cambio el cual ha producido las adaptaciones en las diferentes áreas educativas. Desde la perspectiva innovadora los Métodos Lúdicos tienen una gran importancia debido a que involucran una enseñanza de manera dinámica logrando conseguir un mejoramiento de conceptos educativos, es más en el área de Matemática.

5. ¿Los docentes en la asignatura de Matemática deberían de sensibilizar lo cual importante es enseñar de manera lúdica?

R/ Creo conveniente que todos los docentes de Matemáticas, si deben de sensibilizar que existen por ocasiones donde los niños y niñas del séptimo o sexto grado aún presentan inconvenientes al momento de realizar las operaciones referentes a los sistemas Matemáticas. Entonces sí creo conveniente la aplicación de estos Métodos Lúdicos, ya que así se obtendría un mejor desempeño tanto en los estudiantes de cada uno de los niveles académicos.

Análisis e interpretación: Los educadores forman parte del rol fundamental en la educación, porque llevan a cabo los diferentes ritmos de aprendizajes de sus educandos. Dentro de la asignatura de Matemática, los Métodos Lúdicos tienen una gran influencia en los diferentes conceptos. Si se trabaja de manera lúdica se estaría incluyendo una educación más dinámica, haciendo partícipe a los estudiantes, despertando el interés en aprender la Matemática.

Análisis de resultados de la encuesta realizada a estudiantes del segundo grado.

1. ¿Te gusta trabajar en la asignatura de Matemática?

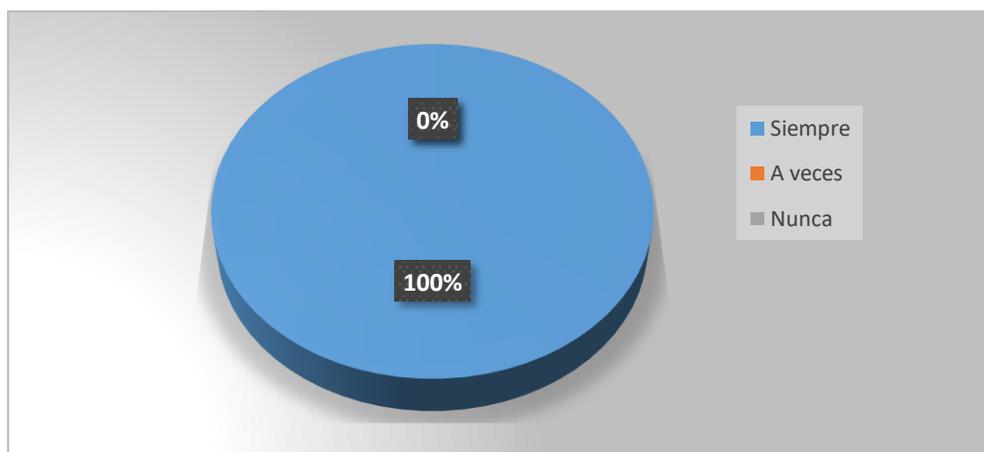
Tabla 4 Asignatura de Matemática

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
1	Siempre	9	100 %
	A veces	0	0 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 1 Asignatura de Matemática



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos de la interrogante, de parte de los encuestados se pudo obtener que el 100% de los estudiantes les gusta trabajar en la asignatura de la Matemática, por ende, se evidencia que las estrategias de la docente están inmersas en el proceso enseñanza aprendizaje del discente hacia un mejoramiento de una educación de calidad y calidez.

2. ¿Dentro de clases tu profesor/a realiza actividades lúdicas como las semillas y tapas de colas, que te ayuden a resolver los problemas matemáticos?

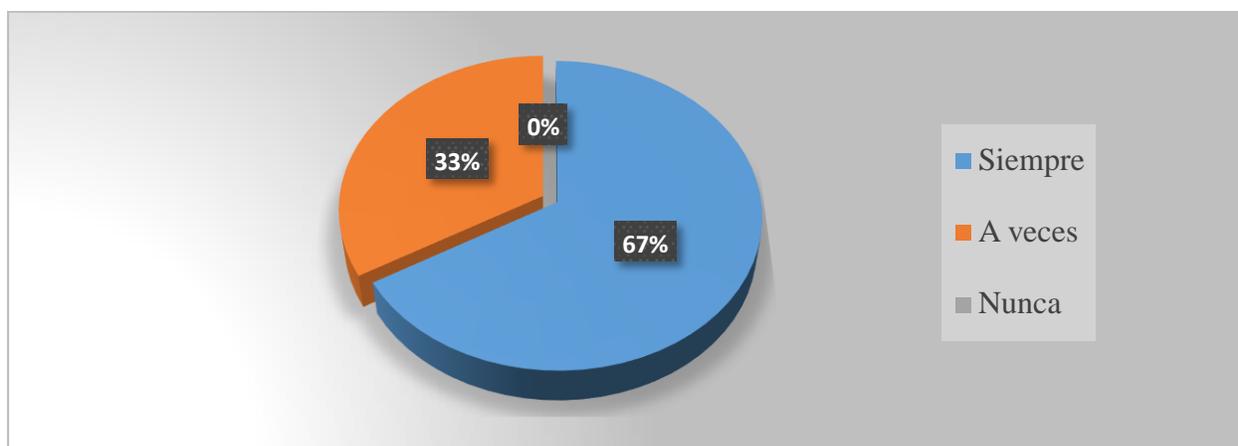
Tabla 5 Actividades Lúdicas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
2	Siempre	6	67 %
	A veces	3	33 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 2 Actividades lúdicas



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: Mediante la aplicación de las encuestas, se obtuvo una gran variedad de análisis de acuerdo a la influencia de las actividades lúdicas dentro del aula de clase, demostrando los siguientes resultados. Un 67% manifiesta que la docente aplica estas metodologías dentro del proceso de enseñanza de la Matemática y un 33% con un porcentaje de a veces y un 0% de nunca. De acuerdo a los resultados las actividades lúdicas están inmersas a los conceptos de educación.

3. ¿Tú profesor aplica los materiales como, semillas de maíz, tapas de colas, el ábaco al momento de realizar las operaciones de suma y resta?

