



UPSE

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

TÍTULO DEL TRABAJO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA COMPRENSIÓN DE SUMA Y RESTA EN
ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO**

AUTORA

Lic. Tatiana Gabriela Quijije Tomala

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD INFORME DE INVESTIGACIÓN

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

TUTORA

PhD. Marín Figuera María Gabriela

Santa Elena, Ecuador

Año 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.

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

**PhD. María Gabriela Marín Figuera
TUTORA**

**PhD. Yuri Wladimir Ruiz Rabasco
ESPECIALISTA 1**

**PhD. John Fernando Granados Romero
ESPECIALISTA 2**

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



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 TATIANA GABRIELA QUIJIJE TOMALA como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

PhD. María Gabriela Marín Figuera
C.I. 0961896396

TUTORA



UPSE

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, TATIANA GABRIELA QUIIJE TOMALA

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA COMPRENSIÓN DE SUMA Y RESTA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO 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 20 días del mes de abril de año 2026

Lic. Tatiana Gabriela Quijje Tomala
C.I. 0925644726

AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, TATIANA GABRIELA QUIIJE TOMALA

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 20 días del mes de abril de año 2026

Lic. Tatiana Gabriela Quijje Tomala
C.I. 0925644726

AUTORA



UPSE

**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 ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA COMPRENSIÓN DE SUMA Y RESTA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO, presentado por el estudiante, TATIANA GABRIELA QUIIJE TOMALA fue enviado al Sistema ANTIPLAGIO **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **6%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Certificado de análisis

Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

TATIANA QUIIJE 10-04 COMPILATIO

ID : 87e68fff693323132d7427a4b84990cbd543eacd



6%

Textos sospechosos

Nombre del fichero : TATIANA QUIIJE 10-04
COMPILATIO.txt
Tamaño del archivo original : 2,48 MB
Número de palabras : 10.310
Número de caracteres : 70154

Depositante : María Gabriela Marín Figuera
Fecha de depósito : 10 de abril de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 10 de abril de 2026

PhD. María Gabriela Marín Figuera
C.I. 0961896396

TUTORA

AGRADECIMIENTO

Desde lo profundo de mi corazón agradezco este trabajo a Jehová Dios porque sin la idea de su ayuda yo no habría podido alcanzar esta meta; también, agradezco a mi esposo por el amor, la paciencia y el apoyo incondicional que me dio durante todo el proceso de estudio. También agradezco a cada una de las personas que creyeron en mí y me motivaron con palabras de aliento en los momentos donde yo pensaba que ya no podía más, aunque no lo crean sus palabras me reconfortaron bastante y me dieron ánimos para continuar este proceso. Mi más sincero agradecimiento a todos.

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico principalmente a Jehová Dios por darme las fuerzas a través de la oración para no decaer ante las veces que quise renunciar a este sueño de convertirme en Magister, así como también me lo dedico a mí misma por no rendirme en los momentos difíciles y demostrar que con esfuerzo y perseverancia todo es posible; por último, aunque igual de importante dedico este trabajo a mis hijos ya que ellos son mi mayor motivación y la razón de cada uno de mis esfuerzos.

Índice General

| | |
|---|-------------|
| TÍTULO DEL TRABAJO | I |
| TRIBUNAL DE GRADO | II |
| CERTIFICACIÓN | III |
| DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD | IV |
| AUTORIZACIÓN | V |
| DERECHOS DE AUTOR | V |
| Certificación de Antiplagio | VI |
| TUTORA | VI |
| AGRADECIMIENTO | VII |
| DEDICATORIA | VIII |
| Índice General | IX |
| Índice de Tablas | XI |
| Índice de Figuras | XI |
| RESUMEN | XII |
| ABSTRACT | XIII |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| SITUACIÓN PROBLEMÁTICA..... | 1 |
| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | 3 |
| JUSTIFICACIÓN TEÓRICA | 3 |
| JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA | 4 |
| OBJETIVOS | 6 |
| OBJETIVO GENERAL | 6 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 6 |
| CAPÍTULO I | 6 |
| MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN | 6 |
| LA EDUCACIÓN BÁSICA Y SU IMPORTANCIA. | 6 |
| EL APRENDIZAJE EN LOS PRIMEROS AÑOS DE ESCOLARIDAD. | 7 |
| LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS | 8 |
| LA SUMA COMO PROCESO MATEMATICO BASICO | 9 |
| LA RESTA COMO PROCESO MATEMÁTICO BÁSICO | 10 |
| DIFICULTADES DE APRENDER LA SUMA Y RESTA | 12 |
| EL APRENDIZAJE MATEMATICO SEGÚN LAS BASES TEORICAS | 13 |
| ESTRATEGIAS E IMPORTANCIA DE LAS METODOLOGIAS LUDICAS PARA EL APRENDIZAJE MATEMATICO | 14 |
| EL JUEGO COMO NECESIDAD NATURAL DEL ESTUDIANTE | 15 |

| | |
|--|-----------|
| BENEFICIOS COGNITIVOS, EMOCIONES Y SOCIALES DEL ENFOQUE LUDICO | 16 |
| LA LÚDICA COMO RECURSO INCLUSIVO EN EL AULA | 17 |
| EL ROL DEL DOCENTE EN LA MEDIACIÓN LÚDICA | 18 |
| CAPÍTULO II..... | 19 |
| MARCO METODOLÓGICO..... | 19 |
| ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN | 19 |
| TIPO DE INVESTIGACIÓN | 19 |
| DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN | 20 |
| POBLACIÓN..... | 20 |
| CÁLCULO DE LA MUESTRA..... | 20 |
| CAPÍTULO III..... | 22 |
| ANÁLISIS DE RESULTADOS..... | 22 |
| ENTREVISTA | 32 |
| CONCLUSIONES | 36 |
| RECOMENDACIONES | 37 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 38 |
| ANEXOS | 42 |
| Anexo 1. Carta aval..... | 42 |
| Anexo 2: Cronograma del trabajo de investigación..... | 43 |
| Anexo 3: Presupuesto del trabajo de investigación..... | 44 |
| Anexo 4; Instrumentos de recolección de información..... | 44 |
| Anexo 5: Anexo fotográfico..... | 46 |

Índice de Tablas

| | | |
|----------------|--|----|
| Tabla 1 | Aprendizaje de las matemáticas | 22 |
| Tabla 2 | Realiza con facilidad la suma..... | 23 |
| Tabla 3 | Comprendes las Restas..... | 25 |
| Tabla 4 | Aprendes con Materiales didácticos..... | 26 |
| Tabla 5 | Participas con las estrategias lúdicas..... | 27 |
| Tabla 6 | Te motivan las estrategias lúdicas..... | 29 |
| Tabla 7 | Resuelves los ejercicios de forma autónoma. | 30 |
| Tabla 8 | Te gustan las estrategias lúdicas. | 31 |

Índice de Figuras

| | | |
|------------------|---|----|
| Figura 1 | Comprensión del Método de la suma | 10 |
| Figura 2 | Comprensión del Método de la Resta..... | 11 |
| Figura 3 | Aprendizaje de las matemáticas | 22 |
| Figura 4 | Realiza con facilidad la suma | 24 |
| Figura 5 | Comprendes las Restas | 25 |
| Figura 6 | Aprendes con Materiales didácticos..... | 26 |
| Figura 7 | Participas con las estrategias lúdicas..... | 28 |
| Figura 8 | Te motivan las estrategias lúdicas. | 29 |
| Figura 9 | Resuelves los ejercicios de forma autónoma..... | 30 |
| Figura 10 | Te gustan las estrategias lúdicas..... | 31 |
| Figura 11 | Encuesta a Segundo "A " Matutino. | 47 |
| Figura 12 | Encuesta a Segundo "A " Matutino. | 47 |
| Figura 13 | Encuesta a Segundo "B " Matutino. | 48 |
| Figura 14 | Encuesta a Segundo "B " Matutino. | 48 |
| Figura 15 | Encuesta a Segundo "B " Matutino. | 49 |
| Figura 16 | Encuesta a Segundo "A " Vespertino. | 49 |
| Figura 17 | Encuesta a Segundo "A " Vespertino. | 50 |
| Figura 18 | Encuesta a Segundo "A " Vespertino. | 50 |
| Figura 19 | Entrevista al docente Tutor-Matutina..... | 51 |
| Figura 20 | Entrevista al docente Tutor-Matutina..... | 51 |
| Figura 21 | Entrevista al docente Tutor-Matutina..... | 52 |
| Figura 22 | Entrevista al docente Tutor- Vespertina..... | 52 |

RESUMEN

El presente informe tuvo como objetivo principal analizar las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la suma y resta en los estudiantes de segundo año de Educación Básica, considerando que presentan ciertas falencias al aprender a sumar y restar mediante metodologías tradicionales; así mismo la investigación busca responder a la pregunta: ¿De qué forma las estrategias lúdicas influyen en la comprensión de la suma y resta de los alumnos de Segundo grado? El estudio se centró su desarrollo en un enfoque mixto y también tiene un diseño de campo y descriptivo; la muestra estuvo compuesta por estudiantes de segundo de básica de la Escuela de Educación Básica "Ranulfo Aurelio Rodríguez Marín". La observación directa es un instrumento utilizado en esta investigación donde una estrategia utilizada que se llevó a cabo en un periodo específico fue la dinámica del doctor, donde se evidenció la participación dinámica y motivadora de los estudiantes, permitiendo comparar el desempeño antes y después de la intervención. Los resultados mostraron una mejora en la calidad de aprendizaje de la suma y resta, reflejada en el alto rendimiento académico de muchos estudiantes, así mismo se observó una mayor motivación, atención y una actitud positiva en el aprendizaje de las matemáticas. Se concluye que las estrategias lúdicas al aplicarlas muestran una efectividad en el fortalecimiento del pensamiento lógico, desarrollo de competencias y habilidades; por lo tanto, se recomienda su incorporación sistemática en la práctica docente para optimizar los procesos de enseñanza en las sumas y restas.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, matemáticas, aprendizaje.

ABSTRACT

The main objective of this report was to analyze the use of play-based strategies in learning addition and subtraction among second-grade students, considering their deficiencies in learning these skills through traditional methodologies. The research also sought to answer the question: ¿How does the application of play-based strategies strengthen the learning of addition and subtraction in second-grade students? The study employed a mixed-methods approach and a descriptive field design. The sample consisted of second-grade students from the "Ranulfo Aurelio Rodríguez Marín" Elementary School. Direct observation was used in this research, and one strategy implemented during a specific period was the "doctor" activity. This activity demonstrated the students' dynamic and motivating participation, allowing for a comparison of their performance before and after the intervention. The results showed an improvement in the quality of learning addition and subtraction, reflected in the high academic performance of many students. Likewise, greater motivation, attention, and a positive attitude toward learning mathematics were observed. It is concluded that play-based strategies, when applied, demonstrate effectiveness in strengthening logical thinking and developing skills and competencies. Therefore, their systematic incorporation into teaching practice is recommended to optimize the teaching processes for addition and subtraction.

Keywords: Play-based strategies, mathematics, and learning.

INTRODUCCIÓN

Las metodologías lúdicas son un recurso educativo que permite fortalecer el conocimiento, estimulación, participación y el aprendizaje significativo pedagógico, las operaciones matemáticas como la suma y resta representan eje fundamental en los procesos de enseñanza, puesto que permite desarrollar el pensamiento lógico matemático y las habilidades para resolver problemas. Las variables de este estudio se centran en la relación, incorporación de actividades lúdicas en el aula de clase pues estas pueden influir directamente en la comprensión, asimilación e incorporación de las operaciones matemáticas, y superando el esquema de enseñanza tradicional.

Internacionalmente las evaluaciones educativas han mostrado diversas dificultades en el aprendizaje de las matemáticas especialmente en las sumas y restas, evidenciando que un número considerable de estudiantes presenta un dominio extremadamente bajo en las matemáticas; esta problemática ha generado la necesidad de replantar las prácticas pedagógicas, promoviendo enfoques innovadores centrados en los alumnos.

