



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

## **TÍTULO DEL TRABAJO**

**MÉTODOS LÚDICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE  
LAS MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

**AUTORA**

**LIC. FABIOLA ELIZABETH CHILA VERA.**

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

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**tutor**

**Lic. Yuri Ruiz Rabasco, PhD.**

**La Libertad - Ecuador**

**2026**



**UPSE**

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

**TRIBUNAL DE GRADO**

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

---

**Lic. William González Panchana, PhD.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. Yuri Ruiz Rabasco, PhD.  
TUTOR**

---

**Lic. Freddy Enrique Tigrero Suárez, Mgtr.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. María Gabriela Marín Figuera, PhD.  
ESPECIALISTA 2**

---

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



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

**CERTIFICACIÓN**

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

Atentamente,

---

LIC. YURI RUIZ RABASCO PhD.  
C.I. 0917655219

**TUTOR**



**UPSE**

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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, FABIOLA ELIZABETH CHILA VERA**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, **MÉTODOS LÚDICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA** previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Santa Elena, a los 13 días del mes de abril de año 2026

---

LIC. FABIOLA ELIZABETH CHILA VERA  
C.I. 2450194853

**AUTORA**



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

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, FABIOLA ELIZABETH CHILA VERA**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 13 días del mes de abril de año 2026

---

LIC. FABIOLA ELIZABETH CHILA VERA  
C.I. 2450194853

**AUTORA**



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

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **MÉTODOS LÚDICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA**, presentado por el estudiante, CHILA VERA FABIOLA ELIZABETH fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **XX%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Certificado de análisis  
Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

TF\_Fabiola Chila V

ID : 5619b2d126319069c945e5b664aa9d8c1cdc7a59



**3%**

Textos sospechosos

Nombre del fichero : TF\_Fabiola Chila V.txt  
Tamaño del archivo original : 1,65 MB  
Número de palabras : 6885  
Número de caracteres : 50058

Depositante : YURI WLADIMIR RUIZ RABASCO  
Fecha de depósito : 11 de abril de 2026  
Tipo de carga : interface  
fecha de fin de análisis : 11 de abril de 2026

---

LIC.YURI RUIZ RABASCO PhD.  
C.I. 0917655219

**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por la sabiduría que me ha brindado durante este año para mi formación profesional.

A mis padres por su amor infinito y apoyo incondicional; les agradezco por cada consejo para no desmayar en este reto académico propuesto.

Finalmente agradezco a mi tutor quien me guio en el proceso de elaboración de este ensayo, su orientación y apoyo constante fueron fundamentales para alcanzar los objetivos planteados.

*Lic. Fabiola Elizabeth Chila Vera*

## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedico a mis padres quienes me impulsaron a seguirme formando y estudiar la maestría en Educación Básica, por su amor infinito, son los que siempre están conmigo con una palabra de aliento para no desmayar y seguir adelante para lograr el objetivo propuesto.

Asimismo, me lo auto dedicó puesto que asumí un nuevo reto en mi vida como es volver a estudiar y crecer profesionalmente, con varias ocupaciones hoy estoy aquí redactando y rebozando de felicidad esta dedicatoria.

*Lic. Fabiola Elizabeth Chila Vera*

## ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO .....	I
TRIBUNAL DE GRADO.....	II
CERTIFICACIÓN .....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN .....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
ÍNDICE DE TABLAS .....	XI
ÍNDICE DE FIGURAS .....	XI
RESUMEN .....	XII
ABSTRACT .....	XIII
TEMA .....	14
INTRODUCCIÓN .....	14
DESARROLLO .....	16
Métodos lúdicos.....	16
Clasificación lúdica .....	16
Juego didáctico .....	16
Gamificación educativa .....	17
Juegos digitales.....	17
Plataformas educativas .....	18
Innovación pedagógica .....	18
Educación matemática .....	20

Aprendizaje significativo .....	20
Pensamiento lógico .....	21
Desarrollo cognitivo .....	22
Multiplicación básica .....	22
Tablas de multiplicar .....	23
Dificultades matemáticas .....	23
Rendimiento académico .....	24
Situación problemática .....	24
Propuesta de intervención pedagógica .....	25
Título de la propuesta .....	25
Objetivo general .....	25
CONCLUSIONES .....	31
REFERENCIAS .....	33

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Plan de actividades lúdicas para el fortalecimiento de las tablas de multiplicar .....	26
Tabla 2 Cronograma de implementación de la propuesta, semana 1 .....	27
Tabla 3 Cronograma de implementación de la propuesta, semana 2 .....	28

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1 Juego digital “Desafío de las tablas del multiplicar” .....	29
Figura 2 Juego interactivos con pase de nivel. ....	29
Figura 3 Juego de recompensas multiplicando .....	30

## RESUMEN

El presente trabajo analiza la importancia de los métodos lúdicos en el proceso de enseñanza de las matemáticas en la Educación Básica haciendo énfasis en el aprendizaje de las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año, la educación matemática constituye un elemento fundamental en el desarrollo del pensamiento lógico, el razonamiento abstracto y la estructuración cognitiva de los estudiantes. Sin embargo, el uso predominante de metodologías tradicionales basadas en la repetición mecánica ha generado desmotivación, bajo rendimiento académico y dificultades en la consolidación del aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo permite que los estudiantes relacionen los nuevos conocimientos con saberes previos, favoreciendo una comprensión más profunda de los contenidos matemáticos, las tablas de multiplicar representan un conocimiento básico que requiere práctica constante, motivación y estrategias didácticas que faciliten su comprensión y automatización, en observación a las dificultades observadas en estudiantes de quinto año Unidad Educativa Portete de Tarqui, se propone la implementación de métodos lúdicos como estrategia pedagógica innovadora. Estos métodos incluyen juegos didácticos, aprendizaje cooperativo, gamificación educativa y juegos digitales, los cuales promueven la participación, el desarrollo del pensamiento lógico y el fortalecimiento del rendimiento académico.

