



UPSE

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

TÍTULO DEL TRABAJO

IMPLEMENTAR GUÍA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR EL
APRENDIZAJE DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR A TRAVÉS DEL
JUEGO EDUCATIVO, EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE

E.G.B

AUTOR (A)

Tomalá Tomalá Jorge Javier

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO

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

TUTOR (A)

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.

Santa Elena, Ecuador



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

TRIBUNAL DE GRADO

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

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
TUTORA**

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA**

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA**

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



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

CERTIFICACIÓN:

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

Atentamente,

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, JORGE JAVIER TOMALÁ TOMALÁ

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Implementar guía didáctica para estimular el aprendizaje de las tablas de multiplicar a través del juego educativo, en los estudiantes del cuarto año de E.G.B, 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 30 días del mes de abril de año 2024

JORGE JAVIER TOMALÁ TOMALÁ
C.I. 0920217429
AUTOR (A)



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

AUTORIZACIÓN

Yo, JORGE JAVIER TOMALÁ TOMALÁ

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024


JORGE JAVIER TOMALÁ TOMALÁ
C.I. 0920217429
AUTOR (A)



**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 Implementar guía didáctica para estimular el aprendizaje de las tablas de multiplicar a través del juego educativo, en los estudiantes de cuarto año de E.G.B, presentado por el estudiante, JORGE JAVIER TOMALÁ TOMALÁ fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 2 %, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS <small>magister</small>		
COMPONENTE PRÁCTICO BÁSICA - EXAMEN COMPLEXIVO JORGE JAVIER TOMALÁ TOMALÁ		<div style="text-align: center;"> <p>2% Textos sospechosos</p> <p>1% Similitudes 0% similitudes entre comillas < 1% entre las fuentes mencionadas</p> <p>1% Idiomas no reconocidos</p> </div>
<small>Nombre del documento: COMPONENTE PRÁCTICO BÁSICA - EXAMEN COMPLEXIVO JORGE JAVIER TOMALÁ TOMALÁ.docx ID del documento: d1070fb26d66cdbffee117e2b6671abb8a326d24 Tamaño del documento original: 368,43 kB</small>	<small>Depositante: ALEX RICARDO LOPEZ RAMOS Fecha de depósito: 25/4/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 25/4/2024</small>	<small>Número de palabras: 4088 Número de caracteres: 27.724</small>

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la fortalezca necesaria para alcanzar las metas deseadas.

A mi Familia por el apoyo brindado en este proceso educativo

A mis hijos, apoyo incondicional durante mi vida.

Gracias a todos quienes formaron parte de este proceso.

Jorge Javier Tomalá Tomalá

DEDICATORIA

A los directivos de la UPSE, por permitirnos afianzar nuestros conocimientos y darnos la oportunidad de seguir creciendo profesionalmente.

A los docentes quienes compartieron sus experiencias a lo largo de este proceso y supieron inculcarnos lo mejor que puede dar un profesional de la docencia a sus estudiantes. Amor, paciencia y voluntad de enseñar.

A todos ellos mi gratitud imperecedera.

Jorge Javier Tomalá Tomalá

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
Abstract	XI
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	3
2.1. Aprendizaje de las matemáticas	3
2.2. Uso de juegos y aplicaciones digitales	3
2.3. Estrategias y actividades para fomentar el aprendizaje de las matemáticas	4
1. Situación problemática	4
2. Propuesta de innovación educativa	6
4.1. Presentación de la Guía de actividades	6
4.2. Objetivos y competencias básicas por desarrollar	6
4.2.1. Objetivo General	6
4.2.2. Objetivos Específicos	6
4.3. Descripción de la propuesta	6
4.4. Evaluación	8
CONCLUSIÓN	9
Referencias bibliográficas	X

Resumen

El implementar una guía didáctica para estimular el aprendizaje de las tablas de multiplicar a través del juego educativo, en los estudiantes de cuarto año de E.G.B es importante porque facilita el trabajo docente y el estudiante logra adquirir las destrezas necesarias a fin de poder asimilar los conocimientos. Esta investigación tuvo como objetivo el determinar que las actividades a través de los juegos mejoran el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de cuarto grado. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, de carácter descriptivo y bibliográfico. Los resultados demostraron que los docentes no aplican cambios que se deben dar al interior de las instituciones educativas, con el fin de fortalecer su aprendizaje en un ambiente motivador. Se concluye que la motivación es parte del proceso de enseñanza aprendizaje donde los estudiantes puedan crear sus propios juegos y que el uso de los recursos tecnológicos sirve como soporte de una educación innovadora que genere cambios en la enseñanza de las matemáticas.