La situación en el Ecuador refleja mucha similitud con lo expuesto internacionalmente; las evaluaciones nacionales señalan debilidades en el sistema académico, especialmente en la comprensión de la suma y resta. El rendimiento académico incide en dichas dificultades matemáticas como son la suma y resta, por la misma razón se evidencia la necesidad de implementar estrategias didácticas que permitan el fortalecimiento del aprendizaje.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Dentro del sistema educativo a nivel general, las matemáticas hoy en día, crean un pensamiento muy desarrollado de lo lógico, crítico y analítico de los estudiantes, es por eso que al aprender las operaciones básicas en el área de matemática son muy importante puesto

que representan un período clave, en este nivel los alumnos analizan los cálculos matemáticos, para comprender mejor la relación numérica, la resolución de problemas cotidianos y el significado de las operaciones aritméticas, las destrezas son un dominio indispensable para el aprendizaje en los niveles siguientes ya que ayudan a desenvolverse de una forma dinámica (Quijije Villacis , Castro Tiama , & Naranjo Vaca , 2024).

En segundo año de básica se detecta una principal problemática que está relacionada con el uso monótono de las estrategias lúdicas para la enseñanza, el principal motivo es que los docentes no salen del aprendizaje tradicional, basado en la memorización, repetición de ejercicios y uso limitado de materiales, es por esta razón que este proyecto se enfoca en responder a las características cognitivas y emocionales de los niños, lo que se busca realmente con las actividades lúdicas es generar una mayor efectividad a través de la experimentación, la manipulación de objetos y la interacción social, el aprendizaje se dificulta cuando existe una gran falta de metodologías didácticas puesto que se limita la participación del alumno en el aula (Landívar De la Torre, Torres Villamar, Larrosa Lino, Zorrilla Pantaleón, & Vera Sotomayor, 2025).

Una herramienta pedagógica es fundamental en el juego didáctico debido a que transforma el aprendizaje en una experiencia motivadora y significativa; en este contexto podemos destacar que las estrategias lúdicas son recreativas y facilitan la comprensión de conceptos matemáticos; según (Vasquez Calderon , 2022) "A pesar de los múltiples beneficios, se observa que en muchas instituciones educativas existen un escaso aprovechamiento de las actividades recreativas para el aprendizaje de las sumas y restas" (p.4); esto se debe a la falta de capacitación docente y a las diversas limitaciones o desconocimiento de los procedimientos,

aunque el impacto en el aprendizaje es muy notorio se debe auto concientizar el uso de procesos simples.

La falta de las metodologías adecuadas provoca que los estudiantes enfrenten dificultades persistentes en la comprensión y repercusión negativa en el desempeño académico general y en su desarrollo cognitivo. (Ramírez Cueva, Ludeña Ramírez , Arévalo Castillo , Casa Cacpata , & Martínez Ahthy , 2025), en base a esta problemática persistente se plantea la necesidad de analizar y proponer alternativas innovadoras que fortalezcan el conocimiento, participación y aprendizaje.

Por lo tanto, el problema de investigación se centra en la limitada incorporación de juegos didácticos dentro del aula de clase, el impacto repercute en que las habilidades matemáticas no son las adecuadas para niños de su edad, pues el sistema antiguo es muy rígido y poco dinámico.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué forma las estrategias lúdicas influyen en la comprensión de la suma y resta de los alumnos de Segundo año de Educación Básica?

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Los avances teóricos de esta investigación buscan promover las estrategias didácticas basadas en juegos como un recurso pedagógico promoviendo así el aprendizaje de las sumas y restas de segundo año, los métodos didácticos son muy eficaces si se los emplea de una manera correcta, al momento de ejecutar cualquier actividad esta se relacionara en el sistema cognitivo del niño de una manera significativa creando experiencias y situaciones de aprendizaje más prácticos, atractivos y divertidos, que es lo que realmente se busca que las dinámicas se

conviertan en un juego donde aprendan de manera interesante dejando atrás el sistema monótono (Dumaguila Balarezo E. A., 2024).

La manera tradicional de enseñanza era muy estricta y rígida muchos estudiantes no tenían la intención de involucrarse en la enseñanza, sin embargo, en la metodología lúdica se denota un gran cambio, ya que de incentivo propio los alumnos buscan incorporarse, teniendo así su propio proceso de aprendizaje en interactuar con materiales, buscan el compañerismo y poco a poco van desarrollando el pensamiento lógico de las matemáticas.

Las dinámicas son un juego que logra satisfacer las necesidades de aprendizaje de cada niño o niña, porque incorpora el juego como una forma natural de aprendizaje promoviendo la atención, la motivación y la comprensión de los conceptos matemáticos básicos, relacionando la actividad con el aprendizaje para examinar así el impacto de las estrategias implementadas en la primera infancia escolar. (Rodríguez Illescas & Zarate Navos, 2024)

Estas interacciones permiten a los alumnos a analizar, reflexionar y comprender la importancia de aprender las sumas y restas, si bien es cierto también podemos destacar que desde un área psicológica esta denota que los niños aprenden de manera más eficazmente cuando están en una edad escolar temprana ya que van correspondiendo a las características cognitivas y emocionales.

JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Las dificultades se hacen presente en el segundo año de Básica, ya que en la práctica muchos estudiantes no pueden resolver problemas, y presentan muchas falencias constantes, estas dificultades las podemos describir como; confusión al momento de ejecutar ambas

operaciones no entienden el proceso de cómo hacerlo, no distinguen los signos ni los logran identificar y presentan una escasa capacidad de entendimiento, poca concentración en el aula.

Desde un contexto pedagógico, el presente informe de investigación detallara las actividades didácticas para medir el rendimiento de cada estudiante, si bien es cierto el juego didáctico es fundamental porque transforma el aprendizaje en una experiencia motivadora y representativa, expandiendo así las características cognitivas, emocionales y sociales de los niños.

En el ámbito de la didáctica, se plantean alternativas metodológicas innovadoras para que los profesores puedan utilizar para mejorar su práctica educativa (Córdoba Román, 2025), En muchos casos, los malos resultados del aprendizaje se deben al uso de métodos tradicionales que limitan la creatividad y el interés de los estudiantes. La implementación de estrategias basadas en juegos puede diversificar las actividades del aula, promover el uso auténtico de contenidos y crear un entorno de aprendizaje más activo e inclusivo, centrándose al mismo tiempo en la diversidad y el aprendizaje significativo.

Aprender es crucial para la vida cotidiana, aunque según (Debrenti, 2024), "expresa que, desde una perspectiva social y educativa, una comprensión completa de la suma y la resta es importante"; porque contribuye al desarrollo de habilidades, como la administración del dinero, la toma de decisiones y la resolución de problemas, al mejorar la enseñanza de las matemáticas desde una edad temprana puede prevenir el fracaso escolar y reducir las dificultades de aprendizaje en grados posteriores. De manera similar, fortalecer las habilidades matemáticas tiene un impacto positivo en la autoestima de los estudiantes al promover actitudes positivas hacia el aprendizaje y reducir la ansiedad matemática.

Se brinda información valiosa a la comunidad educativa porque los resultados pueden brindar una base para efectuar nuevas estrategias pedagógicas y mejorar los procesos de enseñanza de las matemáticas. Los educadores podrán recibir orientación que les permitirá y ayudará a innovar en el aula, y las instituciones educativas podrán utilizar estos hallazgos para perfeccionar sus planes y proyectos educativos para la mejora de la calidad del aprendizaje.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la comprensión de la suma y resta de los estudiantes de Segundo año de educación básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de comprensión de la suma y resta que muestran los alumnos de segundo de Básica.
- Determinar las estrategias metodológicas que implementan los docentes para la enseñanza de las operaciones matemáticas.
- Establecer la relación entre el uso de estrategias lúdicas y el desempeño académico observado en los estudiantes.

CAPÍTULO I.

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y SU IMPORTANCIA.

El ciclo escolar es muy importante en la vida de los niños y niñas ya que es un desarrollo fundamental en la vida humana, porque denotan las bases cognitivas esenciales que influyen en el rendimiento académico para su vida futura en la adultez, es comprensible que en los

primeros años de educación los niños muestren sus habilidades básicas relacionadas al pensamiento lógico y abstracto de las matemáticas (Montero Herrera, 2017) ; sin embargo en un curso como segundo año de básica se busca no solo la adquisición de contenidos sino como un proceso integral permite a los educadores a que el aprendizaje les demuestre a los niños a comprender su entorno y desarrollarse de manera autónoma ayudándoles a enfrentar los desafíos de aprendizajes futuros.

El entretenimiento didáctico puede controlar, focalizar, dirigir y dinamizar los momentos de conocimiento de cada estudiante a desarrollar habilidades motoras, aunque esta didáctica se puede aplicar a cualquier nivel educativo es importante hacerlo desde el primer año de escuela pues los niños más pequeños retienen con mayor frecuencia y eso genera una mayor ventaja en la enseñanza de las sumas y restas (Zuñiga Muñoz & Pisco Loor).

Cada juego y dinámica en cada periodo escolar marca una gran fortaleza y motivación en los alumnos, no solo se trata de enseñarles en el momento, sino que su conocimiento perdure y sea duradero a lo largo de su vida tanto estudiantil como personal.

EL APRENDIZAJE EN LOS PRIMEROS AÑOS DE ESCOLARIDAD.

Según (Ricce Salazar & Ricce Salazar, 2021), "el aprendizaje ocurre cuando un estudiante intercambia sus conocimientos con experiencias de sus estudios en años anteriores", por ello se origina que cada docente implemente estrategias dinámicas desde kínder hasta primero de básica, este paso es esencial para el aprendizaje desde que ingresan al sistema educativo, porque el alumno aprende y comprende las razones detrás de los procesos en lugar de simplemente memorizar reglas y formulas, creando dificultades, pérdida del interés afectando a su aprendizaje.

La intervención docente permite que el alumno conecte con el contenido impartido y les permita a los estudiantes relacionar la enseñanza con situaciones de la vida real, promoviendo un ambiente participativo de los estudiantes y motivando a la curiosidad, indagación o estimulación de las matemáticas.

LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS

Las matemáticas son procesos y procedimientos numéricos que permiten desarrollar un pensamiento lógico del porqué, en este punto el estudiante al consolidar las habilidades relacionadas con los cálculos básicos y los números le ayudara a defenderse en su vida cotidiana, las matemáticas las vemos en todas partes, es decir al medir, al pesar algún objeto o simplemente ir a comprar a la tienda, en esta etapa los alumnos comienzan a consolidar conceptos que sustentan una enseñanza más compleja ya que comprenden la importancia de aprender los procesos básicos como las sumas y resta (Mora , 2023).

Los alumnos que obtienen buenas calificaciones en un estudio determinaron que antes no comprendían la materia pero que al momento de aplicar las estrategias dinámicas con el docente su enseñanza se hizo más proactiva y básicamente más diseñada a cumplir con todas las expectativas necesarias para su entendimiento.

En segundo de básica la enseñanza en este nivel debe centrarse en el entendimiento tanto teórico como práctico, evitando los métodos tradicionales que se centran únicamente en un sin fin de reglas a seguir, todo cambia cuando un docente implementa una metodología diferente en el aula, puesto que las bases didácticas ayudan a los estudiantes a comprender el significado de los cálculos sin dificultarse en todo el proceso de enseñanza (Gallego Gil & Nevot Luna , 2008).

