



UNIVERSIDAD DE OTAVALO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**JUEGO COOPERATIVO CÓMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL
APRENDIZAJE DE LA SUMA Y RESTA**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

HUMBERTO RENÉ VÁSQUEZ CALDERÓN

TUTORA: MGS. MAYRA LORENA CÁRDENAS ALVARADO


OTAVALO, FEBRERO 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo/Nosotros, **HUMBERTO RENÉ VÁSQUEZ CALDERÓN**, declaro que este trabajo de titulación: Juego cooperativo cómo estrategia didáctica en el aprendizaje de la suma y resta, es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



HUMBERTO RENÉ VÁSQUEZ CALDERÓN
C.I. 10023775-2

DEDICATORIA

De una manera muy cordial este trabajo de grado lo dedico a mi Esposa y mis hijos. por ser el eje fundamental en mi desarrollo profesional, la razón de luchar día a día, con su apoyo me han permitido ser persistente y no decaer en los obstáculos que se me presenta. Estos seres queridos que me motivaron para alcanzar una meta más en mi vida, de manera responsable, con dedicación y amor.

Humberto René Vásquez Calderón

AGRADECIMIENTO

Al finalizar el trabajo de grado quiero agradecer infinitamente con sentimientos y emociones de satisfacción, primeramente, a Dios por haberme dado la fortaleza de seguir adelante, la inteligencia necesaria para culminar una de mis metas, a mi familia por los cuidados y el apoyo incondicional ante las diferentes circunstancias que se me presentaron en el transcurso de mis estudios, a mis compañeros y amigos de clase con quienes compartí toda esta faceta estudiantil.

Humberto René Vásquez Calderón

RESUMEN

El objetivo de este trabajo se orienta en implementar los juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en el campo de la lógica y la matemática con las operaciones específicas de la suma y resta. El estudio se ha implementado a 68 estudiantes, donde se ha evidenciado sus avances en las distintas etapas. Las dificultades en la resolución de los problemas matemáticos generan un déficit en el desarrollo del aprendizaje que se agudiza en el transcurso del tiempo, esto se evidencia por la mala comprensión lectora, puesto que al momento de realizar la interpretación del problema no se realiza en forma correcta por que se requiere habilidades de la lingüística para comprender y la formación de un adecuado pensamiento lógico para la resolución del ejercicio planteado.

La presente investigación está alineada a las estrategias de aprendizaje en los niños y niñas, donde es importante actualizar las prácticas pedagógicas dentro del aula, no solo a nivel de educación media, sino desde la primaria para aprovechar los primeros años, con ello no solo se logra la motivación en la educación, sino una mejor disposición del docente a compartir con los estudiantes y por ende una mejora general a gran escala de la enseñanza aprendizaje del área de la matemática. En cuanto a la metodología utilizada, se aplicó un enfoque de investigación mixta cualitativa y cuantitativa, la encuesta fue realizado a los 12 docentes sub nivel elemental y media, los datos recolectados fueron tabulados utilizando el programa SPSS, los resultados obtenidos fueron favorables a la implementación de juegos didácticos, esta estrategia ofrece una alternativa a la enseñanza de las matemáticas (suma y resta), por lo que se implementará los juegos didácticos como actividad de conocimiento previo y posteriormente la respectiva evaluación.

Palabras claves: Aprendizaje, enseñanza, estrategia, cooperativo.

ABSTRACT

The objective of this work is oriented to implement cooperative games as a didactic strategy to improve learning in addition and subtraction benefiting 68 students through its implementation; the difficulties in solving mathematical problems generate a deficit in the development of learning that becomes more acute in the course of time, this is evidenced by poor reading comprehension, since at the time of performing the interpretation of the problem it is not done correctly because it requires linguistic skills to understand. The present research is aligned to the learning strategies in children; it is important to update the pedagogical practices within the classroom, not only at the middle school level, but from

elementary school to take advantage of the early years, thus not only achieving motivation in education, but also a better disposition of the teacher to share with the students and therefore a general improvement on a large scale in the teaching and learning of the area of mathematics.

As for the methodology used, a mixed qualitative and quantitative research approach was applied, the survey was conducted to the 12 sub elementary and middle level teachers, the data collected were tabulated using the SPSS program, the results obtained were favorable to the implementation of didactic games, this strategy offers an alternative to the teaching of mathematics (addition and subtraction), so the didactic games will be implemented as an activity of prior knowledge and later the respective evaluation.

Keywords: Learning, teaching, strategy, cooperative.

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad identificar cómo mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje vinculados a los contenidos de las operaciones de suma y resta, con el fin de proporcionar un modelo que permita la incorporación de estrategias para una adecuada internalización de las temáticas mediante la incorporación del juego en la clase. En este caso, es importante resaltar el contexto en donde se busca desarrollar la estrategia, ya que, la educación actual a raíz del COVID-19, requiere docentes con capacidades reflexivas, críticas y analíticas, además, con conocimiento en tecnología.

Esto se logra mediante un pensamiento innovador y constructivista, con la finalidad de proponer, plantear, argumentar y resolver conflictos en el aprendizaje matemático, en este sentido es importante proporcionar a los niños y niñas que estimulen la imaginación y la formación de un pensamiento reflexivo. Cabe indicar que los docentes en su mayoría no utilizan los juegos cooperativos como medios para generar confianza y seguridad en sus alumnos, siendo un obstáculo para mejorar el espacio educacional en las condiciones actuales.

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 1991) el juego está estrechamente ligado a los comportamientos de exploración y de curiosidad del niño, el mismo constituye el motor de aprendizaje y descubrimiento en el individuo. En la actualidad, el sistema capitalista ha influido en diferentes áreas de la vida cotidiana, lo que ha establecido un interés económico frente a la capacidad innata de aprendizaje.

Por ejemplo, el ámbito deportivo, donde el que juega lo hace como trabajo o profesión y no necesariamente como instrumento de diversión. Sin embargo, aún existen mecanismos que permiten reconstruir la idea sobre la sociedad y las estructuras económicas, ancladas a una reforma educativa que incorpore estrategias lúdicas y críticas, con el fin de proporcionar al estudiante los instrumentos necesarios para apropiarse del tema, dejando de lado los intereses lucrativos.

La aplicación de métodos convencionales de enseñanza por parte de los docentes hace que las clases de matemáticas no sean didácticas y participativas, a esto se adiciona, la aplicación de procesos pedagógicos tradicionales, la utilización de un proceso de enseñanza rígido y poco flexible, la escasa aplicación de métodos innovadores en los procesos y la presencia de docentes que se resisten al cambio.

Cabe destacar que, a nivel mundial, la mayoría de los profesores no hacen el esfuerzo de integrar los juegos al área de matemática, ya que, existe la presencia de una idea equivocada sobre la incorporación del juego en el aula de clase. Los espacios educativos se desarrollan de manera estáticas, lo que ha provocado que los estudiantes experimenten cierta confusión en la realización de las operaciones de suma y resta, como también en la formulación de soluciones. Por lo que, una reforma educativa y social es necesaria para mejorar dichos procesos.

En el sistema educativo latinoamericano se ha realizado varios programas y planes que desarrollan protocolos educativos de calidad, los cuales fortalecen los procesos de enseñanza aprendizaje, enfatizando el desarrollo de metodologías pedagógicas pues, las escuelas se enfrentan a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes (UNESCO, 2016).

El desafío de las escuelas y los docentes es hacer de los juegos cooperativos una herramienta donde no existe la oposición entre las acciones de los participantes, no se perjudican unos a otros, sino que se pretenden entre otras cosas, disminuir la agresividad de los participantes promoviendo actitudes de cooperación, sensibilidad, empatía, comunicación y solidaridad. En definitiva, no hay ganadores ni perdedores, sino que se persigue un objetivo común para todos los miembros del grupo (Montero, 2017).

La ausencia del juego en el aula por parte del docente en el proceso de enseñanza de matemáticas ha tenido un gran impacto en el sistema educativo. Para eso, la aplicación de las actividades lúdicas dirigidas a la enseñanza de la asignatura mencionada permite lograr los objetivos escolares planificados. La presencia de dificultades en el proceso de enseñanza de las matemáticas provoca efectos como la presencia de estudiantes con conocimientos básicos limitados sin la oportunidad de aprender más allá de lo ya establecido en el régimen curricular, además, se puede dar un bajo rendimiento académico en la asignatura de matemática provocada por los procesos de enseñanza tradicionales y limitados (Calvar et al., 2021).

Bajo el contexto analizado, se genera las siguientes interrogantes: ¿Implementar juegos cooperativos permiten mejorar la formación educativa en el área de matemática en educación básica?, ¿Puede el docente utilizar los juegos didácticos como una estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus alumnos?, ¿Los juegos son parte fundamental en el proceso de aprendizaje de la matemática? ¿Cómo influye los juegos didácticos en el

proceso de aprendizaje matemática en la educación básica en instituciones educativas?,
¿Elaborar una guía de juegos didácticos ayudan a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en las operaciones de suma y resta?

El presente trabajo tiene por objetivo general, implementar los juegos cooperativos cómo estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en la suma y resta. De igual manera, se planteó los siguientes objetivos específicos: en primer lugar, clasificar el uso de los juegos didácticos como una estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la suma y resta; en segundo lugar, determinar la influencia de los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en la educación básica en instituciones educativas; en tercer lugar, elaborar una guía de juegos didácticos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en las operaciones de suma y resta.

