



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica.**

TEMA:

**La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de
segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la
Unidad Educativa “Las Américas” del cantón Ambato**

AUTOR: BERMÚDEZ CABASCANGO PRISCILA RAQUEL

TUTOR: Mg. DANIEL MOROCHO

AMBATO - ECUADOR

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Héctor Daniel Morocho Lara, con cedula de ciudadanía 0603467119 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Las Américas” del cantón Ambato** desarrollado por la estudiante Priscila Raquel Bermúdez Cabascango, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Mg. Daniel Morocho
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Las Américas” del cantón Ambato**, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Priscila Raquel Bermúdez Cabascango
C.I. 1805011978
AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema: **La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Las Américas” del cantón Ambato**, presentando por Priscila Raquel Bermúdez Cabascango , estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Mg. Luis Tello
C.C. 1801405141
Miembro del Tribunal

Mg. José Fonseca
C.C. 1802106698
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

El presente informe de titulación va dedicado en primer lugar a Dios, quien me ha llenado de fortaleza y a cuidado de mi vida, a mis padres que se han esforzado día a día por impulsar mi formación académica y personal, a mi esposo y mi hijo Emiliano que han sido los impulsores y pilar fundamental de superación en pos de alcanzar mis metas.

A mis hermanos que han sido referentes de unión, lucha y disciplina para salir adelante y me han enseñado a afrontar los obstáculos de la vida, a mi sobrino Benjamín; al cual quiero servir de ejemplo y de apoyo a lo largo de su vida.

Finalmente a mis docentes que me han llenado de conocimientos y han guiado mi vida estudiantil de la mejor manera, motivándome a finalizar mi carrera universitaria y ser una profesional de calidad.

Bermúdez Priscila

AGRADECIMIENTO

A Dios que me ha brindado la sabiduría y me ha regalado la mejor familia, a mis padres por inculcarme que el principio de la sabiduría es el temor a Dios, por nunca rendirse y educarme con amor, guiándome en cada decisión.

A mi esposo e hijo que me han estado dando el ánimo y apoyo para lograr dicho trabajo, a mis hermanos que han sido apoyo incondicional en todas las etapas de mi vida, en especial a mi hermana Sarita que ha sido mi soporte en los momentos más difíciles y me ha brindado su apoyo desinteresado.

A mi tutor Mg. Daniel Morocho, que con su guía, compromiso y responsabilidad ha hecho posible la realización de dicho trabajo de titulación.

Bermúdez Priscila

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO.....	xi
ABSTRACT.....	xii

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I	1
MARCO TEÓRICO	1
1.1. Antecedentes Investigativos	1
1.2. Objetivos.....	17
CAPÍTULO II	19
METODOLOGÍA	19
2.1. Materiales	19
2.2. Métodos.....	19
CAPÍTULO III	21
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
3.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación aplicada a estudiantes ...	21
CAPÍTULO IV	32
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	32

4.1. Conclusiones	32
4.2. Recomendaciones	33
C. MATERIALES DE REFERENCIA	
BIBLIOGRAFÍA	34
ANEXOS	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: <i>Sumar operaciones</i>	21
Tabla N° 2: <i>Herramientas Lúdicas</i>	22
Tabla N° 3: <i>Signo de la suma</i>	23
Tabla N° 4: <i>Resolución de sumas</i>	24
Tabla N° 5: <i>Estimulación y activación</i>	25
Tabla N° 6: <i>Estrategias para las sumas</i>	26
Tabla N° 7: <i>Concentración y deseo de aprender</i>	27
Tabla N° 8: <i>Herramientas facilitadoras</i>	28
Tabla N° 9: <i>Atención sostenida</i>	29
Tabla N° 10: <i>Comprensión</i>	30

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: <i>Sumar operaciones</i>	21
Gráfico N° 2: <i>Herramientas lúdicas</i>	22
Gráfico N° 3: <i>Signo de la suma</i>	23
Gráfico N° 4: Resolución de sumas	24
Gráfico N° 5: <i>Estimulación y activación</i>	25
Gráfico N° 6: <i>Estrategias para las sumas</i>	26
Gráfico N° 7: <i>Concentración y deseo de aprender</i>	27
Gráfico N° 8: Herramientas facilitadoras	28
Gráfico N° 9: <i>Atención sostenida</i>	29
Gráfico N° 10: <i>Comprensión</i>	30

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Las Américas” del cantón Ambato

Autor: Priscila Raquel Bermúdez Cabascango

Tutor: Mg. Daniel Morocho

RESUMEN EJECUTIVO

La lúdica es un conjunto de estrategias en las cuales se incluyen herramientas, actividades, recursos, que están relacionadas con la diversión y gozo del educando. Los docentes con el pasar del tiempo pierden la motivación por enseñar a través de los juegos y se han basado en la enseñanza tradicional y lineal, por lo que, se ha evidenciado desinterés, falta de atención y desmotivación de los estudiantes por aprender contenidos, especialmente en el área de Matemáticas, por tal motivo el presente proyecto de investigación tiene como objetivo determinar las ventajas de la lúdica en el aprendizaje de las sumas en los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica. Se utilizó una metodología con un enfoque cualitativo para la realización de los antecedentes y marco teórico, además el enfoque cuantitativo puesto que con la ficha de observación se elaboró tablas de frecuencia y gráficos estadísticos con su respectivo análisis e interpretación. La modalidad empleada fue de campo, debido a que se acudió a la Unidad Educativa y bibliográfica en la cual se investigó en diversas fuentes. Esta investigación fue descriptiva - exploratoria porque se investigó la lúdica en el aprendizaje de las sumas, cuya población fue de 35 estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Las Américas”, con la utilización de la técnica observación con el instrumento ficha de observación cuyo objetivo fue analizar el uso de herramientas lúdicas y las ventajas en la enseñanza de las sumas en los estudiantes de segundo grado. Con los resultados se evidencia que la lúdica tiene diversas ventajas en el aprendizaje de las sumas y que la elaboración de recursos lúdicos ayuda a mejorar la intervención docente. Se concluye que la lúdica es facilitadora y motivadora para el aprendizaje significativo de las sumas.

Descriptores: lúdica, estrategia, aprendizaje, habilidades, capacidades, ventajas, herramientas lúdicas.

TÉCNICA DE AMBATO UNIVERSITY
HUMAN SCIENCES AND EDUCATION FACULTY
BASIC EDUCATION CAREER
FACE-TO-FACE MODALITY

THEME: The ludic in the learning of the sums of the second-grade students, of Basic Elementary General Education in "Las Américas" Educational Unit of Ambato.

Author: Priscila Raquel Bermúdez Cabascango

Tutor: M.Sc. Daniel Morocho

ABSTRACT

The present investigation refers to the ludic is a set of strategies that include tools, activities, resources, etc., that are related to the fun and joy of the student. This strategy has as its protagonist the game which, despite its informality, can be the fundamental pillar for learning, because it can be modified and reconsidered by the teacher so that it is a facilitator of obtaining knowledge, while at the same time enhances skills and abilities. The objective of this research project is: To determine the advantages of play in learning sums in second grade students of Basic General Education. A methodology with a qualitative approach was used for the realization of the background and theoretical framework, in addition to the quantitative approach since with the observation sheet, frequency tables and statistical graphs were elaborated with their respective analysis and interpretation. The modality used was field, due to the fact that the Educational and Bibliographical Unit was used, in which various sources were investigated. This research was descriptive - exploratory because the playful learning of sums was investigated, whose population was 35 second grade students of "Las Américas" Educational Unit, with the use of the observation technique with the observation sheet instrument whose objective was to analyze the use of ludic tools and the advantages in teaching sums in second grade students. With the results, it is evident that the ludic has several advantages in the learning of sums and that the elaboration of ludic resources helps to improve the teaching intervention. It is concluded that the ludic is a facilitator and motivator for the meaningful learning of sums.

Keywords: playful, strategy, learning, skills, abilities, advantages, playful tools

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Para la realización del informe de titulación se indagó en diversos estudios que sustentan y aportan de manera veraz al tema de investigación, por lo cual se presentan dichos estudios.

La lúdica es considerada como una estrategia innovadora ligada a la cotidianidad, pues es capaz de llegar a potencializar las diversas dimensiones como la física, cognitiva, emocional, etc. y busca atraer a nuestros sentidos, si los maestros miramos desde esta óptica el quehacer docente cobrara un valor muy diferente, se buscaría nuevas maneras de enseñar, sin caer en la monotonía, lo importante no es tener sólo un conocimiento que impartir, sino la forma en la que vamos a llegar al mismo ser del estudiante, para que el estudiar se convierta en una necesidad, el impartir clases de matemática no es nada fácil, sin embargo, el profesor que desea adentrarse en esta gran aventura debe explorar las estrategias acertadas para facilitar la adquisición de estos conocimientos, tan vitales en el alumnado.

El estado de arte que se presenta a continuación tiene mucha información acerca de la temática que vamos a abordar, como es La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, para lo cual se ha realizado una investigación bibliográfica y se presenta en orden cronológico para su completo entendimiento, empezaremos planteando << El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas>> (2019), después se expone << El Juego, Estrategia Pedagógica que Favorece el Aprendizaje de la Matemática en los Estudiantes del Grado 2° Primaria del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela >> (2019) y se finaliza con la siguiente investigación << Las actividades lúdicas para el aprendizaje >> (2021).

Para Pincay (2019) en su investigación sobre la actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas tiene el objetivo de promover los cambios sociales para dar soluciones oportunas a problemas presentes y palpables en las comunidades educativas, en el cual se buscó la participación total de los involucrados. De tal manera busca que se dé un trabajo conjunto para mejorar la calidad de educación a nivel general y se implemente diversas actividades lúdicas encaminadas a la obtención de conocimiento, beneficiando la adquisición del aprendizaje de la matemática y la habilidad para realizar operaciones básicas. Además este trabajo está ligada a una investigación documental, descriptiva y cualitativa, haciendo uso de un modelo socio – crítico meramente empírica.