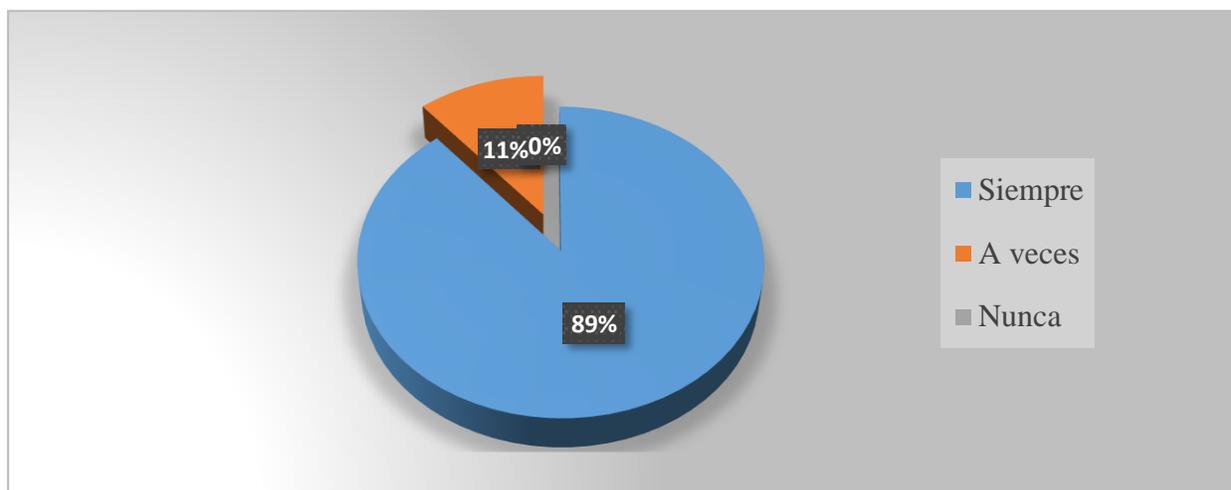
Tabla 6 Materiales lúdicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
3	Siempre	8	89 %
	A veces	1	11 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 3 Materiales Lúdicos



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: En el porcentaje de la interrogante se demostró un 89% que los docentes siempre aplican materiales lúdicos y un 11% a veces. Por lo tanto, se evidencia la importancia de trabajar de manera lúdica en el salón de clase y en especial con estudiantes del segundo grado en la asignatura de Matemática y en especial en el desarrollo de las operaciones básicas como lo son la suma y resta.

4. ¿Tus clases de suma y resta son dinámicas porque tu profesor utiliza las semillas y tapas de colas?

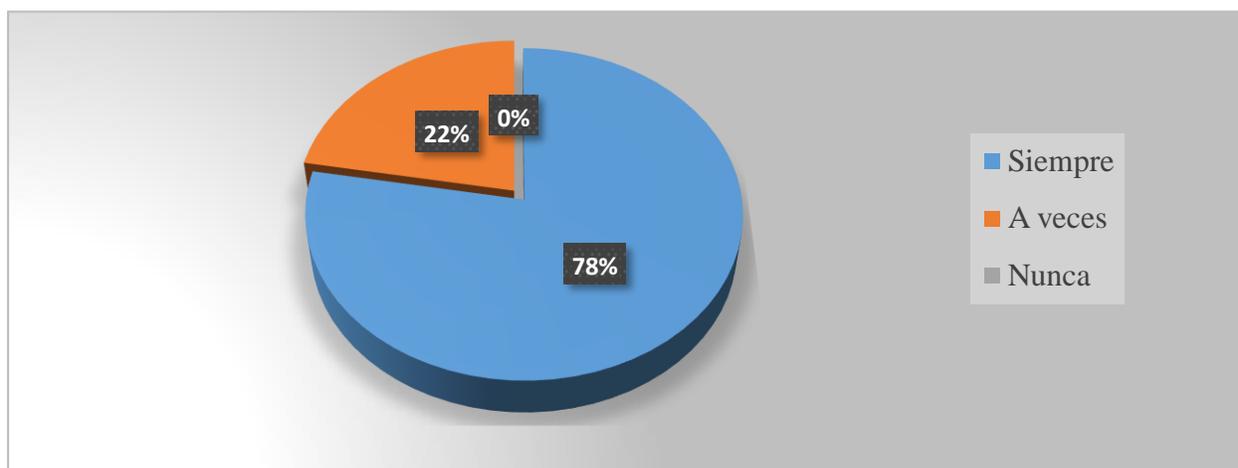
Tabla 7 Clases de suma y resta

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
4	Siempre	7	78 %
	A veces	2	22 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 4 Clases de suma y resta



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: Mediante los resultados de dicha interrogante, se conoció que el porcentaje de 78% siempre y un 22% a veces. Por lo consiguiente se evidencia que la Pedagogía de la docente utilizada en las clases de las operaciones básicas como suma y resta es muy dinámica logrando la atención de sus alumnos y un buen resultado en cuanto al conocimiento matemático, en concordancia con la maestra, las clases en esta área de estudio deben ser asimiladas, adaptadas a juegos que despierten el interés en seguir aprendiendo.

5. ¿Te gusta responder, participar cuando el maestro está realizando ejercicios de suma y resta?

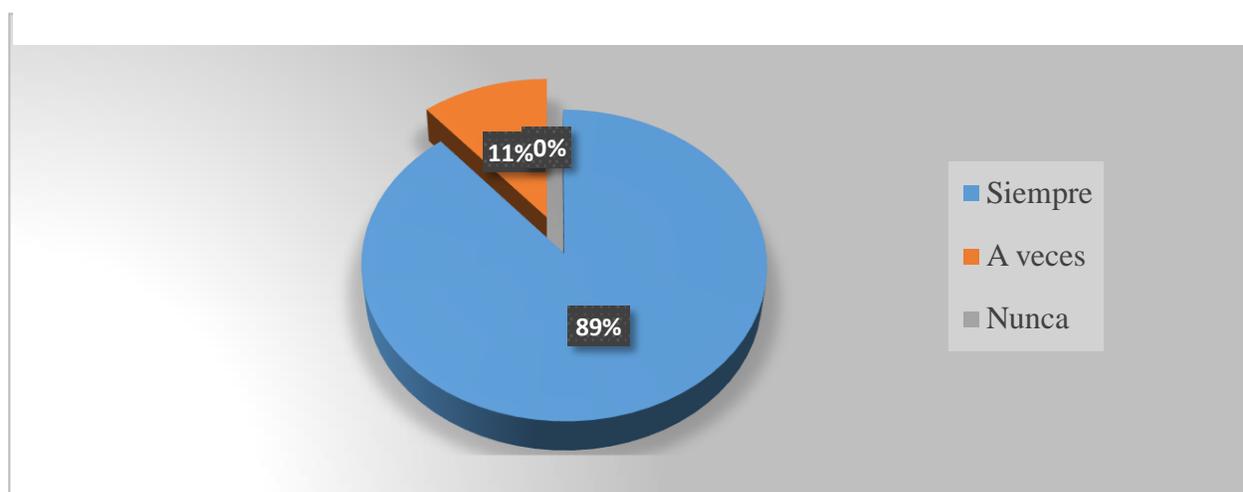
Tabla 8 Participación en clases

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
5	Siempre	8	89 %
	A veces	1	11 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 5 Participación en clases



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: En el porcentaje obtenido de la interrogante, el porcentaje de 89% de los estudiantes siempre y un 11% de a veces realizan la participación en clases. Por ende, cabe recalcar que las metodologías lúdicas del docente hacen partícipe o involucran al estudiante a seguir participando en las aulas de clases. Aquí se conoce lo cual importante es trabajar de manera lúdica con un grupo de alumnos es más si es la asignatura de Matemática.

