



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROBLEMA:**

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE DE  
MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5TO AÑO DE EGB DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA GUAYAQUIL, CANTÓN VINCES, PERIODO 2023

**AUTOR:**

SANTILLÁN LOOR JOEL ANTONIO

**TUTORA:**

MSC. REAL ZUMBA GINA

**BABAHOYO - ECUADOR**

2023

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios por brindarme sabiduría día a día, por ser mi guía y fortaleza espiritual en cada momento de mi vida y con su bendición, amor y bondad me permitió culminar con esta etapa y lograr unas de mis metas en esta vida.

A mi Familia en especial a mis padres por todo el esfuerzo y sacrificio que hicieron durante estos años de estudio, por sus palabras, su cuidado, sus consejos y las esperanzas que depositaron en mí para que día a día siga adelante y poder lograr esta meta.

A su constante apoyo, por su enorme paciencia, por su amor y comprensión que me brindo durante este proceso y por siempre ser mis ganas de salir adelante y hacerla sentir orgulloso de mi.

De igual forma expreso mi gratitud hacia mis docentes que siempre estuvieron presto para impartir sus conocimientos, experiencias y contribuyeron con mi formación académica y con sus enseñanzas he logrado obtener habilidades que serán de gran aporte en el ámbito profesional. A mi tutora de estudio de caso la DRA. Gina Real Zumba PHD. por brindarme su apoyo y guía.

A la “Universidad Técnica de Babahoyo” que me abrió sus puertas, a la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, a la carrera de Educación Básica por darme la oportunidad de formarme personal y profesionalmente durante estos años de estudio adquiriendo seriedad, responsabilidad y dedicación.

Joel Antonio Santillán Loor

## **DEDICATORIA**

Este logro está dedicado en especial a mis padres, quienes han estado siempre para mí en todo momento, inculcándome valores y acompañándome en los momentos difíciles, cuidándome, dándome palabras de aliento para que no me rinda y siempre de todo de mí sin importar las circunstancias o cada obstáculo que se me presente en la vida.

Se lo dedico también a mi hermano y hermanas, ya que también siempre han estado en todo momento para mí, cuidándome, acompañándome, motivándome siempre para que siga adelante en cada meta de mi vida.

A mi familia en general ya que muchos han ayudado en lo largo de este proceso, ya sea ayudándome en un consejo para que siga adelante día, a día. También a mi novia ya que ella desde que inicie esta meta siempre ha estado pendiente de mí, motivándome, ayudándome y aconsejando siempre.

Joel Antonio Santillán Llor

## ÍNDICE

RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTEXTUALIZACIÓN .....	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	12
2. JUSTIFICACIÓN .....	14
3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO .....	15
4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN .....	15
DESARROLLO .....	16
5. MARCO CONCEPTUAL .....	16
Actividades lúdicas .....	16
Características .....	17
Ventajas.....	17
Tipos de actividades lúdicas .....	18
Importancia .....	19
Aprendizaje .....	20
Tipos de aprendizaje .....	21
Aprendizaje matemático .....	22
Importancia del aprendizaje en las matemáticas.....	23
6. MARCO METODOLÓGICO.....	24
7. RESULTADOS.....	25

Entrevista 1. Dirigida a los docentes.....	25
Entrevista 2. Dirigida a los estudiantes.....	27
8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	29
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	31
9. CONCLUSIONES .....	31
10. RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS Y ANEXOS.....	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS .....	36

## RESUMEN

Las actividades lúdicas son estrategias que se usan en la enseñanza e integran al estudiante con el entorno que le rodea. Tienen como característica despertar emoción en base al ambiente de competencia que se genera, donde se busca lograr uno o varios objetivos. El Ministerio de Educación destaca que el aprendizaje del área de matemáticas se basa en un currículo adaptado a la realidad social que vive el país donde se busca que cada alumno desarrolle de manera autónoma su aprendizaje. El proceso de aprendizaje actualmente exige a los docentes hacer uso de todas las herramientas posibles que permitan al estudiante experimentar, crear ideas, desarrollar procesos cognitivos y habilidades que se requieren en el ámbito escolar y profesional por lo tanto el presente trabajo de investigación denominado **Actividades lúdicas y su aporte en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023** tiene como objetivo general determinar el aporte de las actividades lúdicas en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023. Al ser un estudio de caso su desarrollo implicó el uso de una investigación de tipo cualitativo pretendiendo buscar información sobre experiencias y percepciones sobre cuál es el aporte de las actividades lúdicas en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023. Entre las técnicas de investigación que se utilizó en este trabajo para recolectar información muy relevante relacionada a la problemática se encuentran la investigación bibliográfica debido a que se hace una búsqueda muy profunda y minuciosa para desarrollar las dos variables del tema. También se utilizó el método descriptivo para recopilar información a través de una lectura meticulosa y su posterior análisis y parafraseo y como instrumento de investigación se utilizó la entrevista misma que se dirigió a la población de estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023 y donde se escogió como muestra representativa a dos estudiantes y dos docentes de 5to año de EGB.

**Palabras Claves:** actividades lúdicas, aprendizaje, kinestésico, matemáticas, cognitivo.

## ABSTRACT

Playful activities are strategies that are used in teaching and integrate the student with the environment that surrounds them. Their characteristic is to awaken emotion based on the competitive environment that is generated, where one or several objectives are sought to be achieved. The Ministry of Education highlights that learning in the area of mathematics is based on a curriculum adapted to the social reality that the country experiences, where it is sought that each student develops their learning autonomously. The learning process currently requires teachers to make use of all the possible tools that allow the student to experiment, create ideas, develop cognitive processes and skills that are required in the school and professional environment, therefore the present research work called **Playful activities and their contribution to students' mathematics learning of the 5th year of EGB of the Guayaquil Educational Unit, Vinces canton, period 2023** has the general objective of determining the contribution of recreational activities in the learning of mathematics of the 5th year EGB students of the Guayaquil Educational Unit, Vinces canton, period 2023. As it is a case study, its development involved the use of qualitative research aiming to seek information about experiences and perceptions about the contribution of recreational activities in the mathematics learning of 5th year EGB students of the Guayaquil Educational Unit, Vinces canton, period 2023. Among the research techniques used in this work to collect very relevant information related to the problem are bibliographic research because a very deep and thorough search is carried out to develop the two theme variables. The descriptive method was also used to collect information through meticulous reading and subsequent analysis and paraphrasing, and as a research instrument the interview itself was used, which was addressed to the population of 5th year EGB students of the Guayaquil Educational Unit. canton Vinces, period 2023 and where two students and two teachers from the 5th year of EGB were chosen as a representative sample.

**Keywords:** recreational activities, learning, kinesthetic, mathematics, cognitive.

## CONTEXTUALIZACIÓN

### 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El proceso de aprendizaje actualmente exige a los docentes hacer uso de todas las herramientas posibles que permitan al estudiante experimentar, crear ideas, desarrollar procesos cognitivos y habilidades que se requieren en el ámbito escolar y profesional.