Por mucho tiempo se utilizó el método repetitivo de enseñanza que fue útil en su momento, por lo que hoy en día cada estudiante es un mundo y universo diferente, el acaparar un salón de clase con muchas actividades y llegar a que aprendan la matemática de manera significativa es satisfactorio para el educador

LA SUMA COMO PROCESO MATEMÁTICO BÁSICO

Una de las operaciones iniciales que aprenden los alumnos en el aula de clase son las sumas esta operación se trata de un conjunto relacionado con la acción de agregar, reunir o aumentar cantidades, y se encuentra presente en muchas situaciones reales de la vida cotidiana (Tomas Folch , 1990). Este proceso aritmético es muy importante en la vida cotidiana de cada alumno estas bases le ayudaran a desenvolverse en su vida personal como profesional, es un poco complejo hablar de los diversos factores que atentan al desempeño de este procedimiento, la con función al momento de contar lo que lleva o no distingue los signos es evidente en los grupos de alumnos, aunque no son muchos, se estima que hay cambios favorables en la Formación estudiantil.

La suma es identificada por el signo "+", indicando que en el procedimiento se debe aumentar o agregar, cantidad "valor" para obtener un total, ejemplo $75 + 24 = 99$ este es el resultado; existen tres términos de la suma que son: sumando, sumando y suma total, para poder resolver esta operación algunos niños lo hacen por contar objetos como los lápices de colores o pepitas de maíz, otros en cambio combinan el cálculo mental de llevar el número más alto en la mente e ir anotando el resultado, cabe destacar que para su resolución se debe empezar de derecha a izquierda en otros términos de atrás hacia adelante (Palomo Ferrera, 2020).

Figura 1

Comprensión del Método de la suma

Términos de la suma

$$\begin{array}{r} \text{Sumando} \rightarrow 75 \leftarrow \text{Sumando} \\ \text{Suma} \rightarrow + 24 \\ \hline 99 \\ \hline \uparrow \\ \text{Total} \end{array}$$

Nota. - Elaboración propia

En la educación primaria especialmente en segundo año de educación básica, la suma debe incorporarse a través de dinámicas precisas para que los estudiantes logren comprender la importancia de ellas en base a su concepto, evitando malentendidos en el proceso de aprendizaje, el uso de materiales dinámicos ayudara a los niños a identificar y manipular cantidades, estas actividades recreativas facilitaran el aprendizaje de los estudiantes (Godino, Wilhelmi, & Font, 2006).

LA RESTA COMO PROCESO MATEMÁTICO BÁSICO

En la resta su procedimiento implica la acción de quitar, disminuir o comparar cantidades, es una operación de descomposición que consiste en excluir cantidades de sus partes "quitar" y el resultado se llama diferencia, aunque esta operación es compleja lo que se

busca principalmente es motivar a la correcta solución de los ejercicios (Catalan Caimon , 2017).

La resta como proceso matemático consta de tres términos para su operación y ejecución la cual es el minuendo, sustrayendo y la diferencia; si bien es cierto parece sencillo, pero es un procedimiento más complejo en su ejecución ya que el signo que la representa es el siguiente "-"; es decir que un ejemplo claro sería $85 - 23 = 62$ como diferencia; para el cálculo se toma en cuenta también empezar a restar de derecha a izquierda para mayor optimización de los resultados y evitar confusión en los procesos posteriores (Palomo Ferrera, 2020).

Figura 2

Comprensión del Método de la Resta

Términos de la resta

Minuendo → **85**

— **23** Sustraendo

62

↑
Diferencia

Nota. - Elaboración propia

En primaria las matemáticas juegan un papel esencial en el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y las habilidades para la resolución de los ejercicios, en este campo los

estudiantes logran comprender su entorno y establecen habilidades cognitivas necesarias para una enseñanza integral.

Muchos estudios demuestran que las falencias existentes en el aprendizaje y suelen aparecer en el primer año de escolaridad porque es donde se ve la gran confusión que existe al momento de ejecutar el proceso de resolución, es por aquello que los docentes buscan la forma de como implementar técnicas adecuadas para elevar el nivel de conocimiento a la edad de los estudiantes (Barriandos Rodríguez, 2005) .

DIFICULTADES DE APRENDER LA SUMA Y RESTA

En los salones de clase existen diferentes dificultades que hacen que el alumno presente problemas de comprensión y aplicación de procesos matemáticos, la suma y la resta pueden tener diversas causas, entre ellas existe el uso inadecuado de metodologías didácticas, la falta de recursos evidencian la necesidad de implementar diferentes escenarios de aprendizajes, en los cuales podemos hacer juegos tanto individuales como grupales donde se vea la participación y la integración con un espíritu de aprendizaje óptimo para el rendimiento académico (Díez Fonnegra & Pantano Mogollón, 2018).

Así mismo podemos destacar, factores emocionales que cumplen un papel fundamental en la enseñanza ya que, si vemos a un estudiante con desmotivación, miedo a cometer un error o la misma ansiedad por no distinguir bien los signos o las operaciones; influirán negativamente en el aprendizaje veremos aquellos factores reflejados en el bajo rendimiento académico.

Un eje fundamental para la suma y resta son representativas en la innovación de las estrategias didácticas para una enseñanza en el salón de manera creativa que persigue la mejora y el cambio creativo en las dificultades de aprendizaje de los estudiantes, tanto el docente como

la institución educativa deben proponer soluciones o estrategias que resuelvan la falta de concentración o entendimiento de cada proceso matemático (Alvarez Muñoz & Hernandez Prados, 2022).

EL APRENDIZAJE MATEMÁTICO SEGÚN LAS BASES TEÓRICAS

En base al desarrollo cognitivo, mantiene que los estudiantes se adaptan a el aprendizaje desde que ingresan al sistema educativo, ya que en esa etapa el niño se encuentra en una etapa operacional donde aprenden mejor mediante experiencias concretas y dinámicas. (Pacheco Hernández, 2022)

Por otra parte, al fortalecer la interacción social y el acompañamiento pedagógico los estudiantes construyen un conocimiento amplio en las sumas y restas, permitiendo que el docente busque alternativas más dinámicas y complejas para una explicación más significativa en el entendimiento académico. La influencia del conocimiento en adquirir como agregar o quitar cantidades habilita las capacidades básicas de cómo defender en un mundo económicamente activo y despierto, por ellos se determina que las actividades pueden asumir un rol fundamental en el desarrollo cognitivo, teórico y social de cada estudiante (Márquez Domínguez, 2018). En este sentido la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas implican la formación y el desarrollo de competencias en los estudiantes (García Quiroga, Coronado, & Montealegre Quintana, 2011).

El crear un ambiente de formación en interacción y reconocimiento en el salón de clase, donde se desarrollen capacidades para idear, pensar, razonar, construir, presentar, utilizar y resolver problemas matemáticos de manera estratégica en la construcción autónoma de cada alumno.

ESTRATEGIAS E IMPORTANCIA DE LAS METODOLOGÍAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE MATEMÁTICO

Al integrar el juego con una intención educativa este recurso pedagógico permite crear ambientes de enseñanza más dinámico y motivadores. En los últimos años, se ha demostrado en diversos estudios que el uso del juego en el aula de clase favorece la comprensión de conceptos matemáticos e incrementa la estimulación mejorando la participación de los estudiantes (Bautista Vallejo & López, 2002).

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones (Andreu Andres & Garcia Casas, 2000).

A través del juego, los niños asimilan de manera precisa los números y las actividades eficaces tanto para el desarrollo cognitivo, emocional y social, en la educación estas estrategias permiten transformar el salón de clase en un área dinámica y participativa donde el alumno se siente motivado a comprender y entender los números y sus operaciones fortaleciendo la creatividad, cooperación y el interés por los contenidos académicos impartidos.

Según (Dumaguala Balarezo E. A., 2024) " Al incorporar el juego y la creatividad en el proceso educativo, se crea un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, que se

adapta mejor a las necesidades y contextos específicos ", cuando los alumnos aprenden jugando, reflejan una actitud positiva hacia el aprender de manera creativa y motivadora creando un ambiente muy complejo donde la enseñanza impartida por el docente permite que el alumnado incorpore mucho el trabajo en equipo y autónomo fortaleciendo los conocimientos para que sean duraderos en su avance progresivo de estudio.

El manipular materiales lúdicos, experimentar o relacionar la suma y la resta facilita la comprensión de las operaciones ya que permite que los estudiantes puedan corresponder a los conceptos con situaciones reales, la recreación en el aula de clase ayudara a reducir y erradicar la ansiedad para así fortalecer la confianza en el aprendizaje.

EL JUEGO COMO NECESIDAD NATURAL DEL ESTUDIANTE

Todos los niños desde su primera etapa de vida, integra el juego como un medio natural de aprendizaje autónomo; mediante la interacción con objetos, personas y situaciones da paso a desarrollar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales; contribuyendo a una recreación esencial en el desarrollo infantil, permitiendo al niño a explotar su entorno y expresar emociones y construir de manera instantáneas respuestas (Tamayo Ly & Lezama Ruiz, , 2012).

En un contexto educativo, la recreación reconoce que el juego implica que el aprendizaje no debe ser un proceso rígido ni impuesto; más bien debe ser una experiencia significativa que responde a las características evolutivas del estudiante. En segundo año de educación básica al implementar actividades lúdicas permite que los alumnos aprendan desde la experiencia y acción de jugar con los contenidos académicos (Salazar Almeida & Armijos Mora, 2025).

Las metodologías lúdicas, son estrategias que se entienden como el uso intencional de la recreación con fines educativos facilitando la enseñanza de los contenidos académicos. En el aula de clase se planifica y orienta de manera motivadora y recreativa en la comprensión de la suma y resta en las matemáticas ayuda a transformar los contenidos abstractos favorecen la atención, concentración y participación de cada alumno, de esta manera el aprendizaje deja de ser mecánico para dar paso a un proceso activo y reflexivo (Moya Gómez, 2024).

BENEFICIOS COGNITIVOS, EMOCIONES Y SOCIALES DEL ENFOQUE LÚDICO

Las diversas habilidades cognitivas contribuyen a la atención, razonamiento, memoria y resolución de problemas matemáticos, al comprender las relaciones numéricas, identificar patrones y aplicar procedimientos de manera consciente se estimula el pensamiento lógico-matemático defendiendo la autonomía en el aprendizaje significativo (Tigrero Beltran & Tigrero Tomala, 2025).

Este autor expresa que cada individuo posee la capacidad de reducir la distracción facilitando la estimulación de la resolución de problemas y de pensamiento crítico en niños y adultos que enfrentan retos que requieren tomar decisiones, probar estrategias y reflexionar sobre los resultados obtenidos.

La recreación incentiva a los alumnos a mantener una expresión emocional más neutral reduciendo la ansiedad académica y aumentando la autoestima en el salón de clase, cuando cada niño aprende jugando, se siente seguro, dispuesto por aprender y muy motivado a interactuar en cada actividad que se realice en el aula (Ante Pilalumbo, 2025).

En el ámbito social, cada estudiante puede promover el espíritu de equipo respetando las reglas de la recreación y la cooperación entre compañeros, todos estos aspectos son esenciales para crear un ambiente en el aula de clase positivo y propicio para el aprendizaje (Gutierrez Mendez, 2025).

LA LÚDICA COMO RECURSO INCLUSIVO EN EL AULA

La diversión en el salón desempeña un papel importante a la hora de aceptar la recreación como base de su enseñanza, ya que permite adaptar las actividades a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. A través del juego lúdico todos los alumnos pueden participar, independientemente de sus capacidades y dificultades, lo que favorece la inclusión educativa (Pinto Toro, 2025).

Al aprender a sumar y restar mediante recreaciones destacan porque facilitan a el alumnado a tener una mayor experiencia significativa y motivadora, ya que se presentan los contenidos de forma dinámica, concreta y contextualizada.

Diversos estudios enfatizan que los juegos más utilizados para enseñar en un aula las sumas y restas basados en la manipulación de objetos concretos, fichas, bloques, tarjetas o material reciclado, dichas actividades facilitan la comprensión de agregar o quitar cantidades, contribuyendo a fortalecer el razonamiento lógico y pensamiento matemático a edades tempranas (Cornejo Olivares , Figueroa Coronado, Cenas Chacón , & Gutierrez Mantilla, 2022).