6. ¿Te gusta que el maestro enseñe por medio de juegos con las semillas y tapas de colas?

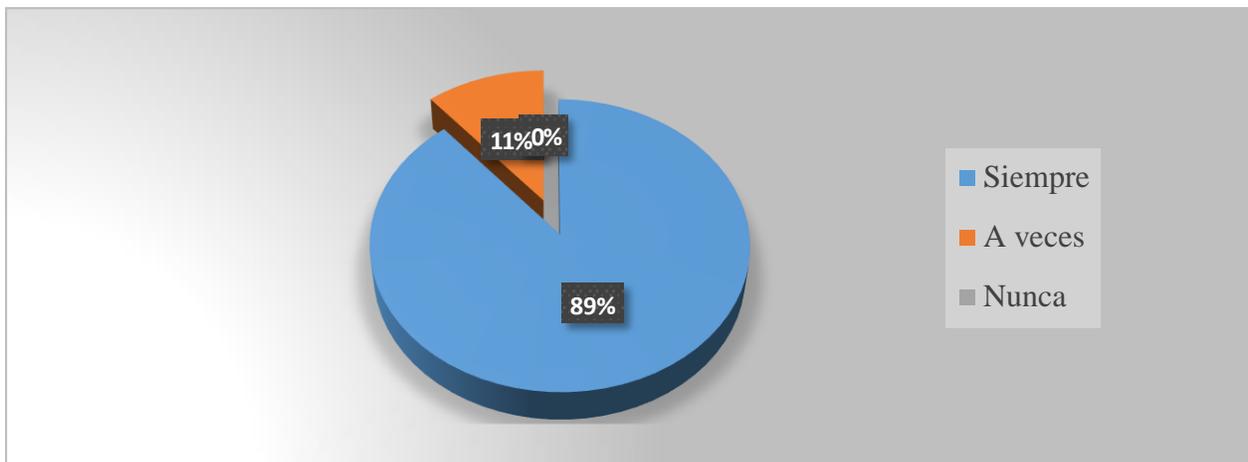
Tabla 9 Enseñanza de juegos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
6	Siempre	8	89 %
	A veces	1	11 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 6 Enseñanza de juegos



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: Al efectuar esta interrogante, podemos evidenciar que el 89% de los docentes siempre trabaja de manera lúdica y un 11% manifestaron dentro de la categoría a veces que le gusta que su maestro enseñe por medio de juegos. Por lo tanto, se conoce que trabajar con niños de una edad aproximada de 6 a 7 años se lo debe realizar de manera lúdica, aplicando la enseñanza de juegos, logrando involucrar a esos aprendices en el proceso de enseñanza aprendizaje.

7. ¿Crees que es importante realizar actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje?

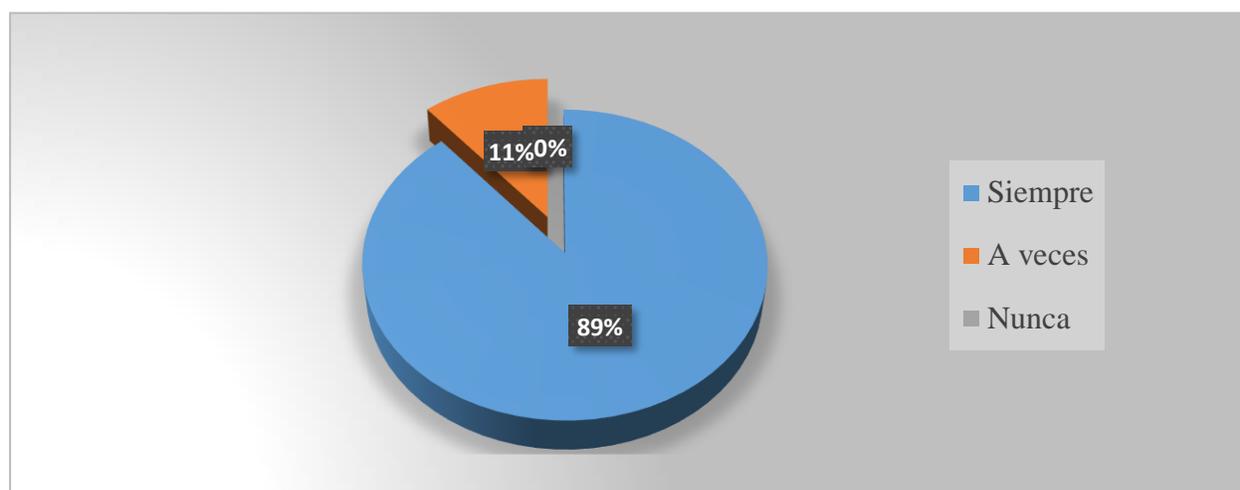
Tabla 10 Actividades lúdicas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
7	Siempre	8	89 %
	A veces	1	11 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 7 Actividades lúdicas



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: En esta pregunta ejecutada a los estudiantes del segundo grado se obtuvo los resultados donde el 89% manifiestan que es valioso trabajar de manera lúdica y un 11% menciona que solo a veces es importante trabajar de manera lúdica. De acuerdo a los resultados planteados se puede decir que la lúdica en la enseñanza se torna significativo, ya que conlleva al mejoramiento de los conocimientos en especial del área de la Matemática.

8. ¿Sientes seguridad en tu aprendizaje con las actividades lúdicas que realiza tu docente?

