



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**ESTRATEGIA LÚDICA EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJES DE LAS
OPERACIONES BÁSICAS MATEMÁTICAS EN CUARTO GRADO.**

AUTOR (A)

Mazzini Lindao Klever Alexy.

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN COMPLEXIVO

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

TUTOR (A)

Lic. Amalín Ladaysé Mayorga Albán, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**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 KLEVER ALEX Y MAZZINI LINDAO, 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, KLEVER ALEXY MAZZINI LINDAO

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Estrategia lúdica en los procesos de aprendizajes de las operaciones básicas matemáticas en cuarto 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 30 días del mes de abril de año 2024

KLEVER ALEXY MAZZINI LINDAO
C.I. 0955954052
AUTOR (A)



v

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

AUTORIZACIÓN

Yo, KLEVER ALEXY MAZZINI LINDAO

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

KLEVER ALEXY MAZZINI LINDAO
C.I. 0955954052
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 **Estrategia lúdica en los procesos de aprendizajes de las operaciones básicas matemáticas en cuarto grado**, presentado por el estudiante, **KLEVER ALEXY MAZZINI LINDAO**, fue enviado al Sistema Antiplagio URKUND, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al XX%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS <i>magister</i>		
<h2>KLEVER MAZZINI LINDAO</h2>		
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p style="color: green; font-weight: bold;">4%</p> <p>Textos sospechosos</p> </div> <div style="margin: 0 20px;">  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-weight: bold;">2%</p> <p>Similitudes</p> <p>0% similitudes entre comillas 0% entre las fuentes mencionadas</p> </div> </div>		<p style="font-weight: bold;">2%</p> <p>Idiomas no reconocidos</p>
<p>Nombre del documento: KLEVER MAZZINI LINDAO.docx ID del documento: 10f1a8ef9d189fdee8cdee20fff64237b2394a67 Tamaño del documento original: 43,01 kB</p>	<p>Depositante: MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA Fecha de depósito: 29/4/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 29/4/2024</p>	<p>Número de palabras: 1944 Número de caracteres: 12.974</p>

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

AGRADECIMIENTO

A Dios, mi Rey por permitirme llegar hasta aquí, Él es la fuente de mi inspiración y motivación en mi carrera de profesional.

A mis padres por todo el apoyo brindado, durante este proceso ellos fueron el pilar fundamental en mi vida por los valores que me enseñaron para ser una persona de bien responsable, fuerte, valiente e inteligente su apoyo incondicional demuestra lealtad y confianza valores que considero el tesoro más grande de una persona, aprecio su gran optimismo, el mundo necesita más profesores como usted que ayuden a los estudiantes porque les nace del corazón.

A quienes conforman la Universidad Upse, personal docente quienes fueron el ente principal en mi preparación de Magíster en Educación Básica.

Klever Alexy Mazzini Lindao.

DEDICATORIA

Se lo dedico a Dios, quien ha sido mi guía y mi fortaleza y estado conmigo hasta cumplir mis metas propuestas en mi vida, hoy con su mano de fidelidad y amor cumplo otra meta más terminar la Maestría. Este fructífero trabajo de investigación también se lo dedico a mis padres, quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido cumplir hoy un sueño más, por inculcar en mis valores y el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios siempre estará con nosotros.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejo y palabras de aliento me hicieron una mejor persona y me acompañaron durante todo mi proceso de maestrante.

Klever Alexy Mazzini Lindao.

CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO.....	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. ESTADO DEL ARTE.....	2
2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	4
4.- OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.	5
5.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA.	5
6.-DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	6
7.-EVALUACIÓN.....	7
8.- CONCLUSIONES	8
9.- RECOMENDACIONES	8
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	IX

Resumen

El objetivo del componente práctico de la investigación es determinar las dificultades que enfrentan los estudiantes como resultado de la escasa asimilación de conocimientos matemáticos. En el proceso de aprendizaje de las operaciones básicas, la actividad lúdica no es utilizada por la mayoría de los maestros como una herramienta para facilitar la asimilación de los conocimientos. Por lo tanto, se llevó a cabo un análisis de los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa María Luisa Luque de Sotomayor y se encontró que no había actividades entretenidas que los estudiantes mostraran interés en participar. La investigación se llevó a cabo utilizando métodos científicos cuali-cuantitativos, lo que permitió identificar el problema mencionado anteriormente. Además, la investigación y la recopilación de datos fueron utilizadas para entregar el manual de estrategias interactivas a docentes, estudiantes y padres de familia.

Palabras claves: Lúdica, Aprendizaje, Estrategia.