Existen otros tipos de juegos, estos se adaptan a la vida cotidiana, como crear una simulación visual y mental de una tiendita escolar o un mercado matemático, entre otros, cada

estudiante al incorporar esta actividad promueve la resolución de problema y refuerza cada procedimiento matemático.

Por otra parte, los juegos de mesa en el salón de clase al integrar las actividades como tarjetas, rompecabezas, encajar figuras o el mismo domino numérico son eficaces para reforzar el cálculo mental y la agilidad en el desarrollo memorial de las matemáticas, este estilo de aprendizaje es colaborativo y competidor (Escalona Hernandez & Romero Moya , 2019).

Así mismo la era digital se involucra en el sistema educativo como recurso complementario porque existen plataformas interactivas aplicadas a la práctica de la suma y resta mediante insumos visuales y auditivos para contribuir al fortalecimiento de habilidades cognitivas y autónomas de aprendizaje para garantizar un impacto pedagógico más ordenado y equitativo.

La diversidad de juegos ayuda a los docentes a responder de mejor manera a la enseñanza de las sumas y restas ya que responde de una manera muy optima y significativa a el conocimiento, aunque la metodología utilizada debe considerarse como actividades entretenidas y planeadas para promover una comprensión matemática potencial al desarrollo cognitivo en los alumnos de tanto de segundo año de básica como en niveles más avanzados (Rodríguez Amaya, Vargas Vergara, & Viviana., 2025).

EL ROL DEL DOCENTE EN LA MEDIACIÓN LÚDICA

En el sistema educativo los docentes son los encargados de la enseñanza de los estudiantes en cada nivel, es el proceso de enseñanza que aplican para llegar a cada estudiante a que adquieran conocimiento y habilidades que les ayude a avanzar en sus estudios. El medir, evaluar, orientar, guiar y planificar cada actividad para el grado o curso al que van a impartir

sus conocimientos están fomentando un ambiente de confianza con los estudiantes, esta herramienta educativa es muy eficaz en niños que recién inician el año de escolaridad (Acosta Faneite & José., 2024).

Los educadores al incorporar diversas estrategias notan un gran cambio en el desempeño de cada estudiante, los juegos de agregar o quitar permiten que la experiencia se relacione en su misma enseñanza es decir que contribuyen a el mejoramiento académico mediante la experiencia que obtienen en el aula de clase; de esta forma es que cada docente tiene una alerta activa que ayude a detectar si algún niño aun no comprende los procesos o teme a cometer algún error (Baque Pibaque & Carrera Delgado, 2024).

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto utiliza dos enfoques uno cuantitativo en donde se calculará el nivel de comprensión de las operaciones básicas a los alumnos de segundo año de básica y el enfoque cualitativo estará dirigido a una entrevista a los docentes que imparten las clases en el segundo año de básica ya que nos hablaran desde sus propias experiencias y prácticas en el aprendizaje lúdico en área de matemática.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente informe tendrá un tipo de investigación descriptivo que busca plantear y explorar el nivel pedagógico en una institución educativa dando soluciones a la problemática identificada en el salón de clase; en el cual se tomará en cuenta el análisis del proceso de

enseñanza y los resultados obtenidos tras la implementación de la recreación como metodología lúdica en el contexto educativo.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se realizó un sondeo poblacional, en la cual se determinó que el presente proyecto investigativo se desarrollara en la Escuela de Educación Básica “Ranulfo Aureliano Rodríguez Marín”, institución educativa ubicada en la Ciudadela Huancavilca, Avenida Ernesto Albán, manzana D 34, en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, la institución antes mencionada ofrece un nivel de Educación Básica para dos jornadas Matutinas y Vespertinas.

POBLACIÓN

La población de estudio está conformada por 96 estudiantes de segundo año de Educación General Básica, distribuidos de la siguiente manera:

- 33 estudiantes en un paralelo “A” de la jornada matutina.
- 30 estudiantes en un segundo paralelo “B” de la jornada matutina.
- 33 estudiantes en un paralelo “A” de la jornada vespertina.

Además, la población para el análisis cualitativo forma parte de 3 docentes que imparten clases en segundo año de básica y que participan en el enfoque de la investigación.

CÁLCULO DE LA MUESTRA

Para determinar el tamaño de la muestra se emplea la fórmula para poblaciones finitas, considerando un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %.

Fórmula:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2(N-1) + Z^2 * p * q}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población (96 estudiantes)

Z = Valor correspondiente al nivel de confianza (95 % = 1,96)

p = Probabilidad de ocurrencia del evento (0,5)

q = Probabilidad de no ocurrencia (0,5)

e = Margen de error o nivel de precisión (5 % = 0,05)

$$n = \frac{96(1,96)^2(0,5)(0,5)}{(0,05)^2(96-1)+(1,96)^2(0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{92,1984}{1,1979}$$

$$n = 77$$

En base a la formula se determinó la muestra a encuestar de 77 estudiantes aproximadamente, como dicha población es accesible y manejable, se optará por realizar una encuesta con un formato de 8 preguntas de selección múltiple, donde las variables a medir nos ayudaran a entender el comportamiento y las dificultades que presentan los alumnos de segundo año de básica, esta decisión nos ayudara a obtener información más específica y completa, reduciendo el margen de error y fortaleciendo la validez de los resultados.

Los 3 docentes que se tomaron en cuenta para la obtención de las variables cualitativas serán entrevistados con un formato de 5 preguntas de libre respuesta especialmente empleadas para obtener el análisis y descubrir cual es la dificultad del aprendizaje de la suma y resta.

CAPÍTULO III.
ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 1

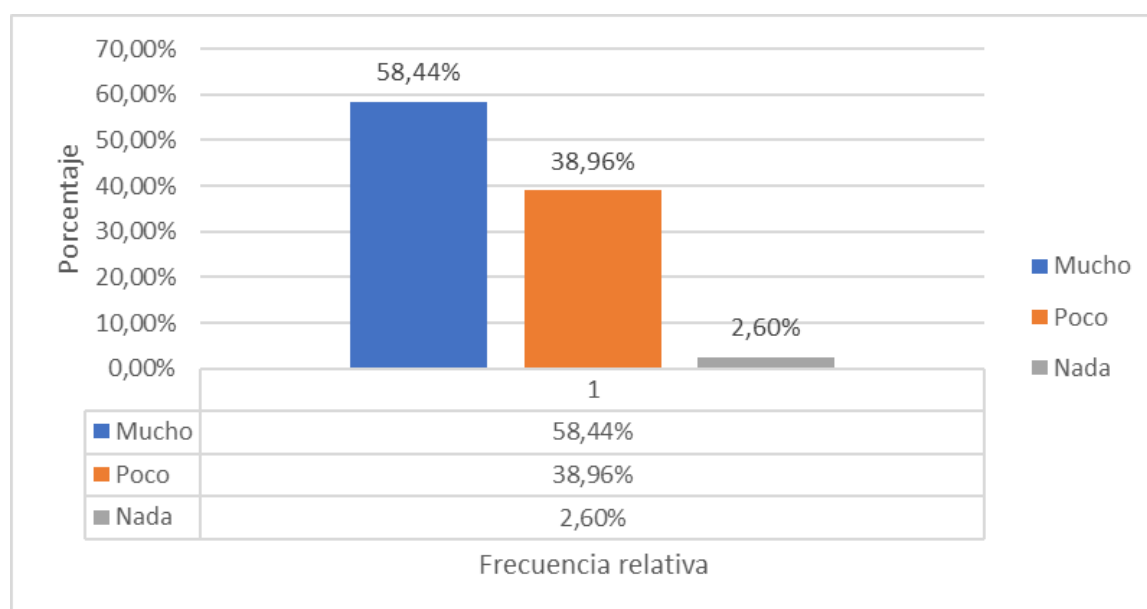
Aprendizaje de las matemáticas

| Pregunta 1: ¿Te gusta aprender Matemáticas en la escuela? | | |
|--|----------------------------|----------------------------|
| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
| Mucho | 45 | 58,44 |
| Poco | 30 | 38,96 |
| Nada | 2 | 2,60 |
| Total | 77 | 100,00 |

Nota. - Elaboración propia

Figura 3

Aprendizaje de las matemáticas



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

En base a la encuesta realizada un porcentaje mayor de los estudiantes les gusta "mucho" aprender las matemáticas en un 58,44 % lo que demuestra que hay mucha aceptación, en otro panorama tenemos que un 38,96 % acepta que poco le entiende a la asignatura lo que constituye y nos hace reflexionar en que el docente no está haciendo entender con los estudiantes, aquellas falencias las vemos en el poco conocimiento de los signos, hay pocos estudiantes que no les gusta para nada la materia ya sea por la poca concentración que tienen al momento de la explicación de las sumas o restas, o simplemente ese 2,60% demuestra que se deben de tomar medidas en la enseñanza para lograr a que cada estudiante pueda fortalecer su proceso educativo desde edades tempranas.

Tabla 2

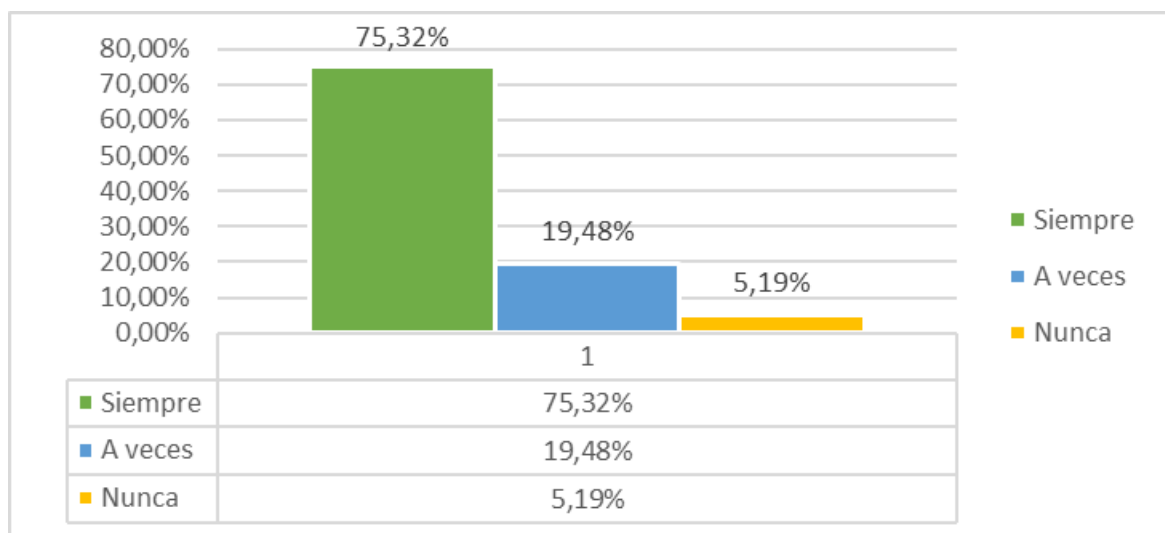
Realiza con facilidad la suma

| Pregunta 2: ¿Entiendes con facilidad los ejercicios de suma que realiza tu docente en clase? | | |
|---|----------------------------|----------------------------|
| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
| Siempre | 58 | 75,32% |
| A veces | 15 | 19,48% |
| Nunca | 4 | 5,19% |
| Total | 77 | 100% |

Nota. - Elaboración propia

Figura 4

Realiza con facilidad la suma



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

Es primordial que un docente con su enseñanza pueda conseguir que los estudiantes comprendan los procedimientos matemáticos; sin embargo, el 75,32% que es casi mucho más de la mitad de los estudiantes de los tres cursos en donde se realizó la encuesta siempre entienden la clase, es decir que no tienen dificultad en las sumas y restas, desde otra perspectiva también tenemos que un 19,48% a veces logra entender las clases impartidas por el educador y un 5,19% no logra entender nada, lo que indica que a pesar de ser un número muy bajo se debe de aplicar diversas estrategias para poder llegar al conocimiento de pleno de todos los estudiantes del salón.