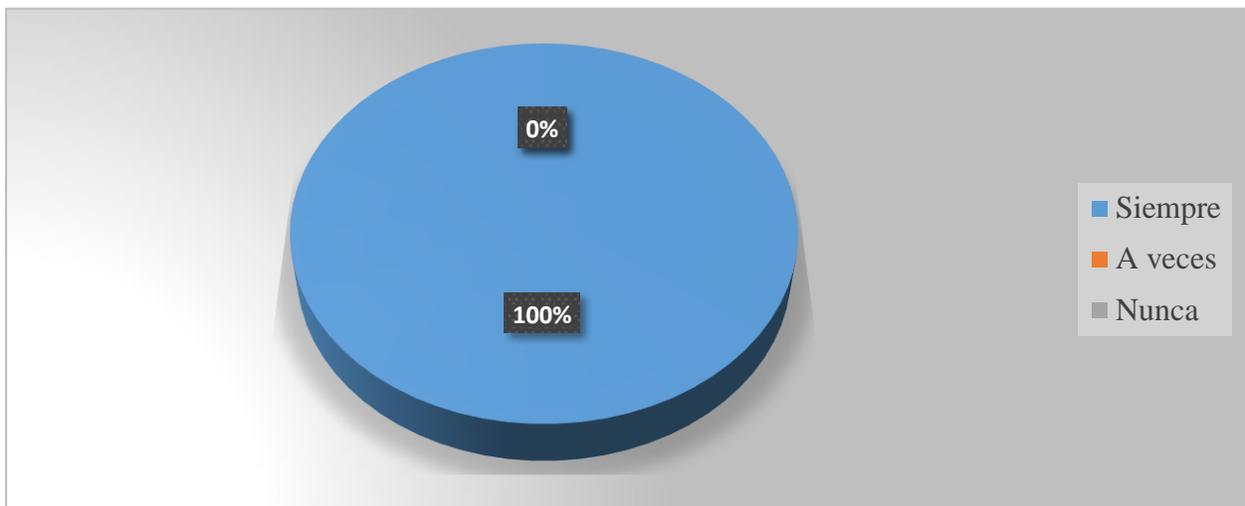
Tabla 11 Aprendizaje con las actividades lúdicas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
8	Siempre	9	100 %
	A veces	0	0 %
	Nunca	0	0%
	Total	9	100%

Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 8 Aprendizaje con las actividades lúdicas



Fuente: Estudiantes de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: Mediante la aplicación se muestra en los gráficos estadísticos los resultados con el porcentaje de 100% que evidencia que los alumnos se sienten seguro trabajar con las metodologías lúdicas que aplica el docente durante el desarrollo de una clase. Los resultados son indispensables porque ayudan a ser partícipe de la realidad dentro de un establecimiento educativo.

Encuesta realizada a los padres de familia

1. ¿Identifica usted que es el Método Lúdico? “semillas y tapas de colas u otros”

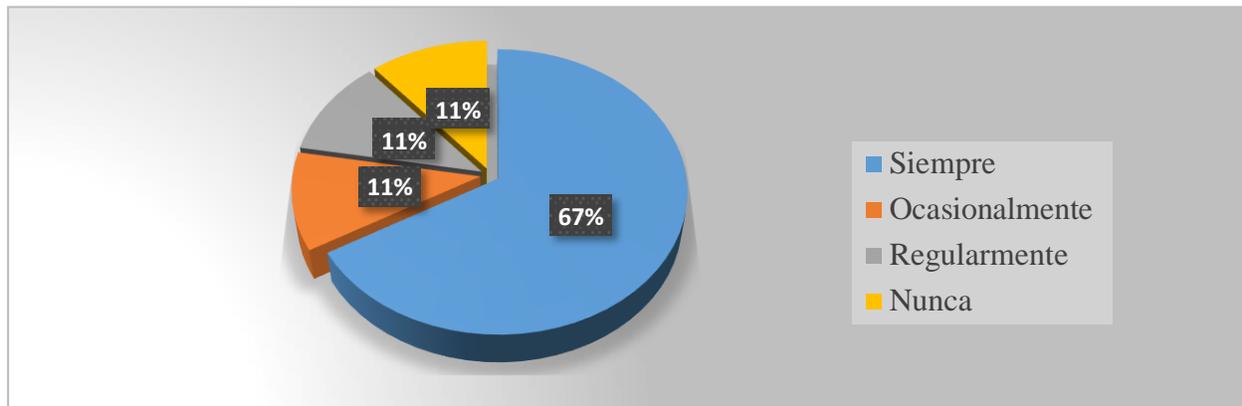
Tabla 12 Método Lúdico

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
1	Siempre	6	67 %
	Ocasionalmente	1	11 %
	Regularmente	1	11 %
	Nunca	1	11 %
	Total	9	100%

Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 9 Método Lúdico



Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados por parte del padre de familia se obtuvo que el 67% si tiene conocimiento de lo que es el Método Lúdico, el 11% con un porcentaje de ocasionalmente, el 11% con un regularmente, asimismo un 11% que no conoce que es el Método Lúdico. La manera de cómo trabaja el docente ante su hijo, de cómo se lleva a cabo su proceso de enseñanza.

2. ¿Identifica si los docentes de sus hijos aplican el Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática?

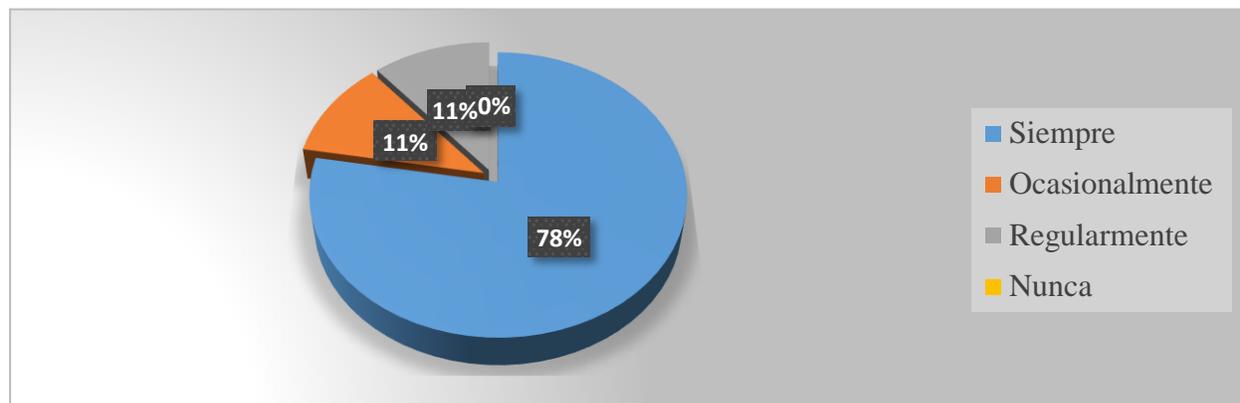
Tabla 13 Aplicación de Métodos Lúdicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
2	Siempre	7	78 %
	Ocasionalmente	1	11 %
	Regularmente	1	11 %
	Nunca	0	0 %
	Total	9	100%

Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 10 Aplicación de métodos lúdicos



Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: Mediante la interrogante planteada, de la aplicación del Método Lúdico en la enseñanza de los estudiantes en el área de Matemática se evidenció con un porcentaje de 78% que los padres si identifican el material lúdico que aplica el docente en la enseñanza de sus estudiantes. Un 11% que ocasionalmente logra identificar la manera de trabajar del docente y 11% de una forma regular. Esto quiere decir que muchos padres están atento a la enseñanza que utiliza el docente hacia sus estudiantes.