La propuesta de intervención pedagógica plantea la utilización de plataformas digitales educativas que incorporen dinámicas de juego, retos por niveles, competencias individuales y grupales, así como sistemas de puntos y recompensas simbólicas, estas estrategias permiten generar un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo que facilita la práctica constante de las tablas de multiplicar y promueve el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

El uso de plataformas digitales como los juegos lúdicos dentro de las instituciones académicas facilitan el aprendizaje y refuerzan de manera significativa los conocimientos adquiridos favoreciendo también la habilidad mental y desarrollo cognitivo más aun en el aprendizaje de las tablas de multiplicar, pues de este modo como alternativa pedagógica permiten que se mejore el rendimiento escolar y responder a las demandas académicas.

**Palabras clave:** Métodos lúdicos, aprendizaje significativo, gamificación educativa, tablas de multiplicar, educación matemática.

## ABSTRACT

This paper analyzes the importance of play-based methods in the mathematics teaching process in Basic Education, emphasizing the learning of multiplication tables in fifth-grade students. Mathematics education is a fundamental element in the development of logical thinking, abstract reasoning, and cognitive structuring in students. However, the predominant use of traditional methodologies based on rote repetition has generated demotivation, low academic performance, and difficulties in consolidating meaningful learning.

Meaningful learning allows students to relate new knowledge to prior knowledge, fostering a deeper understanding of mathematical content. Multiplication tables represent basic knowledge that requires constant practice, motivation, and didactic strategies that facilitate their understanding and automatization. Based on the difficulties observed in fifth-grade students, the implementation of play-based methods is proposed as an innovative pedagogical strategy. These methods include educational games, cooperative learning, educational gamification, and digital games, which promote active participation, the development of logical thinking, and the strengthening of academic performance. The proposed pedagogical intervention involves the use of educational digital platforms that incorporate game dynamics, level-based challenges, individual and group competitions, as well as point systems and symbolic rewards. These strategies create a dynamic and interactive learning environment that facilitates the consistent practice of multiplication tables and promotes students' independent learning.

The use of digital platforms such as educational games within academic institutions facilitates learning and significantly reinforces acquired knowledge, also favoring mental ability and cognitive development, especially in the learning of multiplication tables, since in this way as a pedagogical alternative, they allow for improved school performance and meeting academic demands.

**Keywords:** Playful methods, meaningful learning, educational gamification, multiplication tables, mathematics education.

## TEMA

### MÉTODOS LÚDICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.

#### INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación presenta múltiples desafíos, especialmente en el ámbito de la enseñanza por eso, para el docente es fundamental lograr captar y mantener el interés de los estudiantes, además de identificar y aplicar estrategias pedagógicas adecuadas que faciliten la comprensión y asimilación de la información relevante. En nuestro país Ecuador el sistema educativo ha experimentado transformaciones importantes en los últimos años entre esos cambios el aprendizaje de las matemáticas ha ocupado un lugar prioritario en diversas reformas educativas. Esto se demuestra en la incorporación y fortalecimiento de las competencias matemáticas dentro del currículo de la Educación General Básica (EGB), etapa formativa que comprende desde la educación inicial hasta la básica superior. Dicho enfoque demuestra la relevancia que el país concede a esta área del conocimiento como componente esencial en la formación integral de los estudiantes (Litardo-Muñoz, 2023).

La formación de las matemáticas en la Educación Básica conforma uno de los pilares principales para el crecimiento del pensamiento lógico, el razonamiento abstracto y la estructuración cognitiva del estudiante. La relevancia formativa en esta área persiste representando un desafío pedagógico, especialmente en contenidos fundamentales como las tablas de multiplicar, cuyo dominio es decisivo para el desarrollo en operaciones matemáticas de mayor complejidad. La continuidad de metodologías tradicionales centradas en la reiteración mecánica ha creado, en muchos casos, desmotivación, bajo rendimiento académico y dificultades en la consolidación del aprendizaje representativo.

Desde el panorama de la educación matemática, entender los fenómenos asociados al proceso de enseñanza-aprendizaje compromete analizar no solo los contenidos, sino también las tácticas didácticas empleadas para su abordaje. El aprendizaje significativo, sustentado en perspectiva constructivistas, plantea la necesidad de asociar los nuevos conocimientos con las estructuras cognitivas previas del estudiante, impulsando procesos de comprensión profunda en lugar de memorización superficial. El control de las tablas de multiplicar exige, estrategias que involucren práctica constante, motivación y contextualización, asistiendo la automatización comprensiva y el desarrollo del pensamiento lógico (Granja, 2024).

Los métodos lúdicos surgen como alternativas pedagógicas innovadoras que permiten desarrollar el proceso educativo en una vivencia dinámica, participativa y cognitivamente estimulante. La clasificación de estos métodos evidencia diferentes posibilidades, los juegos didácticos tradicionales, el aprendizaje cooperativo, la gamificación educativa y los juegos digitales. Se apoyan en plataformas tecnológicas, se comprometen a la retroalimentación inmediata, sistemas de recompensa y desafíos progresivos que fortifican la motivación intrínseca y la formación autónoma.

Este trabajo tiene como finalidad analizar la importancia de la implementación de métodos lúdicos dentro de la educación en el ámbito de las matemáticas haciendo un énfasis en el aprendizaje de las tablas de multiplicar en alumnos que están cursando el quinto año de Educación Básica en donde se pueda plantear propuestas pedagógicas que se guíen de la aplicación de juegos digitales o plataformas didácticas para mejorar el rendimiento e intereses académicos dentro del desarrollo cognitivo.

A partir de los fundamentos teóricos encontrados y de la identificación problemática se plantea la necesidad urgente de implementar estrategias de enfoque innovadoras que respondan a las exigencias educativas actuales para que por medio de ellas se mejore la calidad del aprendizaje en las ciencias matemáticas, este presente ensayo se realiza dentro de la Unidad Educativa Portete de Tarqui, establecimiento que está ubicado en la Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, Parroquia Chanduy, comuna Tugaduaja.