Las actividades lúdicas surgen como una herramienta ideal para desarrollar un aprendizaje significativo en los estudiantes, ya que incita a implementar e innovar la educación tradicional convirtiéndola en un proceso más divertido y atractivo incentivando la eficacia de la enseñanza moderna en el trayecto educativo.

El tema para el desarrollo de este trabajo surgió a partir de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023, mediante la observación e interacción que se realizó durante las practicas preprofesionales. El papel del docente en el aprendizaje de un niño tiene mucha influencia por lo cual éste debe contar con las habilidades suficientes que le permitan llegar a su alumno y que capte los conocimientos impartidos durante las clases.

El aprendizaje de matemáticas al igual que las demás asignaturas como lenguaje y comunicación o ciencias naturales para que sea óptimo y eficiente requiere de metodologías activas e innovadoras de parte del docente, y las actividades lúdicas más allá del juego que ofrecen permiten al estudiante desestresarse y aprender al mismo tiempo sin seguir con las normas antiguas propias de la escuela tradicional.

Son varios los estudios que muestran que en los primeros años de escolaridad los niños aprenden mejor mediante lo que ven y palpan desarrollando aprendizajes que perdurarán para toda su vida. Los juegos ayudan a la resolución de problemas y su enfoque va más allá de lo educativo porque sus aprendizajes también se pueden usar en la vida cotidiana.

Actividades como rompecabezas matemáticos, desafíos y juegos que requieren la lógica ponen en una situación de tensión al niño, pero a su vez permite de manera inconsciente aprender. Sin embargo, aún existen docentes que creen que su uso en la clase es un distractor y que no ayuda en lo absoluto al niño y son éstos docentes los que crean un sentimiento de rechazo o aversión en ellos hacia cualquier tema que se estudie quitándoles las ganas de aprender.



¿Cuál es el aporte de las actividades lúdicas en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023?

## 2. JUSTIFICACIÓN

La razón de este proyecto se basa en que las actividades lúdicas le ofrecen al docente reforzar conceptos, la resolución de ejercicios con operaciones básicas y problemas de lógica en las matemáticas. Además, involucrar la comprensión visual de figuras geométricas fortaleciendo la memorización, la práctica, la rapidez mental, las habilidades espaciales, la creatividad y el trabajo en equipo.

La lúdica juega un papel importante en las matemáticas, es vital su uso en cada temática, en cada actividad que el docente imparta o desarrolle porque lo primero que debe captar de sus estudiantes es la atención y despertar la motivación y el deseo de aprender promoviendo un aprendizaje efectivo y otorgándole al docente la satisfacción de que está haciéndose llegar a sus estudiantes con sus conocimientos y sus herramientas.

Se eligió este tema de investigación porque se constató que existe una falta de estrategias innovadoras de parte de los docentes al enseñar lo cual crea ambientes de aprendizaje muy rígidos. Éste trabajo tiene como beneficiarios a los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023.

Son diversos los beneficios que otorga la implementación de éste tipo de estrategias en la educación, desde abordar temas sobre matemáticas de una manera distinta y generar un cambio en el ambiente de aprendizaje, además de fomentar la participación y el compromiso de todos.

Es mediante las actividades lúdicas que se desarrolla un contexto significativo y se muestra a los conceptos matemáticos complejos o abstractos como parte de las situaciones reales que suscitan día a día lo cual facilita la comprensión del niño y se retienen a largo plazo. Las clases permiten desarrollar habilidades normales pero las clases con lúdica desarrollan el pensamiento crítico, razonamiento lógico, abstracto, razonamiento visual, capacidad de análisis e interpretación y toma de decisiones rápidas.

Existen variedad de actividades lúdicas de las cuales el docente puede hacer uso y éstas están orientadas a atender los diferentes estilos de aprendizaje de cada alumno porque unas involucran la visualización, otras la manipulación de objetos mientras que otras la interacción con los compañeros de clases, por lo cual es más que obvio que beneficia a aquel niño que aprende de manera visual, de manera auditiva o de manera kinestésica garantizando el acceso a la comprensión de los conceptos matemáticos.

### **3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO**

#### **Objetivo general**

- ✚ Determinar el aporte de las actividades lúdicas en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023.

#### **Objetivos específicos**

- ✚ Identificar las ventajas de las actividades lúdicas en los estudiantes de 5to año de EGB.
- ✚ Analizar la importancia del aprendizaje en matemáticas
- ✚ Establecer los tipos de actividades lúdicas y su aporte en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023.

### **4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

El desarrollo de éste estudio de caso se ajusta a la línea de investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo en Educación Y Desarrollo Social, en las líneas de investigación de la Facultad De Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación En Talento Humano y Docencia, en la línea de investigación de la carrera de Educación Básica en modelo educativo y como sub líneas de investigación métodos, técnicas, estrategias de enseñanza de aprendizaje.

## DESARROLLO

### 5. MARCO CONCEPTUAL

#### **Actividades lúdicas**

Es una estrategia que se usa en la enseñanza que integra al estudiante con el entorno que les rodea y mediante la interacción con sus semejantes permite desarrollar el aprendizaje, además de comprender como funciona la sociedad y la relación que tiene con él. La definición de lúdica se relaciona con una educación basada en la integralidad y la participación desde un enfoque cognitivo, emocional, ético y espiritual.

De acuerdo a Guzmán & Zambrano ,2017 citado por (Candela Borja & Benavides Bailón, 2020) la poca implementación de actividades lúdicas se origina en un pésimo rendimiento académico de los alumnos debido a que el juego ayuda a desarrollar habilidades y destrezas propias del ser humano, ante esto es necesario que los maestros establezcan actividades relacionadas a la lúdica en sus planificaciones.

Según el criterio de (Azúa & Pincay, 2019) el ser humano siempre tiende a inclinarse hacia lo que le encuentra sentido y decide darle menos importancia a aquello que no tiene razón por lo cual el aprendizaje significativo es el único tipo de aprendizaje que se desarrolla de manera cognitiva mientras que los demás tipos de aprendizaje se adquieren de forma mecánica.

Entonces, en esta situación la labor del docente al momento de enseñar necesita enfocarse hacia la mediación de sus alumnos. Es importante la creatividad y la imaginación para crear ambientes adecuados y de relevancia que potencien un desarrollo integral en cada uno.

Morrison ,2005 citado por (Paredes, 2020) hace referencia a las ideas expuestas por Vigotsky que señala que el juego funciona como un proceso de sustituir donde deja libertad a la imaginación, a la ilusión, destrezas que no deben faltar en el desarrollo humano en los primeros años de escuela. La lúdica logra que el niño sienta deseo por lo que está aprendiendo y lo relacione con el contexto en el que se desarrolla.