Palabras claves: Aprendizaje, Guía didáctica, Juego educativo.

Abstract

Implementing a teaching guide to stimulate the learning of multiplication tables through educational games in fourth-year E.G.B students is important because it facilitates the teaching work and the student manages to acquire the necessary skills in order to assimilate the knowledge. This research aimed to determine that activities through games improve the learning of multiplication tables in fourth grade students. The methodology used was quantitative, descriptive and bibliographic in nature. The results showed that teachers do not apply changes that should occur within educational institutions, in order to strengthen their learning in a motivating environment. It is concluded that motivation is part of the teaching-learning process where students can create their own games and that the use of technological resources serves as support for innovative education that generates changes in the teaching of mathematics.

Keywords: Learning, Teaching guide, educational game

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo, es fundamental enfatizar que los estudiantes tienen dificultades para afianzar su educación matemática, si la guía del docente no se basa en su propia comprensión del mundo; por lo que se requiere ubicar a los estudiantes en situaciones de aprendizaje en las que puedan ver el valor de analizar situaciones relacionadas que conlleven a la resolución de problemas, que sean ajustadas a su propia realidad (Rodríguez, 2022)

Este trabajo se centra en comprender e implementar estrategias a través del juego para el proceso de aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica, el juego es el eje central en el fortalecimiento de las tablas de multiplicar, donde los estudiantes muestran un bajo desempeño en las competencias del pensamiento numérico, relacionado con la comprensión, representación, ejecución y resolución de las operaciones y en particular a la competencia del uso del cálculo multiplicativo.

Se requiere establecer que estrategias, métodos y técnicas metodológicas son las más adecuadas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas, en virtud de desarrollar competencias cognitivas, comunicativas e integradoras, que permita proponer alternativas de solución como es el uso de juegos para el aprendizaje de las tablas de multiplicar, como estrategia didáctica para ayudar a la resolución de la problemática existente.

En el presente trabajo se aplicará un enfoque cuantitativo de carácter descriptivo y bibliográfico, debido a que se trabajará con datos numéricos para establecer el nivel de conocimientos que poseen los estudiantes en relación a las matemáticas; descriptivo, debido a que en el proceso de recopilación de la información se irá detallando y analizando lo investigado y bibliográfico, porque se llevará a cabo comparaciones con otros trabajos para conocer la evolución de la problemática que se investiga.

Se requiere implementar cambios, a través de una nueva gestión administrativa – educativa en las instituciones educativas, porque la sociedad requiere el apoyo de todos para avanzar y solucionar la diversidad de problemas que afecta a todos, una de ellas es buscar soluciones prácticas que permitan al docente especializarse en el área de matemáticas, los cuales asumen una gran responsabilidad para el fomento y el afianzamiento de esta área del conocimiento, por lo que debe estar en capacitación constante y así optimizar sus habilidades de manera efectiva.

Existen estudiantes que muestran resistencia y escaso interés en la comprensión de las tablas de multiplicar, algunos evidencian más entusiasmo y son más participativos en los juegos, por lo que se debe establecer una mayor empatía hacia el aprendizaje de las matemáticas, motivándolos a mejorar su autoestima promoviendo acciones que generen entusiasmo en el uso de los números, porque es fundamental para el desarrollo de las actividades diarias.

Los juegos permiten al estudiante la asimilación total de la realidad para comprenderla, dominarla, propiciar la creatividad y la imaginación, a través de juegos matemáticos que generen una acción motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje. Pero estos deben ser planificados de manera que su aplicación logre los resultados que se esperan y que contribuyan a facilitar la comprensión de la diversidad de problemas que se generan en matemáticas. (Villegas, 2020)

En el contexto actual, este proyecto educativo tiene como objetivo fundamental el determinar que las actividades a través de los juegos mejoran el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de cuarto grado, y así afianzar los conocimientos, generando una mejor interacción entre los actores educativos.

Es un recurso que puede ser llevado a la práctica, pero implica competición y puede provocar situaciones emocionales, pero también permite cambios en procesos intelectuales y afectivos, esto va a generar ciertas limitaciones donde haya resistencia a las innovaciones que se generan al interior de las instituciones educativas, pero que en la actualidad son necesarias e importantes en el desarrollo de las actividades académicas.