En este establecimiento educativo se observó la necesidad de fortalecer la enseñanza de las matemáticas esencialmente en el módulo de las tablas de multiplicar por medio de estrategias actualizadas pedagógicas que motiven a los estudiantes del quinto año de Educación General Básica a participar de estas estrategias en los estudiantes.

## DESARROLLO

### Métodos lúdicos

El método lúdico es aquello relacionado o asociado con el juego y el ocio, ya sea en juegos de envite y azar u otras formas de recreación, como los pasatiempos infantiles, los juegos de mesa o los videojuegos pues lúdico pretende decir: recreativo, ameno, entretenido o juguetón. El vocablo “lúdico” (y su variante en desuso, aunque antiguamente más adecuada, “lúdicro”) proviene de la voz latina *ludus*, que quiere decir por un lado “juego”, y por otro “actividad formativa”. Los antiguos romanos denominaban *ludi* (“juegos”) a sus grandes festividades públicas teatrales y circenses, pero también a las prácticas realizadas para aprender a tocar un instrumento o para la instrucción militar. De hecho, con este último significado se llamó *ludus* a la escuela primaria y básica que los romanos establecieron en el siglo III a. C., la cual ofrecía a los niños una educación fuera del ámbito del hogar y la familia. (Torres E. , 2025)

### Clasificación lúdica

Una actividad lúdica es aquello que puede realizarse en el tiempo libre con el propósito de liberar tensiones, salir de la rutina cotidiana y obtener cierto grado de placer, diversión y recreación. Representa una manera de situarse frente a lo habitual de la vida y aprender a interactuar utilizando los espacios donde surge la actividad del juego. El juego es considerado un método agradable para transmitir educación. Los especialistas en psicología y pedagogía señalan que el juego constituye una herramienta fundamental para potenciar y desarrollar todas las dimensiones del individuo. (Carvajal, 2023)

La actividad lúdica genera una relevante influencia en el aprendizaje académico, al convertirse en uno de los medios más eficaces con los que los estudiantes cuentan para experimentar y adquirir nuevas habilidades, destrezas, vivencias y conceptos, por lo que resulta pertinente la implementación de programas orientados hacia una educación compensatoria que favorezcan el equilibrio emocional en el desarrollo evolutivo de la infancia. Se necesita un cambio en la perspectiva del docente, que le permita recuperar el valor pedagógico del juego. (Carvajal, 2023)

### Juego didáctico

Los juegos didácticos son actividades empleadas como estrategia para incentivar el aprendizaje y la participación en contextos de enseñanza. Su finalidad es que los estudiantes

incorporen conocimientos o desarrollen habilidades motrices y sociales de forma sencilla y lúdica. Por ejemplo: juegos con bloques, rompecabezas y juegos de equilibrio. (Muller, 2025)

Existen distintos tipos de juegos didácticos orientados a estimular uno o varios aspectos del individuo. Las propuestas se ajustan según los intereses, la edad de los participantes, el contenido a abordar, el sitio donde se desarrollen y el instante en que se encuentre el grupo. Por ejemplo: juegos de inicio o de cierre, juegos de mesa y juegos al aire libre. (Muller, 2025)

### **Gamificación educativa**

Las metodologías educativas se encuentran en permanente transformación, procurando nuevas estrategias para involucrar y motivar a los estudiantes. Una de estas propuestas innovadoras es la gamificación educativa. Este enfoque no solo vuelve el aprendizaje más dinámico, sino que también incrementa la participación y el desempeño académico de los alumnos. La gamificación educativa consiste en la incorporación de elementos y principios propios de los juegos en entornos formativos. (Escobar, 2024)

La aplicación de la gamificación en el aula puede desarrollarse de distintas maneras, ajustándose a las necesidades y metas del curso. La gamificación educativa, cuando se implementa adecuadamente, es un recurso capaz de renovar el proceso de enseñanza. Además de hacerlo más atractivo y entretenido, resulta valiosa para preparar a los estudiantes para el contexto real, proporcionándoles habilidades prácticas y una disposición favorable hacia el aprendizaje permanente. (Escobar, 2024)

### **Juegos digitales**

La enseñanza de las matemáticas ha representado, históricamente, un reto tanto en la escuela como en la universidad. Los avances tecnológicos han favorecido la creación de al menos cinco innovadores juegos digitales que contribuyen al aprendizaje matemático en una experiencia dinámica y accesible. El uso de plataformas digitales en la formación matemática posibilita que los estudiantes comprendan con mayor claridad el efecto de sus decisiones a largo plazo, preparándolos tanto en el ámbito académico como profesional. (Unifranz, 2024)

El acceso a estas plataformas digitales por parte de los alumnos no solo facilita la comprensión de ejercicios matemáticos, sino que también se transforma en un recurso valioso para su aplicación futura. Cada estudiante puede seleccionar la herramienta que mejor se ajuste a su estilo y necesidades de aprendizaje. Euroinnova International Online Education,

especializada en enseñanza abierta, en línea y a distancia, sostiene que los juegos matemáticos favorecen el desarrollo del pensamiento lógico y matemático, fundamentales en las actividades educativas al vincularse con propuestas lúdicas. (Unifranz, 2024)

### **Plataformas educativas**

Una plataforma educativa virtual es un software que combina distintos tipos de instrumentos orientados a propósitos pedagógicos en donde el objetivo principal es permitir la creación de espacios virtuales para ofrecer todo tipo de capacitaciones a través de internet sin necesitar conocimientos de programación, estos son sistemas que facilitan realizar tareas como ordenar contenidos y ejercicios dentro de un curso en línea, gestionar las matriculaciones de los alumnos, llevar un control del trabajo durante el proceso formativo, atender inquietudes y crear espacios de interacción comunicativa, valorar los avances de los estudiantes, entre otras funciones. (Frashua, 2025)

Pueden emplearse para gestionar de manera completa formaciones a distancia o como complemento de la enseñanza presencial. Cada vez se utilizan con mayor frecuencia para crear espacios de debate y colaboración en grupos de investigación, o para desarrollar asociaciones virtuales y redes de aprendizaje en torno a temas de interés compartido. (Frashua, 2025)