La estimulación fomenta el desarrollo del cerebro la cual se da en gran parte a través del juego. Es fundamental que el docente tenga una mínima participación por lo que se debe permitir que el niño piense y se desenvuelva de manera autónoma. El deseo de aprender debe ser una parte intrínseca y propia de él y no es el maestro quien debe sacarla a relucir.

Las ideas de (Poussin, 2019) señalan que se debe prescindir cada vez menos de la enseñanza monótona , tradicional o vista como normal donde el docente permanece sentado casi toda la clase en su escritorio y los alumnos en sus pupitres y en cambio es recomendable desarrollar clases con ambientes más activos ,dinámicos ,agradables , sin hostilidad alguna , ordenados , con buena iluminación y lleno de materiales y rincones que estén a la disposición de todos sin importar sus diferencias y prestos para desarrollar cualquier tipo de actividad .

### **Características**

Las actividades lúdicas tienen como característica despertar emoción en base al ambiente de competencia que se genera, donde se busca lograr uno o varios objetivos y es necesario analizar las fortalezas y debilidades de las demás personas que están participando para poder plantear estrategias de ahí que se presente como un reto.

Por otro lado, el (Minedu, 2019) señala que este tipo de actividades generan una comunicación más fluida y otorga libertad. De igual manera (Peña & Guzmán , 2019) mencionan que son esporádicas y están dirigidas hacia edades y género en particular y se pueden llevar a cabo muy fácil porque sus reglas son entendibles y prácticas.

La información que se obtiene en un proceso de aprendizaje entretenido fomenta en los niños habilidades sociales, donde valores como el respeto, la responsabilidad y la cooperación les ayuda a ser más eficientes. Éstos argumentos son propuestos por los autores (Daubert , Ramani , & Rubin , 2018 ).

(Muñoz, Lira , Lizama , Valenzuela , & Sarlé, 2019) en sus investigaciones mencionan que la lúdica se pueden poner en práctica en cualquier momento de la vida de una persona, es decir, son transversales y en ocasiones están dirigidas a un público en especial. En tanto que, cuando el niño se encuentra jugando tiende a transmitir su personalidad y sus ideas.

### **Ventajas**

En la actualidad con el desarrollo tecnológico que se ha alcanzado, los niños tienen otra perspectiva del mundo a diferencia de la que tienen los adultos, por lo tanto, la función como docente debe enfocarse hacia sus gustos, evitar la ambigüedad, y tener siempre presente que el cambio en una sociedad empieza por la educación de los niños.

Según (Bermeo, 2020) la monotonía es un problema arraigado en las escuelas hace mucho tiempo donde el hacer lo mismo todos los días tiende a aburrir a los niños e incluso las

personas adultas se cansan de la rutina que llevan día tras día. En este contexto resulta necesario innovar la enseñanza y el marcar la diferencia ayudara a que otras instituciones comiencen a luchar por el cambio de métodos y estrategias.

El autor (Bohórquez, 2020) señala que la lúdica ofrece la ventaja de aprender jugando, haciendo lo que al alumno le gusta y dejando que desarrolle su creatividad al utilizar todos sus sentidos. Las actividades lúdicas representan en los niños menores a 6 años todo su aprendizaje nato, pero fue hace poco que se consideró el juego como un método de aprendizaje donde los niños podían comunicarse sin miedo, se expresaban con fluides y contribuían cada vez más a la resolución de algún problema únicamente divirtiéndose.

### **Tipos de actividades lúdicas**

Son variadas las actividades lúdicas que se pueden implementar en el aula de clases desde aquellos de carácter competitivo, cooperativo, heurísticos, psicomotores, tradicionales y multiculturales hasta los que se basan en normas, la construcción, música, gráficos y de fuerza física donde las decisiones se toman en conjunto con el fin de llegar a un objetivo, pero a su vez también existen aquellos que son individuales y requieren de estrategia.

Por su parte Minedu, 2009 citado por (Caballero, 2021) menciona cuatro estilos diferentes de juegos donde se encuentran el denominado motor debido a que se basa en los movimientos corporales , por otro lado ,el ejercicio se caracteriza por fomentar aspectos sociales como las relaciones entre compañeros , también se encuentra el juego cognitivo que se desarrolla en base a la inteligencia y finalmente el juego denominado simbólico donde el niño usa su imaginación para crear mundos acorde a sus gustos .

Se destaca la importancia de implementarlos siempre al comienzo de las clases para despertar en los niños el deseo de aprender y de llenarlos de energía a través del movimiento del cuerpo y la activación del pensamiento.

Otra clasificación es la que menciona Barrios y Muñoz, 2017 citado por (Chipana, 2022) donde resalta el juego basado en ejercicios y la repetición como consecuencia de la sensación que genera en el niño. Ejemplos de este juego pueden ser las acciones de lanzar, manipular, arrastre, globos, pelotas, bicicletas y mucho más. Este tipo de juegos mejoran la coordinación de movimientos y la capacidad de razonamiento ayudando a la autosuperación debido a que mientras más se práctica se obtiene un mejor desempeño.

El juego basado en armado busca desarrollar en el niño habilidades de juntar, armar y ensamblar a través de la fijación de metas. Ejemplos de este tipo de juegos son los rompecabezas, legos y maquetas y todo tipo de actividad que le exija al niño usar su razón para darle forma a algo favoreciendo la coordinación, la diferenciación de colores y la organización espacial.

También se encuentran los juegos simbólicos que se basan en reemplazar un objeto por otro y se crean historias en base a personajes inventados como por ejemplo jugar a ser un doctor y atender a un enfermo en un hospital o cualquier tipo de profesión. Este tipo de juego ayuda a entender el entorno que le rodea al niño y sacar conclusiones sobre lo que esta correcto o no.

El juego de reglas como su nombre lo indica se basa en normas que los niños deben acatar para alcanzar una meta. En este tipo de juego se aprende a ganar y perder como parte propia de jugar. Se caracteriza por la planificación que conlleva con una disciplina rigurosa donde se aprende y valora el rol que tiene cada participante, ejemplos de este juego pueden ser el fútbol.

Mientras que los juegos tradicionales están ligados a la transmisión entre generaciones y las costumbres de las culturas, Este tipo de juego les ayuda a los niños a ser mas sociables, integrarse de una mejor manera y a fomentar la disciplina. Incluso se basan en las condiciones del tiempo para su ejecución.

Y finalmente se tiene el juego de mesa que se lo realiza en grupo donde se necesita de estrategias para alcanzar los objetivos. Permite el desarrollo de la concentración, creatividad, la lógica y la memoria.

### **Importancia**

Las investigaciones de (Rodríguez ,2017 citado por Rodríguez, Palomo, Padilla, Corrales, & Van Wendel de Joode, 2022) establecen que durante los primeros años de escolaridad el docente entre toda la gama de estrategias y métodos que tiene a su disposición debe inclinarse por aquellas que sean dinámicas, entretenidas y armónicas donde se relacione el contenido con el medio y la forma cómo se lo va a transmitir para generar un aprendizaje significativo en los alumnos.