De esta manera, se prevé brindar una perspectiva sobre la importancia de los juegos didácticos y su comprensión desde diferentes puntos que ayuden a comprender mejor su implementación dentro del entorno educativo. De tal virtud, que puedan ser utilizados como una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje y permitan mejorar en el rendimiento académico por parte de los estudiantes con principal enfoque en el área de matemáticas (suma y resta).

La investigación propone una elaboración de una guía con juegos didácticos para el beneficio del docente en sus prácticas educativas, ya que, el estudiante estará motivado debido a las nuevas dinámicas de participación y construcción de saberes. Además, beneficiará a los educandos a mejorar su rendimiento académico, ya que, la ludificación en matemáticas es una metodología para desarrollar las capacidades y obtener una serie de beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Así también, Ayala & Tene (2016) manifiestan que, la motivación hacia la matemática por medio de las actividades lúdicas despierta en el estudiante un interés por el aprendizaje de esta ciencia.

Al evidenciar las actitudes y aptitudes de rechazo por el aprendizaje de dichas operaciones, además la sensación de fracaso al no llegar con éxito con la materia de parte del docente se busca implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje el juego cooperativo como mecanismos para disminuir la cotidianidad escolar.

Por lo tanto, al incluir juegos en las áreas del conocimiento, en el caso específico de las matemáticas, se pretende alcanzar en el niño, la motivación necesaria, que permita a este tener una mejor actitud hacia la materia en estudio, lo cual permite despertar el interés del

niño en el contenido estudiado, en este artículo. se pretende ayudar al niño en el proceso de adición y sustracción para alcanzar las operaciones básicas de matemática.

Es por ello que, llevar a cabo esta investigación va ser de beneficio directo para los docentes del área de matemática quienes contarán con una guía didáctica que va a permitir el proceso de enseñanza de las operaciones básicas de suma y resta. Además, ayudará al estudiante en su proceso de aprendizaje significativo, ya que, la guía que se plantea será como herramienta motivadora durante la clase.

Los juegos didácticos

Para la comprensión del proceso y desarrollo del aprendizaje mediante la utilización del juego, es importante analizar que son los juegos didácticos y como se construyen para ser utilizados e implementados como material pedagógico dentro y fuera del salón de clases, mismo que permita el desarrollo de destrezas y habilidades. De esta manera:

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (Chacón, 2017, p. 5).

Los juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de matemáticas en los alumnos educación básica elemental. Con la aplicación de esta estrategia didáctica en las Instituciones Educativas se mantendrá al niño o niña en actividad, siendo necesarias además ampliar las estrategias a otros espacios como los hogares. Cabe indicar que, en las Instituciones Educativas se debe actualizar las prácticas pedagógicas misma que es esencial, durante esta etapa, la importancia de la asignatura de las matemáticas es importante puesto que el niño desarrolla habilidades lógicas, razonan ordenan mediante el juego que lo realiza por el hecho de ser lúdico y dinámico (Jean, 2019).

Mediante los juegos didácticos en la enseñanza de la matemática suma y resta en los más pequeños es fundamental, puesto que los niños intentan deducir ofrece la oportunidad de desarrollar distintas capacidades como es: concentración, razonamiento constante. El juego es considerado como un valioso elemento en el crecimiento y desarrollo de los niños

ya que estimula el intercambio de experiencias mediante el conocimiento y cumplimiento de reglas que son transmitidas a su vida diaria como medio para lograr relaciones personales adecuadas ya que a través del juego el niño se conoce a si mismo con todas posibilidades y limitaciones, esto le permitirá establecer mejores relaciones interpersonales con sus padres y docentes (Osle, 2019).

Cabe indicar que el juego didáctico es una estrategia que se utiliza en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo, sin embargo, es importante capacitar al docente sobre las múltiples ventajas que presta al momento del aprendizaje. De esta manera:

El juego posee un objetivo educativo, por el hecho que se estructura como un juego a base de reglas que posee momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido, en este contexto se realiza el logro de objetivos de enseñanza curriculares en los contenidos fomentando el desarrollo, iniciativa y la creatividad (Fragoso, 2019, p. 30).

Se menciona que este tipo de juegos se combinan el método visual y perspectiva personal, las indicaciones de los maestros y las acciones de los estudiantes, materiales, piezas etc. Así, el educador/a, dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que impregnen sus ideas y amplíen su experiencia, además aprender mediante la recreación como es el juego (Recalde, 2017).

El juego cooperativo es una actividad que permite emplear la imaginación y consolida la creatividad durante la etapa infantil de estudiante. Se utiliza como medio e interacción para comprender y aprender la asignatura de matemática a través del juego. De esta manera, las niñas o niños logran mejorar su estado de ánimo, y dinamismo personal, en cuanto al ámbito escolar, el método de enseñanza en las operaciones básicas como: suma y resta en los estudiantes. Los juegos cooperativos crean un clima afectivo, el cual hace que cada persona se sienta libre de la presión (por rendir más o menos que los demás), eliminando la competencia y propiciando un ambiente armónico y distendido, como se pretende en la aplicación del manual pedagógico dentro de las sesiones de clase. De este modo, el proyecto de investigación busca posibilitar nuevas relaciones interpersonales significativas entre los escolares (Graafland, 2018).

Los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma de captar la atención estudiantil y con esto mejorar sus notas, por consiguiente, el rendimiento académico. Además, brindan la posibilidad de que los y las profesoras abandonen el método conductista (Montero, 2017). El juego tiene gran cantidad de aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que

se lleva a cabo dentro de las aulas. Adicionalmente, los y las estudiante tienen una predisposición al juego y este tipo de metodología permite el desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional. Además, contribuye a la formación de las actitudes sociales que incluyen iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad (Rodas, 2018).

Es importante tomar en cuenta que el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, la cual que posee objetivos para lograr el éxito de esta estrategia educativa, a continuación de describe las características implementadas en una buena estrategia didáctica del juego, como lo manifiesta el autor Galvez (2019):

- ✓ Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- ✓ Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- ✓ Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- ✓ Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- ✓ Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- ✓ Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- ✓ Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- ✓ Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Clasificación de los Juegos didácticos

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, en primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado, está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Alarcón, 2019, p. 8).

El juego tiene una importancia vital y duradera en la formación de una personalidad íntegra y saludable, necesaria para tener una vida equilibrada. Asimismo, es importante destacar que todo lo relativo al crecimiento y desarrollo del ser humano es un proceso complejo y gradual, y el desarrollo psicomotor no escapa de esa complejidad, resulta obvio entonces que el docente debe conocer y manejar acertadamente todo lo concerniente al

desarrollo psicomotor del niño/a y estar preparado para abordar este aspecto, utilizando el juego como la estrategia pedagógica que le oriente en su rol de mediador a contribuir en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Paredes, 2019).

La clasificación de los juegos didácticos es primordial por el hecho que permite describir la gamificación didáctica que influye en la formación intelectual-cognitiva, el desarrollo de la observación, capacidades lógicas. Además, contribuye en la conducta, la iniciativa, disciplina, respeto y la perseverancia, afectivo-motivacional, como la solidaridad y la camaradería. Por otra parte, los juegos se clasifican de acuerdo a la persona o grupo que lo dirige: de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Por otra parte, puede desarrollarse, según la edad para adultos, jóvenes y niños/as. Y sumado a esto, la cualidad de cada juego: de acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas, la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen, a la orientación de las formas, las imágenes invertidas, ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción, y finalmente, según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.

A través de situaciones del juego, los estudiantes adquieren, modifican, y desarrollan determinadas actitudes y habilidades de manera fácil, debido que disminuye la natural resistencia al cambio salen de la zona de confort, la implicación emocional que se experimenta durante su etapa de aprendizaje. Como se mencionó inicialmente, los seres humanos somos lúdicos por naturaleza, esta característica permite expresar los sentimientos, comportamientos, intereses y necesidades. El juego se convierte en un facilitador en la construcción de conocimiento. El ser humano suele relacionar los juegos de azar, de estrategia, políticos, de roles, de lenguaje incluso los juegos de la naturaleza en los que él mismo se ve implicado consciente o inconscientemente.

Cabe indicar que en el caso de los niños de edad escolar la cooperación y ayuda a ser recíproca/os puesto que los amigos se perciben como personas que se ayudan una a otras para lograr objetivos comunes. El avance de la capacidad de descentración (entiéndase: ponerse en el punto de vista de los otros) concede al niño la posibilidad de analizar, comprender y apreciar no sólo las conductas manifiestas de los otros, sino también las intenciones, los sentimientos y los motivos que los mueven, y comprender que pueden ser distintos a los suyos (Pérez, 2018).