La recolección de datos se la realizó mediante la aplicación de entrevistas a profundidad en la cual el entrevistador es un ente de análisis el cual deberá buscar, detallar y conseguir información importante que sirva de soporte para el curso de la investigación. Este instrumento utilizado sirve para conocer a fondo a una persona, entender que es lo que quiere transmitir y de tal forma crear un ambiente de confianza en donde puedan expresarse libremente. La población que participo para el estudio son habitantes de una muestra que no necesariamente tengan interacción o relación, más bien que cumplan con las características establecidas, en los cuales se aplicó la entrevista a cinco docentes y cinco estudiantes elegidos al azar de cada nivel de primaria de la Unidad Educativa F. Teodoro Wolf ubicada en Manta. El instrumento estaba compuesto por trece preguntas elaboradas.

Los resultados arrojados en esta investigación fue que la mayor debilidad en el aprendizaje de la matemática es de la transmisión de conocimiento de parte de los docentes en los cuales se utilizan metodologías tradicionales y muchas de estas obsoletas para el tiempo actual de la sociedad, el cual ha evidenciado que la mayoría de los estudiantes están alejados de llegar al promedio de 10, debido a que el docente se empeña en que el aprendizaje sea memorístico utilizando como recurso único la exposición junto con el dictado afianzando la relación vertical tradicional en el aula. De tal forma esta investigación concluye que muchos docentes a nivel nacional y más aún en la escuela estudiada se utiliza para las clases de matemática un método

tradicional que deja de lado la importancia del aprendizaje significativo y concreto que ha llevado a la desmotivación del alumnado para ello la aplicación de la lúdica ha despertado el interés y se debería actualizar a los docentes continuamente.

La siguiente investigación realizada por Sánchez (2019) sobre El Juego, Estrategia Pedagógica que Favorece el Aprendizaje de la Matemática en los Estudiantes del Grado 2° Primaria del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela tiene como objetivo insertar la estrategia pedagógica que esté ligada con el juego para facilitar el aprendizaje de la matemática de los educandos. Tal objetivo fue planteado luego de que se realizarán pruebas internas en el área de matemáticas en la unidad educativa en mención y para que este a su vez pueda dar soluciones y respuestas a la problemática establecida, se pretende que los estudiantes en Colombia alcancen aprendizajes significativos y resultados académicos que les otorgue un futuro revolucionario y que se puedan posicionar en lugares destacados en la sociedad alcanzado estándares fundamentales.

El método de la investigación se ubica en un paradigma cualitativo asociado a la investigación acción inductivo y siguiendo una estrategia descriptiva. Se pretende obtener información mediante un contacto con la población en su contexto diario para con aquello obtener resultados reales, en espacios como el aula de clases, los patios de la institución e incluso laboratorios. De igual manera esta investigación busca brindar experiencias a los estudiantes con la implementación del juego y analizar posteriormente los resultados. La población de estudio es el equivalente a treinta y cuatro estudiantes de segundo grado, en edades de seis a nueve años. Los instrumentos aplicados no son estandarizados y se dividen en diversas fuentes como entrevistas, documentos, observaciones indirectas, documentos, etc., de las cuales se eligió la observación participante y la encuesta.

Por consiguiente los resultados obtenidos en dicha investigación en cuestión arrojó lo siguiente, la implementación de las estrategias lúdicas (juego) facilitó y favoreció el aprendizaje del área de matemática, respaldo de aquello es la prueba final en donde los promedios son altos y la actitud de los estudiantes frente a esta materia se ha motivado,

beneficiando a docentes, autoridades, estudiantes y padres de familia. Finalmente el estudio menciona que la practica pedagógica debe innovarse para de esta manera fortalecer el aprendizaje de las matemáticas mediante la ejecución de juegos y relacionándolos a la vida diaria de los niños y niñas. La implementación de esta estrategia ha despertado el interés de varios alumnos de saber más, aprender y poner en práctica la matemática.

En la siguiente investigación por Caballero (2021) sobre las actividades lúdicas para el aprendizaje se basa en que se dé una importancia alta a la adquisición de conocimiento mediante las actividades lúdicas, en mayor relevancia para los niños de nivel inicial y primaria, debido a que esta contribuye en gran manera al desarrollo integral del estudiante poniendo en práctica sus diversas habilidades y competencias, despertando la creatividad, la criticidad y la motivación de aprender. La experiencia que los niños tengan en el aula es responsabilidad del docente, haciendo que estos puedan receptar el conocimiento de manera correcta, por eso es necesario que las estrategias que se utilicen sean planificadas y pensadas para que se construya un aprendizaje significativo.

Para la recolección de información en el presente estudio se acudió a fuentes bibliográficas de revista como: Scielo, Redalyc, Dialnet, de la misma forma en libros, artículos científicos, tesis. En los que se tomó datos relevantes que aporten a la realización y cumplimiento de los objetivos, contribuyendo a la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje. El juego es una actividad en la que pone en actividad todos los sentidos del niño el cual le ayudará a tener y retener una experiencia con la temática impartida, incluso esta actividad hace que se afiancen lazos de cooperación. Con cada uno de las fuentes revisadas se demuestra que la etapa de enseñanza en los primeros años es importante por lo cual se debe saber cómo llegar a marcar bases sólidas para cada área de conocimiento y con mayor relevancia la lógica matemática que será útil para el futuro académico.

Concluyendo el estudio menciona que la lúdica beneficia en gran manera a los estudiantes en sus capacidades visual, manual, auditiva, comunicativa y muchos

valores como la solidaridad, respeto y paciencia, de igual manera favorecen al desarrollo integral, motivando el interés y la concentración. Por ello los docentes deben implementar la lúdica en la pedagogía para explotar los aprendizajes, irse renovando en sus formas de impartir las clases y metodologías que agilite el proceso de enseñanza – aprendizaje. El ministerio de educación debe brindar la oportuna ayuda para que los docentes puedan actualizar sus conocimientos y puedan tomar cursos en los que adquieran nuevas técnicas en el aula. La matemática debe dejar de ser una materia aburrida y difícil por una materia interesante y de aprender divirtiéndose.

La lúdica en el aprendizaje de las sumas

Definición de la lúdica

La lúdica es en sí un conjunto de actividades tanto dinámicas e interactivas donde lo que se busca es hacer fluir sus experiencias, su práctica y su comprensión, potenciando la creatividad y de igual manera su imaginación que influyen en el proceso humano en su totalidad. En este sentido Caballero (2021) afirma que “La lúdica se ha ido transmitiendo a largo plazo en el tiempo en las generaciones futuras por las dos vías más importantes como lo son la vía oral y de igual manera la escrita” (pág. 6). Por ello es necesario tener claro que la dinámica es una actividad inesperada y satisfactoria, durante la cual los niños investigan y actúan para aprender libremente sobre el ambiente y representar su mundo interno y externo de acuerdo con sus necesidades y beneficios. Es de relevancia saber y conocer la conceptualización de la lúdica para comprender de mejor manera en como esta aporta en el proceso de enseñanza – aprendizaje, los docentes deben investigar y estar a la vanguardia de las nuevas estrategias para mejorar su quehacer educativo.

La lúdica es un arma que se puede usar desde los primeros años de escolarización debido a que, es muy significativo hacer esto desde el principio, porque no es un desgaste de tiempo, sino una aprobación para instruirse y alcanzar fines. También es fundamental hacer esto como apoyo socioemocional. En este sentido Caballero (2021) menciona que “los juegos son una actividad lúdica, interactiva y gratificante que se

puede practicar a cualquier edad. Los niños juegan a partir de los primeros años que comienzan a recrearse, son así que las actividades lúdicas son para aprender a conectar y establecer ayuda” (pág. 6). A través de ella se desarrolle su imaginación, creatividad, habilidades físicas, motrices y tácticas que les permiten estar a la mira, examinar y alcanzar el mundo que les envuelve, liberar tensiones, expresar sus emociones y sus sentimientos y aprender a estar adecuadamente viviendo.

Tipos de actividades lúdicas

En la escuela se pueden utilizar diversos juegos, entre ellos: juegos educativos, juegos de competencia y de colaboración, juegos heurísticos, psicomotores, tradicionales, multiculturales y de personal. Para el mejoramiento del aprendizaje las actividades lúdicas suelen ser divertidas para aprender las diversas áreas de conocimiento. Por otro lado Caballero (2021) sugiere otro tipo de juegos desde un aspecto progresista, como el de normas, reglas de construcción, didáctico, artístico, filosófico, visual, de movimiento y planificado. Existe una gran variedad de actividades lúdicas que se las puede aprovechar en el ámbito educativo y para ello se debe escoger los ideales para los educandos que se acomoden a sus necesidades.

Se recomienda cuatro tipos de juego: juego móvil estrechamente relacionado con los movimientos corporales, entrenamiento; un juego social representado por la interacción social, que es la contribución con sus compañeros asignados o los que estén cerca. El juego cognitivo se refiere a la facultad intelectual, la comprensión y, en última instancia, el juego mitológico, que es la capacidad del niño para imaginarlos y evolucionar en mundos ficticios. Torres (2019) menciona que “Estos diferentes juegos pueden ser introducidos tanto en la recepción y aceptación de los estudiantes el inicio de clases en los establecimientos educativos públicos de la república, como durante el adelanto de las lecciones con excesivo énfasis en los primeros años de educación” (pág. 10).

Características

Las características de la lúdica se resumen en creatividad, recreación y aprendizaje, las cuales potencializan la recepción de conocimiento y la consolidación del aprendizaje previo asociado con en impartido reciamente y así lograr el aprendizaje significativo. Caballero (2021) enfatiza que “La tensión, la indecisión y la competencia como características comunes. En otras palabras, cuando cualquiera juega primero, qué cree que alcanzará sus objetivos, cómo es el oponente, emergen habilidades para el dominio y la victoria” (pág. 8). El juego es tan remoto como el hombre y persiste en la ciencia para que los maestros lo utilicen como herramienta de aprendizaje y para solucionar retos.