Tabla 3

Comprendes las Restas.

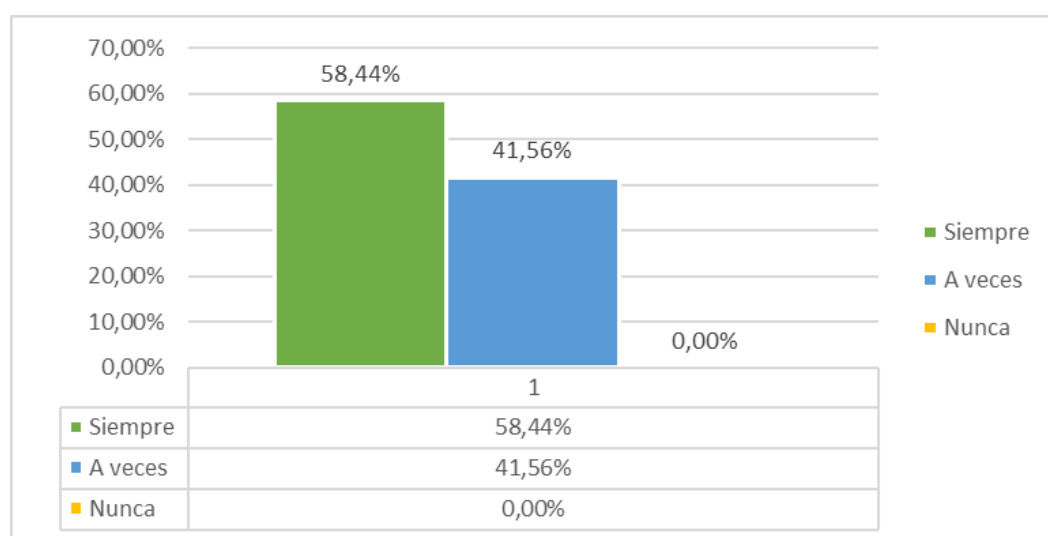
Pregunta 3: ¿Comprendes los ejercicios de resta cuando los trabajas en el aula?

| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
|--------------|---------------------|---------------------|
| Siempre | 45 | 58,44 |
| A veces | 32 | 41,56 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| Total | 77 | 100,00 |

Nota. - Elaboración propia

Figura 5

Comprendes las Restas



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

Las restas representan un alto porcentaje de dificultad para los estudiantes en lo que podemos destacar que un 41,56% a veces comprenden los procedimientos esto nos demuestra que casi la mitad de los alumnos presentan falencias en el aprendizaje es ahí donde la falta de

estrategias didácticas se hace notar en la dificultad en quitar o disminuir cantidades, se evidencia la necesidad de aplicar actividades lúdicas que permitan a los alumnos a experimentar la resta desde un punto de vista real facilitando la comprensión más sólida y un 58,44% siempre capta de manera más precisa los procesos matemáticos.

Tabla 4

Aprendes con Materiales didácticos.

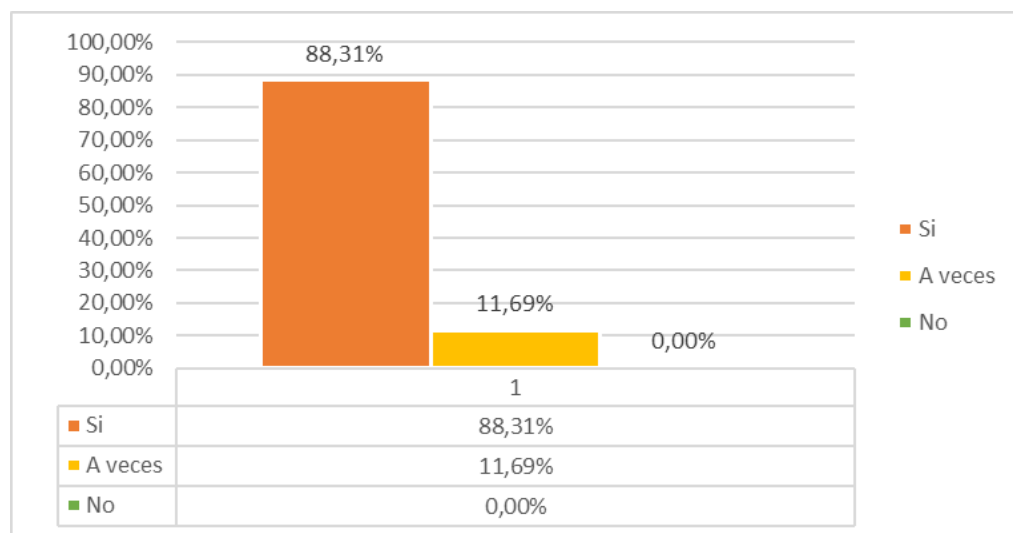
Pregunta 4: *¿Te resulta más fácil aprender suma y resta cuando usas juegos o materiales didácticos?*

| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
|--------------|---------------------|---------------------|
| Si | 68 | 88,31 |
| A veces | 9 | 11,69 |
| No | 0 | 0,00 |
| Total | 77 | 100,00 |

Nota. - Elaboración propia

Figura 6

Aprendes con Materiales didácticos.



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

Un 88,31% enfatizan que la mejor manera en que han aprendido las sumas y las restas han sido de forma didáctica, es decir que el manipular juegos en el salón de clase o plataformas digitales desde casa les ha permitido tener un aprendizaje más significativo en los métodos matemáticos, el conocimiento mediante el juego permite transformar los conceptos o enseñanzas tradicionales en experiencias más concretas donde los recursos lúdicos permitan comprender con mayor facilidad la efectividad del aprendizaje en las sumas y restas, aunque un 11,69% a veces le resulta aprender, esto se da debido a diferentes factores tales como la falta de interés, confusión al momento de ejecutar la actividad o por no comprender las directrices, el porcentaje al igual de ser bajo existe cierta alerta que se debe corregir en la educación.

Tabla 5

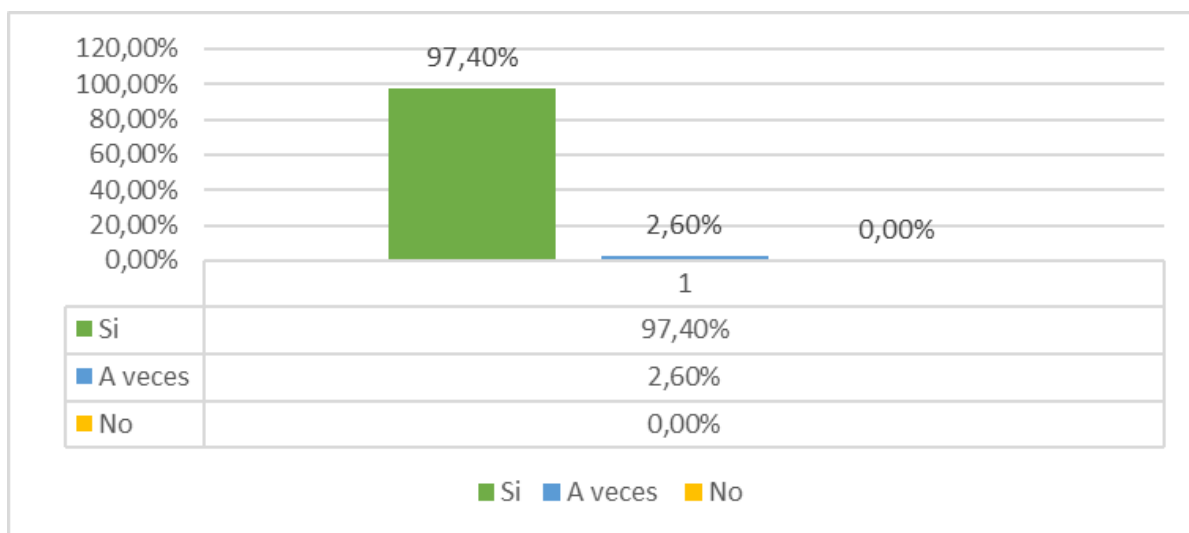
Participas con las estrategias lúdicas.

| Pregunta 5: ¿Las actividades con juegos te ayudan a participar más en clase de Matemáticas? | | |
|--|----------------------------|----------------------------|
| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
| Si | 75 | 97,40 |
| A veces | 2 | 2,60 |
| No | 0 | 0,00 |
| Total | 77 | 100,00 |

Nota. - Elaboración propia

Figura 7

Participas con las estrategias lúdicas.



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

La interacción en el salón de clases permite que los estudiantes tengan una participación más dinámica y motivadora como nos podemos dar cuenta un 97,40% optan por aprender de una manera más significativa que en el método tradicional; pues el juego les ayuda a reducir el temor a equivocarse y fomenta la interacción activa entre docente y estudiantes, este camino los integra a involucrarse de manera autónoma en la construcción de su propio conocimiento en este punto se presenta que el 2,60% que equivale a la misma cantidad de niños que les resulta difícil de entender las sumas y restas , muestran problemas para la participación activa de los juegos didácticos en el salón de clase.

Tabla 6

Te motivan las estrategias lúdicas.

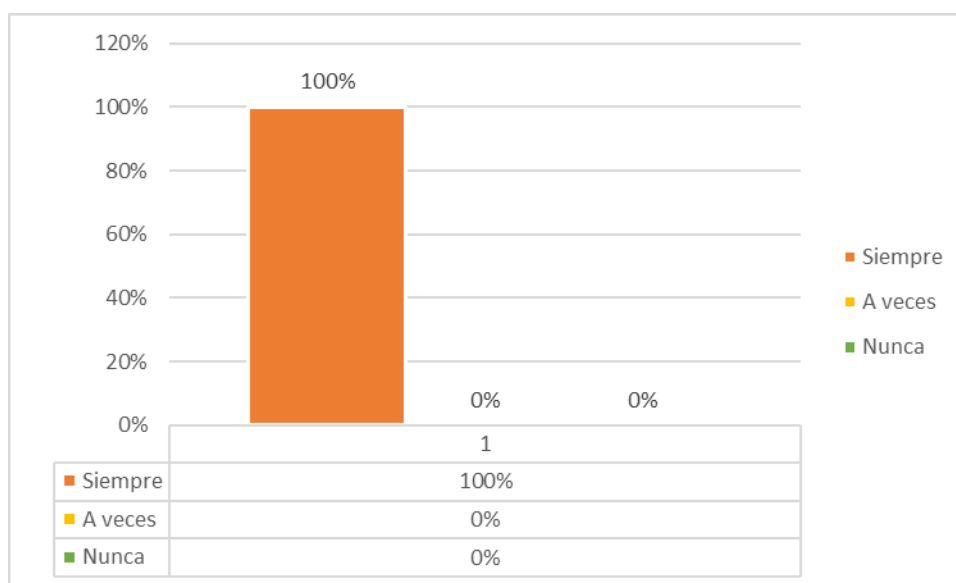
Pregunta 6: *¿Te sientes motivado cuando el docente utiliza actividades divertidas para enseñar Matemáticas?*

| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
|--------------|---------------------|---------------------|
| Siempre | 77 | 100,00 |
| A veces | 0 | 0,00 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| Total | 77 | 100,00 |

Nota. - Elaboración propia

Figura 8

Te motivan las estrategias lúdicas.



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

El 100% de los estudiantes de los tres cursos de segundo de básica, se sienten totalmente entusiasmado de las didácticas que enseña cada docente para aprender los procedimientos matemáticos, este resultado confirma que las actividades lúdicas aumentan el fortalecimiento

por el interés de la asignatura, en el salón de clase la motivación influye en la atención, el esfuerzo y la disposición para aprender cada proceso se basa en experiencias positivas.