### **Innovación pedagógica**

La innovación pedagógica es como la aplicación de diferentes estrategias u métodos tecnológicos dentro del proceso educativo, es decir una constante actualización de implementar la educación con la finalidad de elevar la calidad de la enseñanza y del aprendizaje. Persigue la adaptación y renovación permanente de las prácticas docentes para responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes y a las exigencias de la sociedad. La innovación pedagógica constituye un proceso dinámico que demanda reflexión continua y experimentación para alcanzar una educación pertinente y de calidad. (Cárdenas, 2024)

Un elemento esencial de la innovación pedagógica es la flexibilidad. Reconoce que cada estudiante es diferente, con sus propias fortalezas, limitaciones, estilos de aprendizaje y ritmos de avance. No se restringe a aplicar un único método o estrategia didáctica, sino que promueve un enfoque más inclusivo y personalizado. Esto implica que los docentes estén dispuestos a probar, adaptarse y ajustar sus prácticas educativas para atender las necesidades particulares de sus alumnos. Esta estrategia pedagógica también se sustenta en la investigación y en la evidencia. (Hernández, 2023)

## **Clasificación de los métodos lúdicos**

Los métodos lúdicos constituyen estrategias pedagógicas que emplean el juego como herramienta para facilitar el aprendizaje significativo. Según los enfoques actuales de la educación matemática, estos pueden clasificarse en:

- **Juegos didácticos tradicionales**

Son actividades estructuradas con intención pedagógica, como juegos de mesa, rompecabezas, bingo matemático, tarjetas de memoria y dinámicas grupales. Su finalidad es reforzar contenidos específicos mediante la participación del estudiante.

- **Juegos cooperativos**

Promueven el trabajo en equipo, la interacción social y la construcción colectiva del conocimiento. En el área de matemáticas permiten resolver desafíos en grupo, fortaleciendo el razonamiento lógico.

- **Gamificación educativa**

Consiste en la incorporación de elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, retos) dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia incrementa la motivación y el compromiso estudiantil.

- **Juegos digitales educativos**

Son actividades interactivas desarrolladas en plataformas tecnológicas que permiten reforzar contenidos mediante dinámicas virtuales. En el área de matemáticas facilitan la práctica constante, retroalimentación inmediata y aprendizaje autónomo.

### **Método lúdico para utilizar**

Este trabajo se centra en el aprendizaje con énfasis en las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año de Educación Básica, en donde se busca seleccionar el juego como estrategia didáctica, específicamente de manera digital en donde se comprendan estos juegos educativos y gamificación.

Esta elección responde a la necesidad de fortalecer la memorización comprensiva, la agilidad mental y el pensamiento lógico-matemático, considerando que las tablas de multiplicar requieren práctica constante y motivación sostenida.

## **Educación matemática**

La educación matemática denominada matemática educativa o didáctica es una disciplina que como propósito tiene comprender los fenómenos o problemas vinculados con el aprendizaje y la enseñanza de las ciencias matemáticas, además de elaborar teorías que las expliquen y, por consiguiente, posibiliten plantear propuestas para afrontar dichas problemáticas, a través de la modificación de las variables que participan en los procesos formativos (Reyes, 2023).

La educación matemática posee diversos objetivos, algunos de ellos prácticos y otros de índole científica. Los propósitos pragmáticos se encuentra el perfeccionamiento de la práctica docente, así como del aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes (Sierpinska y Kilpatrick, 1998), mientras que los objetivos de carácter científico abarcan la formulación de teorías o modelos de fenómenos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas (Reyes, 2023).

La educación matemática cumple un papel fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que no solo se enfoca en el aprendizaje de números y operaciones, sino también en el desarrollo del pensamiento lógico, las matemáticas permiten comprender el entorno, justificar resultados y resolver problemas cotidianos mediante el uso de estrategias y procedimientos adecuados, según el texto de Matemáticas, el aprendizaje de esta área contribuye al desarrollo del razonamiento lógico-matemático y a la capacidad de analizar situaciones del contexto real (p. 6), su enseñanza debe orientarse hacia la comprensión y aplicación práctica del conocimiento (MinisterioDeEducación, 2023).

## **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es un método por el cual se integra la dimensión emocional, la dimensión motivacional y la cognitiva del individuo. En esta modalidad de aprendizaje el estudiante emplea sus saberes previos para incorporar nuevos conocimientos. Este procedimiento ocurre cuando el contenido reciente se vincula con nuestras vivencias y otros conocimientos que se han adquirido a lo largo del tiempo por esta razón la motivación y las creencias personales acerca de lo que resulta valioso aprender desempeñan un papel fundamental en este proceso. El tipo de aprendizaje, la manera en que se relacionan habilidades, conocimientos anteriores y cómo se incorporan en ellos nuevos contenidos está condicionada por la motivación y el sentido que se le otorga a lo que se estudia. Este proceso

de construcción del saber constituye el elemento clave que establece la diferencia entre las distintas formas de aprendizaje (Coello, 2025).

El aprendizaje significativo se fundamenta en una metodología constructivista que sostiene que los estudiantes aprendan más allá de la simple memorización. Presenta una serie de rasgos esenciales, como la vinculación entre los saberes nuevos y los que ya posee el estudiante, la reorganización y ampliación de los conocimientos previos, la comprensión profunda de la información reciente brindada por el docente, la utilización de los saberes en distintos contextos y exige una intervención activa por parte del alumno (Coello, 2025).

El aprendizaje significativo en matemáticas implica que el estudiante comprenda la estructura de los números y no solo memorice procedimientos, un ejemplo es la descomposición de números en valores posicionales, la cual permite entender cómo se conforma una cantidad. Tal como se menciona en el texto, representar números como la suma de sus valores posicionales facilita su comprensión y uso en diferentes operaciones (p. 14). Este enfoque favorece que los estudiantes construyan conocimientos sólidos y duraderos, esenciales para el dominio de contenidos más complejos como la multiplicación (MinisterioDeEducación, 2023).