3. ¿Considera usted que el Método Lúdico ayuda en la mejora del proceso de enseñanza de sus hijos en el área de Matemática?

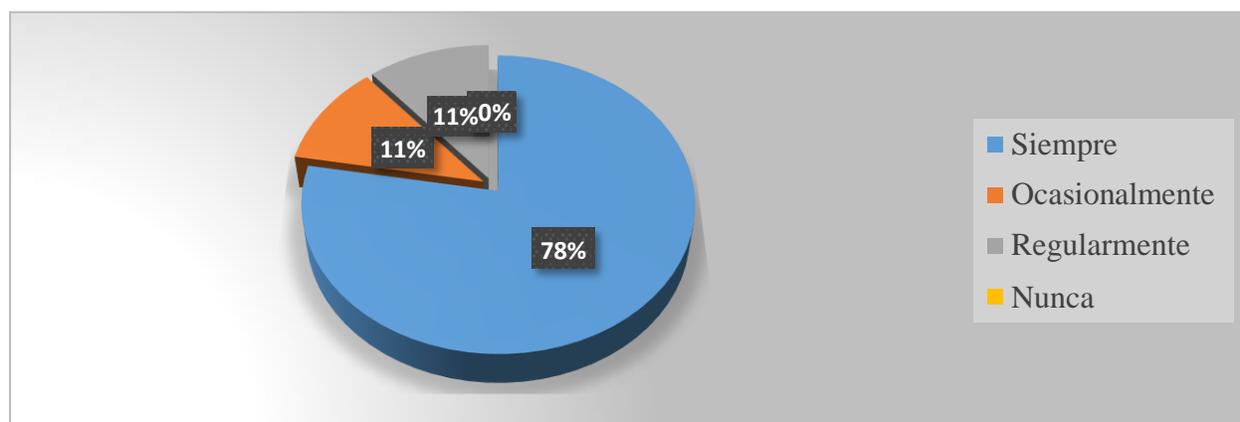
Tabla 14 Mejora Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
3	Siempre	7	78 %
	Ocasionalmente	1	11 %
	Regularmente	1	11 %
	Nunca	0	0 %
	Total	9	100%

Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 11 Mejora Proceso de Enseñanza-Aprendizaje



Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la interrogante, de la ayuda que brinda el Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática, se menciona con la frecuencia siempre con un 78% que los padres de familia consideran importante trabajar de manera lúdica, un 11% ocasionalmente, asimismo un 11% considera regularmente en la aplicación de estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

4. ¿Considera usted que los docentes están altamente capacitados para poder sobrellevar las acciones educativas referentes al área de Matemática?

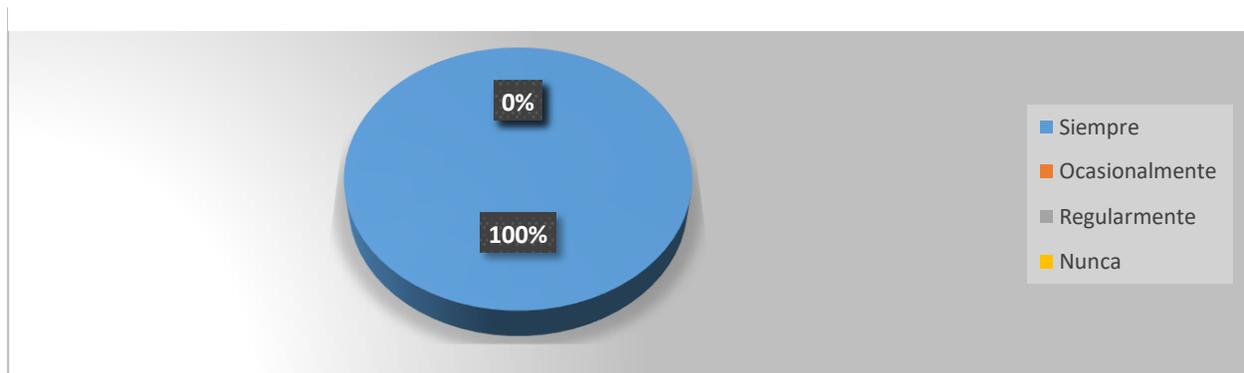
Tabla 15 Capacitación de los docentes

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
4	Siempre	9	100 %
	Ocasionalmente	0	0 %
	Regularmente	0	0 %
	Nunca	0	0 %
	Total	9	100%

Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 12 Capacitación de los docentes



Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: Los padres de familia encuestados, respondieron con un total del 100% con la frecuencia siempre que los docentes están altamente capacitados para poder llevar a cabo la acción educativa. Por ende, se considera muy importante el estar preparado para poder sobrellevar un proceso educativo. Mostrando ventajas del cómo hacer posible una enseñanza de calidad, creadora de seres capaces de cumplir cualquier reto académico.

5. ¿Considera un proceso efectivo en el aprendizaje de sus estudiantes mediante el uso correcto del Método Lúdico?