Tabla 7

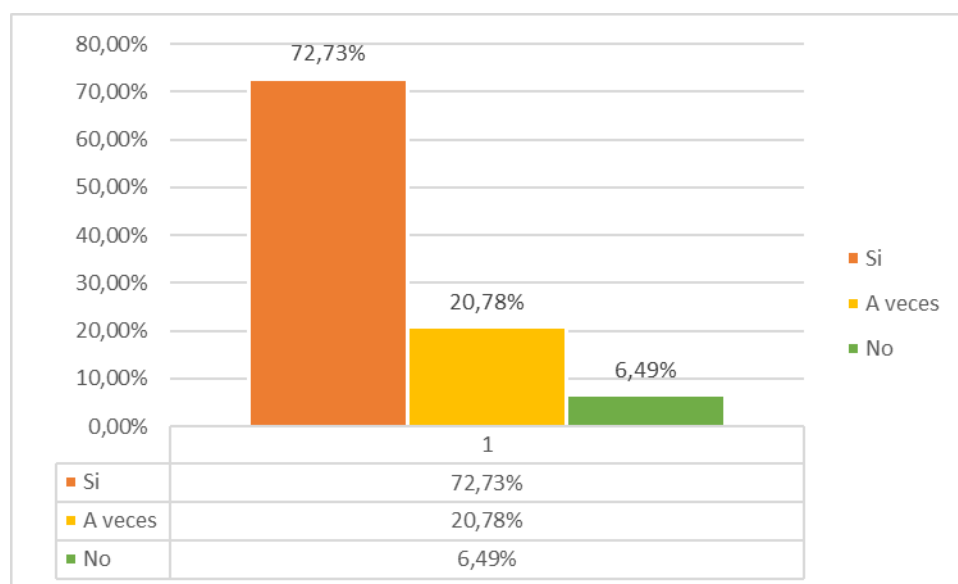
Resuelves los ejercicios de forma autónoma.

| Pregunta7: ¿Puedes resolver ejercicios de suma y resta sin ayuda después de las actividades realizadas en clase? | | |
|---|----------------------------|----------------------------|
| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
| Si | 56 | 72,73 |
| A veces | 16 | 20,78 |
| No | 5 | 6,49 |
| Total | 77 | 100,00 |

Nota. - Elaboración propia

Figura 9

Resuelves los ejercicios de forma autónoma.



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

Hoy en día muchos estudiantes son autónomos con un 72,73% se determina que la enseñanza dentro de clases ha sido muy bien desarrollada por cada docente , sin embargo un 20,78% manifiesta con este resultado que requieren apoyo para reforzar los procedimientos y un 6,49% de los niños dicen que no pueden resolver ejercicios después de la explicación que da el docente, en este punto es donde vemos la importancia de implementar una metodología lúdica para consolidar la enseñanza dentro del salón de clase.

Tabla 8

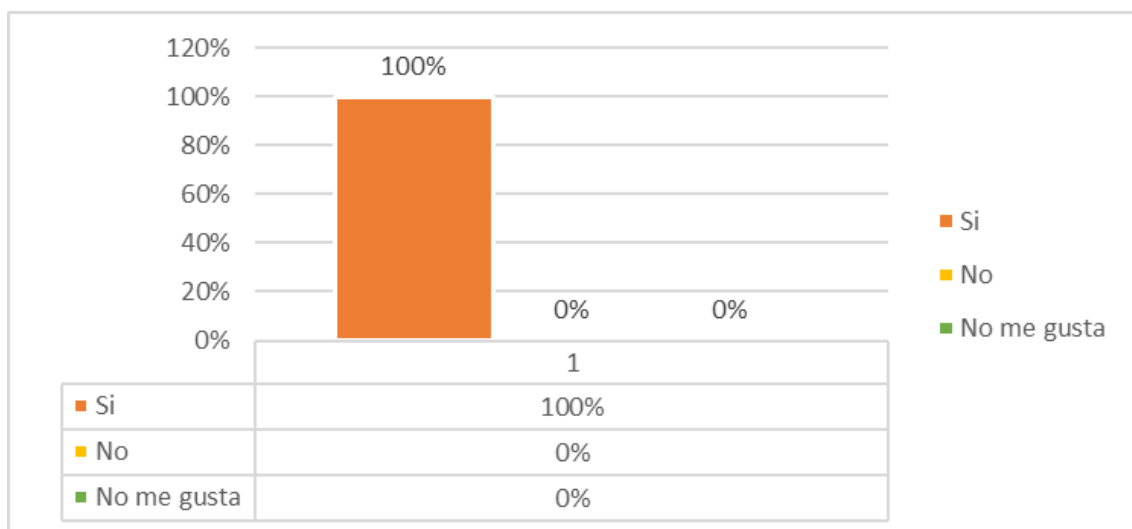
Te gustan las estrategias lúdicas.

| Pregunta 8: ¿Te gustaría que tu docente use más juegos para enseñar suma y resta? | | |
|--|----------------------------|----------------------------|
| Variable | Frecuencia Absoluta | Frecuencia Relativa |
| Si | 77 | 100,00 |
| No | 0 | 0,00 |
| No me gusta | 0 | 0,00 |
| Total | 77 | 100,00 |

Nota. - Elaboración propia

Figura 10

Te gustan las estrategias lúdicas



Nota. - Elaboración propia

Análisis:

La recreación como un recurso en el salón debe ser dinámico y motivador generando una experiencia significativa en los estudiantes, los resultados reflejan que un 100% prefieren que el docente use más estrategias lúdicas para enseñar las clases, evidenciando que el juego es una de las estrategias que generan un mayor interés por aprender los contenidos matemáticos en sumas y resta.

ENTREVISTA

La entrevista está estructurada por 5 preguntas a analizar:

PREGUNTA 1

¿Qué principales dificultades observa en los estudiantes de segundo año respecto a la comprensión de la suma y la resta?

Los tres docentes entrevistados coinciden que existen demasiados niños que presentan problemas para comprender y entender las operaciones matemáticas, más que todo en especialmente cuando enfrentan situaciones que requieren razonamiento y pensamiento crítico, desde el punto de un análisis podemos declarar que si existen demasiadas dificultades en los estudiantes de segundo año de básica en relación con las sumas y restas.

Por otra parte, los educadores señalan que una de las principales dificultades es la confusión entre ambas operaciones matemáticas y transmite que uno de los errores frecuentes de los estudiantes es que durante la resolución de los ejercicios no logran identificar cuando deben sumar o restar, esta situación se relaciona según los docentes con la poca comprensión de los valores numéricos y del conteo poco fortalecido en niveles anteriores.

En otra perspectiva se destaca que las clases tradicionales, la falta de atención y concentración afecta directamente a los estudiantes ya que dificultan su aprendizaje. Los docentes educadores consideran que el aprendizaje sin apoyo visual o manipulativos limitan el pensamiento y la comprensión de las sumas y restas.

Desde este análisis se concluye que existe la necesidad inmediata por los educadores en implementar estrategias más dinámicas y significativas para una mayor comprensión de los procesos matemáticos, erradicando así las falencias existentes en el salón de clase.

PREGUNTA 2

¿Qué estrategias metodológicas emplea habitualmente para enseñar estas operaciones básicas?

El facilitar la comprensión de las operaciones básicas como la suma y resta, principalmente del aprendizaje en los primeros años de escolaridad. En un análisis extraído de manera general de dos docentes podemos evidenciar que el uso de diversas estrategias implementadas por los docentes tales como ejercicios prácticos, materiales concretos, fichas, tarjetas y palitos didácticos para facilitar la comprensión de las sumas y restas.

Desde otra perspectiva, un docente manifestó que con poca frecuencia recurre a métodos tradicionales como la resolución repetitiva de ejercicios y procedimientos, sin embargo, nos indicó y reconoció que la mecanización de las operaciones básicas no genera el interés esperado en los estudiantes.

Los educadores también señalan que combinan explicaciones orales con actividades lúdicas, aunque a veces no siempre implementan el componente lúdico de forma sistemática, sin embargo, esta situación nos ayuda a entender como la aplicación de diferentes metodologías

puede ayudar en gran medida las condiciones del aula y del apoyo institucional de parte del sistema educativo.

En esta pregunta se puede ver como la frecuencia e innovación por parte de los docentes al aplicar diferentes estrategias lúdicas son variadas en el salón de clase, un factor delimitante es el tiempo, pero aun así las metodologías han fortalecido a los estudiantes a tener una participación más activa.

PREGUNTA 3

¿Qué importancia atribuye al uso de actividades lúdicas en el aprendizaje de la suma y la resta en los primeros niveles educativos?

Los docentes enfatizaron que el atribuir las actividades lúdicas en los primeros niveles educativos generan un mayor avance en niveles superiores ya que según el juego permite que los estudiantes comprendan de manera más natural las sumas y restas, reduciendo el rechazo o el miedo a aprender los procesos matemáticos considerando que el entretenimiento favorece el desarrollo del pensamiento lógico y el aprendizaje colaborativo.

Uno docente indico que el a través del juego, los alumnos participaron con mayor entusiasmo y muestran una actitud positiva hacia la enseñanza lo que influye directamente en su rendimiento académico, también mencionan que el juego debe tener un propósito pedagógico claro para evitar que se convierta únicamente en una actividad recreativa en el salón de clase.

Los tres docentes reconocen que el valor pedagógico de las estrategias lúdicas como una herramienta principal que fortalece la enseñanza de la suma y resta en edades tempranas.

PREGUNTA 4

¿Qué cambios ha percibido en la motivación y participación de los estudiantes cuando utiliza estrategias lúdicas en sus clases?

Los tres entrevistados señalaron que los estudiantes de segundo año de básica muestran un gran interés, entusiasmo y disposición en participar en actividades innovadoras en el aprendizaje en el aula, los docentes han percibido de manera eficaz un gran cambio positivo en la enseñanza motivadora.

El incorporar juegos, dinámicas y materiales didácticos involucran a los estudiantes a participar sin temor a equivocarse y colaboran con sus compañeros, esta participación favorece el ambiente para que sea dinámico y agradable; cuyas estrategias impartidas por los educadores contribuyen a la mejora continua de la atención y concentración en los estudiantes de segundo año afirman que los niños retienen con mayor facilidad los contenidos cuando aprenden jugando

PREGUNTA 5

¿Qué limitaciones o necesidades identifica para aplicar con mayor frecuencia actividades lúdicas en el aula?

El análisis general de las respuestas por los docentes menciona la escasez del tiempo como un factor de limitaciones, este escenario se base en la dificultad en la planificación y ejecución de las actividades debido a la carga curricular y al cumplimiento de los contenidos establecidos por la institución educativa.

Una de las principales falencias señaladas por los docentes es la falta de materiales didácticos adecuados; limitando así la implementación de juegos y actividades dinámicas de manera constante, otra limitación identificada es la necesidad de capacitar a los docentes en el

diseño y aplicación de estrategias lúdicas con un enfoque pedagógico más efectivo, de esta manera se fortalecerá el apoyo institucional facilitando la dotación de recursos en el aula de clases

CONCLUSIONES

La investigación concluye en que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes de segundo año de básica. A partir de los resultados obtenidos en la entrevista y encuesta, se evidencia que el uso de herramientas y métodos dinámicos como el juego favorecen la comprensión de las matemáticas en el contexto de las sumas y restas, sin embargo, los métodos tradicionales se centran en la repetición y memorización de los contenidos, dicho método de aprendizaje limita el desarrollo de las habilidades tanto cognitivas y sociales de cada alumno.

En base al primer objetivo se determina que el nivel de comprensión de la suma y resta muestra que los estudiantes tenían un conocimiento promedio; por lo que se traduce en que presentan diferentes dificultades al resolver problemas básicos en las matemáticas, y más aún al utilizar técnicas más complejas para la resolución de los ejercicios o actividades específicas dentro del salón de clase, demostrando que existe la necesidad de fortalecer las estrategias lúdicas para reforzar el aprendizaje de manera más profunda.