### **Pensamiento lógico**

El pensamiento lógico es un aprendizaje en el que el estudiante entiende y conserva información a largo plazo, vinculándola con saberes previos y estableciendo una relación personal con el contenido, esta forma de educación se diferencia del aprendizaje memorístico, en el que el estudiante solo retiene la información sin entenderla de manera profunda, esta teoría enfoque se valida de la asimilación y la acomodación, planteada por el psicólogo Jean Piaget, el aprendizaje significativo se produce cuando la información nueva se incorpora de manera coherente a los conocimientos previos del estudiante (Pozo, 2025)

El aprendizaje significativo resulta más eficaz y perdurable que el aprendizaje memorístico, puesto que el estudiante logra aplicar lo aprendido en situaciones distintas y novedosas. Al generar una conexión personal con el contenido, el alumno se muestra más motivado e implicado en el proceso formativo. Para que el aprendizaje sea verdaderamente significativo, es necesario que el material sea pertinente y relevante para el estudiante. También es fundamental que el docente oriente al alumno en el proceso de vincular la información reciente con sus saberes previos y que promueva la reflexión y la puesta en práctica de los contenidos. (Coello, 2025)

## **Desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo se evidencia en los ámbitos del aprendizaje, la percepción y el razonamiento, aspectos que logran conocerse con mayor profundidad, este estudio integral permite comprender de forma amplia cómo se manifiesta el crecimiento y la evolución mental pues la comprensión de este proceso, especialmente desde la perspectiva de la teoría de Jean Piaget, es esencial para cualquier profesional de los ámbitos educativos o psicológicos, ya que representa la base para entender cómo se estructura y adapta la mente humana a lo largo de la vida. (Morán, 2023).

El desarrollo cognitivo se justifica por medio de marcos teóricos que han sido consolidados como por ejemplo la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, este análisis suele realizarse en estrecha colaboración con otras disciplinas como la neurociencia, la pedagogía y la sociología. Los especialistas en desarrollo cognitivo trabajan de manera conjunta con docentes, padres y otros profesionales del ámbito de la salud, dado que muchas de las observaciones y aplicaciones de la teoría se hallan directamente relacionadas con la práctica educativa y el desarrollo infantil en diversos contextos y etapas de la vida. (Morán, 2023).

El aprendizaje de la multiplicación se fundamenta en el manejo previo de operaciones básicas como la adición y la sustracción. Estas operaciones permiten al estudiante comprender la relación entre cantidades y desarrollar estrategias de cálculo; la adición es la operación que permite incrementar una cantidad, mientras que la sustracción permite reducirla (p. 24), por medio de eso los estudiantes pueden progresar hacia la comprensión de la multiplicación como una adición repetida, favoreciendo así su aprendizaje. (MinisterioDeEducación, 2023)

## **Multiplicación básica**

La multiplicación es una operación aritmética que supone la combinación de dos o más números para obtener un tercer valor denominado producto. Los números que intervienen en la multiplicación reciben el nombre de factores. Es una operación básica en matemáticas, frecuentemente explicada como suma reiterada. Esto implica que la multiplicación permite efectuar sumas repetidas de manera más ágil. Como se observa en los ejemplos anteriores, la multiplicación consiste esencialmente en adicionar un número varias veces; ofrece un recurso práctico para realizar sumas sucesivas (Ramos, 2026).

El manejo y la automatización de las tablas no se producen de forma inmediata después de elaborarlas. Para alcanzarlo, en el aula se promueve la práctica de las tablas mediante la resolución de problemas (desafíos), la identificación de patrones y diversas

actividades dinámicas. Todo con la finalidad de contar con recursos y estrategias que faciliten automatizar los resultados de las tablas y deducir con rapidez aquellos que aún no se contestan con soltura (Moreira, 2025).

### **Tablas de multiplicar**

La multiplicación es una de las cuatro operaciones matemáticas (sumar, restar y dividir) y consiste en adicionar un número a sí mismo tantas veces como lo señala otro valor. Las tablas de multiplicar constituyen la forma más simple, clásica y práctica de representar esta operación matemática. La multiplicación forma parte de las cuatro operaciones básicas (sumar, restar y dividir) y se basa en repetir la suma de un número según lo indique otro. Es un procedimiento ágil para efectuar una adición y, de este modo, obtener el resultado con mayor rapidez (Cewoll, 2024).

La multiplicación es la expresión abreviada de una suma con números iguales. Ejemplo:  $3+3+3+3 = 3 \times 4$ . En el contexto, las tablas de multiplicar representan la manera más sencilla y tradicional de expresar esta operación matemática, ya sea para su memorización o repaso. Las tablas de multiplicar abarcan del 1 al 10, incluyendo cada uno de sus resultados para favorecer el aprendizaje de los estudiantes (Cewoll, 2024).

### **Dificultades matemáticas**

La discalculia es una condicionalidad que dificulta resolver operaciones matemáticas, así como llevar a cabo actividades que requieran el uso de las matemáticas. No es tan conocida o comprendida como la dislexia, aunque algunos especialistas consideran que es igual de frecuente. Esto implica que se calcula que entre el 5% y el 10% de la población podría presentar discalculia. (Ansari, 2026)

No se ha determinado con certeza si la discalculia es tan común en niñas como en niños, la mayoría de los expertos sostiene que no existe diferencia. También es un mito afirmar que los niños son superiores en matemáticas que las niñas. Existen varias denominaciones para la dificultad en matemáticas, una de ellas es incapacidad del aprendizaje en matemáticas; otra es trastorno del aprendizaje de las matemáticas. Algunas personas la denominan dislexia matemática o de los números, lo cual puede generar confusión. La dislexia se relaciona con dificultades en la lectura, mientras que la discalculia se asocia con desafíos en el ámbito matemático. (Ansari, 2026)

## **Rendimiento académico**

Es la consecuencia de la incorporación y comprensión del proceso de aprendizaje y se refleja mediante los logros académicos o notas obtenidas, esto supone valorar el aprendizaje en base a los resultados y no siempre al esfuerzo realizado, lo que en algunas ocasiones puede generar una considerable frustración, especialmente en estudiantes que manifiestan dificultades emocionales y/o conductuales que perjudican negativamente su rendimiento. (Torres L. , 2024).