Según el autor González (2020) se determina la clasificación de los juegos didácticos de la siguiente manera:

Tabla 1. Clasificación del juego

Clasificación del juego

Agon o juegos de competencia	Alea o juegos de suerte	Mimesis o juegos de imitación	Ilinx o juegos de vértigo
Se ponen a prueba las habilidades y destrezas del sujeto	No se tienen en cuenta los méritos personales, como en la competencia	Se relaciona con juego de roles	Actividad que representa algún peligro para el jugador
Se establece una lucha de poder en la que se comparte un mismo espacio	Se emplea la adivinación y la profecía	Se practica comúnmente en las artes y el teatro	Son comunes en las actividades circenses y acrobáticas
Se ve reflejado en el campo científico, tecnológico, político, económico	Desde la antigüedad el hombre ha buscado respuestas por este medio adivinación y profecía	Es la primera muestra de aprendizaje del niño, el cual imita profesiones u oficios que más adelante asumirían como verdaderos	En el ámbito educativo se ve reflejado en la enseñanza y aprendizaje de los deportes extremos.
En la educación el proceso de evaluación promueve la competencia	Las personas de bajo nivel de escolaridad creen aún en estas señales.		

Fuente: Elaboración propia

Si bien la actividad lúdica debe ser lo más abierta y libre que sea posible, no debe dejar a un lado la necesaria disciplina y el marco adecuado, esto último para evitar accidentes tanto dentro como fuera del salón de clases y no generar conflictos ni distractores. Martín clasifica los juegos de la siguiente manera:

Juegos Sociales: son juegos que estimulan la participación en grupos y deben ser incluidos en cualquier programación, ya que, su realización es base para la socialización. Los juegos sociales pueden subdividirse en varios tipos: Integración grupal, tales como naufragio, hagámoslo juntos; desempeño de roles, dentro de este grupo se ubican los juegos de papá y mamá, imitación del maestro, del herrero, del doctor y formación de hábitos. Por medio de juegos de este tipo se trata de desarrollar ciertos hábitos en los niños/a, por este medio se pueden practicar normas sencillas de higiene y salud, hábitos de limpieza de la escuela., hábitos de conducta y disciplina.

Juegos Cognoscitivos: son juegos para incidir en el desarrollo cognitivo del niño/a, se subdividen en: juegos sin materiales, tales como trabalenguas, las adivinanzas y los juegos de palabras; juegos con materiales, tales como la vieja, el ahorcado, el alto, los rompecabezas, memorias, entre otros.

Juegos de imitación: comprenden la imitación de escenas diarias tales como: bañarse, vestirse, peinarse, otros, con las cuales se puede iniciar al niño/a en el desenvolvimiento social; imitación de expresiones que permiten ejercitar el control muscular; imitación de sonidos onomatopéyicos, que tienen como objetivo o el perfeccionamiento de la pronunciación de determinados sonidos, a la vez que constituyen ejercicios correctivos de pronunciación; Imitación utilizando material didáctico, destinados a favorecer la imitación y estimular la creatividad, como ladrón, policía, papá, mamá, doctor, animales, entre otros.

Juegos musicales: juegos destinados a exaltar la alegría, ofrecer la oportunidad para ampliar el vocabulario, ejercitar la memoria, realizar prácticas de ortofonía y socialización a los niños/a.

Juegos de competencia: juegos que tienden a transformar la energía corporal en intelectual, así como a ayudar al reconocimiento y memorización de los mismos tales como: los juegos de loterías de animales, flores, frutos, otros. Así como también, la formación de clubes o sociedades que permiten la participación de todos los niños/as.

Juegos de Asociación: siendo los juegos más predilectos de los niños/as a nivel de segundo y tercer grado de Educación Básica, policías y ladrones, lucha libre, boxeo, surge en ellos la tendencia a asociarse en grupos o pandillas juveniles, para practicar actividades, a veces sanas, otras malsanas, pero que en todo caso responden a sus intereses y necesidades de socializarse.

Juegos de Construcciones: juegos destinados a estimular la imaginación, si bien es cierto que, en los primeros años de vida, las construcciones revisten caracteres de simple imitación, más adelante desarrollan la capacidad creativa, la cual constituye un instrumento pedagógico vocacional. Tanto los juegos que presentan dificultad creciente como los de construcción libre estimulan la observación, el poder de asociación, despiertan la imaginación y contribuyen a la destreza manual al mismo tiempo que crean hábitos de precisión y paciencia.

Cabe recalcar que para la clasificación de juegos se debe tomar en cuenta ciertas características de la clasificación de los juegos según la edad, tomando como referencia las

etapas de desarrollo de Piaget, se presentan una clasificación en donde hay una respuesta al orden cronológico de aparición de juegos a partir del nacimiento del niño, incluyendo elementos relativos a tipos de juegos en función de realidades evolutivas y juguetes empleados por la alusión a cómo éstos encajan en la etapa concreta del desarrollo que se presenta la siguiente clasificación (Cárdenas, 2018).

- ✓ De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores
- ✓ De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción
- ✓ De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico
- ✓ De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas.

Características del juego didáctico

La característica fundamental al implementar la estrategia de los juegos didácticos es que busca ser el pilar fundamental en las tareas de la educación, misma que favorece al logro de altos niveles en los conocimientos escolares, mediante los juegos didácticos se garantiza su consolidación mediante la repetición y el ejercicio en condiciones favorables y saludables para el estudiante, desde el punto de vista psicológico y pedagógico. El estudiante en los grados básicos en la educación primaria obliga a los docentes a reorganizar el proceso de aprendizaje con actividades que responda a las características y las particularidades específicas de la edad del estudiante (Torres, 2017).

El principal objetivo de un juego didáctico es permitir la diversión y entretenimiento de los niños y niñas en la enseñanza de las matemáticas, sin embargo, los juegos mantienen objetivos adicionales como favorecer el desarrollo físico o instruir a los estudiantes mediante características que deben ser tomadas en cuenta al momento de realizar la actividad (Bustamante, 2019, p. 3).

- ✓ Intención didáctica.
- ✓ Objetivo didáctico
- ✓ Reglas, limitaciones y condiciones.
- ✓ Un número de jugadores.
- ✓ Edad específica.
- ✓ Diversión.
- ✓ Trabajo en equipo.
- ✓ Competición.

Tabla 2. Características y función del juego

Características y función

Juego sensomotor	Juego simbólico	Juego de reglas
Actividad sensomotriz	Su función es simbólica	Parte del juego simbólico colectivo
Promueve esquemas motrices	Capacidad para utilizar representaciones mentales	Se juega en base en un convenio
Existe casualidad	Se denomina juego imaginario de fantasía, dramático o fingido	Es una actividad reglada y definida
Capacidad para manejar símbolos	Se usan símbolos para jugar	
Capacidad de imitar acciones que ha visto.	Representa en la mente una idea atribuida en una cosa.	Las reglas canalizan el desarrollo de la actividad.
Dispone de imitar acciones que ha visto	Introduce al niño a la acción de pensar	Se intercambian acciones
Dispone cierta memoria		
Presenta placer al hacer la actividad		
Predominan el ejercicio físico motor, y sensorial		

Fuente: Elaboración Propia

Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje óptimo y activo. A medida que los estudiantes interactúan fomentan la disciplina, aprenden diversas nociones y adquieren conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, puesto que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino la propia dinámica del juego que finaliza en el aprendizaje.

El juego es el medio idóneo para conocer el mundo, adentrarse en el complejo sistema de relaciones sociales y lograr su propio desarrollo, en términos de inteligencia, afectividad, cultura humana y cualidades físicas. A pesar del valor que tiene esta actividad para el niño, en ocasiones se relega a partir de las diferentes circunstancias que se presentan en la vida diaria, problemas sociales y personales, así como el proyecto moderno de vida que cada cual asume.

Estos aspectos propician, a la restricción en sus diferentes maneras de expresión, en la forma de utilizarlo, en las disímiles formas de participación, en el uso, diseño y creación de espacios para jugar y en las tradiciones que se deben mantener como parte de la cultura de cada lugar (Parke, 2018, p. 2)

Pasos para elaborar un juego didáctico

Según el autor Miranda (2015) menciona que es importante tomar en cuenta algunos puntos a tomar en cuenta para la elaboración de los juegos puesto que, estos serán la esencia al momento del aprendizaje, así como se detalla a continuación:

- ✓ El objetivo y la estructura del mismo.
- ✓ Escoger entre varias ideas la que más se acerque a tu meta educativa.
- ✓ Diseñar un borrador del juego.
- ✓ Visualizar los materiales de reciclaje adecuados que vas a usar.
- ✓ Establecer las reglas del juego, espacio, tiempo disponible, número de participantes.
- ✓ Ensayar con los juegos didácticos hechos para verificar que cumpla con los objetivos y metas propuestas.
- ✓ Evaluar los posibles conocimientos que pueda adquirir el niño (lenguaje, matemáticas: sumas, restas).

Sin embargo, Sclarte (2019) describe que se tiene que tomar en cuenta otros tipos de factores como es el tiempo, lugar y clima, donde se va a implementar este tipo de estrategias didácticas puesto que, no todos los lugares mantienen la misma seguridad para establecer los juegos cooperativos y sean aptos para los niños. Por otro lado, la autora Rodríguez (2021) describe que al momento de implementar estrategias didácticas se debe tomar en cuenta otro tipo de aspectos y cualidades de los alumnos.

El alumno, el centro.