Respecto al segundo objetivo se determina que las estrategias metodológicas que implementan los docentes presentan un acogimiento muy fundamental y esencial ya que crean un ambiente de confianza, innovador y motivador, sin embargo la otra parte en la educación actual también ahí docentes que realizan una combinación entre el método tradicional y las estrategias innovadoras, así mismo existe una predominante en el aprendizaje basado en la

la repetición lo que limita que esta limita el desarrollo lógico en base al pensamiento, es por eso que algunos docentes perciben la escasez de motivación de cada alumno en instruirse en las sumas y restas, partiendo de esta necesidad los docentes buscar estrategias o metodologías que ayuden a diferentes estudiantes a interactuar, participar y responder a los recursos educativos aumentando así el interés por aprender las matemáticas básicas.

Finalmente, en respuesta al tercer objetivo, se deduce que existe una correlación directa y positiva entre la aplicación de estrategias lúdicas y el desempeño académico en matemáticas. Mientras el sistema tradicional genera desinterés la incorporación de estrategias lúdicas despierta una respuesta emocional positiva que es fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico. Los hallazgos confirman que cuando el estudiante juega y/o participa en actividades estimulantes, su capacidad para resolver problemas de suma y resta se potencia, demostrando que la efectividad pedagógica en la primera infancia escolar depende del componente lúdico.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda promover espacios o jornadas de capacitación docente orientados a la aplicación de estrategias lúdicas e innovadoras, en el salón de clase para que la experiencia del alumno sea de manera didáctica y con recursos que apoyen el desarrollo de cada niño.
- Cada docente debe implementar metodologías lúdicas dentro de su planificación diaria en matemáticas, pues el utilizar juegos, materiales manipulativos y actividades dinámicas que ayuden a los estudiantes a comprender la suma y resta de manera correcta.

- Las políticas educativas participativas en los primeros niveles de educación básica ayudaran a fomentar la formación de estrategias pedagógicas centradas en el estudiante.
- Los padres de familia mediante actividades recreativas que involucren operaciones matemáticas sencillas como el juego de conteo o el uso de objetos cotidianos, desde el hogar ayudaran a los estudiantes a sumar y restar de forma dinámica que estimulen el razonamiento lógico.
- Las futuras investigaciones darán paso a profundizar el impacto de las estrategias lúdicas a largo plazo, su influencia ayuda a explorar el área del conocimiento con el fin de ampliar los estudios en distintos niveles educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Faneite, S. F., & José., P.-V. D. (30 de 06 de 2024). LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS DOCENTES. 20. Repositorio Universidad del Zulia, Maracaibo-Venezuela. Obtenido de <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/oratores/article/view/1322/2350>
- Álvarez Muñoz , J. S., & Hernández Prados, M. A. (2022). Enseñanza de las matemáticas en Educación primaria desde el trabajo por rincones. 24(1). Reposorio de la Universidad de Murcia. doi:<https://doi.org/10.17561/ae.v24n1.5800>
- Andreu Andrés, M. A., & García Casas, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. 121-125. I Conferencia Internacional de español para fines específicos. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Ante Pilalumbo, S. L. (2025). “Estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional de los estudiantes”. Pujili. Obtenido de

<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/9f1b4fbb-aeca-43c8-b0f8-f1bf5d8cb36a/content>

- Baque Pibaque, L., & Carrera Delgado, T. J. (26 de 12 de 2024). El juego como estrategia de enseñanza en la asignatura de matemáticas en sexto año de educación general básica. Repositorio de la Universidad Estatal del Sur de Manabi. Obtenido de <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/7195/1/Carrera%20Delgado%20Tania%20Johana.pdf>
- Barriendos Rodríguez, A. L. (2005). ¿Es de suma o de resta? Experiencias con situaciones aditivas para maestros de primaria. Departamento de Investigaciones Educativas . Obtenido de <https://repositorio.cinvestav.mx/bitstream/handle/cinvestav/5007/SS1T000008208.pdf?sequence=1>
- Bautista Vallejo, J. M., & López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. (4). Obtenido de <https://ariasmontano.uhu.es/rest/api/core/bitstreams/eab998b7-dbb8-409a-bb21-06cb868055f5/content>
- Catalan Caimon , C. (2017). Enseñanza de la suma y resta en segundo curso de Educación Primaria. Repositorio de la Universidad de Zaragoza. Obtenido de <https://zaguan.unizar.es/record/62774/files/TAZ-TFG-2017-1354.pdf>
- Córdoba Román, M. F. (julio de 2025). El papel del juego en el aprendizaje de la suma y resta en tercer grado. Repositorio Insitucional. Obtenido de https://normaleskildsen.mx/repositorioeskildsen/files/original/1/61/Maria_Fernanda_Cordoba_Roman.pdf
- Cornejo Olivares , T. E., Figueroa Coronado, E. C., Cenas Chacón , F. Y., & Gutiérrez Mantilla, S. M. (Septiembre de 2022). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en matemática: Una revisión sistemática entre los años 2010- 2020. Revista Científica TecnoHumanismo. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-JuegosDidacticosParaMejorarElAprendizajeEnMatemati-8754064.pdf>
- Debrenti, E. (8 de March de 2024). Game-Based Learning experiences in primary mathematics education. 9. *Frontiers in Education*. doi:<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1331312>
- Díez Fonnegra, C. A., & Pantano Mogollón, O. L. (2018). Enseñanza de la suma y la resta desde la propuesta para el desarrollo natural del pensamiento matemático en la primera infancia. 833. *Matemática Educativa*. Obtenido de https://sired.udenar.edu.co/3476/1/MATEMATICA_EDUCATIVA_13_Encuentro_Colombiano%20ECME.pdf#page=868
- Dumaguala Balarezo, E. A. (2024). Estrategias lúdicas para desarrollar las operaciones básicas de suma y resta en segundo de básica de la unidad San Francisco de sales, Año 2024. Cuenca: Repositorio de la Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/28491/1/UPS-CT011583.pdf>
- Dumaguala Balarezo, E. A. (2024). Estrategias lúdicas para desarrollar las operaciones básicas de suma y resta en segundo de básica de la Unidad San Francisco de Sales, año 2024.

- Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/28491/1/UPS-CT011583.pdf>
- Escalona Hernandez, M. K., & Romero Moya , M. F. (2019). GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA DESARROLLAR EL CÁLCULO MENTAL EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA. Repositorio Digital Universidad Israel. Obtenido de <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1990>
- Gallego Gil , D., & Nevot Luna , A. (2008). Los estilos de aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas . *19(1)*. Revista Complutense de Educación. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/ecob,+RCED0808120095A.PDF%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/ecob,+RCED0808120095A.PDF%20(1).pdf)
- García Quiroga, B., Coronado, A., & Montealegre Quintana, L. (2011). Formación y desarrollo de competencias matemáticas: una perspectiva teórica en la didáctica de las matemáticas. *23(59)*. Revista Educación y Pedagogía. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-FormacionYDesarrolloDeCompetenciasMatematicas-4156657%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-FormacionYDesarrolloDeCompetenciasMatematicas-4156657%20(1).pdf)
- Godino, J. D., Wilhelmi, M., & Font, V. (2006). Análisis ontosemiótico de una lección sobre la suma y la resta. *9(1)*, 131-156. Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AnalisisOntosemioticoDeUnaLeccionSobreLaSumaYLaRes-2161569%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AnalisisOntosemioticoDeUnaLeccionSobreLaSumaYLaRes-2161569%20(3).pdf)
- Gutiérrez Méndez, C. F. (2025). SITUACIONES SOCIOMOTRICES ORIENTADAS A LA PAZ DENTRO DEL AULA DE CLASES EN PREESCOLAR DE LA I.E JOHN F. KENNEDY EN SAN JUANITO –META. Repositorio Universidad de los Llanos. Obtenido de <https://repositorio.unillanos.edu.co/server/api/core/bitstreams/b3961c16-f7b5-4406-b15a-d9181c3226f4/content>
- Landívar De la Torre, J. R., Torres Villamar, J. V., Larrosa Lino, A. P., Zorrilla Pantaleón, E. E., & Vera Sotomayor, S. A. (Marzo de 2025). Metodologías activas en la enseñanza de las matemáticas: revisión y perspectivas integradas. *6(3)*, 1-15. Revista Ciencia y Educación. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.15056049>
- Márquez Domínguez, J. A. (03 de 09 de 2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.388>
- Montero Herrera, B. (Abril de 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *VII(1)*, 075-092. Revista de Investigación Pensamiento Matemático. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>
- Mora , C. D. (mayo de 2023). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. *24(70)*. Revista de Pedagogía. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002

- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *10(2)*. Revista Neuronum: Difundiendo el conocimiento. Obtenido de <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595>
- Pacheco Hernández, P. A. (22 de Julio de 2022). El uso del juego como estrategia didáctica en el aprendizaje y resolución de suma y resta de fracciones en un 4 año de educación primaria. Repositorio Benemerita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí. Obtenido de <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/1047>
- Palomo Ferrera, M. J. (2020). Pautas metodológicas para la enseñanza de los algoritmos de la suma y resta en Educación Primaria. Revista de Innovación Didáctica de Madrid. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63884507/Articulo_10._Pautas_metodologicas_para_la_ensenanza_de_los_algoritmos_de_la_suma_y_la_resta_en_EP20200710-8049-1f3eqw8-libre.pdf?1594406048=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPautas_metodologi
- Pinto Toro, A. L. (17 de 10 de 2025). Las actividades recreativas en clases de educación física en estudiantes de básica superior y su relación con la motivación hacia el aprendizaje escolar. Repositorio Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias. Obtenido de <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.3264/te.3264.pdf>
- Quijije Villacis , M. G., Castro Tiama , J. M., & Naranjo Vaca , G. E. (1 de 11 de 2024). Juego didáctico interactivo para el aprendizaje del cálculo de suma y resta en EGB. Revista Científica Sociedad y tecnología. doi:DOI: <https://doi.org/10.51247/st.v7iS1.491>
- Ramírez Cueva, R. E., Ludeña Ramírez , F. A., Arévalo Castillo , R. H., Casa Cacpata , P. V., & Martínez Ahthy , N. L. (16 de 04 de 2025). Cuáles son las causas y factores psicológicos que afectan el aprendizaje, comportamiento y bajo rendimiento académico en los estudiantes del sector público ecuatoriano. *8(15)*. Revista Científica Arbitrada en Investigaciones de la Salud “GESTAR”. Obtenido de <https://journalgestar.org/index.php/gestar/article/view/191/348>
- Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (1 de Abril de 2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *5(18)*. Revista Horizontes. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Rodríguez Amaya, N. N., Vargas Vergara, L. L., & Viviana., H. M. (23 de 01 de 2025). Gamificación: un Recurso Digital Innovador Aplicado para el Aula Multigrado en los Niveles de Segundo y Tercero con Diversidad Cultural para Fortalecer el Aprendizaje Constructivista en el área de matemáticas, en el Colegio Departamental Gutiérrez. Repositorio Digital Universidad de Cartagena. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/dbda21e2-e701-41b4-94a3-96bbc45a4e55/content>
- Rodríguez Illescas, D. M., & Zarate Navos, L. L. (Marzo de 2024). Ambiente de aprendizaje lúdico para la enseñanza-aprendizaje de la suma y resta en el área de Matemática en tercer grado de Educación General Básica. Repositorio de la Universidad Nacional de Educación. Obtenido de

<https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/bdf292a3-05fd-4b95-b656-0639f72408b0/content>