El desempeño académico se evidencia tanto en las habilidades y saberes adquiridos por el estudiante, y puede expresarse en ámbitos generales, como la escuela, los hábitos y conductas de estudio, o específicos, como la manera en que el alumno se desenvuelve en su vida diaria y en sus relaciones sociales. Los factores sociales, como la influencia de la institución educativa, también repercuten en el rendimiento académico (Torres L. , 2024).

## **Situación problemática**

En los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Portete de Tarqui, Parroquia Chanduy, comuna Tugaduaja, se evidencia que el aprendizaje de las tablas de multiplicar se desarrolla principalmente mediante estrategias tradicionales basadas en la repetición y memorización mecánica.

Se observa que dentro del proceso de enseñanza de las matemáticas se aplican de forma limitada métodos lúdicos y estrategias innovadoras que permitan dinamizar el aprendizaje y fomentar la participación de los estudiantes.

El poco uso de actividades lúdicas como juegos educativos y recursos digitales no permite que los estudiantes dispongan métodos u espacios para practicar las tablas de multiplicar de manera dinámica, lo que amenora la motivación y hace difícil el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

En base a esta situación problemática emerge la necesidad de aplicar estrategias lúdicas que sean innovadoras y actualizadas especialmente mediante plataformas web de juegos educativos que ayuden a fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar de manera interactiva, participativa y significativa.

## **Propuesta de intervención pedagógica**

### ***Título de la propuesta***

Implementación de juegos digitales como estrategia lúdica para fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar en estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Portete de Tarqui.

### ***Objetivo general***

Fortalecer el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar mediante la aplicación de juegos digitales educativos como estrategia lúdica en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Portete de Tarqui.

### ***Objetivos específicos***

- Motivar a los estudiantes en la práctica constante de las tablas de multiplicar.
- Desarrollar agilidad mental y pensamiento lógico-matemático.
- Mejorar el rendimiento académico en operaciones básicas.
- Fomentar el aprendizaje autónomo mediante plataformas digitales.

### **Descripción de la propuesta**

La propuesta consiste en la incorporación de plataformas digitales educativas que contengan juegos interactivos enfocados en el aprendizaje de las tablas de multiplicar. Estas actividades incluirán dinámicas como:

- Retos por niveles.
- Competencias individuales y grupales.
- Sistema de puntos y recompensas simbólicas.
- Retroalimentación inmediata.

Se utilizarán plataformas digitales educativas que permitan reforzar contenidos matemáticos de manera interactiva, promoviendo la participación del estudiante.

A continuación, se presenta la planificación de actividades lúdicas digitales propuestas para fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar en quinto año de Educación Básica.

*Tabla 1 Plan de actividades lúdicas para el fortalecimiento de las tablas de multiplicar*

<b>Fase</b>	<b>Actividad lúdica</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Descripción de la actividad</b>	<b>Plataforma o recurso</b>	<b>Estrategia metodológica</b>	<b>Propósito pedagógico</b>	<b>Tiempo estimado</b>
Diagnóstica	Reto inicial interactivo	Identificar el nivel de conocimiento previo de las tablas de multiplicar.	Evaluación dinámica tipo quiz sobre tablas del 1 al 10 para identificar nivel de dominio	Plataforma digital de cuestionarios interactivos	Gamificación (sistema de puntos)	Identificar conocimientos previos y dificultades	40 minutos
Motivación	Competencia por niveles	Motivar a los estudiantes a practicar las tablas mediante retos interactivos.	Juegos digitales donde los estudiantes superan niveles resolviendo multiplicaciones correctamente	Plataforma de juegos matemáticos online	Aprendizaje basado en retos	Incrementar motivación y rapidez mental	30 minutos
Desarrollo	Juego Desafío contra el tiempo.	Desarrollar agilidad mental en la resolución de multiplicaciones.	Resolver operaciones en tiempo limitado con retroalimentación inmediata	Aplicación interactiva de multiplicación	Gamificación con cronómetro y ranking	Automatizar resultados de tablas	30 minutos
Refuerzo	Torneo grupal digital	Fortalecer el trabajo cooperativo y la resolución conjunta de operaciones.	Competencia en equipos acumulando puntos por respuestas correctas	Plataforma colaborativa o proyector interactivo	Aprendizaje cooperativo	Fortalecer trabajo en equipo y pensamiento lógico	40 minutos
Consolidación	Juego de recompensas virtuales	Reforzar la memorización comprensiva de las tablas de multiplicar.	Obtención de insignias digitales al completar correctamente cada tabla	Plataforma con sistema de logros	Refuerzo positivo	Consolidar memorización comprensiva	30 minutos
Evaluación formativa	Mini evaluaciones gamificadas	Verificar el progreso del aprendizaje de forma dinámica.	Pruebas cortas interactivas con retroalimentación automática	Plataforma educativa digital	Evaluación formativa digital	Verificar progreso y mejorar rendimiento académico	30 minutos

*Elaborado por: Fabiola Elizabeth Chila Vera.*

**Cronograma de implementación:***Tabla 2 Cronograma de implementación de la propuesta, semana 1*

<b>Día</b>	<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Lunes	Presentación de la propuesta	Explicación a los estudiantes sobre el uso de juegos digitales para aprender las tablas de multiplicar y presentación de la plataforma educativa.	Computador, proyector, internet	40 min
Martes	Diagnóstico inicial	Aplicación de un cuestionario interactivo para identificar el nivel de conocimiento previo de las tablas de multiplicar.	Plataforma digital de cuestionarios	40 min
Miércoles	Actividad de motivación	Desarrollo de juegos digitales básicos para motivar a los estudiantes en el aprendizaje de las tablas.	Plataforma de juegos matemáticos	30 min
Jueves	Competencia por niveles	Los estudiantes participan en juegos interactivos donde deben superar niveles resolviendo multiplicaciones correctamente.	Plataforma educativa digital	30 min
Viernes	Desafío contra el tiempo	Resolución de operaciones de multiplicación en tiempo limitado para fortalecer la rapidez mental.	Aplicación interactiva	30 min