Abstract

The objective of the practical component of the research is to determine the difficulties that students face as a result of the poor assimilation of mathematical knowledge. In the process of learning basic operations, play activity is not used by most teachers as a tool to facilitate the assimilation of knowledge. Therefore, an analysis of the fourth grade students of the María Luisa Luque de Sotomayor Educational Institution was carried out and it was found that there were no entertaining activities that the students showed interest to participate in.

The research was carried out using qualitative-quantitative scientific methods, which made it possible to identify the problem mentioned above.

Additionally, research and data collection were used to deliver the interactive strategies to teachers, students, and parents.

Keywords: Play, Learning, Strategy.

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de las matemáticas es fundamental para el desarrollo intelectual de todos porque establece actitudes y valores en las personas que desde temprana edad logran una solidez en la comprensión de las tareas, seguridad en los procedimientos y confianza en las actividades que realizan. A nivel nacional, la enseñanza tradicional de la matemática ha dificultado el aprendizaje, lo que ha llevado a los estudiantes a rechazar el aprendizaje de las operaciones básicas de matemáticas desde el inicio del periodo lectivo. La falta de herramientas lúdicas o métodos innovadores para mejorar el aprendizaje puede generar incompatibilidad social porque no están desarrollando en los estudiantes las habilidades y competencias descritas en el currículo educativo de acuerdo a su nivel.

Los estudiantes deben ser motivados a aprender a través de actividades lúdicas en el aula. De esta manera, se puede romper con el modelo obsoleto de enseñanza de matemáticas y lograr que los estudiantes sean más sociables, cooperativos, mejoren su autoestima y cambien su actitud hacia el aprendizaje de funciones básicas de matemáticas. Debido a que los maestros son los responsables de seleccionar las estrategias lúdicas adecuadas para promover el aprendizaje adecuado en los estudiantes del nivel elemental, es fundamental tener conocimiento de la amplia gama de estrategias lúdicas disponibles.

Las actividades lúdicas han surgido como estrategias innovadoras para la educación, especialmente en matemáticas, porque hacen que los estudiantes se diviertan y se concentren. En la actualidad, el aprendizaje se mejora mediante estrategias lúdicas, que incluyen juegos y dinámicas, entre otras actividades.

2. ESTADO DEL ARTE

Según (Karl, 2020) los juegos son una herramienta efectiva para el aprendizaje, especialmente en matemáticas, ha sido respaldada por una gran cantidad de estudios. Los juegos fomentan la comprensión profunda y la retención de información al permitir a los estudiantes explorar conceptos de manera práctica. Es importante destacar que se llevó a cabo una revisión de los antecedentes de la investigación tanto a nivel local, nacional como internacional, con el fin de que la información recopilada sea relevante y contribuya al presente documento. Además, se determinó la dirección metodológica de la investigación Enseñar operaciones básicas de matemáticas a los estudiantes de cuarto grado puede utilizar una variedad de técnicas lúdicas.

(Carlos, 2021) este estudio es promover y fortalecer la enseñanza de las operaciones básicas de la matemática utilizando el juego como una herramienta esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar la creatividad, el trabajo en equipo, las relaciones socioemocionales y el disfrute. La siguiente investigación es conveniente porque se indagó sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de las operaciones básicas como competencia y parte primordial del niño en el campo de estudio, esta investigación se justifica porque se llevó a cabo desde lo que el Ministerio de Educación Nacional estipula, en su modelo pedagógico activo y los estándares básicos de las aptitudes para la enseñanza de la matemática vinculada con la lúdica. La investigación antes mencionada, se asemeja con este trabajo de investigación, ya que, considera que la lúdica va correlacionada con el proceso de enseñanza-aprendizaje, también se establece que la falta de motivación hace que los estudiantes no asimilen adecuada de las operaciones básicas de la matemática. (Kelvin, 2019) la ausencia de estrategias lúdicas ha hecho que la enseñanza se quede estancada en el método tradicional, lo cual, genera

que los educandos no se apropien del conocimiento de manera efectiva. La lúdica, como recurso didáctico, para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza - aprendizaje de las operaciones básicas de la matemática, en los niños del Cuarto grado de la Unidad Educativa María Luisa Luque de Sotomayor ", contempla como objetivo general: "Desarrollar una propuesta didáctica, basada en la lúdica, enfocada en fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje de las operaciones básicas de la matemática, en los niños del grado quinto de la Institución Educativa objeto de estudio", esta indagación se ejecutó bajo una metodología de enfoque interactivo y dialogante, con el fin de que la población no se sienta como objetos sino sujetos de investigación.