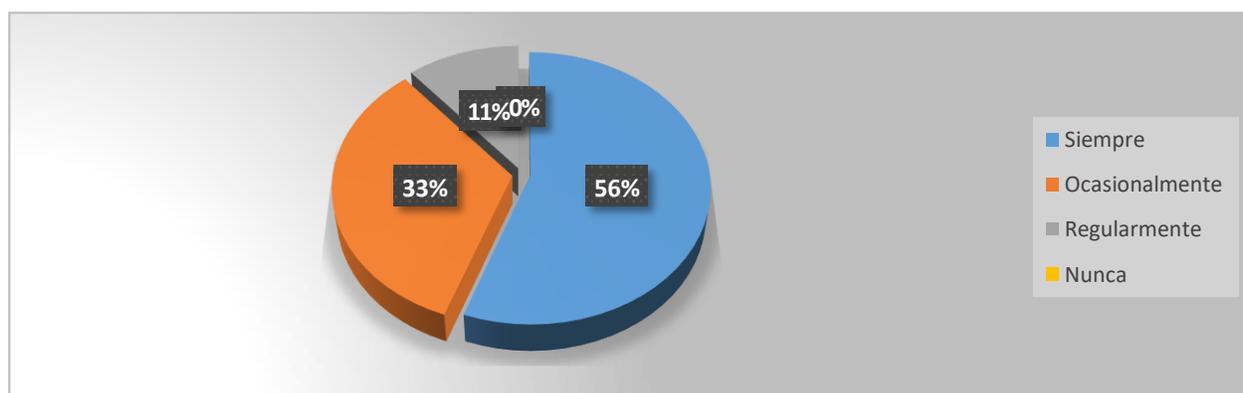
Tabla 16 Proceso de Aprendizaje

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
5	Siempre	5	56 %
	Ocasionalmente	3	33 %
	Regularmente	1	11 %
	Nunca	0	0 %
	Total	9	100%

Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Gráfico 13 Proceso de Aprendizaje



Fuente: Padres de familia de segundo grado

Elaborado por: Tomalá Torres Darwin

Análisis e interpretación: Los resultados obtenidos demuestran lo cual importante es trabajar de manera lúdica. Con un porcentaje de 56% que siempre se debe llevar a cabo la enseñanza mediante los Métodos Lúdicos, un 33% ocasionalmente y un 11% de una forma regular. Por lo consiguiente se debe tener en cuenta que si un docente implementa materiales lúdicos de manera correcta durante su proceso de enseñanza obtendrá buenos resultados en el aprendizaje.

DISCUSIÓN

La implementación de diferentes instrumentos de recolección e información, permitió conocer que el método lúdico como estrategia de aprendizaje es implementada por el docente para mejorar la enseñanza de las matemáticas de forma recreativa.

En las preguntas realizada al docente se destacó que el método lúdico ayuda a los estudiantes, a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en el campo de las matemáticas. Enlazando con lo expuesto por Gaitan, (2018) indica que la implementación de este tipo de estrategias lúdicas conduce al estudiante en asimilar y fortalecer los contenidos en la cátedra de Matemática. En relación con Sánchez Vasilcovich et al., (2016) la implementación, de programas lúdicos, permite la optimización de destrezas, habilidades, entre estudiantes puesto que el juego lúdico contribuye al fortalecimiento de actitudes en el ámbito académico del discente.

En la encuesta, el conglomerado estudiantil indicó en su mayoría que es beneficioso la utilización del método lúdico durante la realización de las clases matemáticas. Esta información obtenida se fundamenta, con lo expresado por Yagüé Hurtado, (2018) donde el autor enfatizo que a través del aprendizaje lúdico se puede generar un ambiente propicio para el conocimiento de estudiantes y docentes, que faciliten el aprendizaje, y de esta forma se generarán aulas dinámicas, creando buenas y favorables condiciones para las instituciones educativas. Enlazado con la literatura de Bravo & Pérez, (2018) las actividades lúdicas van de la mano con la expresión emocional asociada a la alegría, la diversión, el placer y sin olvidar la satisfacción, haciendo que los estudiantes se sientan preparados y comprometidos con las actividades educativas. Por esta razón, el juego es vital para el desarrollo de las estrategias de los estudiantes, es por ello que da sentido al periodo escolar, y refuerza y refuerza conductas y habilidades asociadas al aprendizaje.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En base al análisis de los resultados, mediante las expresiones del docente, estudiantes y padres de familia. Se conoce que, el trabajo de manera lúdica beneficia tanto a la interacción docente-estudiante. Por ende, las enseñanzas lúdicas de los conceptos matemáticos se involucran dentro del proceso, ya que existen metodologías tradicionales que conllevan al aburrimiento y la falta de atención en clase. Desde el inicio de la virtualidad el sistema educativo ha implantado proyectos de trabajos que abarcan una serie de estrategias en cuanto al aprendizaje de los alumnos.
- Durante el desarrollo de dicha investigación estudiada, referente a las temáticas educativas hacia un mejor perfeccionamiento de destrezas en cuanto a los niños y niñas del segundo grado de la escuela “Miguel de Letamendi”. Se puede evidenciar lo cual importante es la implementación de materiales relacionados al método lúdico con el propósito de involucrar a los entes educativos de una manera didáctica, que favorezcan un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Matemática.
- Se pudo determinar que la motivación es una de las razones que favorecen en la adquisición de conocimientos, el aprendizaje de los niños depende del trabajo que realice el docente. Es necesario la capacitación de nuevas metodologías didácticas que aporten en el mejoramiento progresivo educativo, esquivando el miedo de estudiar la Matemática llevando una buena resolución de problemas.

Recomendaciones

- Es considerable llevar a cabo las investigaciones en cuanto al aprendizaje virtual, debido a que, está en juego el fortalecimiento de las destrezas de los estudiantes. Por lo consiguiente se estaría conociendo la realidad de la Pedagogía que involucra el docente en el proceso de enseñanza, es necesario, ya que desde ese enfoque se trabajaría con las metodologías correspondientes a la ejecución y adquisición de conocimiento por parte de los educandos.
- Es necesario que los maestros consideren la aplicación de Métodos Lúdicos, por el hecho de que así se podría llegar al mejoramiento de las destrezas de aprendizaje. Teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, sea esta de forma individual o colectiva. Asimismo, se conseguiría afianzar las diferentes temáticas en beneficio a un conocimiento de calidad.
- Se deben implementar acciones educativas con relación a los métodos lúdicos. Se debe conocer la importancia de trabajar con materiales didácticos en especial dentro del área de Matemática, por lo cual se estaría alcanzando a que el niño se sienta motivado en seguir aprendiendo, fortaleciendo sus habilidades y destrezas que le faciliten responder a los problemas matemáticos.