La importancia del proyecto radica en que el empleo de los juegos en el área de matemáticas, específicamente en las tablas de multiplicar contribuye a fortalecer una mejor memoria y una retención de información, también despierta la curiosidad de los estudiantes, llevando a explorar y descubrir que van a aplicar en situaciones de la vida real, lo que mejorará el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

DESARROLLO

En esta parte se establecen los conceptos relevantes relacionados con los recursos didácticos para identificar los materiales más apropiados para enseñar matemática y explicar cómo estos recursos influyen en el proceso de aprendizaje, es importante destacar la relevancia del aprendizaje en el aula para que los estudiantes adquieran conocimientos significativos y de calidad, para ello es fundamental emplear materiales a través de juego adecuados para hacer más real la aplicación de las tablas de multiplicar.

2.1. Aprendizaje de las matemáticas

Es fundamental que los estudiantes adquieran conocimientos de calidad, para lograrlo es descubrir el aprendizaje más interesante y atractivo sobre la enseñanza de las tablas de multiplicar que van a influir en su entorno y mejorar las habilidades de cada estudiante, por lo que el docente debe estar en la capacidad de llevar a la práctica la aplicación de actividades que generen acciones lúdicas para beneficio de los estudiantes del Cuarto Grado de Educación General Básica.

2.2. Uso de juegos y aplicaciones digitales

En el aula de clases se ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar. Según Jerez (2022), el uso de las herramientas tecnológicas, permiten tener una mejor comprensión del concepto de multiplicación y adquieren con mayor facilidad los conocimientos a situaciones de la vida real; lo que afianza que el uso de la tecnología en la enseñanza de las matemáticas puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Jerez, 2022)

Al emplear recursos didácticos, a través del juego, será una herramienta útil que pueden mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, si se los utiliza adecuadamente y se adapta a las necesidades de los estudiantes, es importante considerar la elección de este material para un aspecto clave en la práctica pedagógica. El uso de los juegos en el aula será una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en mantener el interés y la curiosidad por aprender. (Ramírez, 2023)

2.3. Estrategias y actividades para fomentar el aprendizaje de las matemáticas

A través de la práctica diaria, los docentes ganan la experticia y la experiencia para implementar diversas estrategias y actividades que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades matemáticas, tales como:

- Enseñanza explícita.
- Práctica guiada.
- Práctica independiente.
- Resolución de problemas y pensamiento crítico.
- Uso de recursos y tecnología.
- Colaboración y discusión.
- Enseñanza diferenciada.

Por lo expuesto, se prevé que el aprendizaje de las matemáticas es fundamental para el éxito académico y profesional de los estudiantes, ya que les permite desarrollar habilidades de pensamiento lógico y crítico y aplicar conceptos matemáticos en una variedad de contextos y situaciones. (Fajardo, 2019) Por lo expuesto, les compete a las autoridades educativas el facilitar las herramientas necesarias a fin de que los docentes puedan profesionalizar la práctica de sus actividades diarias y así mejorar la calidad del aprendizaje que se imparte en el aula de clases.

Otro de los aspectos que se debe tener presente es la dificultad que presentan los estudiantes en el aprendizaje de las tablas de multiplicar, debido en gran parte a que desde el ingreso al sistema educativo (Nivel Inicial), no se sentaron las bases académicas y esto repercute a medida que los discentes avanzan en el nivel, por lo que la problemática persiste, es de indicar que se requiere implementar como un recurso pedagógico una guía didáctica que le permita superar el aprendizaje, a través de acciones lúdicas con el soporte de la tecnología.

1. Situación problemática

En la Unidad Educativa del nivel de E.G.B existe la dificultad en los estudiantes de cuarto grado en el proceso de enseñanza aprendizaje de las tablas de multiplicar, se evidencia en las aulas la escasa aplicación de técnicas y estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes a aprender a multiplicar, lo que refleja la poca preocupación de las autoridades y docentes en buscar soluciones que respondan a las exigencias de las políticas educativas actuales. (Balladares, 2023)

Adicional a esto, en la Unidad Educativa se observa la falta de recursos en el área de matemáticas y la formación activa y permanente de los profesionales docentes en esta área académica. Lo que conlleva a tener inconvenientes en la aplicación del aprendizaje cooperativo con el objetivo de alcanzar el desarrollo del pensamiento lógico – matemático de los estudiantes, al implementar estas actividades para mejorar el aprendizaje y asimilación de las tablas de multiplicar y la resolución de problemas.

Otra de las adversidades que tiene la gran mayoría de los estudiantes, es que son apáticos, desmotivados, no participativos, lo que genera la no retención y comprensión de conocimientos que imparten los docentes, por lo que es imperativo que se aplique un nuevo modelo de gestión académica para promover la adquisición de contenidos matemáticos sobre todo de la multiplicación al considerar su importancia en la vida escolar.