El sistema académico debe estar en constante innovación, los entornos en las escuelas y las metodologías para enseñar deben ir sujetas a lo que exige la sociedad actual, los

contenidos con el pasar de los años van cambiando y se ajustan a la realidad social, por lo tanto, se deben desarrollar ambientes dinámicos y propicios para un aprendizaje de calidad.

De acuerdo a Díaz ,2011 citado por (García & Urbano , 2018) el juego incide en la mentalidad del niño, y aún más en los primeros años de vida donde el cerebro es como una esponja que recopila y capta muy rápido la información y gracias a que permite desarrollar la personalidad, las habilidades sociales, intelectuales y psicomotoras las cuales son necesarias para el diario vivir y le ayudan a crecer de manera integral.

La lúdica mediante la variedad de actividades que ofrece permite enriquecer las sensaciones de admiración, entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, autoestima, el diálogo, la predisposición a participar, la construcción de ideas y el goce de la actividad realizada. Todas éstas emociones debe sentir un niño al momento que está aprendiendo porque es ahí que se refleja que se da un aprendizaje significativo.

Según el criterio de (López , Campos, & Villanueva , 2018) las metodologías de enseñanza que incluyan actividades lúdicas le otorgan al niño la facilidad de retener y manejar mucho mejor la información aprendida, asociarse e interactuar de mejor manera y genera más confianza para expresar las ideas y experiencias relacionadas al tema sobre el cual se está aprendiendo.

Por su parte (Carreño , 2018) menciona que los recursos utilizados, la metodología, las técnicas de integración y el desarrollo óptimo de las actividades tienen un impacto muy grande en la memoria a largo plazo ya que se estimulan procesos cognitivos propios del ser humano como el análisis, la interpretación, también se incluye la motricidad fina y gruesa y demás destrezas relacionadas al aprendizaje.

### **Aprendizaje**

Según (Morales, 2019) , el proceso de aprendizaje implica adquirir y modificar habilidades, conocimientos, valores y comportamientos a lo largo de la vida de una persona, utilizando la experiencia, la observación, el conocimiento y la instrucción.

Este proceso está influenciado por el entorno en el que crece el niño y los valores transmitidos por su familia. Además, implica operaciones mentales donde gracias al cerebro se transmite y almacena información en la memoria a corto plazo para su posterior ejecución, y es fundamental para el avance de la sociedad al permitir que las personas desarrollen nuevas habilidades de manera continua.



(Neri Caballero, 2018) argumenta que los estudiantes pueden adaptar sus estilos de aprendizaje en función de sus experiencias educativas y descubrir métodos de aprendizaje más eficaces y adecuados a sus características individuales, influenciados también por su entorno de desarrollo cognitivo.

Según la (Real Academia Española (RAE), 2019), el aprendizaje se define como la acción y el resultado de adquirir conocimientos a través del estudio o la experiencia en algo específico. Por su parte, (Esteves, Chenet , Pibaque , & Chávez , 2020) señalan que cada persona tiene estilos únicos para adquirir conocimientos y mejorar su formación integral.

### **Tipos de aprendizaje**

Según (Trelles, Alvarado, & Montánchez, 2018), las personas tienen un estilo de aprendizaje único y predominante que les permite interactuar con su entorno, y este estilo involucra aspectos de cognición y personalidad.

De acuerdo con (Mandujano , Salazar , Gamarra , & Porras , 2019) el modelo Neurolingüística VARK (que abrevia las palabras: visual, aural, lectura/escritura y kinestésico) se basa en las preferencias sensoriales de las personas y se enfoca en evaluar cómo se utilizan estas cuatro dimensiones durante el proceso de aprendizaje: la visión, la audición, la lectura/escritura y la kinestesia. Estos resultados se traducen en cinco posibles valores en una escala.

**V (visual):** Implica que la persona puede recrear imágenes de lo que está estudiando en su mente, lo que facilita el aprendizaje al permitir el acceso a una gran cantidad de información al mismo tiempo, especialmente cuando se trata de datos procesados.

**A (aural/auditivo):** Se refiere a la preferencia de adquirir información a través de la escucha o la reproducción hablada en una secuencia estructurada. Este estilo no favorece la conexión entre conceptos ni la síntesis teórica. Las personas con este estilo aprenden mejor a través de explicaciones orales y cuando pueden expresar lo que han aprendido verbalmente.

**R (lectura/escritura):** Este estilo de aprendizaje se centra en el uso de textos como principal fuente de conocimiento. La persona prefiere adquirir información a través de la lectura y luego expresar su comprensión mediante la escritura. Esto incluye la revisión de material bibliográfico y la creación de textos académicos basados en un proceso de síntesis.

**K (kinestésico):** En este tipo de aprendizaje el individuo prefiere aprender a través de la experiencia, por lo que las actividades prácticas en entornos reales o simulados son beneficiosas para su aprendizaje, ya que se aprovecha su conexión con la realidad.

**MM (multimodales):** Se aplica cuando una persona aprende de manera más efectiva combinando varios de los estilos mencionados anteriormente. Esta es la modalidad más común en entornos educativos y refleja un principio de aprendizaje propuesto por Confucio alrededor del año 500 a.C., que se resume en: "Lo que oigo, lo olvido; lo que veo, lo recuerdo; lo que hago, lo aprendo".

### **Aprendizaje matemático**

El juego genera un desarrollo en el niño según Vygotsky, lo adelanta a su edad real llevándolo a crear e innovar mientras se divierte. El eficiente uso de los recursos en el aprendizaje garantiza el éxito en ellos donde para alcanzar un objetivo se lo dirige a través de métodos y técnicas.

De acuerdo al autor Carrillo, 2017 citado por (Niola, 2021) el enseñar matemáticas y pretender alcanzar un rendimiento eficiente en el alumno está relacionado con las destrezas de desempeño que se establecen mismas que sirven en la resolución de las problemáticas del día a día. La enseñanza basada en las matemáticas actualmente ha tenido un avance en la parte teórica pero no ha repercutido como se esperaba en la educación debido a que la formación docente no dispone de metodologías que se adapten a un proceso de enseñanza como el actual.

El pensar de manera lógica determina la inteligencia en las matemáticas y beneficia de manera integral a los niños porque a través de esta área no solo se busca enseñar números sino desarrollar habilidades que queden arraigadas en una persona para toda su vida.

En la historia se menciona que Platón recomendaba a los padres de aquella época que les permitan a sus hijos jugar con total libertad dejando volar su imaginación ayudando a formar sus pensamientos. El juego es parte natural de los niños, genera felicidad en ellos y al interactuar, competir y razonar mediante reglas y un orden le exige pensar y buscar una manera de hallar solución al problema.