Dicho por el autor (Valverde, 2021) parten de la idea de perfeccionar la práctica de la enseñanza de la matemática en la educación escolar. Sin embargo, la propuesta se convirtió en un reto, no solo para los que realizaron la investigación, sino también, para todos aquellos involucrados en la preparación de los niños y niñas en este nivel educativo. También se evidenció que las estrategias metodológicas aplicadas en la institución no eran las adecuadas, lo cual, evidenció la falta de interés de los estudiantes. Este trabajo investigativo coincide con la indagación planteada, ya que, parte de la idea que las metodologías aplicadas actualmente por los docentes no son las adecuadas y esto viene incidiendo negativamente en el proceso de aprendizaje de las operaciones básicas en la matemática.

(Carriel, 2020) Es fundamental que las estrategias lúdicas se adapten al currículo escolar y a las necesidades específicas de los estudiantes. Los juegos deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje y diseñados de manera que desafíen a los estudiantes de forma apropiada para su nivel de desarrollo. Es importante que los docentes reciban formación en el uso de estrategias.

2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

(Novik, 2021) Según los resultados de la prueba PISA de diciembre de 2019, los diez países de América Latina tuvieron el mayor desafío en matemática, lo que los situó en el nivel más bajo de la escala de seis niveles para cada disciplina. Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), organizadora de la prueba a nivel mundial, los estudiantes carecen de las habilidades necesarias para crear operaciones matemáticas básicas. Esto se debe a que las técnicas educativas se limitan a memorizar procedimientos en lugar de desarrollar dinámicas que les permitan mejorar sus conocimientos y aplicarlos en diferentes contextos.

En Ecuador, el desarrollo del aprendizaje de matemáticas ha llegado a un punto en el que no se lleva a cabo de manera adecuada, lo que puede generar incompatibilidades sociales. Esto se debe a que el currículo educativo carece de estrategias llamativas para desarrollar las habilidades y competencias necesarias. Esto dificulta la asimilación y la creación de nuevos conocimientos. Se puede observar una problemática significativa en el proceso de aprendizaje de las operaciones básicas matemáticas entre los estudiantes del cuarto grado del subnivel de educación básica elemental de la Unidad Educativa María Luisa Luque de Sotomayor 09D22 Zona 5 del cantón Playas durante el periodo lectivo 2024-2025.

(Carrion, 2019) Los maestros pueden empeorar la situación utilizando estrategias tradicionales y poco interactivas. Los estudiantes no mejoraron sus habilidades de pensamiento lógico matemático durante los primeros años de educación básica, lo que indica su bajo rendimiento académico. El uso insuficiente de recursos educativos en el aprendizaje de matemáticas refleja clases monótonas y convencionales. la falta de métodos matemáticos entretenidos e interactivos.

4.- OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.

Elaborar un manual de estrategias interactivas que utilice actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado en el dominio de las operaciones básicas de las matemáticas.

5.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA.

- ✓ Proponer a los maestros que manipulen un manual de estrategias interactivas para ayudar a los alumnos a aprender operaciones básicas de matemáticas.
- ✓ Elegir actividades dinámicas, divertidas y entretenidas ubicándolas en el manual de estrategias interactivas para motivar a los educandos en su proceso de aprendizaje.
- ✓ Facilitar a los profesores un manual de estrategias interactivas para la mejora en el proceso de aprendizaje de las operaciones básicas de la Matemáticas.
- ✓ Establecer la calidad de la aplicación del manual de estrategias interactivas para docentes y alumno.

6.-DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

El manual de estrategias interactivas para el proceso de instrucción de las operaciones básicas de la matemática contiene actividades divertidas y entretenidas que proponen varios tipos de ejercicios de operaciones básicas de la matemática junto con soluciones fáciles.

Por lo tanto, el manual de estrategias interactivas incluye actividades lúdicas matemáticas que ayudarán a los estudiantes a desarrollar las destrezas y habilidades necesarias para el aprendizaje adecuado de esta materia. Estos ejercicios son sencillos y divertidos ayudaran aplicar los conocimientos básicos que han aprendido. Estos ejercicios se pueden llevar a cabo de forma individual o grupal, lo que resultará en una competencia entretenida entre compañeros y mejorará la convivencia y el trabajo en equipo.

Debido a la importancia de fortalecer y mejorar el análisis lógico-matemático a través de la ejecución de actividades interactivas que se utilicen en las operaciones básicas de matemática, que son fundamentales para que todos los estudiantes de cuarto grado alcancen sus niveles de aprendizaje requeridos, se decidió plantear un manual de estrategias interactivas. Estas actividades se detallan a continuación:

- ✓ Organizador de números.
- ✓ Representa las unidades de las cantidades.
- ✓ Colorea el resultado correcto.
- ✓ Quitar las escamas al pez.
- ✓ Cuento y multiplico.
- ✓ Cuento y divido.