Referencias bibliográficas

- Arias-gómez, j., villasís-keever, m. Á., & miranda-novales, m. G. (2016). The research protocol iii. Study population. *Revista alergia mexico*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Arteaga, e. (2017). La historia de la matemática en la educación matemática. *Conrado | revista pedagógica de la universidad de cienfuegos* |, 62–68. [Http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado](http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado)
- Basté, m. E. Y., & artés, j. M. (2016). Vista de juego y aprendizaje matemático en educación infantil. [Http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/11/12](http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/11/12)
- Borja montaña, d. F. (2017). Propuesta pedagógica: matemáticas en contexto. *Revista rutas de formación: prácticas y experiencias*, 3, 60. <https://doi.org/10.24236/24631388.n3.2016.636>
- Bravo, s., & perez, y. (2018). La actividad lúdica: alternativa para la enseñanza-aprendizaje de la matemática en la secundaria básica. <https://www.researchgate.net/publication/344904126>
- Carrillo-ojeda, m. J., garcia-herrera, d. G., ávila-mediavilla, c. M., & erazo-álvarez, j. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista arbitrada interdisciplinaria koinonía*, 5(1), 430. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Carriòn a. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of science and research*, 5(2), 134. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Cerda, g., ortega, r., perez, c., flores, c., & melipillán, r. (2011). Vista de inteligencia lógica y rendimiento académico en matemáticas: un estudio con estudiantes de educación básica y secundaria de chile. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123011/115641>
- Cordero-osorio, francisco; héctor-silva, c. (2012). Matemática educativa, identidad y latinoamérica: el quehacer y la usanza del conocimiento disciplinar. [Http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-24362012000300003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-24362012000300003)
- De la cruz, g., & lara, m. (2019). El método lúdico en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la básica elemental. *Guía didáctica*.
- Delgado mero, d. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Dominio de las ciencias*, 2(4), 164–178.
- Delors, j. (2013). Informe unesco comisión internacional de educación siglo xxi. *Journal of chemical information and modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Esteban nieto, n. (2018). Tipos de investigación. 1–4.
- Gaitan, j. (2018). *Facultad de educacion y humanidades: vol. I (issue 120)*.

- Hernández sampieri, r. (2014). Selección de la muestra. Espacio de formación multimodal selección de la muestra, 6, 170–191. [Www.elosopanda.com](http://www.elosopanda.com)
- Juárez, m., & aguilar, m. (2018). Sociedad canaria isaac newton de profesores de matemáticas el método singapur, propuesta para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en primaria. *Revista de didáctica de la matemática*, 98, 75–86. [Http://www.sinewton.org/numeros](http://www.sinewton.org/numeros)
- Limon, r. (2016). Universidad estatal península de santa elena universidad estatal península de santa elena. In repositorio dspace (issue “plan de comercialización para la línea de productos a base de tagua de la comuna dos mangas, parroquia manglaralto, cantón santa elena, 2013”). [Https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/2100](https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/2100)
- Malacara hernández, z. (2018). Las matemáticas: un lenguaje para describir la naturaleza mathematics: a language for nature description.
- Navarro lores, d., & samón matos, m. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. [Https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184013](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184013)
- Navarro zagarra, g., rocco carrillo, a., flores lópez, l., gonzález ontiveros, a., & caballero tinajero, g. (2016). El aprendizaje lúdico en el nivel medio superior. *Jóvenes en la ciencia*, 2(1), 861–873. [Https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/1223](https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/1223)
- Otero-ortega, a., & atlántico, u. (2018). Enfoques de investigación. August.
- Pérez, j. J., & nieto, j. A. (2020). La investigación documental como sustento de la investigación social y educativa. 105–136.
- Quintanilla, n. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria playful strategies for teaching mathematics at the nevel of primary education ministerio del poder popular para la educación, venezuela. 143–157.
- Reyes vélez, p. E. (2017). El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. *Polo del conocimiento*, 2(4), 198–202. [Https://doi.org/10.23857/pc.v2i4.259](https://doi.org/10.23857/pc.v2i4.259)
- Rodríguez manosalva, y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46–52. [Https://doi.org/10.18634/sophiaj.13v.2i.740](https://doi.org/10.18634/sophiaj.13v.2i.740)
- Romero, s., & hurtado, d. (2020). Vista de el método lúdico para lograr competencias de resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de cinco años en una institución educativa de ucajali, Perú. [Https://revistas.infoc.edu.pe/index.php/sendas/article/view/45/52](https://revistas.infoc.edu.pe/index.php/sendas/article/view/45/52)
- Ruiz socarras, j. M. (2008). *Revista iberoamericana de educación problemas actuales de la enseñanza aprendizaje de la matemática. Revista iberoamericana de educación*, 1–8.
- Sánchez vasilcovich, l., perdomo hernández, o., & matos urgellés, n. (2016a). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. *Edusol*, 16(54), 42–

53.

Sánchez vasilcovich, l., perdomo hernández, o., & matos urgellés, n. (2016b). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. *Edusol*, 16(54), 42–53. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475752820029>

Tristancho, z., mawency, v., & martínez, j. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Revista logos ciencia & tecnología*, 7(2), 1–10. <http://orcid.org/0000-0002-0739-8555><http://orcid.org/0000-0001-8285-2968>

Tudela carrillo, b. (2019). Aprender matemáticas de forma lúdico-manipulativa.

Yagüé hurtado, m. (2018). Vista de el método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/822/853>

Yoppiz fuentes, y., cruz gonzález, a., gamboa graus, m. E., & osorio rodriguez, g. (2016). Vista de alternativa didáctica para contribuir al perfeccionamiento de la planificación del proceso de enseñanza - aprendizaje de la matemática en la carrera licenciatura en educación matemática - física. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/69/67>

ANEXOS

ANEXO A: ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DEL AULA DE LA UNIDAD EDUCATIVA

Tema: El Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la Matemática para niños y niñas de 2° grado de la escuela de Educación Básica “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero, parroquia Colonche, provincia de Santa Elena, en el periodo 2021-2022.

Objetivos: Identificar de qué manera influye la herramienta del Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática en los estudiantes del segundo grado de la escuela Miguel de Letamendi.

1. ¿Usted identifica si los alumnos de segundo grado tienen habilidades al momento de hacer uso de los métodos lúdicos como por ejemplo semillas y tapas de colas en el área de matemática?

R/

2. ¿Usted se considera una persona capacitada, de competencias lúdicas?

R/

3. ¿Utiliza con frecuencia las actividades lúdicas como semillas y tapas de colas u otras con fin a la mejora de la enseñanza de los estudiantes en el área de Matemática?

R/

4. ¿Identifica usted lo cual importante es el método lúdico en el proceso de enseñanza de los educandos en la asignatura de Matemática?

R/

5. ¿Los docentes en la asignatura de Matemática deberían de sensibilizar lo cual importante es enseñar de manera lúdica “semillas de maíz, tapas de colas u otras”?

R/

ANEXO B: ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO

Tema: El Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la Matemática para niños y niñas de 2° grado de la escuela de Educación Básica “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero, parroquia Colonche, provincia de Santa Elena, en el periodo 2021-2022.

Objetivo: Adquirir información de los estudiantes del segundo grupo con relación a la aplicación del Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática en la escuela Miguel de Letamendi.