Las investigaciones de (Aucca, 2018) mencionan que durante el periodo escolar el implementar el juego como una actividad lúdica se convierte en un arma muy poderosa para

potenciar las capacidades, destrezas matemáticas y fomentar una relación muy estrecha con su entorno.

### **Importancia del aprendizaje en las matemáticas**

El Ministerio de Educación destaca que el aprendizaje del área de matemáticas se basa en un currículo adaptado a la realidad social que vive el país donde se busca que cada alumno desarrolle de manera autónoma su aprendizaje.

El autor Cantonal ,2013 citado por (Medina, 2020) señala que es fundamental que el niño desarrolle habilidades en matemáticas debido a que son necesarias en la vida real para la resolución de problemas de cualquier índole. En este contexto es importante lo que enseña el docente en matemáticas y cuales son los logros que se esperan alcanzar en los estudiantes.

Las matemáticas forman parte de la sociedad, está en todo lugar y las habilidades que tenga una persona son el resultado de la enseñanza que recibió de parte del docente. Entonces se hace necesario cuestionarse regularmente porque es necesario darles relevancia a las matemáticas dentro de todas las áreas de estudio, y la respuesta es simple, porque guarda relación con las demás, está ligada al aprendizaje del todo.

El desarrollo del intelecto y la capacidad de deducción en una persona son partes intrínsecas de la adquisición de las matemáticas y mediante el desarrollo tecnológico se puede hacer uso de muchas plataformas para facilitar el aprendizaje.

## 6. MARCO METODOLÓGICO

En el presente estudio de caso se aplica la metodología de investigación de tipo cualitativo pretendiendo buscar información sobre experiencias y percepciones en torno a cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023.

Entre las técnicas de investigación que se utiliza en este trabajo para recolectar información muy relevante relacionada a la problemática se encuentran la investigación bibliográfica debido a que se hace una búsqueda muy profunda y minuciosa para desarrollar las dos variables del tema.

También se utilizará el método descriptivo encargado de recopilar la información a través de una lectura meticulosa y su posterior análisis y parafraseo, para ser utilizada posteriormente en el desarrollo del marco conceptual.

Y como instrumento de investigación se utilizará la entrevista permitiendo recopilar información valiosa sobre la problemática a tratar. Esta entrevista se desarrolla en torno a 5 preguntas direccionadas en los objetivos establecidos anteriormente y buscan despejar ciertas interrogantes que se tienen respecto al tema de este estudio de caso.

Esta entrevista está dirigida a la población de estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023 donde se escogerá como muestra representativa a dos estudiantes y dos docentes de 5to año de EGB que forman parte de la institución educativa mencionada anteriormente.

La entrevista consiste en 5 preguntas formuladas previamente sobre la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de matemáticas. Todas estas metodologías y técnicas de investigación sirven para recolectar la información necesaria y de carácter relevante.

## 7. RESULTADOS

En este estudio de caso se realizaron dos entrevistas con 5 preguntas de carácter específico y formal de acuerdo con los entrevistados donde se obtuvieron los siguientes resultados:

### **Entrevista 1. Dirigida a los docentes**

#### **¿Qué conoce sobre las actividades lúdicas?**

**Respuesta 1.** Las actividades lúdicas son un enfoque pedagógico que utiliza el juego y la diversión como herramientas para el aprendizaje. Son fundamentales para comprometer a los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo. Permiten que los estudiantes se involucren activamente en la materia, mejorando su retención y comprensión de los conceptos.

**Respuesta 2.** Las actividades lúdicas son estrategias educativas que integran el juego y la diversión en el proceso de aprendizaje. Estas actividades buscan generar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Además, promueven la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo.

#### **¿Cuáles son las actividades lúdicas que utiliza frecuentemente en sus clases?**

**Respuesta 1.** En mis clases, empleo una variedad de actividades lúdicas para enseñar matemáticas. Algunas de las más comunes incluyen juegos de mesa con enfoque matemático, rompecabezas numéricos y actividades de resolución de problemas en grupo. También utilizo aplicaciones interactivas que convierten las matemáticas en un desafío divertido y motivador. Estas actividades no solo hacen que las matemáticas sean más accesibles para mis estudiantes, sino que también fomentan habilidades como el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.

**Respuesta 2.** Suelo utilizar diversas actividades lúdicas para enseñar matemáticas como juegos de rol matemáticos, desafíos matemáticos en forma de competiciones amigables, y el uso de material didáctico manipulativo, como bloques y fichas, para ilustrar conceptos abstractos. También fomento la resolución de problemas a través de rompecabezas. Estas actividades no solo hacen que las matemáticas sean más accesibles, sino que también desarrollan habilidades de pensamiento crítico y colaboración entre mis alumnos.

### **¿Qué aportan las actividades lúdicas en el aprendizaje matemático?**

**Respuesta 1.** Hacen que las matemáticas sean menos intimidantes y más atractivas para los estudiantes al reducir la ansiedad relacionada con la materia. Además, al experimentar conceptos matemáticos en un entorno lúdico, los estudiantes pueden comprender mejor su relevancia y aplicación en la vida cotidiana. Estas actividades también fomentan la creatividad y la resolución de problemas, habilidades esenciales en matemáticas y en la vida en general.

**Respuesta 2.** El involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas prácticos y desafiantes refuerzan la comprensión de conceptos matemáticos y promueven la aplicación de estos en situaciones reales. También fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la perseverancia.

### **¿Por qué son importantes las matemáticas en los niños?**

**Respuesta 1.** Las matemáticas son fundamentales en la educación de los niños porque proporcionan habilidades críticas para la vida, como la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la toma de decisiones informadas. Ayudan a comprender y analizar el mundo que nos rodea, desde cuestiones financieras hasta problemas científicos y tecnológicos.

**Respuesta 2.** Las matemáticas son la base de muchas disciplinas académicas y carreras profesionales, incluyendo la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las finanzas. Una sólida comprensión de las matemáticas en la infancia prepara a los niños para un futuro académico y profesional exitoso.

### **¿Las actividades lúdicas fomentan un aprendizaje matemático?**

**Respuesta 1.** Las actividades lúdicas son una herramienta eficaz para fomentar el aprendizaje matemático ya que al hacer que el aprendizaje sea interactivo y divertido aumenta la motivación de los estudiantes y les permiten comprender los conceptos matemáticos de manera más profunda. Además, al resolver problemas y participar en juegos matemáticos, los estudiantes desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento lógico, que son esenciales en matemáticas y en la vida en general.

**Respuesta 2.** En mi experiencia como docente, he observado que las actividades lúdicas son una herramienta pedagógica invaluable para involucrar a los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos matemáticos.

## **Entrevista 2. Dirigida a los estudiantes**

### **¿Qué conoce usted sobre las actividades lúdicas?**

**Respuesta 1:** Las actividades lúdicas son aquellas que involucran juegos, juegos de mesa, ejercicios interactivos y enfoques creativos para aprender. Se centran en la diversión y la participación activa. A través de estas actividades, los estudiantes pueden aprender de manera más efectiva mientras disfrutan del proceso de aprendizaje.