- Salazar Almeida, P. A., & Armijos Mora, J. M. (20 de 11 de 2025). La recreación para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños de Educación Inicial Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Dr. Leonidas García Ortiz, Ciudad de Riobamba. Repositorio Digital Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/16049/1/Armijos%20M%2c%20Jessica%20M%20%282025%29%20La%20recreaci%c3%b3n%20para%20el%20desarrollo%20de%20las%20Inteligencias%20M%c3%baltiples%20en%20los%20ni%c3%bls%20de%20Educaci%c3%b3n%20Inicial%20Subnivel%202>
- Tamayo Ly, C., & Lezama Ruiz, J. M. (2012). La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática. *3(1)*, 23-30. REVISTA CIENTÍFICA IN CRESCENDO. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaAplicacionDeLosJuegosDidacticosBasadosEnElEnfoqu-5127631%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaAplicacionDeLosJuegosDidacticosBasadosEnElEnfoqu-5127631%20(1).pdf)
- Tigrero Beltran, J. M., & Tigrero Tomala, K. Y. (2025). EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO PARA ESTIMULAR LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/547cdcd5-0d74-46f1-be73-a4f51901437c/content>
- Tomas Folch, M. (1990). Revista Educar. Obtenido de <https://educar.uab.cat/article/view/v17-tomas>
- Vasquez Calderon, H. R. (Febrero de 2022). JUEGO COOPERATIVO CÓMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA SUMA Y RESTA. Repositorio de la Universidad de Otavalo. Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/server/api/core/bitstreams/572a83b4-9b6d-464a-9e3c-641bd15188f5/content>
- Zuñiga Muñoz, H. C., & Pisco Llor, N. C. (s.f.). Juegos didácticos para fortalecer el aprendizaje en las matemáticas en los estudiantes de tercer grado. *6(11)*. Ciencias y Educación. Obtenido de <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.17317195/1430>

ANEXOS

Anexo 1. Carta aval

Anexo 2: Cronograma del trabajo de investigación

| ACTIVIDADES | ENERO | | | | FEBRERO | | | | MARZO | | | |
|---|--------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana | Semana |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Selección del tema. | ■ | | | | | | | | | | | |
| Aprobación del tema. | ■ | | | | | | | | | | | |
| Planteamiento del problema. | | ■ | | | | | | | | | | |
| Propuesta de los objetivos. | | | ■ | | | | | | | | | |
| Elaboración del Capítulo I. | | | | ■ | | | | | | | | |
| Elaboración del Capítulo II. | | | | | ■ | ■ | | | | | | |
| Elaboración Capítulo III. | | | | | | ■ | ■ | | | | | |
| Aplicación de los instrumentos de recolección de datos. | | | | | | | ■ | ■ | | | | |
| Análisis de los resultados. | | | | | | | | ■ | ■ | | | |
| Correcciones del informe. | | | | | | | | | | ■ | ■ | |
| Entrega Final. | | | | | | | | | | | ■ | ■ |

Nota. - Elaboración propia

Anexo 3: Presupuesto del trabajo de investigación

A continuación, se describen ciertos gastos operativos que fueron necesarios para la ejecución del proyecto investigativo:

| DETALLE | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | VALOR TOTAL |
|--|-------------|----------------|-------------|
| Materiales de oficina (lápices, hojas, folder) | 1 | \$ 25,00 | \$25,00 |
| Impresiones de las encuestas y entrevistas | 100 | \$ 0,05 | \$5,00 |
| Copias blanco y negro | 15 | \$0,15 | \$2,25 |
| Transporte doble bus. | 20 visitas | \$ 5,00 | \$ 100,00 |
| Internet de casa | 3 meses | \$25,00 | \$ 75,00 |
| Viáticos | 20 visitas | \$ 3,00 | \$ 60,00 |
| Total | ----- -- | ----- | \$ 267,25 |

Nota. - Elaboración propia

Anexo 4; Instrumentos de recolección de información

Encuesta dirigida a estudiantes de segundo de básica

Instrucciones: Marca con una (X) la opción que mejor represente tu respuesta.

DATOS GENERALES

- Nombre:.....
- Grado: Segundo año de Educación General Básica
- Jornada: Matutina Vespertina

PREGUNTAS

1. ¿Te gusta aprender Matemáticas en la escuela?
 Mucho
 Poco
 Nada
2. ¿Entiendes con facilidad los ejercicios de suma que realiza tu docente en clase?
 Siempre
 A veces
 Nunca
3. ¿Comprendes los ejercicios de resta cuando los trabajas en el aula?
 Siempre
 A veces
 Nunca
4. ¿Te resulta más fácil aprender suma y resta cuando usas juegos o materiales didácticos?
 Sí
 A veces
 No
5. ¿Las actividades con juegos te ayudan a participar más en clase de Matemáticas?
 Sí
 A veces
 No
6. ¿Te sientes motivado(a) cuando el docente utiliza actividades divertidas para enseñar Matemáticas?
 Siempre
 A veces
 Nunca
7. ¿Puedes resolver ejercicios de suma y resta sin ayuda después de las actividades realizadas en clase?
 Sí
 A veces
 No
8. ¿Te gustaría que tu docente use más juegos para enseñar suma y resta?
 Sí
 No
 No me gusta

PREGUNTAS PARA ENTREVISTA A DOCENTES DE SEGUNDO AÑO DE

BÁSICA

Tipo de entrevista: Semiestructurada.

Instrucciones: Responda de manera libre y detallada según su experiencia pedagógica.

DATOS GENERALES

- Área que imparte: Matemáticas
- Años de experiencia docente: _____
- Jornada: Matutina Vespertina

PREGUNTAS

1. ¿Qué principales dificultades observa en los estudiantes de segundo año respecto a la comprensión de la suma y la resta?
2. ¿Qué estrategias metodológicas emplea habitualmente para enseñar estas operaciones básicas?
3. ¿Qué importancia atribuye al uso de actividades lúdicas en el aprendizaje de la suma y la resta en los primeros niveles educativos?
4. ¿Qué cambios ha percibido en la motivación y participación de los estudiantes cuando utiliza estrategias lúdicas en sus clases?
5. ¿Qué limitaciones o necesidades identifica para aplicar con mayor frecuencia actividades lúdicas en el aula?

Anexo 5: Anexo fotográfico

Encuesta:

Figura 11

Encuesta a Segundo "A " Matutino.



Figura 12

Encuesta a Segundo "A " Matutino.



Figura 13

Encuesta a Segundo "B" Matutino.

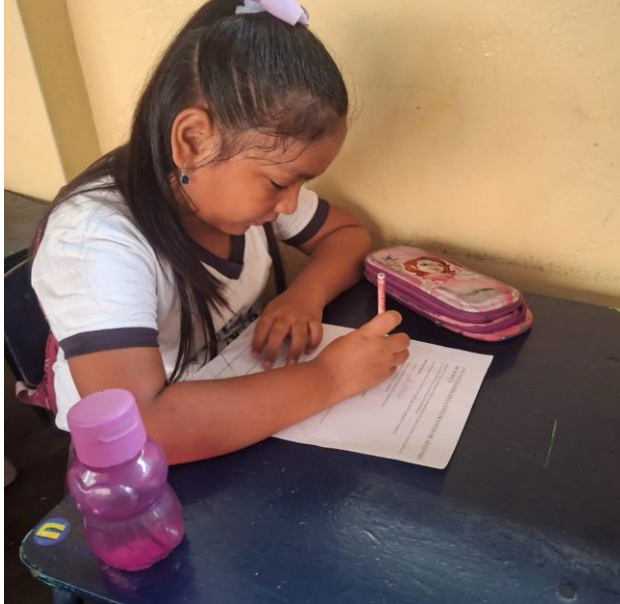


Figura 14

Encuesta a Segundo "B" Matutino.



Figura 15

Encuesta a Segundo "B" Matutino.

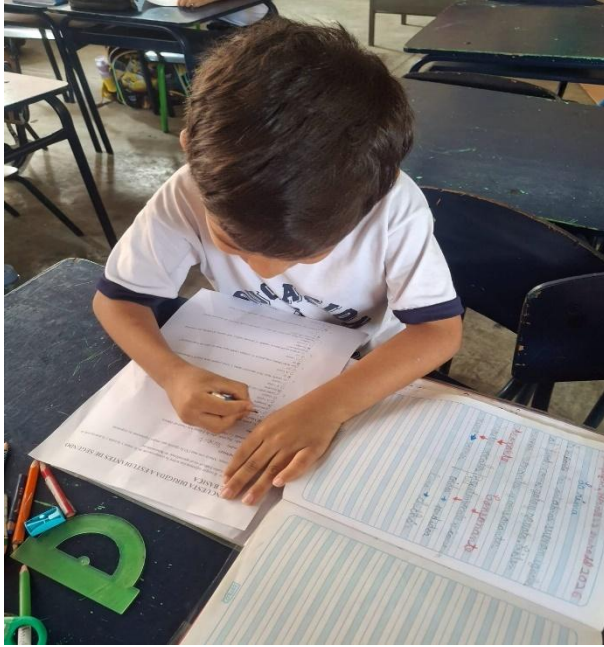


Figura 16

Encuesta a Segundo "A" Vespertino.



Figura 17

Encuesta a Segundo "A " Vespertino.

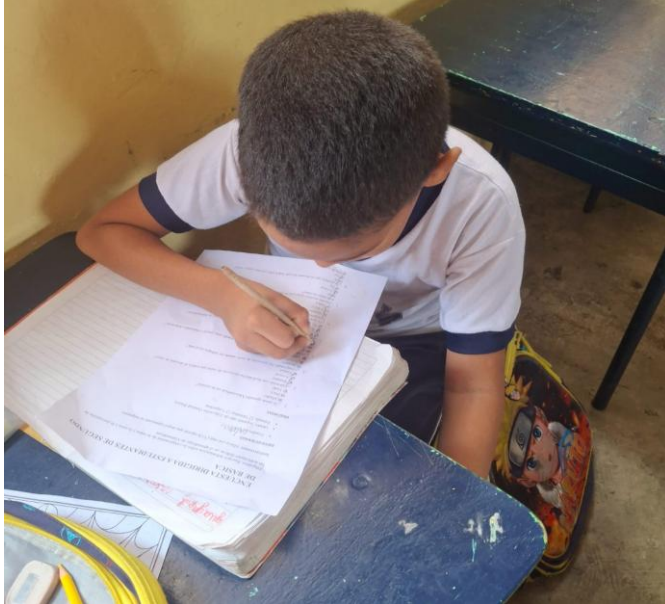
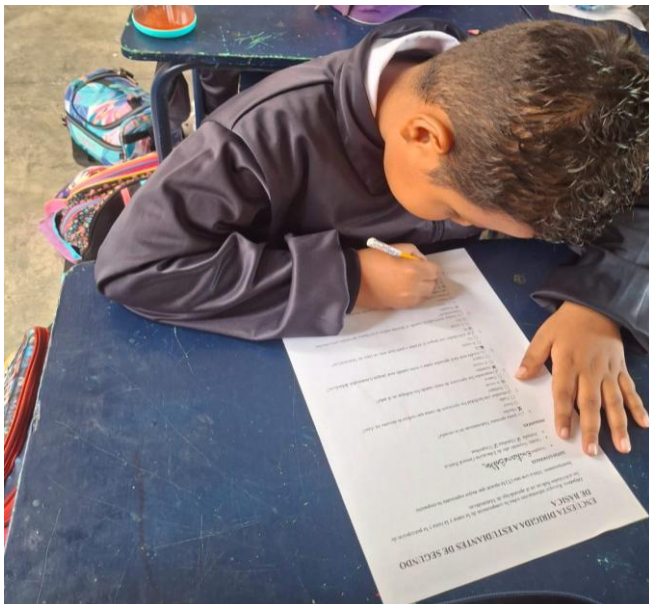


Figura 18

Encuesta a Segundo "A " Vespertino.



Entrevista:

Figura 19

Entrevista al docente Tutor-Matutina.



Figura 20

Entrevista al docente Tutor-Matutina.



Figura 21

Entrevista al docente Tutor-Matutina.



Figura 22

Entrevista al docente Tutor- Vespertina.