La lúdica fomenta la información independiente y espontánea, cada uno tiene sus reglas ajustadas o las crea, es autónoma y se desarrolla en determinados espacios y tiempos explícitos. En este sentido Paredes (2020) argumentan que “Los juegos nacen en un período de tiempo, desaparecen y regresan según los tiempos, la edad y el género. Sus normas son cómodas de adoptar y requieren pocos recursos” (pág. 10). El aprendizaje fundado en el juego es primordial para el desarrollo saludable de quienes lo practican, lo que puede conducir a niños más afables, educados, colaborativos y competentes.

Importancia de la lúdica como estrategia

En la enseñanza y el aprendizaje de la formación existen diversas estrategias didácticas que, tienen la función de apoyar al maestro, orientar al estudiante fundamentando la presencia de otras habilidades. Torres (2019) menciona que “A través de heterogéneas reflexiones e interrogaciones a los estudiantes, se puede decir que la lúdica debe ser una estrategia didáctica en la enseñanza y el aprendizaje de la educación primaria, secundaria y superior” (pág. 3). Las herramientas y equipos utilizados por el docente muestran cómo las estrategias tradicionales aún abarcan la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior, mientras que, por otro lado, las reflexiones muestran las diferentes ventajas del juego en este proceso.

En el proceso de transmisión de conocimiento en el salón de clases, los maestros utilizan una cadena de estrategias para ayudar a los alumnos a comprender mejor la información presentada en cada clase impartida. Una de esas estrategias fundamentales, sobre todo para los alumnos de educación inicial y primaria, sin olvidar otros niveles, es la actividad lúdica. Caballero (2021) dice que “La lúdica facilita la comprensión de los temas expuestos y ayuda a desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico y la comprensión del problema” (pág. 3). En este sentido el aprendizaje debe ser una gran experiencia significativa para los alumnos. Por lo tanto, a través de sus diferentes estrategias, los docentes crean diferentes experiencias para lograrlo.

Se conoce que, por medio de la lúdica, los niños estudian sobre las cosas que los cercan, de sus propias características y sobre las personas que comparten estas actividades con ellos; aprenden diferentes experiencias como: vencer, perder, participar, saber y admitir los límites propios y ajenos, etc. Esto conlleva a que los educandos acepten y respeten las reglas, también cuales son las normas para seguir tanto éticas como morales sin dejar de lado las sociales. Con ello Paredes (2020) menciona que “La lúdica va creando vínculos de coherencia, asistencia, cooperación, igualdad e independencia, expresan acerca de sus sentimientos, emociones, deseos, impulsos, y estados de ánimo; aprender a vivir y comportarse en el mundo; aprender sobre los valores, normas y estilo de vida de los adultos; crean lazos afectivos, asumen diferentes roles, hacen buenos amigos (pág. 27). En definitiva, se puede decir que el juego favorece al mejoramiento concreto, motor, cognoscitivo, expresivo y moral del niño, es decir, su desarrollo general.

La funcionalidad de la lúdica

La lúdica debe estar presente durante toda la vida del niño. Sin ella, no podrían construir relaciones, desarrollar sus destrezas, talentos, habilidades y calificaciones. Por eso no sólo es importante, sino esencial e indispensable en todo el desarrollo de los niños. Paredes (2020) corrobora que “Cuando el niño está listo para cultivarse de

algo nuevo y más complejo, el maestro guía los primeros instantes para evitar el esfuerzo excesivo y el aprendizaje de malos hábitos; entonces el niño aprende por sí mismo” (pág.29). Se considera a la lúdica como una estrategia de aprendizaje muy importante, para lo cual se debe diseñar materiales didácticos y ofrecer espacios adecuados para el desarrollo de los mismos. También se debe enfatizar que es de suma importancia el involucrar a los padres en el avance de la educación de sus hijos.

Mediante se va estimulando al cerebro se puede observar como este va desarrollando, y el juego es parte de esa motivación. El niño debe ser observado en su entorno, para que las lecciones se adapten a su progreso. Candela y Benavides (2020) menciona que “El adulto no es un maestro típico, pero su papel es el de un maestro. Debe entremeterse lo menos posible, porque la clave de esta pedagogía es dejar que el niño piense y actúe por el solo” (pág. 78). Con ello se dice que el maestro no da recompensas ni sanciones, la voluntad de aprender debe partir del niño.

Siempre se debe complacer acerca de la curiosidad del estudiante y se le debe permitir probar sus opiniones. Él debe ser el que halle un desenredo a sus dificultades. El entorno en donde se realiza este proceso es de mucha importancia. Para Paredes (2020) “la funcionalidad de la lúdica no debería ser lecciones ordinarias con una mesa y un pizarrón al frente, al contrario se debe planificar y adecuar en donde se va a desarrollar dichas actividades y debe estar muy bien preparado de una manera netamente especial” (pág. 30). Debe ser espacioso, luminoso, cálido, el material educativo debe ser accesible para los niños. El aula debe estar fraccionada en departamentos y darles libertad desarrollarse y de esta manera puedan elegir lo que necesitan y lo que no.

Ventajas de la lúdica

Jugar es una actividad involuntaria e imitativa y prepara para la vida adulta, por lo que es esencialmente un desarrollo de aprendizaje porque proporciona llaves para entender el significado de conocimiento y formas de resolver los diversos problemas. Valencia (2019) menciona que “Las reglas y normas expuestas antes de la realización del juego deben estar pensadas en el progreso en sus diferentes manifestaciones como el

desarrollo de valores, creatividad, respeto, honestidad y el pleno uso del conocimiento que beneficia al aprendizaje” (pág. 4). Por ello, una de las ventajas de la lúdica es que se la puede ir modificando de acuerdo a lo que se pretende alcanzar o lograr a la vez que se van desarrollando en distintos ámbitos a los educandos que no solo se formaran en conocimiento sino que forjará sus personalidades y actitudes frente a las situaciones que se presentan en el diario vivir y así mismo en como enfrentan los problemas.

La lúdica es el principal cometido que promueven el auto organización y el conocimiento en los que se inmiscuyen la combinación de varias habilidades y capacidades del alumno en las cuales se dice que si este logra desarrollar la utilización de las mismas tendrá como resultado de la coordinación de inteligencia. Valencia (2019) menciona que “la lúdica tiene como ventaja que incluye la combinación sensoriomotora, la base de la comprensión y el pensamiento, el concepto se construye bajo condiciones activas en el mundo y el entorno, es decir, es el resultado de procesos complicados de unión organizado” (pág. 5). El conocimiento depende de las prácticas utilizadas por el docente y las funcionalidades que le dé a este para que se puedan alcanzar objetivos y metas.

Las actividades lúdicas no tienen una formalidad a simple vista, sin embargo el maestro es quien le da un sentido cognoscitivo a cada una de ellas y que salgan de ser solo una actividad recreativa y sean la principal estrategia de la consolidación de aprendizajes. Por ello Valencia (2019) corrobora que “A pesar de su espontaneidad, el juego tiene métodos y coherencia, porque se sugiere un pacto implícito entre los partícipes de que existen indiscutibles normas comunes, porque lo que parece no es lo que parece” (pág. 6). Se crea entonces un contrato o tratado social para permitir que existan los mundos simultáneos de una asociación de la actividad lúdica y el aprendizaje haciendo que estas llenen de interés y motivación a los educandos de saber y conocer de las temáticas que se imparten en las instituciones y que ellos sean los principales actores de este proceso de enseñanza – aprendizaje.

La didáctica de la matemática

Definición

La didáctica de la matemática es una de las disciplinas en la cual existe una intervención entre los docentes y los alumnos debido a que en esta se habla de un contrato de enseñanza que describe y explica tanto las responsabilidades como las reglas que rigen la interacción entre profesores y estudiantes en aula de matemáticas. Broitman (2022) afirma que “El acuerdo de profesores define los derechos y obligaciones tanto de los profesores como de los alumnos esto es el resultado de cuando se realiza algún proceso de consulta de estudiantes, profesores y el entorno educativo” (pág. 5). Uno de los componentes básicos del quehacer pedagógico son los criterios claros de evaluación, pero existen otros criterios ambiguos que se revela solo cuando el docente diseña una actividad inusual que quebranta la secuencia y esto causa confusión a los estudiantes.

Se considera que las matemáticas son de mucha importancia para el desarrollo de los estudiantes de esta manera ven a las matemáticas como consecuencia del ingenio y la diligencia humana, como la música y la literatura, las matemáticas fueron inventadas por la curiosidad de los seres humanos y de igual manera por la necesidad de resolver diversos problemas. En concordancia Córdova (2020) menciona que “Los docentes creen que la naturaleza más o menos fija de los objetivos matemáticos, entre las épocas tanto actuales como anteriores es la de facilitar el aprendizaje de las matemáticas a través de la didáctica y se incentive a aprender” (pág. 11). Con ello se dice que la didáctica es un arma que lleva a orientar el conocimiento matemático y sirva como brújula tanto como para el profesor como para el estudiante.

El docente cumple un papel muy importante y significativo en la interacción de los estudiantes, sin disminuir importancia de los enfoques constructivistas de la investigación matemática, se debe reconocer claramente cuál es el papel de los docentes dentro de la organización, orientación y facilitación del aprendizaje. Córdova (2020) “La interacción mutua, la colaboración, la disertación del profesor, la

información y la socialización del sujeto con la situación problema deben jugar un papel central en la enseñanza de las matemáticas que son puntos clave para lograr un aprendizaje matemático significativo” (pág. 7). Los docentes deben ser conscientes de la complicación de la tarea de aprendizaje. Se deben planificar diferentes tipos de contextos de enseñanza, se deben implementar diferentes tipos de interacción y se deben tomar en cuenta las reglas a menudo implícitas que sistematizan y limitan la educación.