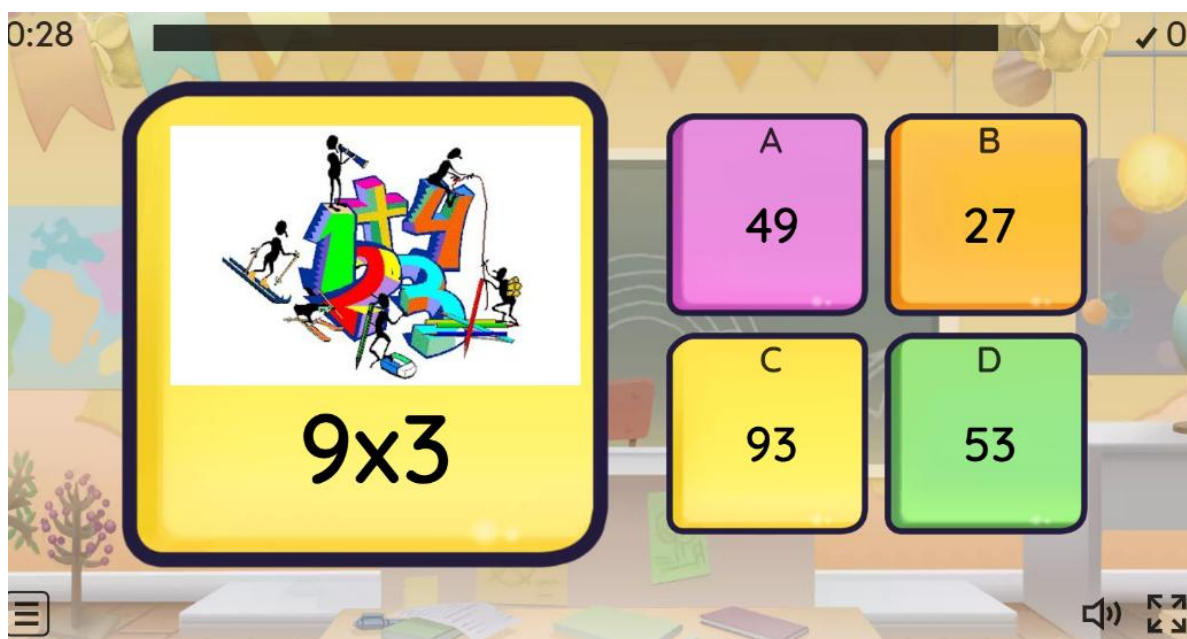
*Elaborado por: Fabiola Elizabeth Chila Vera.*

Tabla 3 Cronograma de implementación de la propuesta, semana 2

<b>Día</b>	<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Lunes	Torneo grupal digital	Competencia en equipos donde los estudiantes acumulan puntos resolviendo ejercicios de multiplicación.	Proyector, plataforma interactiva	40 min
Martes	Práctica guiada	Actividades digitales de refuerzo para fortalecer las tablas con mayor dificultad.	Plataforma educativa	30 min
Miércoles	Juego de recompensas	Obtención de insignias o puntos virtuales al completar correctamente cada tabla de multiplicar.	Plataforma con sistema de logros	30 min
Jueves	Evaluación formativa	Mini evaluaciones interactivas para medir el progreso del aprendizaje.	Plataforma educativa	30 min
Viernes	Evaluación final y retroalimentación	Evaluación final del aprendizaje y reflexión sobre el uso de juegos digitales en el aprendizaje matemático.	Cuestionario digital, proyector	40 min

Elaborado por: Fabiola Elizabeth Chila Vera.

Figura 1 Juego digital Desafío de las tablas del multiplicar.



**Pregunta 2: Respuesta múltiple: ¡Intenta responder correctamente!**

Enlace: <https://wordwall.net>


Figura 2 Juegos interactivos con pase de nivel.



Enlace: <https://es.educaplay.com/>

Figura 3 Juego de recompensas multiplicando

toytheater.com/multiplication-chart/



MATH

READ

ART

MUSIC

PUZZLE

GAME

TEACHER TOOLS

Advertisement

Pre-K

Kindergarten

1st Grade

2nd Grade

3rd Grade

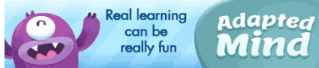
4th Grade

5th Grade

6th Grade



7th Grade

8th Grade



	×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Enlace: <https://toytheater.com/multiplication-chart/>

## CONCLUSIONES

El análisis teórico desarrollado en el presente ensayo permitió comprender que la enseñanza de las matemáticas en la Educación Básica requiere trascender enfoques tradicionales centrados en la repetición mecánica, para orientarse hacia metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo, el desarrollo del pensamiento lógico y la consolidación de habilidades cognitivas. Los métodos lúdicos se construyen por medio de las diversas estrategias pedagógicas para responder a las exigencias actualizadas dentro del proceso educativo.

Dentro de la revisión conceptual se pudo observar y evidenciar que el aprendizaje significativo ayuda a la integración de los nuevos conocimientos a las estructuras cognitivas de los estudiantes lo que resulta favorable en el dominio de las tablas de multiplicar. La memorización comprensiva y la automatización de resultados no se deben comprender como procesos de manera aislada sino más bien como resultados de las experiencias didácticas que motivan constantemente a los alumnos.

De esta manera por medio de las explicaciones dadas se puede concluir en que las dificultades que han presentado los estudiantes del quinto año en las tablas de multiplicar no se dan solamente por las limitaciones que pueden ser cognitivas si no por el uso de las prácticas pedagógicas antiguas que son las que reducen el aprendizaje en los ejercicios, puesto que estas pedagogías llamadas tradicionales suelen ser repetitivas y esto perjudica en el rendimiento y por ende en el aprendizaje académico, además de influir también en la actitud de los estudiantes frente al área de las matemáticas.