**Respuesta 2:** Son actividades relacionadas con juegos y diversión en el aula, pero no estoy seguro de cómo se aplican en el contexto educativo. Estoy interesado en aprender más sobre este enfoque de enseñanza.

### **¿Su profesor utiliza actividades lúdicas en el aula?**

**Respuesta 1:** Sí, mi profesor utiliza actividades lúdicas en el aula de manera regular. Por ejemplo, a menudo organizamos juegos de mesa relacionados con matemáticas, resolvemos acertijos matemáticos y participamos en competencias de matemáticas en equipos. Estas actividades hacen que las clases sean más interesantes y nos ayudan a comprender conceptos matemáticos de manera más efectiva.

**Respuesta 2:** No, mi profesor no suele utilizar actividades lúdicas en el aula. La mayoría de las clases son más tradicionales, con enfoque en la enseñanza y resolución de ejercicios de matemáticas de manera convencional. Aunque a veces realizamos problemas prácticos, las actividades lúdicas no son una parte común de nuestras lecciones.

### **¿Las actividades lúdicas le ayudan en el aprendizaje de matemáticas?**

**Respuesta 1:** Las actividades lúdicas me ayudan mucho en el aprendizaje de matemáticas al involucrarme en juegos y actividades interactivas, puedo aplicar lo que

aprendo de manera práctica y divertida. Esto hace que los conceptos matemáticos sean más comprensibles.

**Respuesta 2:** Sí, he notado que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en mi aprendizaje de matemáticas. Me ayudan a visualizar y aplicar los conceptos de una manera más práctica. Además, la diversión que proporcionan hace que las matemáticas sean menos intimidantes y más accesibles.

### **¿Tiene dificultades para aprender matemáticas?**

**Respuesta 1:** No, en general, no tengo muchas dificultades para aprender matemáticas. Creo que parte de la razón es que mi profesor utiliza actividades lúdicas y enfoques interactivos que hacen que el aprendizaje de matemáticas sea más agradable y efectivo. Sin embargo, ocasionalmente puedo encontrar ciertos temas más desafiantes y requieren más práctica y estudio.

**Respuesta 2:** Sí, en algunos casos, tengo dificultades para aprender matemáticas. Algunos conceptos me resultan complicados de entender y me lleva más tiempo asimilarlos. Aunque las actividades lúdicas ayudan, a veces siento que necesito más apoyo adicional para superar mis dificultades.

### **¿Cuáles son las actividades lúdicas que ha utilizado su profesor para la enseñanza de matemáticas?**

**Respuesta 1:** Juegos de rompecabezas matemáticos, competencias de resolución de problemas en equipos, juegos de cartas con operaciones matemáticas y actividades de modelado con material didáctico.

**Respuesta 2:** Mi profesor ha utilizado principalmente juegos de mesa relacionados con matemáticas, como ajedrez y juegos de lógica. Actividades al aire libre que involucran la medición y la geometría, como la búsqueda de tesoros matemáticos en el patio de la escuela.



## 8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los hallazgos de las entrevistas establecen que las actividades lúdicas utilizan el juego y la diversión como herramientas para el aprendizaje y permiten que los estudiantes se involucren activamente en las matemáticas, mejorando su retención y asimilación de información. Estas ideas van acordes a lo que establece (Azúa & Pincay, 2019) donde el ser humano siempre tiende a inclinarse hacia lo que le encuentra sentido y decide darle menos importancia a aquello que no tiene razón.

Al implementar las actividades lúdicas para enseñar matemáticas se incluyen juegos de mesa con enfoque matemático, rompecabezas numéricos y actividades de resolución de problemas en grupo, así como también aplicaciones interactivas que convierten las matemáticas en un desafío divertido y motivador fomentando habilidades como el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. Ante esto (Poussin, 2019) establece que se debe prescindir poco a poco de la enseñanza monótona y tradicional y optar por desarrollar clases con ambientes más activos, dinámicos, agradables.

Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el aprendizaje de matemáticas ayudando a visualizar y aplicar los conceptos de una manera más práctica donde la diversión que proporcionan hace que las matemáticas sean menos intimidantes y más accesibles. Por lo tanto, según Carrillo, 2017 citado por (Niola, 2021) el enseñar matemáticas y pretender alcanzar un rendimiento eficiente en el alumno está relacionado con las destrezas de desempeño que se establecen mismas que sirven en la resolución de las problemáticas del día a día.

Las matemáticas son la base de muchas disciplinas académicas y carreras profesionales, incluyendo la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las finanzas y su sólida comprensión en la infancia prepara a los niños para un futuro académico y profesional exitoso y según las investigaciones de (Aucca, 2018) durante el periodo escolar el implementar el juego como una actividad lúdica se convierte en un arma muy poderosa para potenciar estas capacidades.

La resolución de problemas y la participación de juegos matemáticos desarrolla en los estudiantes el pensamiento lógico, idea que es reforzada con la información planteada por el autor Cantonal, 2013 citado por (Medina, 2020) donde señala que es fundamental que el niño desarrolle habilidades en matemáticas porque son necesarias en la vida real para la resolución

de problemas de cualquier índole. En este contexto es importante lo que enseña el docente en matemáticas y cuáles son los logros que se esperan alcanzar en los estudiantes.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9. CONCLUSIONES

Se concluye que las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 5to año de EGB en la Unidad Educativa Guayaquil durante el periodo 2023 al proporcionar un ambiente de aprendizaje interactivo y divertido que fomenta la participación activa de los estudiantes. Además, ayudan a los estudiantes a comprender conceptos matemáticos de manera práctica y a mantener un interés sostenido en la materia.

Existen una variedad de enfoques utilizados por los docentes en la enseñanza de matemáticas desde la enseñanza tradicional, que se centra en la transmisión de conocimientos por parte del docente, hasta enfoques más modernos y participativos que fomentan la exploración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas por parte de los estudiantes. Además, se ha notado que la elección del estilo de enseñanza puede influir en el nivel de participación y comprensión de los estudiantes en matemáticas.

Las actividades lúdicas no solo mejoran la comprensión de conceptos matemáticos, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Además, ayudan a crear un ambiente de aprendizaje positivo y motivador que influye en el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

Actividades como juegos de mesa matemáticos, rompecabezas numéricos, competencias de resolución de problemas han demostrado ser efectivas para mejorar la comprensión de conceptos matemáticos, fomentar la colaboración entre estudiantes.

## **10. RECOMENDACIONES**

Intensificar la integración de actividades lúdicas en el plan de estudios de matemáticas, asegurando que se alinee con los objetivos de aprendizaje y ofrecer capacitación a los docentes en la planificación y ejecución efectiva de actividades lúdicas en el aula para promover una cultura escolar que valore y respalde el uso de actividades lúdicas como herramienta educativa para el aprendizaje de matemáticas.