Los docentes al impartir conocimientos se basan en ciencias previas, independientemente de la etapa de formación o de su carrera su enseñanza se enfoca y se orienta en creencias y consideraciones sobre que es más significativo a la hora de impartir matemáticas y como los estudiantes las utilizan de manera adecuada, para adquirir conocimientos, y de esta manera obtener mejores resultados. Cedeño (2020) menciona que “Las experiencias personales de los docentes influyen directamente en la construcción de las ciencias matemáticas, y en si cual es la visión de lo que es matemáticas, es por eso que se debe forjar el pensamiento del docente” (pág. 2). Lo que el docente transmite a los estudiantes es lo que ellos absorben en su conocimiento por lo cual es imprescindible que se dé una experiencia favorable y se quite la apatía a las matemáticas mal fundamentadas.

Las matemáticas es algo mucho más que una ciencia ya que se le puede incluir en la vida diaria, las matemáticas no son solo aritmética, álgebra, geometría, estadística, etc.; es una forma de pensar utilizada para resolver los problemas que se presentan en nuestra vida diaria, una representación de razonar; consiste en la exploración, indagación e invención, y hay nuevos todos los días. Calle (2021) dice que “Desde que nos despertamos y comenzamos nuestra rutina diaria, utilizamos inconscientemente las matemáticas: ya que deducimos el tiempo que tardamos en llegar de casa a la escuela o al trabajo, teniendo en cuenta el tiempo de transporte más corto y planificado al que logramos llegar” (pág. 3). En las ciudades en las que vivimos estamos continuamente evaluando diferentes formas geométricas y relaciones numerarias y resolviendo problemáticas que se presentan en nuestro entorno tanto personal, social como en el laboral.

La pedagogía de las matemáticas se concentra en los aspectos del proceso de aprendizaje en este campo del conocimiento como en métodos y figuraciones de enseñanza, estudio de los problemas, recursos y materiales de enseñanza, etc. Calle (2021) nos menciona que “Es necesario hacer posible que los docentes enseñen de forma coherente con lo necesario, utilizando herramientas para guiarlos hacia vías de desarrollo que beneficien el aprendizaje de los estudiantes en la matemática” (pág. 4). Las estrategias y herramientas que utilice el docente son las que harán que se dé o no el aprendizaje en los educandos, estas deben ser pensadas y re pensadas en lograr conocimientos solidos que trasciendan del aula de clases y se apliquen en el diario vivir, resolviendo diversos obstáculos que se presentan de manera simultánea.

Estrategias de enseñanza aprendizaje

Un enfoque basado en competitividades requiere que los docentes sean capaces de diseñar e implementar situaciones de aprendizaje. Por lo tanto, se debe utilizar una amplia gama de métodos y estrategias de aprendizaje. Sanmartín (2021) dice que “La estrategia tiene que ver con el arte de planificar y mandar; el estratega planifica, establece y rige acciones para lograr objetivos establecidos. Por lo tanto, las estrategias de aprendizaje se refieren a una sucesión de acciones cognitivas que realizan los estudiantes” (pág. 7). Para establecer, completar y desarrollar información es necesario seguir un proceso o una secuencia de acciones escogidas como base para la elaboración de tareas intelectuales. Con la finalidad de promover la creación, retención y transferencia de información o conocimiento. Específicamente, se puede decir que el propósito de la política es proporcionar la adquisición, almacenamiento y uso de la información.

Las estrategias de exploración de conocimientos anteriores ayudan a dar inicio a las actividades en una secuencia pedagógica. Son significativos porque crean un recurso organizado gráficamente para el aprendizaje de conocimientos que es mucha utilidad para los alumnos a la hora de tomar notas. Sanmartín (2021) corrobora que “El aprendizaje explicativo fomenta un puente cognitivo entre lo que los sujetos ya saben

y lo que necesitan saber para adquirir conocimientos desconocidos de manera positiva” (pág. 8). Estos puentes forman ordenadores previos, concepciones, opiniones primeras y materiales introductorios que se muestran como un marco de referencia para nuevas definiciones y relaciones matemáticas que se exploren a partir de la búsqueda de información en diversas fuentes.

El aprendizaje significativo facilita el puente cognitivo entre lo que el sujeto ya sabe y lo que requiere saber para relacionar la temática a abordar, para que se desarrolle esta relación se hace uso de diversas estrategias y métodos como pueden ser: lluvia de ideas, preguntas exploratorias, actividades lúdicas, etc. Pimienta (2021) menciona que “Las estrategias de enseñanza – aprendizaje son infinitas y están divididas de acuerdo el tiempo que van a ser utilizadas, estas pueden sufrir de modificaciones en la planificación o en el proceso de aplicarlas con el fin de cumplir los objetivos previamente planificados” (pág. 9). La clave para el aprendizaje significativo es conectar material nuevo con opiniones existentes en la organización cognitiva del alumno. Por lo tanto, la eficacia de dicho aprendizaje depende de sus características más destacadas, no de la memorización.

El aprendizaje significativo

El aprendizaje repetitivo se distingue por la memorización que esta emplea y el aprendizaje significativo radican en que este trascienda y sea razonado por el estudiante y se da relacionando el aprendizaje previo de los educandos con el nuevo conocimiento y se dé como resultado conocimientos sólidos y consistentes que hará rema en su cerebro. Para Guerrero (2019) menciona que “El aprendizaje significativo es que es trabajado ardua y constantemente y se necesitan de varios métodos como imágenes, videos explicativos, mapas conceptuales, material concreto, libros, revistas y otras fuentes que ayuden a crear nuevas experiencias de conocimiento” (pág. 3). De acuerdo con lo dicho el aprendizaje significativo es el que prevalece y ayuda al estudiante a que guarde el conocimiento y lo aplique de manera correcta en los diferentes ámbitos.

Cuanto más complicadas son las conexiones que se establecen entre los nuevos contenidos de aprendizaje y los compendios de la organización cognitiva, mayor es su importancia y mayor aprovechamiento. Calle (2021) menciona que “La relación que se hace con los conocimientos previos con los nuevos lleva a que el estudiante recuerde experiencias de información que se han guardado en su cerebro y que se amplíen con lo actual con lo que se aprendió reciamente y exista esta relación estreche de nuevos conocimientos” (pág. 13). Se observan utilizando organizadores de comprensión, que son un vínculo de estrategias y métodos ilustrados gráficamente para demostrar las estructuras cognitivas o de significado de las personas, especialmente de los estudiantes.

Los ordenadores del conocimiento sirven para proporcionar a los profesores y estudiantes representaciones breves de las estructuras conceptuales porque ayudan a comprender la naturaleza constructiva de la información y así tomen conciencia de sus propias construcciones de significado en las actividades de aprendizaje de las diversas materias o cursos que están desarrollando. Guerrero (2019) menciona que “Aprender a aprender es solo una forma o habilidad para adquirir diversos conocimientos, y el contenido de aprendizaje se denomina habilidades de aprendizaje de educación escolar y universitaria moderna” (pág. 10). La organización de conocimiento es fundamental para la adquisición de aprendizaje, saber cuándo y cómo introducir estrategias de enseñanza hará que se dé una clase funcional y adecuada para así dar paso al aprendizaje significativo a la vez que este tenga su respaldo y calidad.

Aprendizaje de las sumas

Las concepciones de la suma más utilizada es el concepto de transformación del aprendizaje de Chevallard y los tipos de situaciones de aprendizaje: acción, representación, verificación, institucionalización. Para realizar estas operaciones matemáticas es importante tener bases sólidas de los números, componentes y organización de los mismos. Para Guzmán (2020) “La suma es una ejercicio aritmético para reclutar, conectar, sumar, aumentar, amplificar o definir conjuntos de números naturales, enteros, números racionales, números reales y complejos, consiste en dar

una innegable cantidad, sacarle una parte, el resultado se llama diferencia” (pág. 10). En fin las sumas es una operación matemática que consiste en añadir cantidades con el fin de obtener un resultado de la misma, es una operación básica del área matemática y que es la base para poder realizar operaciones aritméticas más complejas.

En el proceso de enseñanza de la suma, existen algunas contradicciones en las preguntas que se hacen a los niños. En algunas herramientas, los maestros requieren que los niños hagan preguntas o situaciones reales representadas por materiales específicos; La representación, además, los métodos de resolución de problemas y los ejercicios se realizan de otras formas con representación verbal, gráfica o dibujada. Con ello Correa (2020) dice que “Las sumas describen y comprenden desde una epistemología constructivista cómo manipulan los métodos de razonamiento, meta cognición y creatividad en la fórmula de problemas matemáticos y la resolución de estructuras adicionales en niños” (pág. 19). La enseñanza de las matemáticas es un reto que los docentes de tal asignatura deben afrontar, esta no es una tarea fácil ya que se necesitan de diversas estrategias para lograr hacer comprender a sus alumnos y sobre todo razonen.

Los conceptos y la enseñanza de la suma de los docentes, así como el contenido específico de las matemáticas, determinarán en gran disposición su comportamiento centralmente y externamente del aula, y su trabajo se basará en su propio conocimiento formal e informal y en su vida diaria. Correa (2020) menciona que “Dadas estas circunstancias, el propósito de la suma es comprender e interpretar la lógica conceptual de la enseñanza y el aprendizaje de esta operación y que los maestros urbanos y rurales analicen las relaciones correspondientes con el tipo conceptual subyacente” (pág. 20). El trabajo de los docentes de esta área es de mucha responsabilidad y mucho más a los primeros años de escolarización en donde se cimientan las bases de conocimiento.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Determinar las ventajas de la lúdica en el aprendizaje de las sumas en los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica

Objetivo Específico 1

Sustentar de manera científica la lúdica en el aprendizaje de las sumas

En cuanto al primer objetivo específico uno, se alcanzó mediante la descripción de la lúdica en aprendizaje de las sumas en diferentes fuentes como son: revistas científicas, libros, artículos científicos y sitios web, los cuales fueron de gran utilidad para poder plasmar la sustentación de manera concreta en los diferentes aspectos que se deriva la temática como: las definiciones, las actividades lúdicas para el aprendizaje, la importancia y ventajas de la lúdica, la didáctica de la matemática, estrategias de enseñanza y aprendizaje y el aprendizaje de las sumas. Cabe recalcar que se realizó una lectura previa y con ello se logró seleccionar las ideas principales y esenciales que apoyen el trabajo de investigación y que a la vez ayuden a cumplir con el objetivo propuesto.