La clasificación de los métodos lúdicos permitió conocer sobre las diversas alternativas didácticas más sin embargo la gamificación y las plataformas de juegos digitales en la web pueden potenciar la motivación e integrar la retroalimentación por medio del uso y la práctica constante, siendo así un método innovador que transforma las enseñanzas tradicionales en un estilo de aprendizaje tecnológico actual que favorece a las nuevas generaciones.

La propuesta de intervención pedagógica basada en las plataformas de juegos digitales es una alternativa metodológica confiable para fortalecer el aprendizaje educativo en el ámbito de las tablas de multiplicar en los estudiantes del quinto año de educación básica de la institución puesto que este diseño comprende una secuencia de metodología estructurada

por medio del diagnóstico, seguida de la motivación el desarrollo, el refuerzo y la evaluación formativa las cuales ayudan en la participación y colaboración activa voluntaria de los estudiantes, lo que alude a una progresiva aceptación cognitiva y mental del aprendizaje matemático.

Es por eso que se concluye en que la aplicación de las estrategias lúdicas digitales no solo contribuye al dominio operativo de las tablas de multiplicar si no también ayuda a realzar las habilidades de agilidad mental más el razonamiento lógico de un alumno, incentivando a la autonomía del aprendizaje y la integración sistemática dentro de las matemáticas.

### **RECOMENDACIONES**

Se recomienda a las instituciones educativas en general incentivar la capacitación del docente en cuanto al uso de metodologías innovadoras como la gamificación y los juegos digitales educativos en plataformas digitales con el fin de complementar las estrategias pedagógicas y reforzarlas para que puedan aplicarse en la enseñanza de las matemáticas.

Se recomienda agregar en la educación de las matemáticas en especial en el ámbito de las tablas de multiplicar de manera sistemática métodos lúdicos que se reflejen en la planificación para favorecer el aprendizaje significativo y la participación de los estudiantes.

Se recomienda también que las instituciones educativas den facilidad de acceso a los recursos tecnológicos y plataformas con juegos educativos que permitan la practica en actividades de carácter interactivo que se orienten al desarrollo y aprendizaje más la capacidad del pensamiento lógico- matemático.

Se recomienda el desarrollo continuo de investigaciones que se basen en la educación sobre todo en la observación de la utilización de los métodos lúdicos de enseñanza en el aprendizaje de las matemáticas, con el fin de generar nuevas propuestas pedagógicas que contribuyan al mejoramiento de la calidad educativa en la Educación Básica.

## REFERENCIAS

- Ansari, D. (Enero de 2026). *Dificultad de matemáticas*. Obtenido de <https://www.understood.org/es-mx/articles/what-is-dyscalculia>
- Cárdenas, M. (Febrero de 2024). Obtenido de <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/innovacion-pedagogica/notas-destacadas/>
- Carvajal, K. (Agosto de 2023). *Clasificación Ludica*. Obtenido de [https://actividadesludicastq.blogspot.com/p/que-son-las-actividades-ludicas\\_74.html](https://actividadesludicastq.blogspot.com/p/que-son-las-actividades-ludicas_74.html)
- Cewoll, T. (Enero de 2024). *Las tablas de multiplicar*. Obtenido de <https://www.twinkl.es/teaching-wiki/las-tablas-de-multiplicar>
- Coello, D. (Febrero de 2025). *¿Qué es el aprendizaje significativo?* Obtenido de <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>
- Escobar, D. (Julio de 2024). Obtenido de <https://universidadeuropea.com/blog/gamificacion-educativa/>
- Frashua, F. (Octubre de 2025). Obtenido de <https://www.aula1.com/plataformas-educativas/>
- Granja, D. O. (2024). *El constructivismo como teoría*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Hernández, N. (Octubre de 2023). Obtenido de <https://scalallearning.com/innovacion-pedagogica/>
- Litardo-Muñoz, A. M. (2023). *Las estrategias didácticas y el aprendizaje de las matemáticas en educación general básica*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9261074.pdf>
- MinisterioDeEducación. (2023). *Matemáticas- Texto del estudiante 5to grado*. En P. Allan, *Matemáticas* (pág. 144). Edinun.
- Morán, J. (Noviembre de 2023). *¿Qué es el desarrollo cognitivo?* Obtenido de <https://universidadeuropea.com/blog/que-es-desarrollo-cognitivo/>

- Moreira, L. (Marzo de 2025). *La multiplicación*. Obtenido de [https://blog.innovamat.com/es/multiplicacion-tablas-fluidez-compresion/#elementor-toc\\_\\_heading-anchor-1](https://blog.innovamat.com/es/multiplicacion-tablas-fluidez-compresion/#elementor-toc__heading-anchor-1)
- Muller, T. (Septiembre de 2025). *Juego didactico* . Obtenido de <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>
- Pozo, J. (octubre de 2025). *¿Qué es el aprendizaje significativo?* Obtenido de <https://cesuma.edu.mx/2025/10/21/que-es-el-aprendizaje-significativo-2/>
- Ramos, N. (Febrero de 2026). *Multiplicación*. Obtenido de <https://www.geeksforgeeks.org/maths/multiplication/>
- Reyes, A. (Marzo de 2023). *¿Qué es la educación matemática?* Obtenido de <https://matedunet.com/2017/03/30/educacion-matematica/>
- Torres, E. (Marzo de 2025). *Metodos Ludicos*. Obtenido de <https://concepto.de/ludico/>
- Torres, L. (Junio de 2024). *Rendimiento Academico* . Obtenido de <https://www.isep.es/actualidad/rendimiento-academico-problemas-emocionales-conductuales-aula/>
- Unifranz. (Octubre de 2024). Obtenido de <https://unifranz.edu.bo/blog/cinco-juegos-digitales-facilitan-la-ensenanza-de-las-matematicas/>