Proporcionar oportunidades de desarrollo profesional para los docentes, donde puedan explorar y adoptar diferentes estilos de enseñanza, que les permitirá enriquecer sus habilidades pedagógicas y mantenerse actualizados con las mejores prácticas promoviendo la colaboración entre docentes para compartir experiencias y recursos relacionados con diversos estilos de enseñanza en matemáticas.

Fomentar la conciencia entre los estudiantes sobre los beneficios de las actividades lúdicas en su aprendizaje de matemáticas, destacando cómo estas actividades pueden hacer que las matemáticas sean más accesibles y atractivas proporcionando oportunidades para que los estudiantes participen en la planificación y selección de actividades lúdicas, lo que puede aumentar su compromiso y sentido de propiedad en el proceso de aprendizaje.

Realizar un seguimiento constante de la efectividad de las actividades lúdicas en el aprendizaje de matemáticas y ajustar el enfoque según sea necesario para maximizar su impacto positivo en los estudiantes.

## REFERENCIAS Y ANEXOS

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucca, E. (2018). *Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de capacidades matemáticas en estudiantes de segundo grado de la institución educativa 50179 de la comunidad de Cuyo Chico (Doctoral dissertation, tesis para obtener el grado académico de: maestro en ad.* Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34304/auc\\_ca\\_ee.pdf](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34304/auc_ca_ee.pdf).
- Azúa, M. d., & Pincay, E. (2019). *El juego Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas.* Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 5, núm. 1, Especial Noviembre 2019, pp. 377-393.
- Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje.* quito. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Bohórquez, N. (2020). *Diez lúdicas para el aprendizaje de herramientas productivas.* Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj04I\\_42KOBaxVQnGoFHSZIBh4QFnoECBwQAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.iue.edu.co%2F%3Ffondo\\_editorial%3D10-ludicas-para-el-aprendizaje-de-herramientas-de-productividad&usg=AOvVa](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj04I_42KOBaxVQnGoFHSZIBh4QFnoECBwQAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.iue.edu.co%2F%3Ffondo_editorial%3D10-ludicas-para-el-aprendizaje-de-herramientas-de-productividad&usg=AOvVa)
- Caballero, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje.* Pol. Con. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4. Obtenido de 10.23857/pc.v6i4.2615
- Candela Borja , Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior.* Rehuso, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Carreño , S. (2018). *Proyecto malabar circular: propuesta pedagógica artística para la enseñanza de malabares para fortalecer los procesos de motricidad y coordinación en el taller de circo y clown de la casa de la cultura del municipio de Chía.* Proyecto malabar circular: propuesta pedagógica artística para la enseñanza de malabares para fortalecer los procesos de motricidad y coordinación en el taller de circo y clown de la

- casa de la cultura del municipio de Chía. Obtenido de  
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/6413> [Google Scholar] [Ref list]
- Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*. Universidad Continental.
- Daubert , E., Ramani , G., & Rubin , K. (2018 ). “*El Aprendizaje Basado En El Juego , y El Desarrollo Social.*”. 1–6.
- Esteves, Z., Chenet , M., Pibaque , M., & Chávez , M. (2020). *Estilos de aprendizaje para la superdotación en el talento humano de estudiantes universitarios*. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVI(2), 225-235.
- García, L., & Urbano , M. (2018). *La lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la atención y la concentración en niños de grado segundo*. Obtenido de  
<http://hdl.handle.net/11371/2005>.
- López , L., Campos, M., & Villanueva , M. (2018). *Compromiso y participación comunitaria en salud : aprendizajes desde la sistematización de experiencias sociales*. *Salud Pública Mex.* 60(2). 10.21149/8460.
- Mandujano , M., Salazar , I., Gamarra , S., & Porras , J. (2019). *Estilos de aprendizaje de alumnos de la facultad de Zootecnia de la Universidad Nacional Agraria La Molina*. *Tierra Nuestra*. Obtenido de  
<https://revistas.lamolina.edu.pe/index.php/tnu/article/view/1293>
- Medina, I. (2020). *La Actividad Lúdica y el Aprendizaje de las Matemáticas en niños de segundo año de Educación General Básica de la unidad educativa particular Corazón de María en el periodo lectivo 2019- 2020*. Guayaquil: ULVR, 2020.  
 Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/3882>
- Minedu. (2019). *El-Juego-Simbolico-En-La-Hora-Del-Juego\_2019.Pdf.*” 64.
- Morales, V. (2019). *La lectura comprensiva en el proceso enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura Y Ciencias De La Educación*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil: Facultad de Filosofía, Letras. Obtenido de  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45303/1/MORALES%20MONTA%c3%9>

- Muñoz, C., Lira , A., Lizama , A., Valenzuela , J., & Sarlé, P. (2019). “*Motivación Docente Por El Uso Del Juego Como Dispositivo Para El Aprendizaje.*”. *Interdisciplinaria* 36(2):233–50.
- Neri Caballero, E. (2018). *Comparación de estilos de aprendizaje en estudiantes de diferentes grados escolares de la Escuela de Nutrición, URSE 2017*. Oaxaca, México: Comparison of learning styles in students of different grades of School of Nutrition, URSE 2017. Obtenido de <https://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/189>
- Niola, A. (2021). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de la matemática en los estudiantes de octavo a de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla durante el año lectivo 2019-2020*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20158>
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Peña , M., & Guzmán , C. (2019). *Sistema de Acciones de Animación Sociocultural Para Revitalizar Los Juegos Tradicionales En El Círculo Infantil Campanitas de Cristal.*”. 10(3):18 27.
- Poussin, C. (2019). *La pedagogía Montessori: Una introducción al método que revolucionó la enseñanza Educación que Aprende*. Siglo XXI Editores, 2019.
- Real Academia Española (RAE). (2019). *iccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/aprender?m=form>
- Trelles, H., Alvarado, H., & Montánchez, M. (2018). *Estrategias y estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en estudiantes universitarios de Psicología Educativa*. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 9-16. Obtenido de [https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v2i2.292](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.292)

## ANEXOS

### Entrevista 1. Dirigida a los docentes

#### **Pregunta 1.**

¿Qué conoce sobre las actividades lúdicas?

#### **Pregunta 2.**

¿Cuáles son las actividades lúdicas que utiliza frecuentemente en sus clases?

#### **Pregunta 3.**

¿Qué aportan las actividades lúdicas en el aprendizaje matemático?

#### **Pregunta 4.**

¿Por qué son importantes las matemáticas en los niños?

#### **Pregunta 5.**

¿Las actividades lúdicas fomentan un aprendizaje matemático?



## **Entrevista 2. Dirigida a los estudiantes**

### **Pregunta 1.**

¿Qué conoce usted sobre las actividades lúdicas?

### **Pregunta 2.**

¿Su profesor utiliza actividades lúdicas en el aula?