Objetivo Específico 2

Analizar el uso de herramientas lúdicas y las ventajas en la enseñanza de las sumas

Para el objetivo específico dos, se alcanzó mediante la técnica observación con su respectivo instrumento que es la ficha de observación en los cuales se creó parámetros para analizar el uso de las herramientas lúdicas y las ventajas en la enseñanza de las sumas. Con ello se pudo recabar datos y analizar los mismos mediante la realización de tablas y gráficos con su respectivo análisis e interpretación, todo esto en pos de dar cumplimiento a dicho objetivo.

Objetivo Específico 3

Desarrollar recursos de lúdicos para la enseñanza de las sumas

Este objetivo se dio cumplimiento mediante la realización de herramientas lúdicas como la cajita mágica de las sumas, las sumas saltarinas y sumando con pinzas; en la que se utilizó materiales como cartón, fomix, papel brillante, pelotas anti estrés, pelotas saltarinas, pinzas, cartulina, hojas, silicona, stickers de números, vasos y rollos de papel higiénicos reciclados. Estos recursos lúdicos fueron presentados a los niños y niñas de segundo grado de la Unidad Educativa “Las Américas” para su utilización y con ello dar el logro a los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Descripción de los instrumentos

Se utilizó la observación con su respectivo instrumento ficha de observación, la cual fue elaborada con diez parámetros enfocados a evidenciar las ventajas de la lúdica en el aprendizaje de las sumas, estos a su vez con indicadores en escala de Likert, los mismos que tienen la función de calificar o posicionar los datos al casillero correspondiente y de esta manera recolectar la información adecuadamente para luego proceder con la tabulación. Esta ficha de observación previa a ser aplicada fue validada por expertos en educación e investigación lo que permitirá que los datos sean recabados de manera adecuada.

La aplicación del instrumento fue de manera presencial en la unidad educativa “Las Américas” del cantón Ambato. Para el desarrollo del mismo se contó con la colaboración de la rectora Verónica López Falcón, de los docentes de segundo grado con sus correspondientes alumnos. La población fue conformada por 35 estudiantes de la jornada matutina de dicha unidad educativa, con niños que oscilan entre 6 y 7 años de edad.

2.2. Métodos

El enfoque de esta investigación es cuali-cuantitativa, cualitativa debido a que se logró describir y caracterizar varias temáticas de la variable dependiente e independiente, la búsqueda de información se realizó mediante el análisis de objetivos, resultados y conclusiones de otras investigaciones referentes a la temática del proyecto de investigación, esta revisión bibliográfica nos ayudó a obtener resultados verídicos y fiables para plasmar en los antecedentes y marco teórico de nuestro proyecto.

Cuantitativo, ya que con el apoyo de la ficha de observación se recopiló datos estadísticos dentro de la unidad educativa “Las Américas”, los cuales permitieron la elaboración de tablas y gráficos para el análisis y discusión de resultados.

La modalidad de la investigación empleada es la de campo, por el motivo que observará de manera directa el objetivo planteado para el proyecto y de esta manera recopilar datos que validen la misma y con la que se pueda corroborar la información recabada en las fuentes documentales.

Se adoptó el nivel de investigación exploratoria y descriptiva. Exploratoria porque se dará a conocer sobre la lúdica en el aprendizaje de las sumas en los niños y niñas de segundo grado y descriptiva porque mediante la indagación de revisión bibliográfica como en documentos válidos y confiables de varios autores para poder conocer a fondo las ventajas de la lúdica en el aprendizaje los niños de segundo grado y los derivados de la temática como definiciones, importancia, entre otros.

Se empleó la técnica observación, en la cual se puede obtener datos importantes mediante la técnica ficha de observación que nos ayuda a recabar información que llevará a consolidar la investigación. Esta es aplicada a la población que se ha seleccionado previamente y con los resultados obtenidos posteriormente poder tabular y hacer su análisis e interpretación. La población con la que se realizó la investigación es de 35 estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Las Américas” del cantón Ambato.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación aplicada a estudiantes

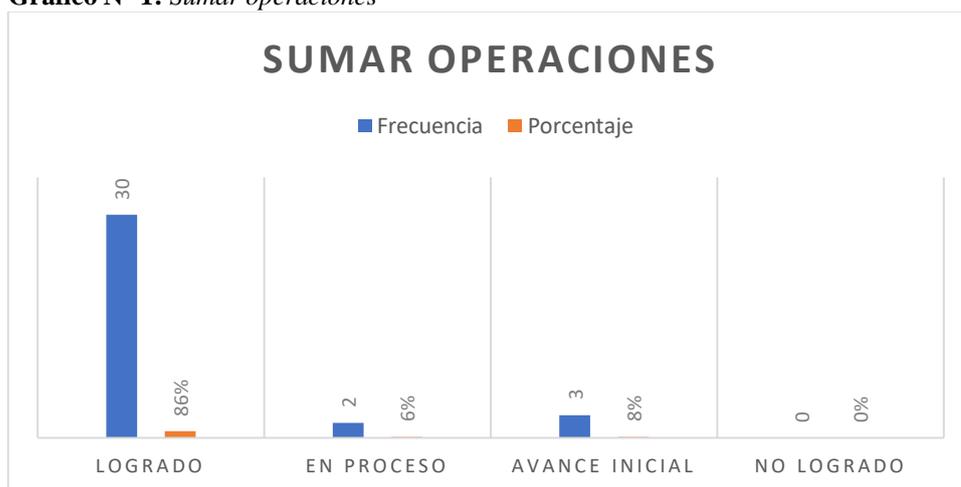
Pregunta 1: Suma correctamente las operaciones expuestas.

Tabla N°1: Sumar operaciones

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	30	86%
En proceso	2	6%
Avance inicial	3	8%
No logrado	0	0%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 1: Sumar operaciones



Nota: El gráfico muestra datos estadísticos que los estudiantes logran sumar operaciones. Fuente: Bermúdez, (2023)

Análisis: El 86% de los niños realizan las sumas expuestas de manera correcta sin dar lugar al error, mientras que el 8% se posiciona en un avance inicial de las operaciones presentadas y el 6% se encuentra en proceso de realizar las sumas correctamente.

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos la mayoría de alumnos logran realizar las sumas correctamente, sin embargo se debe dar mayor motivación a los niños que se encuentran en un avance inicial y en proceso.

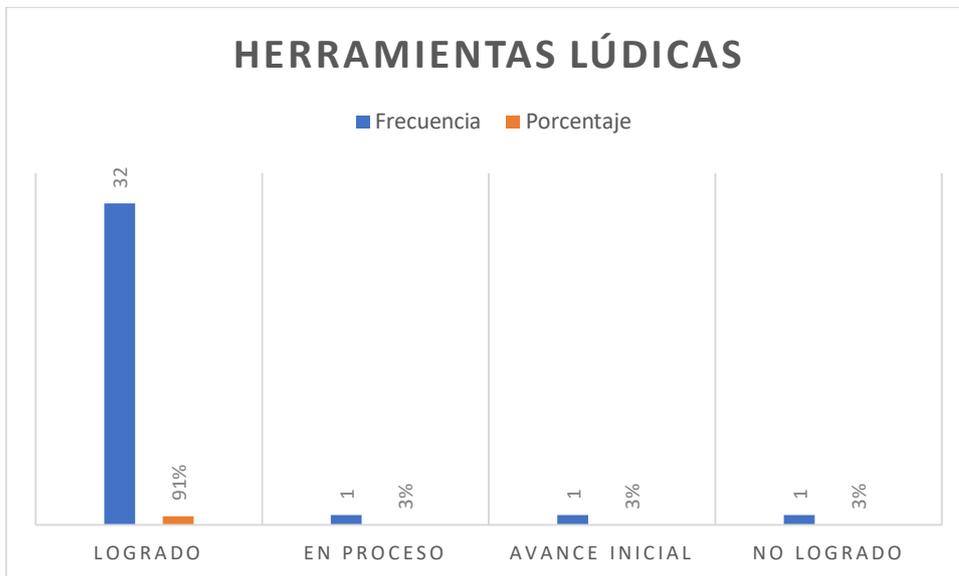
Pregunta 2: Los estudiantes procesan la información nueva con el uso de herramientas lúdicas y la relacionan con su propia experiencia.

Tabla N° 2: Herramientas Lúdicas

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	32	91%
En proceso	1	3%
Avance inicial	1	3%
No logrado	1	3%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 2: Herramientas lúdicas



Nota: La grafica estadística demuestra que casi en su totalidad el maestro emplea herramientas lúdicas para el aprendizaje de la sumas. Fuente: Bermúdez, (2023)

Análisis: El 91% de los estudiantes logran procesar la información nueva con el uso de herramientas lúdicas y la relacionan con su propia experiencia, el 3% se encuentra en proceso, mientras que otros 3% están en un avance inicial y finalmente otros 3% en no logrado.

Interpretación: Con los resultados obtenidos se evidencia que la mayoría de los estudiantes logran relacionar la nueva información con su propia experiencia, a pesar de ello es necesario trabajar con el resto de los estudiantes para que logren esta relación y puedan consolidar sus conocimientos.