Este criterio no debe pasar por alto. Si desea que el juego que está diseñando funcione, deberá comenzar por decidir quién será el público objetivo del juego (estudiantes). Realizando el 'prototipo de alumno' en su mente y describa su perfil demográfico y de comportamiento: ¿qué edad tiene?, ¿dónde creció?, ¿qué le gusta hacer?, ¿qué cuáles son sus intereses y aficiones estas cualidades ayudara a realizar una buena participación de los estudiantes mediante el juego colaborativo (Morales C. , 2018, p. 16).

Concretemos objetivos y contenidos.

Lo más probable es que el conocimiento de la suma y resta que se imparta mediante el juego didáctico es el objetivo primordial. Sin embargo, se debe ser específico puesto que, al fijarse muchas metas y objetivos, no se podrá alcanzar ninguno de ellos. Es recomendable trazarse un objetivo o un tema específico para lograr la meta, es importante tener en cuenta que estos deben ser lo más simples posible.

¿Por dónde empezamos? ¡Por jugar!

El primer paso fundamental para diseñar el juego es realizar el juego demostrativo. Es importante tomar en cuenta qué tipos de juegos se encuentran disponibles en el mercado y la preferencia de ellos, esto te ayudará a ponderar por formatos estilos y dinámicas adecuadas, en este contexto ayudará a llegar con éxito al objetivo planteado.

Deberíamos reciclar.

Considerar lo necesario para hacer su juego y lo que se mantenga a disposición para el desarrollo del juego. Tomar en cuenta materiales como cartulinas, a color que se reutilice, sin embargo, es importante tomar en cuenta el cuidado y la protección del medio ambiente puesto que en la actualidad existen normativas, políticas que permiten sancionar a las personas que no cuiden el medio ambiente.

Ese juego no es nuevo.

La creación de dinámicas de juego no es una tarea fácil, especialmente si recién estás comenzando. Tal vez podría intentar re imaginar un juego con el que está familiarizado. Las tradicionales brindan opciones. Por otro lado, podría ser una buena idea encontrar algunos niños que puedan experimentar el juego antes de usarlo en la clase, esto lo ayudará a visualizar cualquier inconsistencia, lo que es más importante, se crea sugerencias sobre mejorarlo.

La tecnología a nuestro servicio.

A través de la Tecnología puede ser de gran ayuda por las diferentes gamificaciones que existen y ayudan con el aprendizaje de los estudiantes puesto que, hoy en día los niños están continuamente con la tecnología.

No nos vayamos a olvidar de lo más importante... ¡la diversión!

Cada juego, independientemente del tipo, debe entretener y distraer al. No hay juego sin diversión, y no hay aprendizaje sin juego. Por ello, la receta de un buen juego educativo debe pasar por la inclusión de dos aspectos básicos: diversión y conocimiento.

¿Cuáles son exactamente las proporciones ideales? No existe tal cosa como una fórmula mágica o una solución única. El resultado estará determinado por una serie de factores, incluida la edad del niño, el tipo de juego, el material que se enseñará y los objetivos.

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los estudiantes puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración,

indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. De esta manera, se abre un abanico de posibilidades para la creación o desarrollo de juegos didácticos. Como toda estrategia didáctica, El juego además de motivar en los estudiantes la búsqueda de información, contribuye con del desarrollo de la atención, memoria y el respeto hacia las normas y a los jugadores. Que se establecen al momento de fomentar los juegos como estrategias didácticas (Pessina, 2020)

Formato de presentar el juego didáctico

Según Piaget (1975), “los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De manera que el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo” (p. 8).

Para la elaboración También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guion didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos (Morales, 2019). Cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato:

- ✓ Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.
- ✓ Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.
- ✓ Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
- ✓ Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.
- ✓ Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
- ✓ Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.
- ✓ Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
- ✓ Duración: Tiempo.
- ✓ Materiales utilizados: Lista de materiales.
- ✓ Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Método deductivo.

De acuerdo con Dávila (2016), el método deductivo consiste en que,

Cuando el hombre tiene unificación de las ideas se tiene el concepto de veracidad. Los filósofos griegos hicieron la primera contribución de importancia al desarrollo de un método sistemático para descubrir la verdad. Aristóteles y sus discípulos implantaron el razonamiento deductivo como un proceso del pensamiento en el que de afirmaciones generales se llega a afirmaciones específicas aplicando las reglas de la lógica (p. 200).

Se basa en cada uno de los parámetros establecidos en la investigación determinando aspectos y detalles comunes de la unidad de observación y con ello deducir la situación actual de la enseñanza de la enseñanza de las matemáticas, la cual permita emitir sus respectivas conclusiones y recomendaciones.

De esta manera, se establece un postulado inicial sobre la necesidad de implementar actividades lúdicas colectivas para el aprendizaje de la suma y la resta, lo que conlleva además información adicional a lo largo del proceso que favorece y amplía los mecanismos de acción de dicha estrategia. El conjunto de elementos obtenidos permite consolidar la metodología, adaptándola a la diversidad estudiantil.

Método analítico y sintético.

Para el desarrollo del método analítico y sintético, se establece un conjunto de estrategias, donde se genera un proceso que permite examinar y comparar el avance de los estudiantes conforme se establece la investigación, por lo que:

El método analítico permite aplicar posteriormente el método comparativo, permitiendo establecer las principales relaciones de causalidad que existen entre las variables o factores de la realidad estudiada. Es un método fundamental para toda investigación científica o académica y es necesario para realizar operaciones teóricas como son la conceptualización y la clasificación (Abreu, 2018, p. 199).

Este método se conseguirá una visión clara y precisa de los elementos en juego en la investigación y con ello, la elaboración del planteamiento del problema, conclusiones que se obtienen después de un estudio minucioso del problema que los factores que inciden negativamente, en la enseñanza aprendizaje del área de las matemáticas (suma y resta).

La población como lo refieren Hernández y Mendoza (2018) que es un conjunto de argumentos que coinciden con una secuencia detallada. Por tanto, es el conjunto de situaciones estudiadas en las que se generan los datos de investigación con individuos de características comunes. La población estimada para este estudio estuvo conformada por 12 docentes. Por lo tanto, la muestra se calculó de forma no probabilística intencionada, ya que se tomó el total de la población del estudio correspondiente a 12 docentes.

Enfoque mixto.

El enfoque mixto es comprendido como un proceso que recolecta, analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio, la investigación será de carácter mixto puesto que se describirán las cualidades, características y ventajas al implementar los juegos corporativos y cuantitativa será utilizada para desarrollar el de la tabulación de los datos.

El enfoque mixto integra de manera sistemática datos numéricos e información verbal para la obtención de la información relativa a un fenómeno específico. La investigación mixta permite analizar un evento determinado en su totalidad, generando una mayor validez numérica basado en datos estadísticos y una mayor comprensión sobre dichos datos a través del manejo de datos cualitativos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Investigación Bibliográfica.

De acuerdo con Razo (2018) la investigación bibliográfica:

Se encamina a explorar los libros publicados sobre un tema o problema específico, con el propósito de investigar, identificar, describir y clasificar la información. Con una investigación de este tipo, es posible complementar los fundamentos teóricos de una investigación de carácter científico. En la rama de la bibliología, se entiende como la investigación y elaboración de catálogos y repertorios documentales que servirán como instrumentos de trabajo intelectual para el apoyo de la investigación científica (p. 24).

La presente investigación nos ayuda a develar los enfoques, teorías y conceptos que se han vertido a través del tiempo, que aclararon una serie de términos y consideraciones necesarias para comprender la parte lúdica en la enseñanza de las matemáticas en la unidad educativa para la estructuración del marco teórico.

Investigación Descriptiva.

En este tipo de investigación la cuestión no va mucho más allá del nivel descriptivo; ya que consiste en plantear lo más relevante de un hecho o situación concreta. De todas formas, la investigación descriptiva no consiste únicamente en acumular y procesar datos. El investigador debe definir su análisis y los procesos que involucrará el mismo (Hernández & Mendoza, 2018, pp. 80-81).

El disponer de este tipo de investigación, permitió describir en toda su extensión cada uno de los elementos encontrados en el transcurso de la investigación, la misma que consigue evaluar e integrar los factores que inciden negativamente y positivamente en la enseñanza aprendizaje de la materia de la matemática (suma y resta).

Técnicas e instrumentos de investigación.

La técnica son todos los procedimientos que se usaron para obtener datos del objeto de estudio con el fin de obtener información, realizar un análisis y brindar la solución al problema. En este trabajo se empleó la técnica de encuesta, la cual consiste en el desarrollo de una serie de preguntas cerradas, donde se generan respuestas para ser tabuladas estadísticamente. La encuesta fue dirigida a los 12 docentes del subnivel elemental nivel media.

3. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN

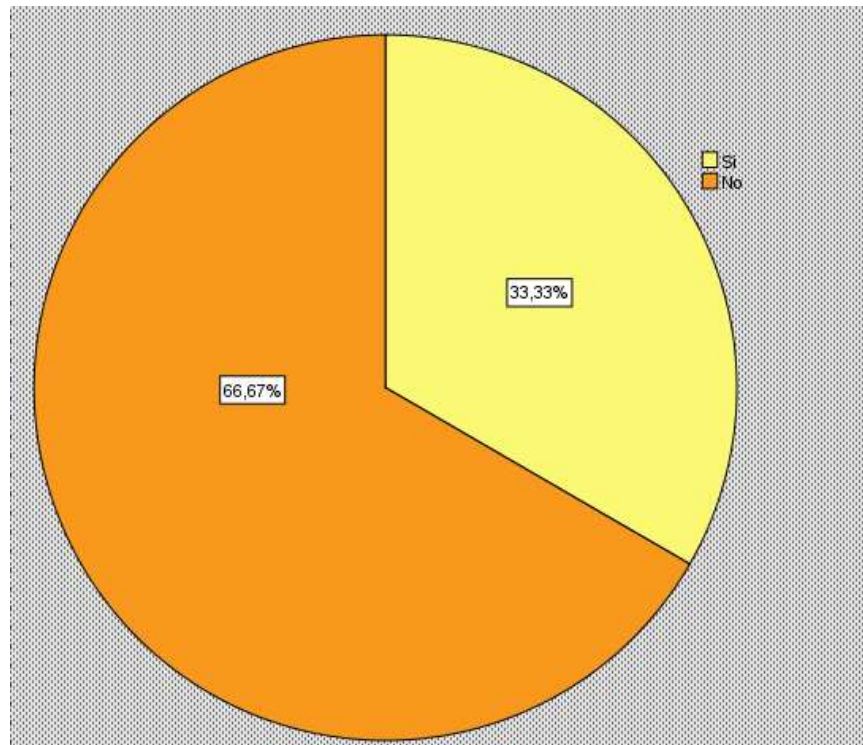
Pregunta 1 ¿Cree usted que la metodología tradicionalista es apta en el proceso de la enseñanza aprendizaje en la actualidad?

Tabla 3. Resultados pregunta 1

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	33,3
No	8	66,67
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración Propia

Figura 1. Resultados pregunta 1



Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación

El 66,67% de los docentes de los encuestados mencionan que, la metodología tradicional no es apta en el proceso de enseñanza aprendizaje, esto se debe a los cambios que se realiza en la educación a raíz de la emergencia sanitaria, y con porcentaje menor determinan que la metodología tradicional es apta para el aprendizaje.

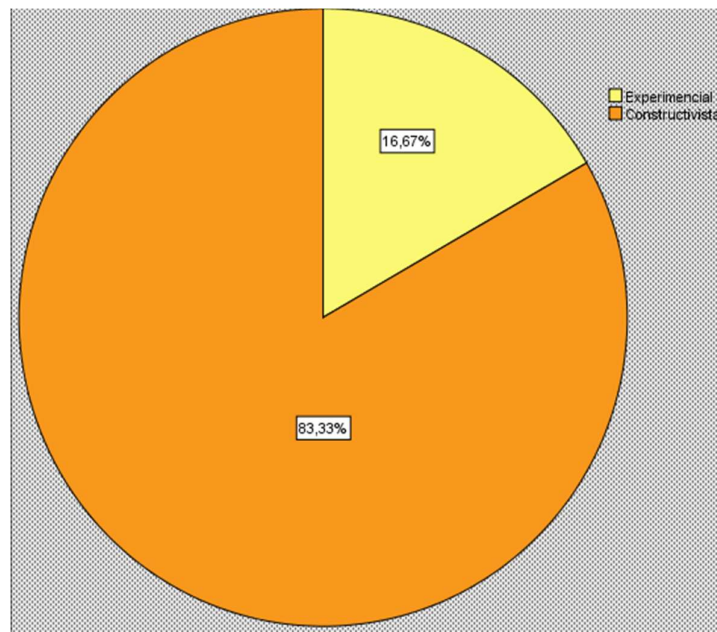
Pregunta 2. ¿Seleccione el modelo pedagógico que se aplica en la institución educativa?

Tabla 4. Resultados pregunta 2

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Experiencial	2	16,7
Constructivista	10	83,3
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración Propia

Figura 2. Resultados pregunta 2



Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

De acuerdo a la pregunta 2 los docentes encuestados el 83,33%, aplican el modelo pedagógico en la institución es, el constructivismo, esto se debe que es un proceso dinámico e interactivo la cual los estudiantes desarrollan su lado cognitivo, el 16,67 utiliza la metodología experimental formar puesto que ayuda a desarrollar las capacidades creadoras y elevar la calidad de sus conocimientos en los estudiantes.

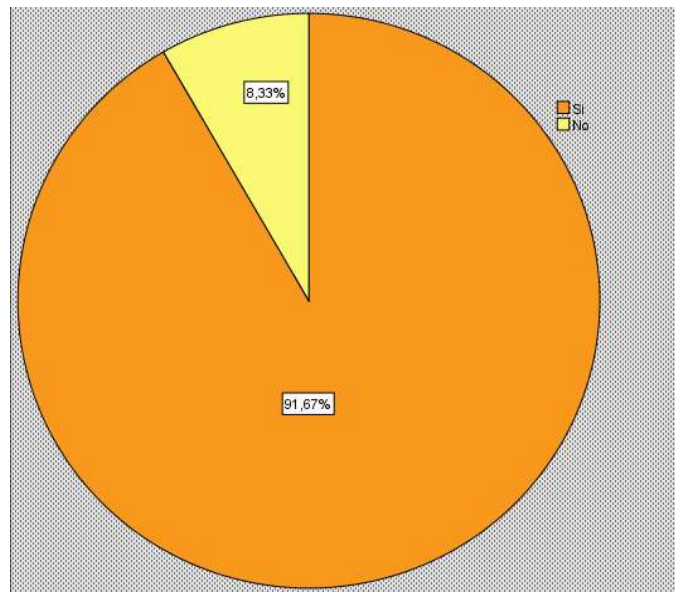
Pregunta 3 ¿Cree usted que se debe aplicar nuevas estrategias y metodología para el aprendizaje de la suma y la resta?

Tabla 5. Resultados pregunta 3

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	91,7
No	1	8,3
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 3. Resultados pregunta 3



Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 91,67% de los docentes encuestados expresan que se debe aplicar nuevas estrategias en las didácticas para el aprendizaje de la suma y resta, consecuencia de los cambios metodológicos de la enseñanza aprendizaje, puesto que en la actualidad los estudiantes son activos, el 8,33% manifiesta que no se debe aplicar nuevas estrategias. En sí la mayoría coincide que se deben aplicar nuevas estrategias y metodologías en clases y son muy pocos quienes en realidad llevan a cabo este tipo de estrategias dentro del aula, por ello es necesario elaborar una guía didáctica compuesta por juegos matemáticos.

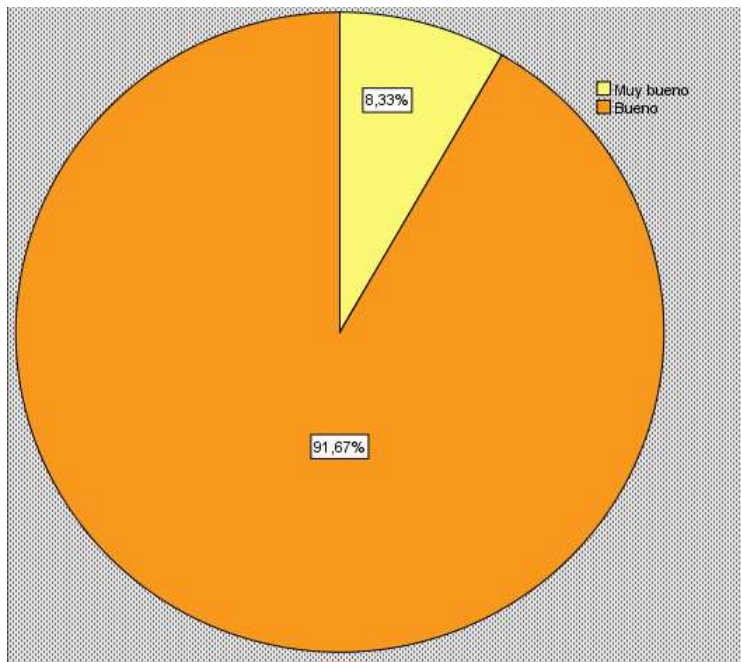
Pregunta 4 ¿Su conocimiento sobre las estrategias pedagógicas es?

Tabla 6. Resultados pregunta 4

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Muy bueno	1	8,3
Bueno	11	91,7
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración Propia

Figura 4. Resultados pregunta 4



Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación

De acuerdo a la pregunta mencionan el 91,67%, sobre el conocimiento de las estrategias pedagógicas es bueno, el 8,33 expresan su conocimiento como muy bueno, en este contexto es importante puntualizar que los docentes conocen sobre las estrategias pedagógicas, y se puede implementar estrategias favorables en la enseñanza. Aunque la mayoría respondió que es una estrategia muy buena para llevar a cabo sus prácticas educativas, se puede deducir que ellos no salen de lo cotidiano ni la forma tradicional de dar las clases de matemáticas.