### **Pregunta 3.**

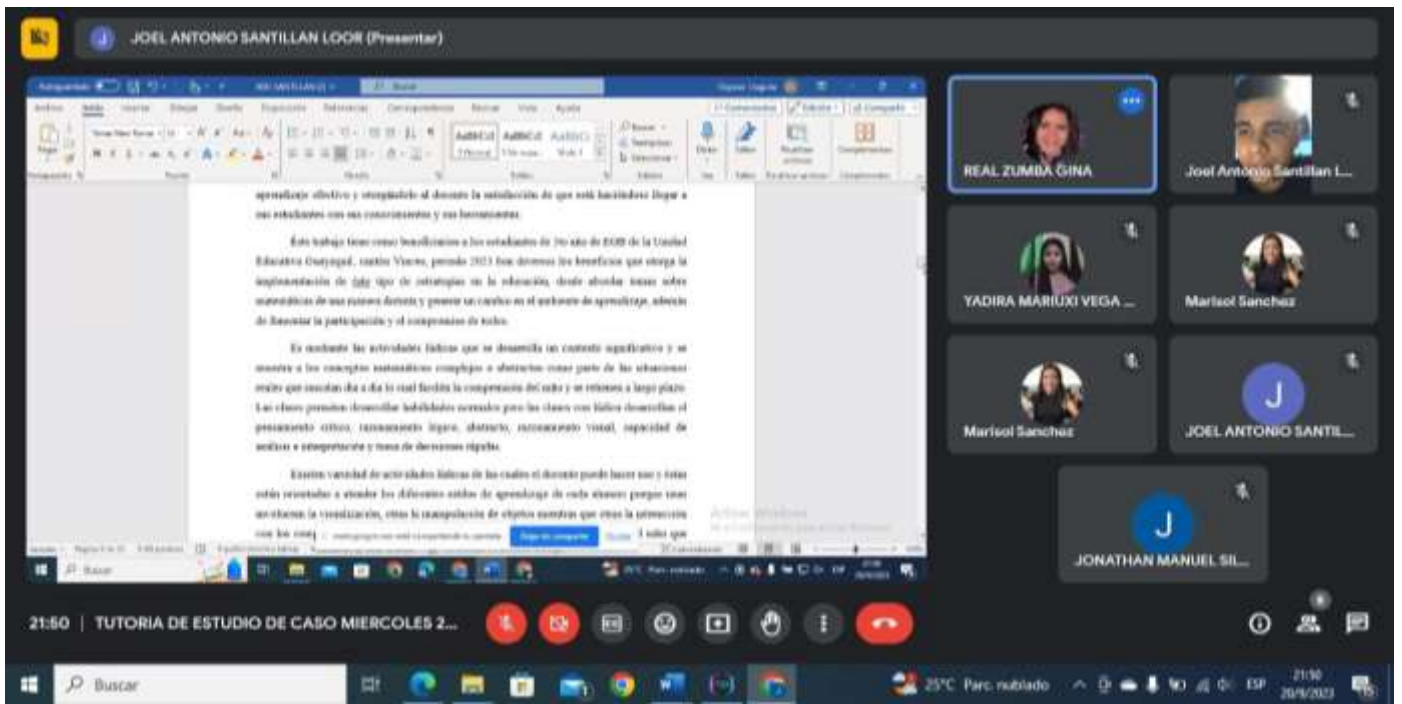
¿Las actividades lúdicas le ayudan en el aprendizaje de matemáticas?

### **Pregunta 4.**

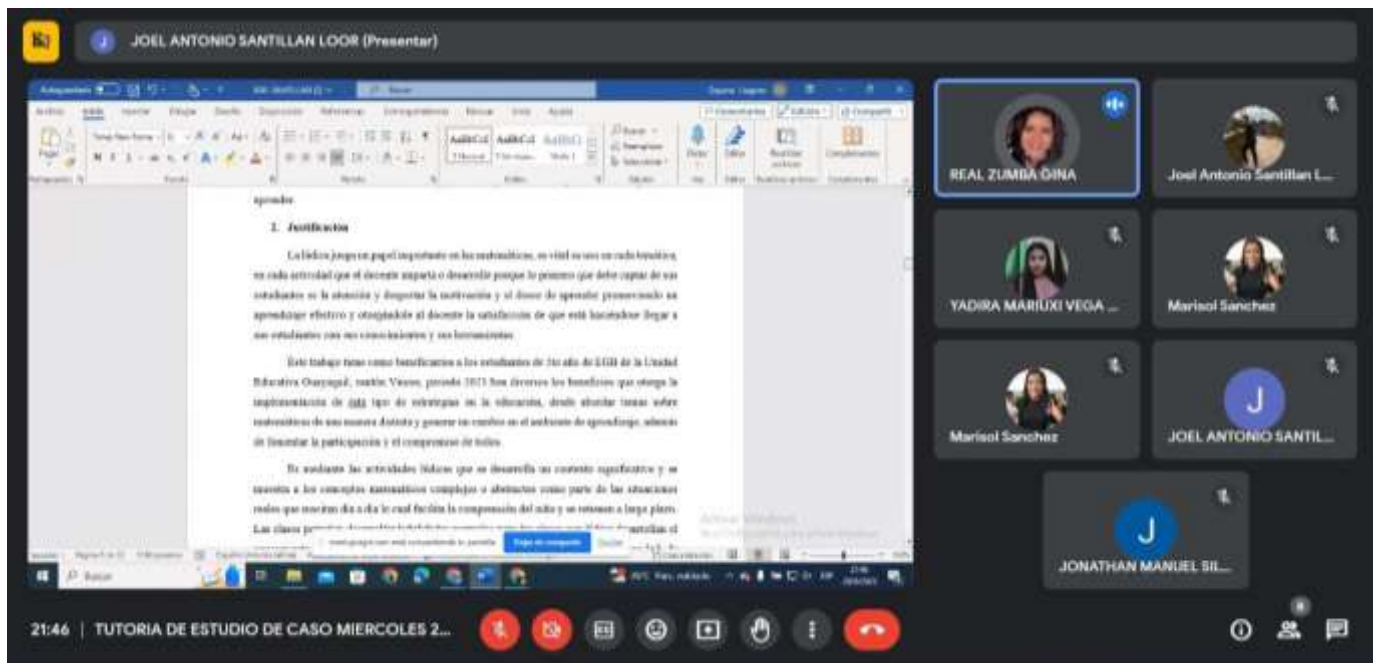
¿Tiene dificultades para aprender matemáticas?

### **Pregunta 5.**

¿Cuáles son las actividades lúdicas que ha utilizado su profesor para la enseñanza de matemáticas?



Tutoría virtual con la Msc. Gina Real Zumba



Tutoría virtual con la Msc. Gina Real Zumba



Entrevista a estudiantes de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023.



Entrevista a docente de 5to año de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, cantón Vinces, periodo 2023.