Lea detenidamente las siguientes ilustraciones y encierre en un círculo según lo que piensa.

ILUSTRACIONES:

1. ¿Te gusta trabajar en la asignatura de Matemática?



NUNCA



A VECES



SIEMPRE

2. ¿Dentro de clases tu profesor/a realiza actividades lúdicas como las semillas y tapas de colas, que te ayuden a resolver los problemas matemáticos?



NUNCA



A VECES



SIEMPRE

Anexo B (cont.)

3. ¿Tú profesor aplica los materiales como, semillas de maíz, tapas de colas, el ábaco al momento de realizar las operaciones de suma y resta?



NUNCA



A VECES



SIEMPRE

4. ¿Tus clases de suma y resta son dinámicas porque tu profesor utiliza las semillas y tapas de colas?



NUNCA



A VECES



5. ¿Te gusta responder, participar cuando el maestro está realizando ejercicios de suma y resta?



NUNCA



A VECES



SIEMPRE

Anexo B (Cont.)

6. ¿Te gusta que el maestro enseñe por medio de juegos con las semillas y tapas de colas?



NUNCA



A VECES



SIEMPRE

7. ¿Crees que es importante realizar actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje?



NUNCA



A VECES



SIEMPRE

8. ¿Sientes seguridad en tu aprendizaje con las actividades lúdicas que realiza tu docente?



NUNCA



A VECES



SIEMPRE

ANEXO C: ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

Tema: El Método Lúdico como herramienta motivadora en la enseñanza de la Matemática para niños y niñas de 2º grado de la escuela de Educación Básica “Miguel De Letamendi”, de la comuna Febres Cordero, parroquia Colonche, provincia de Santa Elena, en el periodo 2021-2022.

Objetivo: Establecer de qué manera influye el Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática de los Estudiantes de Segundo grado de la escuela Aurelio Carrera Calvo.

1. ¿Identifica usted que es el Método Lúdico? “semillas y tapas de colas u otros”
 - Siempre
 - Ocasionalmente
 - Regularmente
 - Nunca

2. ¿Identifica si los docentes de sus hijos aplican el Método Lúdico en la enseñanza de la Matemática?
 - Siempre
 - Ocasionalmente
 - Regularmente
 - Nunca

3. ¿Considera usted que el Método Lúdico ayuda en la mejora del proceso de enseñanza de sus hijos en el área de Matemática?
 - Si, de acuerdo
 - No, en desacuerdo
 - Ocasionalmente
 - Nunca

Anexo c (Cont.)

4. ¿Considera usted que los docentes están altamente capacitados para poder sobrellevar las acciones educativas referentes al área de Matemática?

- Si, de acuerdo
- No, En desacuerdo
- Ocasionalmente
- Nunca

5. ¿Considera un proceso efectivo en el aprendizaje de sus estudiantes mediante el uso correcto del Método Lúdico?

- Si, De acuerdo
- No, En desacuerdo
- Ocasionalmente
- Nunca

ANEXO D: ENTREVISTA AL DOCENTE TUTOR DE AULA



Gráfico 14 Entrevista al docente tutor por medio de la plataforma Zoom

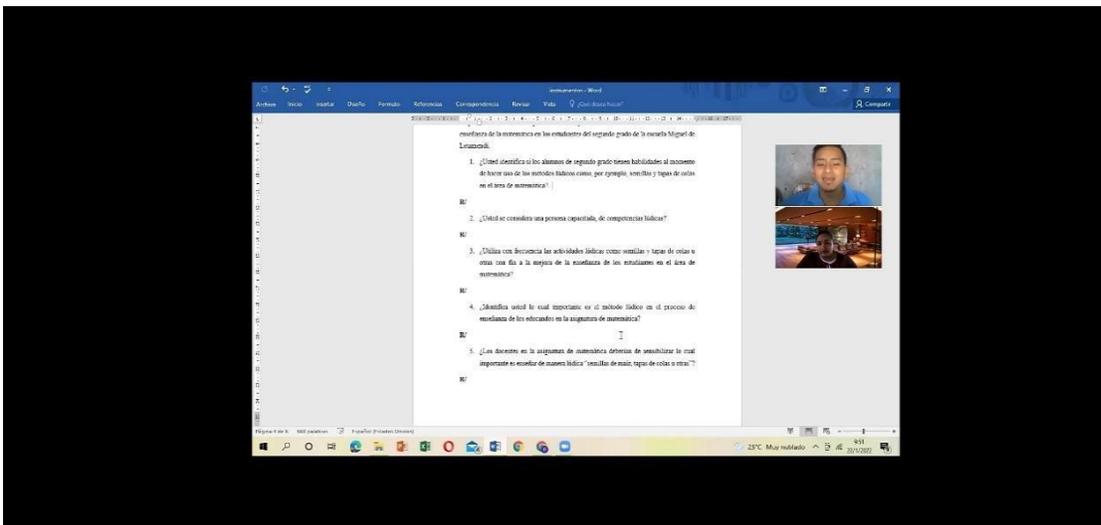


Gráfico 15 Presentación de cuestionarios de preguntas al docente del Segundo Grado

ANEXO E: RESULTADO DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES



Gráfico 16 Encuesta aplicada mediante la plataforma Google Forms a estudiantes del Segundo Grado

Anexo E (Cont.)



Gráfico 17 Porcentaje de resultados de encuesta a estudiantes

ANEXO F: ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA MIGUEL DE LETAMENDI



Gráfico 18 Encuesta aplicada a padres de familia mediante plataforma Google Forms.

Anexo F (Cont.)



Gráfico 19 Porcentaje de los resultados aplicados en la encuesta a Padres de Familia.

ANEXO G: CERTIFICADO ANTIPLAGIO



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

La Libertad, 14 de febrero de 2022

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado: **“EL MÉTODO LÚDICO COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA EN LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL DE LETAMENDI.”** elaborado por el estudiante: TOMALÁ TORRES DARWIN LEONEL, de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con **0%** de la valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el presente informe.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, reading 'Víctor Yambay Delgado', is written over a horizontal line.

VÍCTOR YAMBAY DELGADO, MSc.

C.I.: 0911358604

DOCENTE TUTOR



Document Information

Analyzed document	Darwin Tomalá-Documento para urkund.docx (D127857024)
Submitted	2022-02-14T15:48:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	darwin.tomalatorres@upse.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	msilva.upse@analysis.orkund.com

Sources included in the report

SA	De la Cruz Martinez. Urkund.docx Document De la Cruz Martinez. Urkund.docx (D54749976)
-----------	--