Para promover estudiantes que sean capaces de promover cambios innovadores en el contexto educativo, se deben implementar nuevas acciones metodológicas que permitan dejar de lado las prácticas académicas tradicionalistas que aplican ciertos docentes, quienes se resisten al cambio que se generan en todas las áreas del convivir, estas innovaciones deben de ir de la mano de las herramientas tecnológicas, las cuales se han convertido en la actualidad en el apoyo principal de una educación con miras a lograr cambios en la educación. (Bohórquez, 2021)

El objetivo de los cambios que se deben dar al interior de las instituciones educativas es fortalecer su aprendizaje en un ambiente motivador donde el estudiante a través del juego y el trabajo colaborativo puede tener un ambiente agradable de trabajo, donde se incluya estos elementos, que permitan a los estudiantes proporcionar una descripción completa y fundamentada del problema educativo que ha generado la propuesta de innovación.

No hacerlo, se estaría relegando y perjudicando la educación de los estudiantes en la adquisición del conocimiento matemático, especialmente en lo que se refiere a la multiplicación en números naturales y racionales, esto no garantiza que los estudiantes aprendan sin necesidad de la presentación de estímulos que induzcan respuestas mecánicas, dejando atrás los métodos de enseñanza convencionales y abriendo la puerta a enfoques más creativos. (Esquivel, 2020)

Por lo expuesto, se plantea la siguiente interrogante: ¿De qué manera la implementación de una guía didáctica puede estimular el aprendizaje de las tablas de multiplicar a través de

actividades lúdicas, en los estudiantes de cuarto año de E.G.B?

2. Propuesta de innovación educativa

4.1. Presentación de la Guía de actividades

A través de los años, el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas se volvió muy compleja, debido a múltiples factores como el uso indiscriminado de las herramientas tecnológicas, las cuales facilitaron a los estudiantes conocer las respuestas a los problemas planteados, sin necesidad de llevar a cabo la aplicación de las fórmulas, lo que contribuyó a no realizar un proceso matemático.

El ser humano debe desarrollar la habilidad matemática, fundamental para poder entender y aprender durante sus primeros años escolares, todo este bagaje de conocimientos, mediante el uso de materiales didácticos adecuados, donde se le facilite y pueda enriquecer el proceso de aprendizaje, al mismo tiempo que motiva a los niños a participar activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Moreira, 2019)

4.2. Objetivos y competencias básicas por desarrollar

4.2.1. Objetivo General

- Determinar que las actividades a través de los juegos mejoran el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de cuarto grado.

4.2.2. Objetivos Específicos

- Incentivar a los estudiantes para crear sus propios juegos que involucren el movimiento físico para fortalecer sus habilidades y que logren fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar.
- Establecer en los estudiantes el uso de los recursos tecnológicos como soporte de una educación innovadora que genere cambios en la enseñanza de las matemáticas.

4.3. Descripción de la propuesta

Es importante destacar que en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas se debe tener presente elementales principios pedagógicos los cuales permiten afianzar las diferentes teorías del aprendizaje que están estrechamente ligadas a esta área, entre las cuales se menciona:

- Aprendizaje activo

- Aprendizaje individualizado
- Aprendizaje lúdico
- Desarrollo de habilidades cognitivas
- Refuerzo del aprendizaje

Se pretende lograr que el aprendizaje de las matemáticas sea significativo, ameno y divertido, que los estudiantes borren de su mente que las tablas de multiplicar son difíciles, que interactúe con el docente y sus compañeros, los cuales ayudará a desarrollar un buen aprendizaje, en las medidas de sus posibilidades, bajo la guía y tutela del docente quien afianzará los conocimientos adquiridos durante un periodo de tiempo.

Dentro de las actividades diarias de clases se debe implementar el conocimiento de las tablas de multiplicar en situaciones de la vida real, donde se integre de manera progresiva el grado de dificultad de menos a más y que ello sirva para mejorar el desarrollo de las habilidades. Un docente innovador, debe apoyarse en el uso de la web, para poder adaptar las actividades que se encuentren en ella, y proponerlas al entorno, al nivel de aprendizaje de sus estudiantes.

Los recursos a ser empleados en el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas son ilimitados, la Guía tendrá juegos, crucigramas, y otras actividades que están en la web y que sirven de estímulo para la enseñanza de las matemáticas, las cuales son las herramientas apropiadas para fomentar la autoestima y la creatividad en los estudiantes.

En ella se va a implementar juegos efectivos para ayudar a los estudiantes a aprender las tablas de multiplicar en el aula de clases y emplear estos recursos de manera efectiva y práctica, a fin de fomentar la creatividad en los estudiantes y que ellos puedan mejorar sus conocimientos en esta área, que para algunos docentes se les vuelve difícil de explicar en los estudiantes la motivación adecuada para un buen aprendizaje.