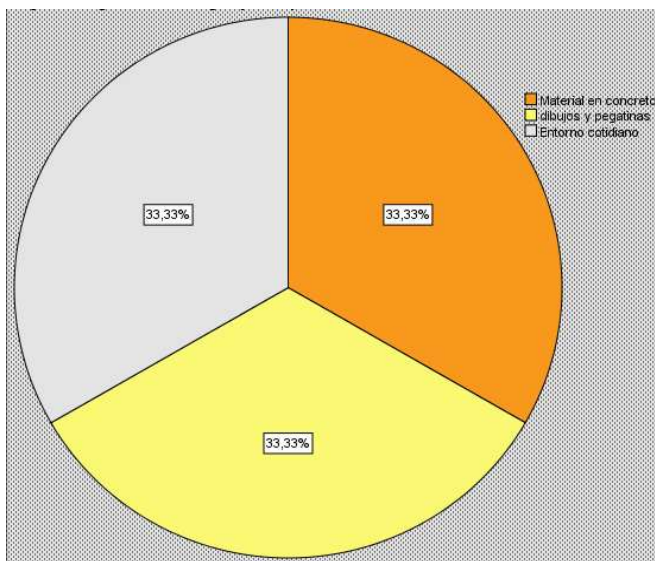
Pregunta 5 ¿De las siguientes estrategias para el proceso de la enseñanza de las matemáticas cual utiliza usted?

Tabla 7. Resultados pregunta 5

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Material en concreto	4	33,3
dibujos y pegatinas	4	33,3
Entorno cotidiano	4	33,3
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 5. Resultados pregunta 5



Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación

De acuerdo a la pregunta 5 los docentes encuestados expresan el 33,33% utilizan estrategias como: material en concreto, dibujos y pegatinas, en el entorno cotidiano para la enseñanza de las matemáticas, en este sentido se utiliza este tipo de didácticas, para establecer alternativas en la enseñanza y con esto tener mayor colaboración de los estudiantes en su aprendizaje. Tomando en cuenta las respuestas dadas por los docentes se puede inferir que, los profesores no salen de lo clásico y cotidiano para enseñar las operaciones de suma y resta, por lo que desarrollar una guía didáctica basada en juegos matemáticos va a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en esta área.

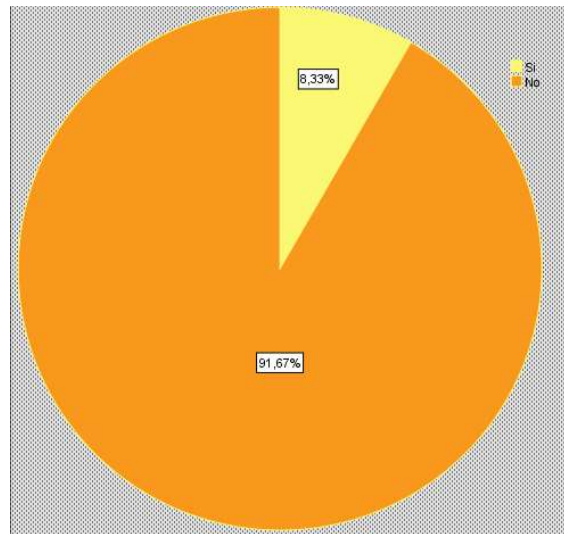
Pregunta 6 ¿Desde su punto de vista considera que el juego sirve solo para divertirse?

Tabla 8. Resultados pregunta 6

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	8,3
No	11	91,7
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 5. Resultados pregunta 6



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 99,67% de los encuestados consideran que los juegos no solo se utilizan para la diversión puesto que en la actualidad se puede aprender divirtiéndose, enfocándole de manera correcta en su ejecución. Es por ello que, la inmensa mayoría de los docentes encuestados concuerdan en que el juego no solo sirve para divertirse, también sirve para aprender tanto en un área específica, como en otros aspectos de la vida cotidiana como compartir.

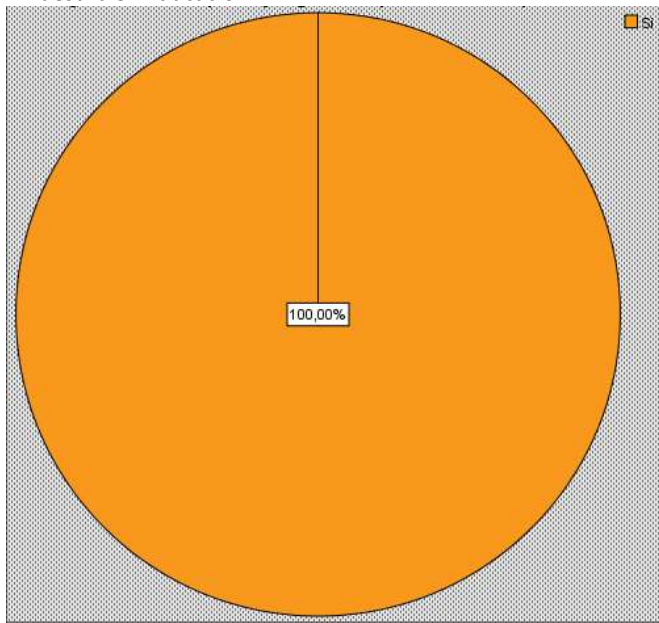
Pregunta 7 ¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza?

Tabla 9. Resultados pregunta 7

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 7. Resultados pregunta 7



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

De acuerdo a esta pregunta en su totalidad los docentes encuestados determinan que, el juego es importante para la enseñanza de la suma y resta de los estudiantes, debido a ser niños es apto este tipo de metodología. Sin embargo, a pesar de estos resultados se puede evidenciar que los docentes en realidad no aplican juegos dentro de sus clases de matemática. Lo que quiere decir, que la mayoría de los docentes en la actualidad aún son tradicionalistas.

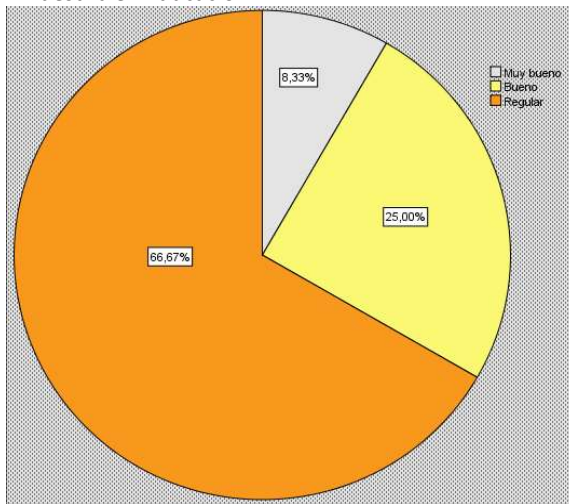
Pregunta 8 ¿Su conocimiento sobre el juego cooperativo es?

Tabla 10. Resultados pregunta 8

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Muy bueno	1	8,3
Bueno	3	25,0
Regular	8	66,7
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 8. Resultados pregunta 8



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Según criterio de los docentes encuestados el 66,67% determinan poseer conocimiento regular sobre el juego cooperativo, el 25% posee conocimiento bueno, 8,33% muy bueno, en este sentido los docentes mencionan que es factible implementar este tipo de juegos, por el hecho de que se estaría recuperando juegos tradicionales además de fomentar el aprendizaje en los estudiantes.

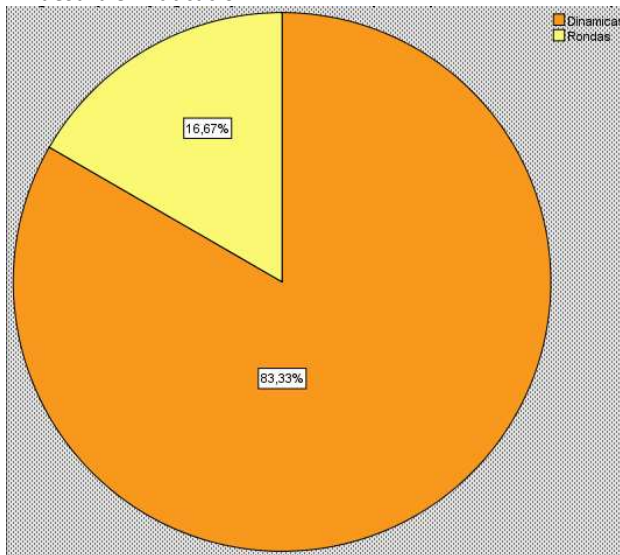
Pregunta 9 ¿Qué tipos de juegos cooperativos utilizaría para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 11. Resultados pregunta 9

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Dinámicas	10	83,3
Rondas	2	16,7
Total	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 9. Resultados pregunta 9



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 83,33% de los encuestados expresan que es factible utilizar dinámicas en los juegos colaborativos, debido a que los alumnos se encuentren activos e interactúen todos los estudiantes, el 16,67% determinan que las rondas, sin embargo, las dos estrategias son aptas en la metodología de la enseñanza. Es por ello que, la mayoría de los docentes concuerdan sobre la importancia y factibilidad que hay en usar los juegos dentro de sus prácticas educativas diarias, mismos que permiten alcanzar los objetivos planteados en el área de matemáticas, entre ellos dinámicas, rondas, y juegos lúdicos.