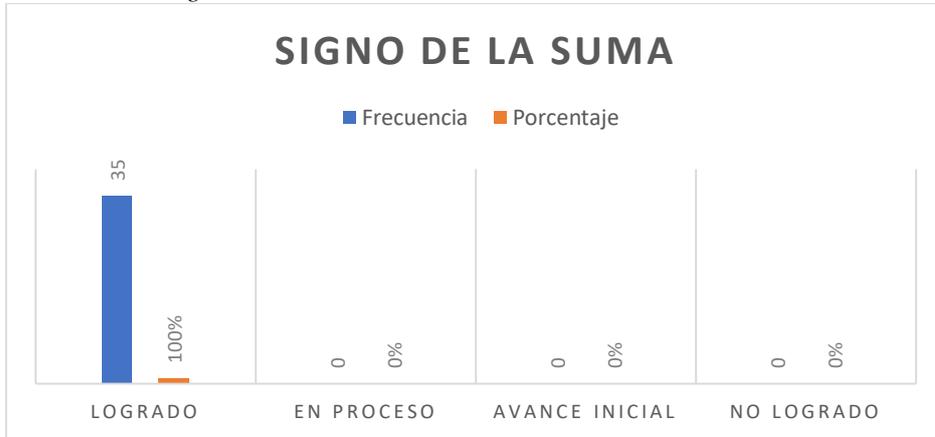
Pregunta 3: Identifica el signo de la suma con facilidad.

Tabla N° 3: Signo de la suma

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	35	100%
En proceso	0	0%
Avance inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 3: Signo de la suma



Nota: La grafica demuestra estadísticamente que todo el alumnado conoce el signo de la suma.
Fuente: Mayorga, (2019)

Análisis: De acuerdo con los datos obtenidos todos los estudiantes se posicionan en el parámetro logrado en identificar con facilidad el signo de suma sin ningún tipo de inconveniente o confusión.

Interpretación: Todos los estudiantes saben reconocer el signo de suma el cual se les ha presentado hecho en diversas formas como en fomix y papel brillante.

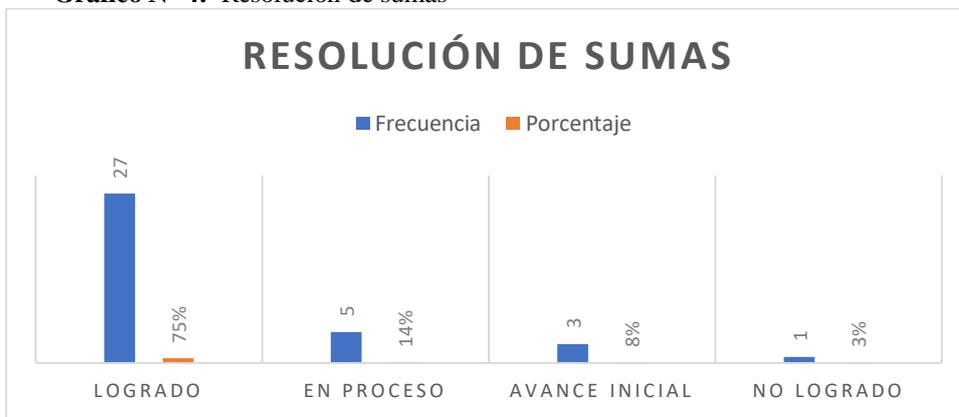
Pregunta 4: Para la resolución de ejercicios de las sumas los niños acuden a algún tipo de recurso o actividades lúdicas

Tabla N° 4: Resolución de sumas

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	27	75%
En proceso	5	14%
Avance inicial	3	8%
No logrado	1	3%
Total	36	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 4: Resolución de sumas



Nota: El gráfico estadístico demuestra que los estudiantes pueden resolver operaciones de suma.
Fuente: Bermúdez, (2023)

Análisis: El 75% de los niños y niñas se posicionan en el parámetro logrado en cuanto a la resolución de ejercicios de las sumas los niños acuden a algún tipo de recurso o actividades lúdicas, mientras que el 14% están en proceso, el 8% se encuentran en un avance inicial y el 3% en no logrado.

Interpretación: Se puede inferir que es necesario que los niños acudan a actividades o recursos lúdicos para que puedan ir ejercitando su habilidad matemática y puedan obtener un aprendizaje significativo, el docente es el encargado de introducir la lúdica en el aprendizaje de las sumas.

Pregunta 5: Los alumnos se muestran estimulados y activos al momento del proceso de enseñanza – aprendizaje del tema “las sumas” con el empleo de las herramientas lúdicas.

Tabla N° 5: Estimulación y activación

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	34	97%
En proceso	1	3%
Avance inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 5: Estimulación y activación



Nota: Mediante el gráfico estadístico se estableció que es necesario generar en los alumnos proceso de estimulación y activación, pues mejoraran la comprensión de las sumas. Fuente: Bermúdez, (2023)

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos el 97% de los estudiantes se posicionan en el parámetro logrado en cuanto a que se muestran estimulados y activos al momento del proceso de enseñanza – aprendizaje del tema “las sumas” con el empleo de las herramientas lúdicas y el 3% está en proceso.

Interpretación: Se considera que es fundamental la implementación de las herramientas o actividades lúdicas en la enseñanza de las sumas, lo cual hará que los niños estén más activos y motivados en aprender y de esta manera se obtendrán resultados deseados.

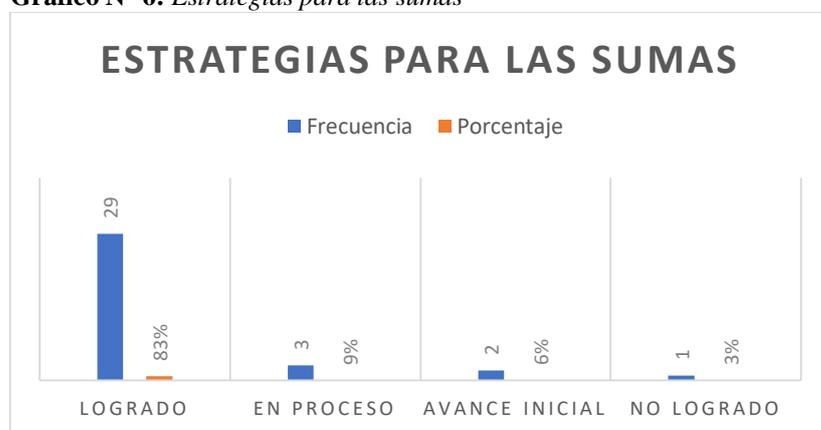
Pregunta 6: Con la estrategia utilizada para la clase se alcanza el desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de las sumas.

Tabla N° 6: Estrategias para las sumas

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	29	83%
En proceso	3	9%
Avance inicial	2	6%
No logrado	1	3%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 6: Estrategias para las sumas



Nota: El gráfico estadístico demuestra que los estudiantes aprenden mejor si se utilizan estrategias de aprendizaje activas. Fuente: Bermúdez, (2023).

Análisis: El 83% de los alumnos se encuentra en el parámetro logrado en cuanto a que con la estrategia utilizada para la clase se alcanza el desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de las sumas, sin embargo en 8% está en proceso, el 6% en un avance inicial y finalmente el 3% en no logrado.

Interpretación: Se puede inferir que las estrategias utilizadas por el docente al momento de impartir una clase influyen en el éxito o fracaso del aprendizaje, por lo cual es imprescindible que se tomen las mejores estrategias innovadoras para la potencialización de habilidades matemáticas.

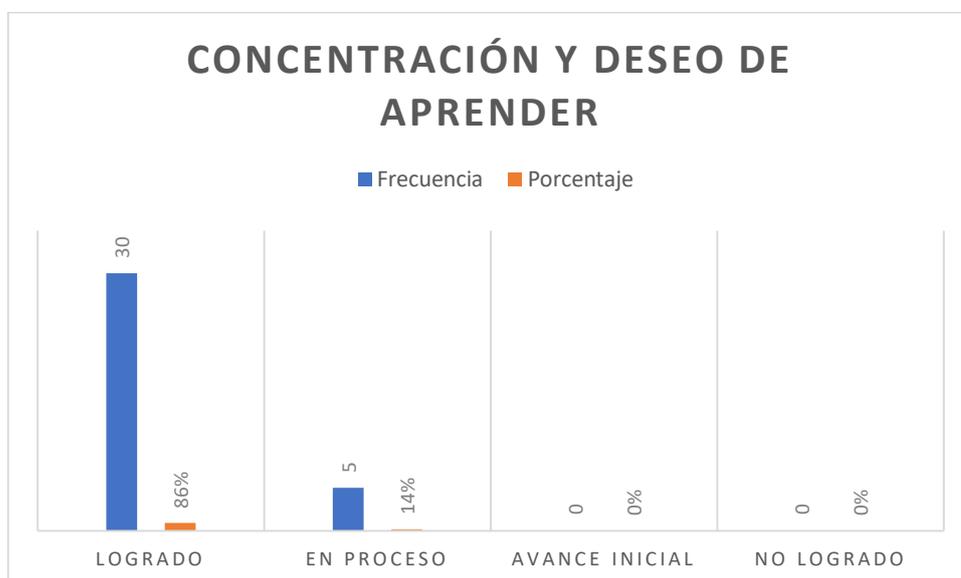
Pregunta 7: Se evidencia alta concentración y deseo por aprender en el desarrollo de la clase.

Tabla N° 7: *Concentración y deseo de aprender*

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	30	86%
En proceso	5	14%
Avance inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 7: *Concentración y deseo de aprender*



Nota: El gráfico evidencia en datos estadísticos que si el maestro genera interés en sus estudiantes al aprender operaciones con sumas va aumentar su concentración y deseo por aprender. Fuente: Bermúdez, (2023).

Análisis: El 86% de los estudiantes se encuentran en el parámetro logrado en cuanto a se evidencia alta concentración y deseo por aprender en el desarrollo de la clase, mientras que el 14% de los estudiantes están en proceso.

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos el uso de la lúdica en el aprendizaje de las sumas ayuda a que los niños y niñas puedan estar concentrados y a la vez quieran aprender y con ello el docente podrá realizar de manera eficiente su labor.