Entre las principales actividades a ser aplicadas en el aula del Cuarto Grado, se destacan las siguientes:




- Juego de actividades con series numéricas
- El tablero de la multiplicación.
- Tarjeta de flash.
- Dados y fichas.
- Multiplicar con legos.

- Cierra la caja con las multiplicaciones.
- Bingo de las tablas.
- Roscos multiplicativos.

4.4. Evaluación

Se destaca en los resultados, qué nivel de conocimientos poseen los estudiantes sobre las tablas de multiplicar.

RUBRICA DE EVALUACIÓN

Nombre del estudiante: Curso: Cuarto Grado						
LÓGICA MATEMÁTICAS						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	 MUY SATISFACTORIO		 SATISFACTORIO		 POCO SATISFACTORIO	
	Elementos de las actividades	Nombra y reconoce todos los elementos de las actividades a ser desarrolladas sobre las tablas de multiplicar basadas en juegos sobre su uso e importancia en la vida diaria		Nombra y reconoce la mayoría de los elementos de las actividades a ser desarrolladas sobre las tablas de multiplicar basadas en juegos sobre su uso e importancia en la vida diaria		Apenas reconoce algunos de los elementos de las actividades a ser desarrolladas sobre las tablas de multiplicar basadas en juegos
Demuestra interés en desarrollar las actividades	Se interesa y participa en todas las actividades propuestas, además de proponer ideas		Se interesa en la mayoría de las actividades y participa con ganas		No muestra interés en el desarrollo de las actividades y se niega a participar de ellas	
Reconoce los elementos de la multiplicación	Reconoce los elementos de la multiplicación y desarrolla los ejercicios de manera correcta y explica con sus propias palabras de que se trata		Reconoce la mayoría del proceso de la multiplicación		No reconoce los elementos del proceso de la multiplicación	
Reconoce las nociones básicas de cantidad (más – menos)	Reconoce las nociones básicas de cantidad (más – menos), explica con sus propias palabras de que se trata		Reconoce la mayoría de las nociones básicas de cantidad (más – menos)		No reconoce los elementos de las nociones básicas de cantidad (más – menos)	

CONCLUSIÓN

- Se concluye que la motivación es parte del proceso de enseñanza aprendizaje donde los estudiantes puedan crear sus propios juegos que involucren el movimiento físico para fortalecer sus habilidades y logren fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar, acorde a lo planificado.
- No se emplean los recursos tecnológicos como soporte de una educación innovadora que genere cambios en la enseñanza de las matemáticas, por lo que su aplicación es de suma importancia para una educación de calidad con innovación.

Referencias bibliográficas

- Balladares, J. (2023). Innovaciones educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas. *Pedagogia educativa*, 107.
- Bohórquez, T. (2021). *Las innovaciones en el contexto educativo y su importancia dentro del sistema educativo*. México: Trillas.
- Esquivel, H. (2020). Las matematicas, estrategias para una buena enseñanza. *Ciencia y tecnologia*, 67.
- Fajardo, F. (2019). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las tablas de multiplicar que faciliten el proceso de enseñanza. aplicación en los estudiantes*. Obtenido de http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:yM5p3wKVr2cJ:scholar.google.com/+el+juego+de+las+tablas+de+multiplicar++en+los+estudiantes&hl=es&as_sdt=0,5.
- Jerez, J. (2022). *Aprendiendo las tablas de multiplicar mediante el juego y el aprendizaje colaborativo*. Obtenido de https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:9xvsfB4wK3gJ:scholar.google.com/+el+juego+de+las+tablas+de+multiplicar++en+los+estudiantes&hl=es&as_sdt=0,5.
- Moreira, R. (2019). *Las actividades lúdicas y su importancia en el desarrollo de las matemáticas*. México: Pearson.
- Ramírez, C. (2023). *Experiencias de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes del grado tercero de primaria*. Obtenido de https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:eFb1qAG9td4J:scholar.google.com/+el+juego+de+las+tablas+de+multiplicar++en+los+estudiantes&hl=es&as_sdt=0,5.
- Rodríguez, T. (2022). *Implementación de un modelo de juego interactivo para aprender matemáticas*. Obtenido de https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:gSIeA3TZ_KcJ:scholar.google.com/+juegos+en+el+aula+para+aprender+las+tablas+de+multiplicar&hl=es&as_sdt=0,5.
- Villegas, J. (2020). Las matematicas y su importancia en la generacion de conocimientos. *Scielo*, 111.