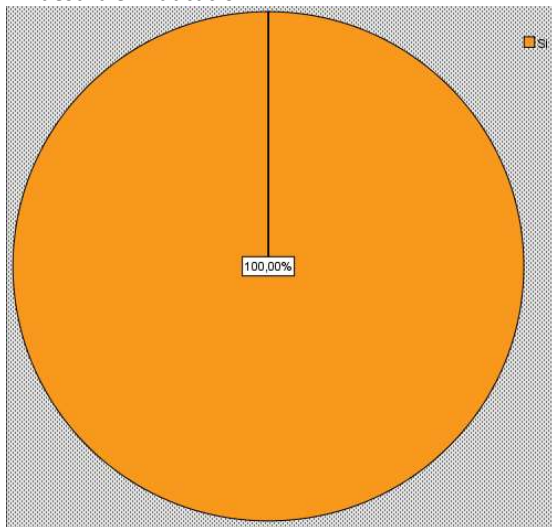
Pregunta 10 ¿Considera usted que los juegos cooperativos mejoren el aprendizaje de la suma y resta?

Tabla 12. Resultados pregunta 10

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 12. Resultados pregunta 10



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

De acuerdo a la pregunta 10 el 100% de los encuestados consideran que los juegos cooperativos fortalecen el aprendizaje en la suma y resta, debido a que se aprende divirtiéndose como se mencionó en la pregunta 6. De acuerdo con esta respuesta, los docentes coinciden que el uso de este tipo de juegos permite que el niño aprenda de mejor manera las operaciones matemáticas de suma y resta.

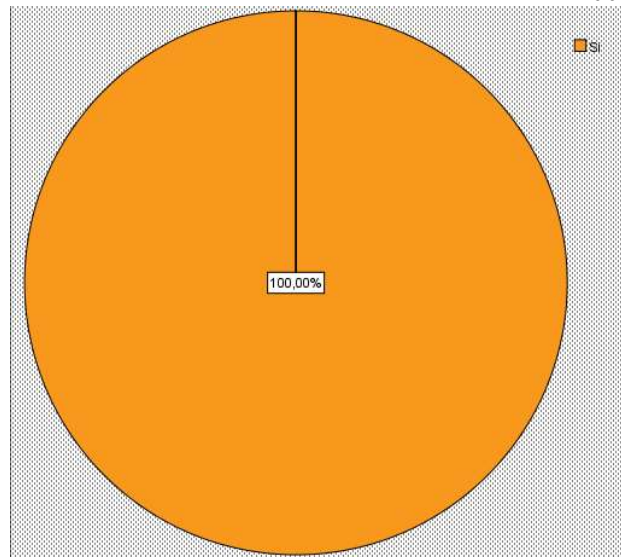
Pregunta 11 ¿Cree usted al implementar el juego cooperativo como estrategia didáctica facilitara el aprendizaje de la suma y la resta en los estudiantes del sub nivel elemental básica y medio?

Tabla 13. Resultados pregunta 11

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 13. Resultados pregunta 11



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 100% de los encuestados expresan que si facilitara el aprendizaje de los estudiantes del subnivel elemental básica y medio, tomando en cuenta los resultados, se puede decir que, el uso de juegos cooperativos como una estrategia didáctica motivaría a los alumnos a realizar las dinámicas que influyan a su aprendizaje.

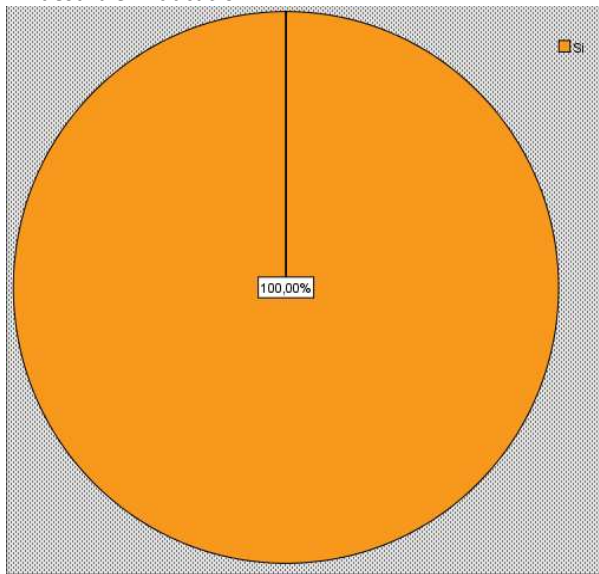
Pregunta 12 ¿Cree que mediante el juego cooperativo el estudiante mejore su estado de ánimo y predisposición de aprendizaje?

Tabla 14. Resultados pregunta 12

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 12. Resultados pregunta 12



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 100% de los docentes encuestados afirman que, el juego cooperativo mejora el estado de ánimo y predisposición de aprendizaje, es por esta razón que, de acuerdo a su criterio manifiestan que se logra este tipo de aspectos debido que, al ser un juego los estudiantes se vuelven activos y por ende mejora su estado de ánimo, además de fortalecer la disposición al aprendizaje de la suma y resta.

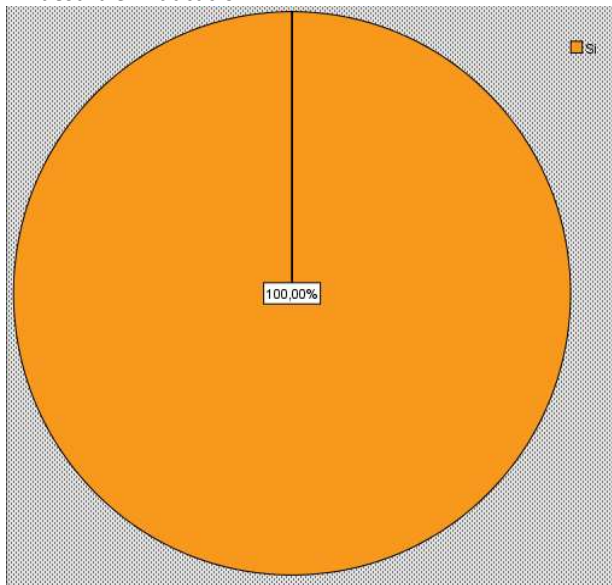
Pregunta 13 ¿Al implementar el juego cooperativo como estrategia didáctica considera que el estudiante despierte interés por aprender?

Tabla 15. Resultados pregunta 13

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 13. Resultados pregunta 13



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 100% de los docentes encuestados afirman que, al implementar el juego cooperativo como estrategia didáctica despierta su interés por aprender por el hecho de mejorar su estado de ánimo, y disposición de aprendizaje como se mencionó en la pregunta anterior. Por lo que, este tipo de herramienta se considera útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

PROPUESTA DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Tomando en cuenta las respuestas dadas por los docentes encuestados surge la propuesta de elaborar una guía de juegos didácticos que permiten alcanzar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática para la suma y la resta, para los estudiantes de educación básica. Así como lo establece Marín (2020) los juegos didácticos, o juegos educativos, son aquellos juegos cuyo objetivo principal es aprender divirtiéndose. Son especialmente relevantes en el ámbito escolar, los juegos educativos tienen que cumplir una serie de condiciones, como por ejemplo que potencie la creatividad del jugador o que prime la cooperación sobre la competencia (y si es individual, que al menos transmita valores o conocimientos).

Objetivo de la propuesta

Elaborar una guía de juegos didácticos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en las operaciones de suma y resta

Justificación

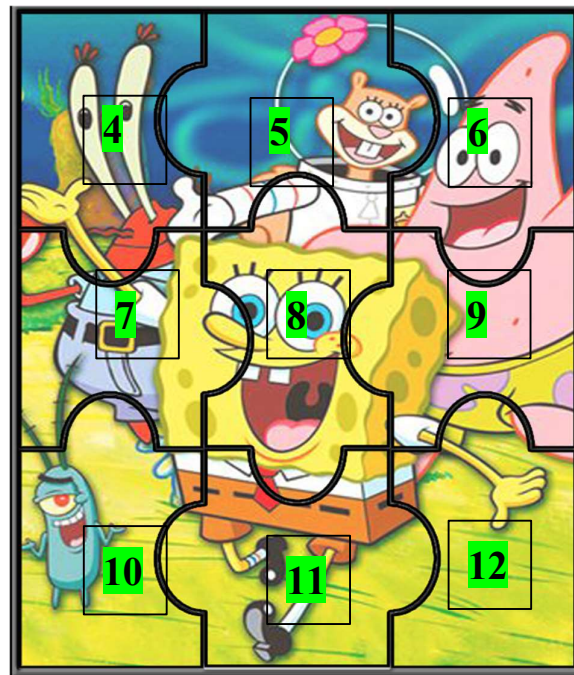
Desarrollar una guía didáctica basada en juegos matemáticos va a permitir alcanzar los objetivos de los contenidos de suma y resta en educación básica. Donde los beneficiados directos son los docentes, ya que contarán con una herramienta novedosa en sus prácticas educativas diarias. Además, beneficiará a los estudiantes, cuando les permita alcanzar los objetivos planteados por los docentes y a su vez estar motivados durante las clases de matemática. Por otra parte, se considera novedoso ya que esta institución educativa no cuenta con una guía que contemplen este tipo de actividades en el área de matemática.

Modelo de juegos

Juego:	Rompecabezas numérico
Materiales:	Rompecabezas, esfero, borrador, hoja de papel.
Tiempo:	5 minutos
Docente:	explica a los estudiantes el objetivo de clase.
Objetivo de clase	Analizar y comprender sumas y restas mediante ejercicios matemáticos para poder colocar la pieza correcta.