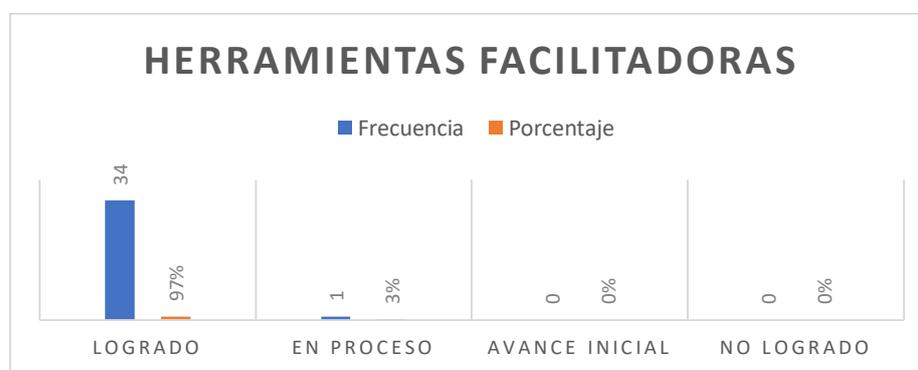
Pregunta 8: Las herramientas utilizadas para el desarrollo de la clase son facilitadoras para el aprendizaje de los alumnos.

Tabla N° 8: Herramientas facilitadoras

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	34	97%
En proceso	1	3%
Avance inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 8: Herramientas facilitadoras



Nota: Con el presente gráfico estadístico se fundamenta la razón de utilizar herramientas innovadoras en el aprendizaje que fomenten el interés por aprender. Fuente: Bermúdez, (2023).

Análisis: El 97% de los estudiantes se posicionan en el parámetro logrado en cuanto a que las herramientas utilizadas para el desarrollo de la clase son facilitadoras para el aprendizaje de los alumnos, sin embargo 3% de los mismos se encuentran en proceso.

Interpretación: La lúdica tiene varias ventajas y se puede evidenciar que una de ellas es que facilita el aprendizaje de las sumas en los estudiantes por lo cual la implementación de esta estrategia hará el que tanto docentes como estudiantes sean beneficiados.

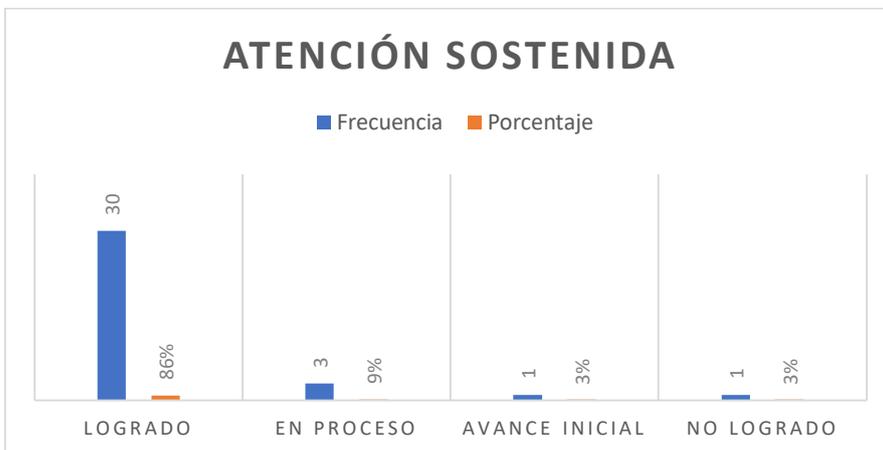
Pregunta 9: La atención es sostenida durante todo el desarrollo de la clase y se anima a emitir sus comentarios o preguntas.

Tabla N° 9: Atención sostenida

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	30	86%
En proceso	3	9%
Avance inicial	1	3%
No logrado	1	3%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 9: Atención sostenida



Nota: De acuerdo al gráfico estadístico para mejorar la atención sostenida es necesario establecer espacios de pensamiento autónomo. Fuente: Bermúdez, (2023).

Análisis: El 86% de los estudiantes se posicionan en el parámetro logrado en cuanto a que la atención es sostenida durante todo el desarrollo de la clase y se anima a emitir sus comentarios o preguntas, mientras que el 8% está en proceso, el 3% en un avance inicial, finalmente otros 3% en no logrado.

Interpretación: La lúdica ayuda a que la atención sea sostenida en los educandos y a la vez ayuda a que se desarrollen otras habilidades como la interacción, la cual es necesaria para que se lleve un proceso de enseñanza – aprendizaje adecuado.

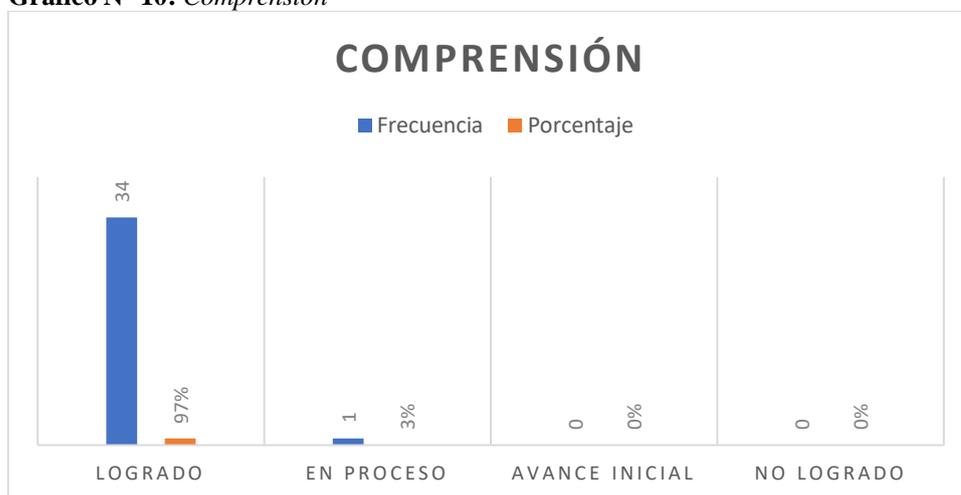
Pregunta 10: Se culmina la clase con la comprensión deseada de la temática impartida

Tabla N° 10: *Comprensión*

Parámetros	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	34	97%
En proceso	1	3%
Avance inicial	0	0%
No logrado	0	0%
Total	35	100%

Nota: Datos tomados de la ficha de observación (lista de cotejo) (2023)

Gráfico N° 10: *Comprensión*



Nota: Con base al gráfico estadístico para lograr un aprendizaje significa es fundamental mecanismos específicos que mejoren la comprensión de conocimientos matemáticos. Fuente: Bermúdez , (2023).

Análisis: En cuanto a los datos obtenidos el 97% de los estudiantes se posicionan en el parámetro logrado en concordancia con se culmina la clase con la comprensión deseada de la temática impartida, mientras que el 3% de los mismos está en proceso.

Interpretación: El fin y objetivo de las clases impartidas es llegar a alcanzar el aprendizaje deseado o los objetivos planteados con anterioridad y es por ello que se deben emplear recursos, herramientas, actividades, entre otras que faciliten este proceso pero a la vez que sean eficaces.

3.2. Discusión de resultados

La presente investigación tuvo como objetivo determinar las ventajas de la lúdica en el aprendizaje de las sumas de los niños de segundo grado, de la Unidad Educativa “Las Américas” del cantón Ambato, en la cual se dio a conocer diversas herramientas lúdicas que los estudiantes tuvieron la oportunidad de utilizar y a partir de ello recabar información. De acuerdo a los resultados recabados se puede decir que la lúdica en el aprendizaje de las sumas tiene varias ventajas como la motivación, la atención, la creatividad, la potencialización de habilidades, entre otras que facilitan la obtención de conocimiento en el proceso de aprendizaje de las sumas. Se puede afirmar que la lúdica es una estrategia de suma importancia que ayudará al docente a que su quehacer en el aula de clase sea significativo y a la vez se pueda tener aprendizajes concretos.

Haciendo relación con la investigación de Picay (2019) en la que establece que la actividad lúdico-educativa fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas y promueve los cambios sociales para dar soluciones oportunas a problemas presentes y palpables en las comunidades educativas. Se puede afirmar que la lúdica es una estrategia rica en beneficios que tiene como fin facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje tanto para docente como para el alumno y con ello hacer que la matemática sea una asignatura divertida y de interés para los educandos y esta no sea de rechazo o dificultosa.

Las sumas es una operación matemática básica que debe ser aprendida de manera correcta en los alumnos, debido a que esta es la base para realizar en un futuro cercano operaciones más complejas, por tal motivo es imprescindible que como docentes se busque la metodología o estrategias que facilite este aprendizaje y con ello se motive a los educando a querer aprender más y que a la vez se inclinen por la asignatura de matemática. Con ello lo relacionamos con Sánchez (2019) que nos dice que insertar la estrategia pedagógica que esté ligada con el juego facilita el aprendizaje de la matemática de los educandos.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- La sustentación de la lúdica en el aprendizaje de las sumas se realizó mediante la revisión de investigaciones y varios estudios científicos relacionados con la temática, los mismos que con una lectura previa se tomó la información que nos ayuda a comprender las diferentes variables. Dicha información está plasmada y contrastada con los estudios de diferentes autores y se evidencia en los antecedentes y marco teórico que hacen que la investigación sea verídica y comprobada. En este sentido la lúdica es una estrategia muy beneficiosa al momento de impartir las sumas, esta hace que sea un proceso motivador, interesante, creativo, significativo y de goce para el educando y facilitador para el docente.
- Dentro de la unidad educativa “Las Américas” se analizó el uso de herramientas lúdicas y sus ventajas en la enseñanza de las sumas, para ello se empleó la técnica de la observación directa mediante el instrumento ficha de observación donde se pudo constatar que las herramientas lúdicas son beneficiosas al momento de ejecutarlas en la clase, estas hacen que se active sobre todo la motivación, atención e interés por aprender y practicar las sumas. El uso de las herramientas lúdicas trae consigo varias ventajas que desarrollan la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de las sumas que llevan a consolidar conocimientos matemáticos.
- Se desarrolló recursos lúdicos para la enseñanza de las sumas mediante la propuesta de un aprendizaje lúdico y significativo en ambientes de aprendizajes abiertos e innovadores donde el alumno sea capaz de establecer procesos de atención y concentración sostenida. Para ello, se estructuró herramientas lúdicas como la cajita mágica de las sumas, las sumas saltarinas y sumando con pinzas donde se evidenció una mejor comprensión y resolución de las sumas por parte del alumnado; asimismo se constató el logro de un aprendizaje significativo donde los estudiantes resuelven las operaciones de

manera correcta apoyándose en las herramientas lúdicas que plasman en ellos una experiencia única.