7.-EVALUACIÓN

La propuesta presentada es viable porque los materiales utilizados para crear herramientas interactivas y lúdicas son reciclables y contribuyen al medio ambiente. Además, es necesario que los estudiantes desplieguen el interés y la creatividad para diseñar su propio material didáctico. También se requiere el uso de otros dispositivos como computadoras, impresoras, hojas, revistas, goma, tijeras, fomix, marcadores y otras herramientas. Todo esto es necesario para crear la propuesta de un manual de estrategias interactivas para el aprendizaje de las operaciones matemáticas básicas.

Los fondos para crear el manual de estrategias interactivas proceden de la autogestión de los investigadores y se destinan exclusivamente a la adquisición de los materiales técnicos y didácticos necesarios para crear el manual de estrategias interactivas y su uso en la jornada diaria de enseñanza. (Contreras, 2021)

La propuesta está dirigida principalmente a docentes y alumno. Debido a que brindará actividades interactivas que permitirán un mejor desarrollo del conocimiento de los estudiantes, el educador podrá apoyar su plan de clase. A su vez, el educador será responsable de orientar a sus estudiantes para que puedan alcanzar las destrezas y habilidades en matemática de acuerdo con su nivel de educación. Además, para alcanzar un desarrollo integral a lo largo de su aprendizaje de las operaciones básicas de la matemática, los estudiantes deben participar activamente en conjunto con sus compañeros de clase y con la guía de su maestro.

8.- CONCLUSIONES

Algunos docentes no ven la lúdica como una ventaja para el avance del aprendizaje de las operaciones básicas de la matemática, pero se determina que la lúdica en el proceso de aprendizaje es una pieza clave para la fácil asimilación de los conocimientos.

Se descubre que algunos maestros no utilizan estrategias lúdicas como herramienta para mejorar el aprendizaje de la matemática porque creen que cambiar la metodología retrasaría el alcance de los objetivos del currículo.

9.- RECOMENDACIONES

La actividad lúdica debe ser considerada como un componente esencial del proceso de aprendizaje porque el uso diario puede ayudar a desarrollar el pensamiento lógico y matemático.

- ✓ Los maestros al impartir su clase deben utilizar metodología que incluya estrategias lúdicas, esta será un instrumento eficaz para fortificar los aprendizajes, por ende, los objetivos propuestos en el currículo se alcanzarán en el tiempo determinado.
- ✓ La lúdica debe sustituir las clases monótonas, asimismo, los docentes deben impartir actividades entretenidas que llamen la atención de los estudiantes y despierte en ellos el interés de seguir aprendiendo, de este modo, estarán más atentos y se mantendrán ocupados trabajando en conjunto con sus demás compañeros realizando las actividades que más les gusta mientras juega.
- ✓ Los maestros deben seguir las instrucciones del manual de estrategias interactivas como soporte para su clase, ya que ahí podrán apreciar actividades lúdicas para ser aplicadas en el 4to grado de E.G.B. y así ayudar de manera significativa en el proceso de aprendizaje

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carlos. (05 de Junio de 2021). Importancia de la ludica en las matematicas . *Lumbreras* , pág.

8. Obtenido de <http://www.elumbreras.com.pe/content/importancia-de-los-juegos-ludicos-en-la-matematica>

Carriel, F. (Martes de Junio de 2020). Procesos Ludico . (Carriel, Ed.) *Scielo*, 10.

Carrion, V. (Miercoles de JULIO de 2019). Estrategias de las matematicas. (Venito, Ed.) *Academico*, 48.

Contreras, M. (JUEVES de FEBRERO de 2021). Manual de estrategias. (MANUEL, Ed.) *Scielo*, 8.

Karl, J. (19 de Julio de 2020). Juegos ludicos de matematicas. (Karl, Ed.) *Scielo*, 49.

Obtenido de <https://babysparks.com/es/2019/07/31 /4-types-of-play>

Kelvin. (Martes de Agosto de 2019). Estrategia ludicas matematicas. (Moran, Ed.) *Scielo*, 15.

Obtenido de : <https://babysparks.com/es/2019/07/31 /4-types-of-play>

Novik, M. (Jueves de Mayo de 2021). Prueba Pisa. *Plan V*, pág. 5. Obtenido de

<https://www.planv.com.ec/historias/sociedad/la-prueba-pisa-d-revelo-brechas-que-persisten-la-educacion-ecuatoriana>

Valverde, F. (Jueves de Septiembre de 2021). Enseñanzas Ludicas de las Matematicas.

Realdyc, 17. Obtenido de <https://www.learningbp.com/es/teorias-de-aprendizaje-definicion-y-caracteristicas-que-todo-educador-debe-conocer/>