Actividad

- Pieza 1: $2+2=$
- Pieza 2: $6-1=$
- Pieza 3: $3+3=$
- Pieza 4: $9-2=$
- Pieza 5: $9-1=$
- Pieza 6: $10-1=$
- Pieza 7: $5+5=$
- Pieza 8: $7+4=$
- Pieza 9: $6+6$



Metodología

Resuelve cada operación de suma o resta que se te presenta, luego cada resultado corresponde a una pieza del rompecabezas, seguidamente, une cada pieza. Por último, determina que figura se forma

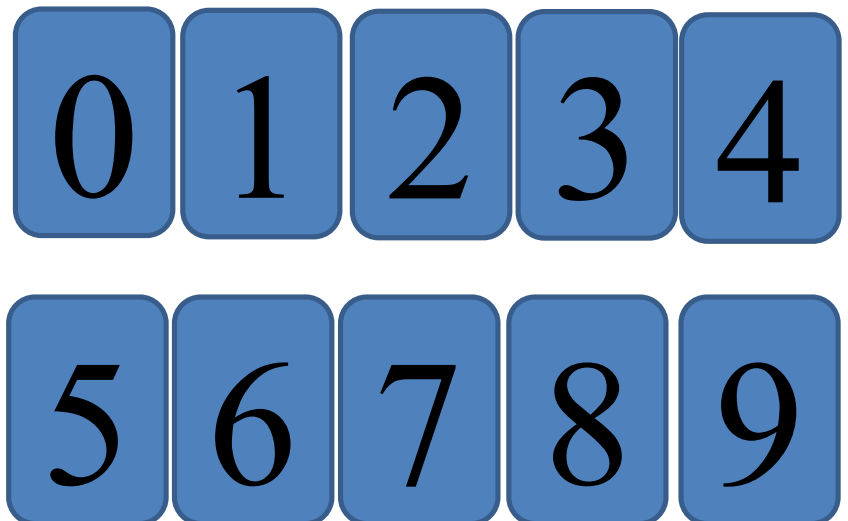
Juego:	Carrera de Sumas
Materiales:	Esfero, borrador, hoja de papel, cartas del 0 al 9
Tiempo:	10 minutos
Docente:	Explica a los estudiantes el objetivo de clase.
Objetivo de clase	Analizar y comprender sumas y restas mediante operaciones matemáticas

Objetivos del juego:

- ✓ Aprender a sumar, conocer la adición como operación matemática. Por último, llegar a la meta en menor tiempo posible con las respuestas correctas

Materiales

Pista	Carrera



Metodología del Juego:

- Colocar en el panel o pizarra, un cuadro de doble entrada compuesto por 10 filas y 2 columnas
- Tener un juego de tarjetas o cartas con números del 0 al 9
- La primera columna llamaremos pista
- La segunda columna llamaremos carrera
- Cada estudiante posee tiene en su poder el cuadro de doble entrada.
- El docente destapa de forma aleatoria las 10 cartas
- Cada número que sale se van colocando uno en cada fila de la columna **PISTA**
- Luego el docente baraja las cartas y saca una carta al azar cuyo número se coloca en la columna **carrera.**

Pista	Carrera 5
6	11
5	10
7	12
9	14
8	13
4	9
2	7
1	6
3	8
0	5

Una vez colocado el número en la columna comienza la carrera de sumas, ganando el que finalice primero y, además, las adiciones estén correctas

Se presentará el desarrollo de los primeros dos objetivos específicos planteados en la investigación. En tal sentido, se deberán presentar dos capítulos que incluyan el desarrollo de apartados y subapartados relacionados a los contenidos propios del objetivo específico que corresponda seguido de la propuesta de investigación. La extensión requerida para el desarrollo de cada uno de los objetivos específicos es entre 6 y 15 páginas aproximadamente.

4. CONCLUSIONES

- ✓ Respecto a la implementación de los juegos didácticos como estrategia de enseñanza a nivel educativo, se demostró la importancia que tienen los juegos didácticos en el área de matemática y su incursión dentro de las aulas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, de forma más dinámica y participativa.
- ✓ El juego se ha asimilado como una herramienta didáctica que forma parte no sólo en la vida de los niños y las niñas, sino que también en la edad adulta, el juego forma parte del diario vivir, siendo visto como una manera para recrearse, divertirse, desestresarse, aprender, entre otras, sin embargo, estas mismas acciones se las debe implementar en la educación.
- ✓ Las metodologías activas y la implementación del juego en las actividades áulicas favorecen el proceso de aprendizaje, motivando al estudiante a la adquisición e internalización de saberes de manera óptima, promoviendo el constructivismo mediante la acción del estudiante y su proceso de formación de un pensamiento crítico y reflexivo.
- ✓ Finalmente se puede concluir que en este artículo se aplicó una metodología de juegos didácticos mediante el uso de un rompecabezas y el juego carreras de sumas para trabajar por un tiempo de 10 minutos con una población 22 estudiantes que padecen discalculia. Al finalizar el ejercicio se observó que se presentó una mejora en el rendimiento en tareas de número como también la confianza en sus habilidades matemáticas (suma y resta).
- ✓ Los estudiantes demuestran un mayor interés en el desarrollo de las actividades y una implementación de estrategias para alcanzar objetivos. Al implementar el juego en las aulas, los estudiantes aprenden divirtiéndose y al mismo tiempo adaptan los saberes a su realidad. Además, potencia el desarrollo de destrezas y habilidades basadas en la lógica y matemática vinculadas a las operaciones como la suma y resta.
- ✓ La pertinencia de este estudio radica en el aspecto innovador del mismo, ya que en el lugar donde se llevó a cabo la investigación no contaba con una guía didáctica que ayudara a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la suma y la resta en el área de matemática en los estudiantes. Además, como herramienta de apoyo para el personal docente durante sus prácticas pedagógicas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. L. (2018). El Método de la Investigación. In J. L. Abreu, *El Método de la Investigación* (p. 8). madrid: International Journal of Good Conscience.
- Alarcón. (2019). Clasificación del juego Didactico. *Clasificación del juego Didactico*, 1-15.
- Bustamante, C. (2019). Estrategias didacticas. *ejemplo de estrategias didacticas*, 1-6.
- Calvar, C., Martínez, J., Bastarrica, O., López, A., & Gamito, R. (abril de 2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 34-38. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211361/Calvar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cardenas, S. (2018). Clasificación de los juegos. *Educación Participativa*, 9.
- Chacón. (2017). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*, 1-8.
- Ecuador, A. N. (2021). *Ley Orgánica reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial .
- Fragoso, R. (2019). Emotional development. *Importance of the development of emotional intelligence in the training of researchers*, 1-45.
- Galvez, M. (2019). Juegos Didácticos. *Características de los juegos didácticos*, 9.
- Gonzales, V. (2020). *Review of the strategies used in the school environment*. Santiago de Chile: Rev. chil. nutr.
- Graafland. (2018). *Systematic review of serious games*. The British journal of surgery.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación* (Primera ed.). México D.C, México: Mc Graw Hill. Retrieved from http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Jean. (2019). strategies in education. *Research updates in education*, 17.

- Marín, V. (2020). Didactic guide through the game to strengthen learning. *Game to strengthen learning*, 76.
- Miranda. (2015). Success or failure in community college-level esl writing course:. 8.
- Montero, B. (2017). Papel de los juegos didácticos. *Aplicación de los juegos didacticos en la metodología de la enseñanza*, 5.
- Morales, C. (2018). Ejemplo de la Enseñanza. *Métodos de la Enseñanza*, 1-21.
- Morales, N. (2019). formato de modelo de juego didactico. *Los juegos didácticos un método de aprendizaje*, 17-18.
- Osle, T. (2019). Building better societies. *Building better societies: school groups and the educational inclusion-exclusion process*, 17.
- Paredes, J. (2019). Nuevas metodologías para la enseñanza y aprendizaje. *Nuevas metodologías para la enseñanza y aprendizaje*, 29.
- Parke, K. (2018). types educational methodologies. *The impact of the intervention of educational methodologies*, 1-5.
- Perez Miro, S. (2018). Su influencia. *Los juegos didacticos en los niños*, 12-13.
- Pessina, K. (2020). teaching strategies. *Implication of cognitive inhibition in students*, 17-18.
- Razo, C. M. (2018). Asesoramiento y elaboracion de tesis. In C. M. Razo, *Asesoramiento y elaboracion de tesis* (p. 48). mexico: Cámara Nacional de la Industria.
- Recalde, S. (2017). Estrategias ludicas para la educación. *Estrategias ludicas para la educación*, 15-16.
- Rodas, J. (2018). Los juegos didacticos . *Objetivo del juego didactico*, 9.
- Rodriguez, P. (2021). *Estrategias de innovación educativa*. Argentina: Dash Editora.
- Sclarte, M. (2019). teaching methodology. 14.
- Sheoran, R. (2017). *Educational games for professionals*. New York: Cortez Publishing House.
- Torres, P. (2017). Metodologías de enseñanza . *Metodologías de enseñanza* , 56.

UNESCO. (mayo de 1991). El Correo de la UNESCO. *El juego*, 1-3. UNESCO. Obtenido de <https://es.unesco.org/courier/mayo-1991>