4.2. Recomendaciones

- La lúdica debe estar presente durante toda la vida del niño. Sin ella, no podrían construir relaciones, desarrollar sus destrezas, talentos, habilidades y calificaciones. Por eso no sólo es importante, sino esencial e indispensable en todo el desarrollo de los niños. Con ello se recomienda que los docentes puedan investigar y estudiar acerca de la lúdica en el aprendizaje para que puedan implementar estas estrategias en sus clases y que a su vez se beneficien de las ventajas y que obtengan como resultados aprendizajes significativos y concretos. La estrategia lúdica es facilitadora de conocimientos y esta a su vez ayudara a alcanzar objetivos planteados previamente.
- De acuerdo a lo analizado es importante que el docente tenga un seguimiento de manera continua con el niño, con ello verificaremos si se han cumplido o no los objetivos planteados, y realizar cambios o modificaciones a las estrategias lúdicas ejecutadas, y de esta manera lograr los aprendizajes previamente planificados. Se recomienda que los docentes incluyan en la planificación herramientas lúdicas, pero sin olvidarnos que éstas deben ser adecuadas para el aprendizaje óptimo de los estudiantes.
- Una parte fundamental de la educación es el aprendizaje y que el mismo sea significativo y perdurable, que pueda ser utilizado en la vida diaria, es por esta razón que recomiendo al personal educativo realizar herramientas lúdicas y que éstas sean incluidas como complemento de los contenidos impartidos en la clase, sin olvidarnos que la lúdica es una herramienta atractiva, que sin duda motiva a los estudiantes a aprender, por la amplia variedad de juegos que se pueden realizar. La inversión de tiempo y de recursos materiales hará que se obtenga una clase entretenida y que el estudiantado tenga el deseo de aprender.

BIBLIOGRAFÍA

- Broitman C. (2022). *Introducción al dossier: Didáctica de las Matemáticas. Un Análisis político e ideológico sobre saberes y prácticas*. Obtenido de: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/109/1093068013/1093068013.pdf>
- Caballero G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. Obtenido de: <file:///C:/Users/PRISCILA/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>
- Caballero G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Dialnet. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
- Calle M. (2021). *Estrategias didácticas de la matemática para el aprendizaje significativo*. Obtenido de: <file:///C:/Users/PRISCILA/Downloads/Dialnet-EstrategiasDidacticasDeLaMatematicaParaElAprendiza-8326142.pdf>
- Candela Y. & Benavides J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Obtenido de: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales e-ISSN 2550-6587
- Cedeño (2020). *La enseñanza de la matemática y su incidencia en la calidad de graduados en la educación superior*. Obtenido de: <file:///C:/Users/PRISCILA/Downloads/DialnetLaEnsenanzaDeLaMatematicaYSuIncidenciaEnLaCalidadD-8474673.pdf>
- Córdoba S. (2020). *Tendencias en didáctica de las matemáticas*. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11949/Tendencias%20en%20didactica%20de%20las%20matematicas.%20Una%20revision%20documental%20%282010-2020%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Correa L. (2020). *Aprendizaje significativo del uso de los números naturales a través de los Proyectos Pedagógicos Productivos*. Obtenido de: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/77728/2020-Msc-Ludy%20Karenm%20Correa%20Camacho.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Guerrero J. (2019). *¿Qué son las estrategias de aprendizaje? definición, tipos y ejemplos*. Obtenido de: <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>
- Guzman A. (2020). *Estrategias pedagógicas para el aprendizaje de las operaciones matemáticas básicas sin calculadora*. Obtenido de: <file:///C:/Users/PRISCILA/Downloads/Dialnet-EstrategiasPedagogicasParaElAprendizajeDeLasOperac-7839934.pdf>
- Pincay E. (2019). *El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas*. Dialnet, Vol. 5. Manabi.
- Paredes E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pimienta J. (2021). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de: <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1V2J9XZYF-B98X90-3VQC/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSE%20C3%91ANZA-APRENDIZAJE.pdf>
- Sanchez A. (2019). *El Juego, Estrategia Pedagógica que Favorece el Aprendizaje de la Matemática en los Estudiantes del Grado 2° Primaria del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela*. Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB.

Sanmartín J. (2021). *Guía didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje de la matemática en la fase concreta en los estudiantes del cuarto año de educación básica de la unidad educativa tres de noviembre, durante el año lectivo 2019-2020*. Obtenido de:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20207/1/UPS-CT009093.pdf>

Torres L. (2019). *La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior*. Obtenido de:

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

Valencia C. (2019). *Beneficios del juego en la acción pedagógica*. Obtenido de:

<file:///C:/Users/PRISCILA/Downloads/Dialnet-BeneficiosDelJuegoEnLaAccionPedagogica-7287886.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Carta de compromiso

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 10/05/2022

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente
Unidad de Titulación
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente.

De mi consideración:

Yo, Mg. Verónica Narciza López Falcón, en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa "Las Américas", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa "Las Américas" del cantón Ambato. Propuesto por la señorita Priscila Raquel Bermúdez Cabascango, portador de la cédula de ciudadanía N° 1805011978, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


.....



Mg. Verónica López
Rector de la Unidad Educativa "Las Américas"
1804156485
0999749285
Veronican.lopez@educacion.gob.ec

Anexo 2. Instrumento de investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Ficha de observación

Objetivo: Analizar el uso de herramientas lúdicas y las ventajas en la enseñanza de las sumas en los en los estudiantes de segundo grado de la U. E. “Las Américas”

Instrucciones: Marque con una X en el casillero que corresponda con la situación observada.

Parámetros	Logrado	En proceso	Avance inicial	No logrado	Observaciones
Suma correctamente las operaciones expuestas.					
Los estudiantes procesan la información nueva con el uso de herramientas lúdicas y la relacionan con su propia experiencia					
Identifica el signo de la suma con facilidad.					
Para la resolución de ejercicios de las sumas los niños acuden a algún tipo de recurso o actividades lúdicas					
Los alumnos se muestran estimulados y activos al momento del proceso de enseñanza – aprendizaje del tema “las sumas” con el empleo de herramientas lúdicas.					

Con la estrategia utilizada para la clase se alcanza el desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de las sumas.					
Se evidencia alta concentración y deseo por aprender en el desarrollo de la clase.					
Las herramientas utilizadas para el desarrollo de la clase son facilitadoras para el aprendizaje de los alumnos.					
La atención es sostenida durante todo el desarrollo de la clase y se anima a emitir sus comentarios o preguntas.					
Se culmina la clase con la comprensión deseada de la temática impartida					

Anexo 3. Fichas de validación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Luis Rafael Tello Vasco
Grado académico (área): Gestión del Talento Humano
Años de experiencia: 10 años

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Ficha de Observación) sobre el tema de investigación: La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa "Las Américas" del cantón Ambato, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	√				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	√				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	√				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	√				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	√				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	√				



LUIS RAFAEL
TELLO VASCO

VALIDADOR
CC: 1801405141



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: José Nicolás Torrealba
Grado académico (área): Magister
Años de experiencia: 14 años

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Ficha de Observación) sobre el tema de investigación: La lúdica en el aprendizaje de las sumas de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa "Las Américas" del cantón Ambato, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	√				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	√				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	√				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	√				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	√				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	√				

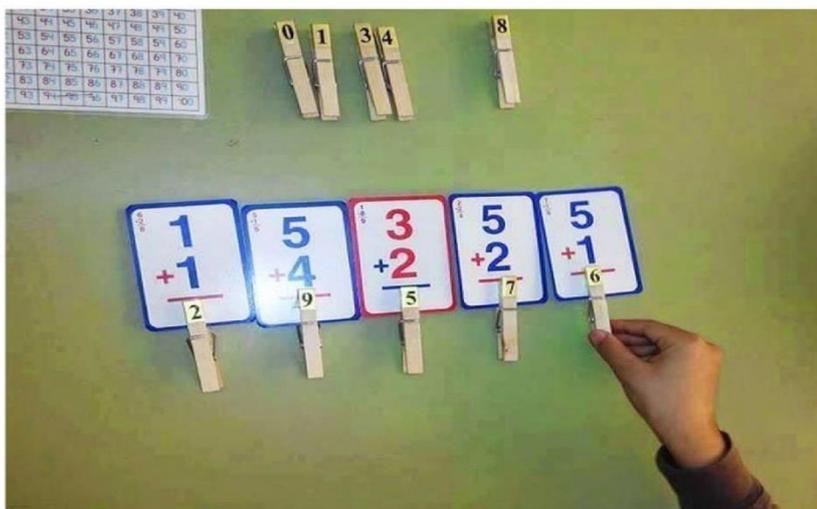


JOSE
NICOLAS

Lic. José Nicolás Torrealba, Mg.

CC: 1758205296

Anexo 4. Herramientas lúdicas



Anexo 5. Informe urkund



Document Information

Analyzed document	URKUND - Informe final - Bermudez Priscila .docx (D156839427)
Submitted	1/24/2023 8:45:00 PM
Submitted by	
Submitter email	hd.morocho@uta.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	hd.morocho.uta@analysis.orkund.com



Sources included in the report
