



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LOS JUEGOS DE MESA, PARA
POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES
PERTENECIENTES AL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ANTONIO ÁVILA MALDONADO, AÑO 2022

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: FERNANDO DAVID ORTEGA FERNÁNDEZ

TUTOR: LCDO. FAUSTO GIL SÁENZ ZAVALA, PH.D.

Cuenca - Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Fernando David Ortega Fernández con documento de identificación N° 0107288797,
manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 28 de febrero de 2023

Atentamente,



Fernando David Ortega Fernández

0107288797

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO
DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Fernando David Ortega Fernández con documento de identificación N° 0107288797, expresé mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor de la Propuesta metodológica: “Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las Matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero de 2023

Atentamente,



Fernando David Ortega Fernández

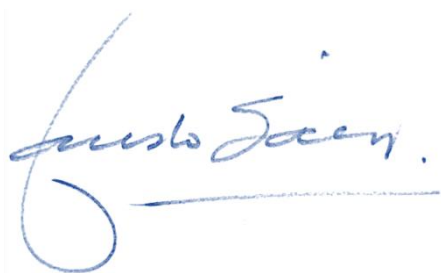
0107288797

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Fausto Gil Sáenz Zavala con documento de identificación N° 1710217850, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LOS JUEGOS DE MESA, PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES PERTENECIENTES AL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ÁVILA MALDONADO, AÑO 2022, realizado por Fernando David Ortega Fernández con documento de identificación N° 0107288797, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica, que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



Lcdo. Fausto Gil Sáenz Zavala, Ph.D.

1710217850

DEDICATORIA

A mi padre Sr. Nelson Ortega, a mi madre Sra. Nelly Fernández y a mi hermano Josué Ortega por el apoyo brindado durante el transcurso de mi vida académica para así poder seguir cumpliendo cada una de mis metas. Por enseñarme a valorar cada etapa crucial de mi vida y a su vez seguir cosechando triunfos durante mi vida profesional.

Fernando David Ortega Fernandez

AGRADECIMIENTO

Muy especial a mi tutor de tesis PhD. Fausto Gil Sáenz. Por el apoyo y acompañamiento incondicional en el asesoramiento de la tesis. De igual manera a la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado por la ayuda brindada durante la investigación, recolección de datos y toma de resultados, muchas gracias por la confianza depositada en mi persona.

Fernando David Ortega Fernandez

Resumen

En el presente trabajo se plantea las estrategias didácticas más adecuadas para reforzar y potenciar el aprendizaje de la suma y la resta a través de los juegos de mesa, creando así un mayor interés en los estudiantes por aprender dos de las operaciones fundamentales de la matemática, logrando desarrollar en los estudiantes un aprendizaje significativo y permanente, despertando su razonamiento lógico matemático para aplicarlo en su diario vivir.

Palabras clave: Matemática, Estrategias didácticas, Suma y resta, Juegos de mesa, Razonamiento lógico.

Abstract

In the present work we propose the most appropriate strategies to reinforce and enhance the learning of addition and subtraction through board games, thus creating a greater interest in students to learn two of the fundamental operations of mathematics, managing to develop in students a significant and permanent learning, awakening their mathematical logical reasoning to apply it in their daily lives.

Keywords: Mathematics, Didactic strategies, Addition and subtraction, Board games, Logical reasoning.

Índice General

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	2
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA	3
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO.....	6
Resumen.....	7
Abstract	7
Índice General	8
1. Problema.....	10
1.1. Descripción de la problemática.....	10
1.2. Antecedentes.....	11
1.3. Importancia y alcances.....	11
1.4. Delimitación.....	12
1.5. Explicación del problema.....	12
2. OBJETIVOS.....	12
2.1. Objetivo general:.....	12
2.2. Objetivos específicos:.....	12
3. Fundamentación Teórica.....	13
3.1. El juego como una estrategia didáctica.....	13
3.2. El material concreto en las matemáticas.....	14
3.3. Importancia del juego en el aprendizaje.....	15
3.4. Los juegos de mesa en las matemáticas.....	16
3.5. La realidad Matemática en el Ecuador.....	16
4. Metodología.....	18
5. Propuesta Metodológica.....	18
5.1. Tipo de Propuesta.....	19
5.2. Partes de la propuesta.....	19
5.3. Destinatarios.....	20
5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta.....	20
5.5. Análisis y Resultados.....	41
6. Conclusiones.....	42
7. Recomendaciones.....	43

8. Bibliografía.....	44
Bibliografía	44

1. Problema.

1.1.Descripción de la problemática.

En los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado (UEAV), a través de varias pruebas, se han evidenciado diversas dificultades con la comprensión y pronta resolución de problemas en el desarrollo de la suma y resta en el área de matemáticas, por tanto, no les permite alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos en cada unidad didáctica.

El retraso en las sumas y restas en el área de las matemáticas es una problemática recurrente en niños de 6 a 7 años en la UEAV. Se puede enumerar una serie de indicadores en torno a sus resultados: el no cumplimiento de tareas en el aula y los de refuerzo en casa, consecuentemente, se presente el desinterés, aburrimiento, indisciplina y bajo rendimiento académico.

La presente investigación, establece estrategias didácticas de interés, acorde a la edad de los estudiantes del segundo de Educación General Básica (EGB), de esta manera, se aspira apoyar la gestión docente en el refuerzo de aprendizajes, solventando en parte el retraso que pudiera presentarse con el bajo rendimiento académico, captar la atención y desarrollar el gusto por la matemática. De tal manera que, al momento de alcanzar los objetivos de aprendizaje, dichas estrategias propuestas logren potenciar también su aprendizaje hacia el dominio de la resolución de problemas. Se pretende, por tanto, que los estudiantes lleguen a cumplir con el perfil de salida óptimo, por sobre el propuesto en cada unidad temática.

1.2.Antecedentes.

El desarrollo de la lógica matemática en los niños se ha convertido en un aspecto fundamental para su desarrollo intelectual, no solamente les ayuda a ser lógicos y consecuentes con la resolución de problemas, sino que el orden de razonamiento es importante bajo la intención de preparar la mente para el pensamiento, la crítica y la comprensión de todo proceso de abstracción.

Según Cintia Rodríguez dice, que la relación numérica es una etapa de aprendizaje crucial en el estudiante, es decir, la parte del raciocinio y resolución de problemas es vital si bien el retraso en las operaciones básicas se da por el poco interés de los estudiantes al momento de aprender, también afirma, que la falta de atención y desinterés, se da por la mala enseñanza de los docentes (Rodríguez., 2015).

Es fundamental potenciar los aprendizajes de la matemática, independientemente del uso correcto de la metodología de la docente, la atención y el gusto por la matemática se genera a través del ambiente en el cual se desenvuelve el estudiante. Patricia Hurtado menciona, que no solo son los ambientes de aprendizaje si no también es fundamental reconocer los estilos de aprendizaje que posee cada estudiante de esta manera se asegurara un aprendizaje mucho más significativo (Hurtado., 2017). De esta manera, la presente propuesta, busca ser un atractivo desde el medio de desenvolvimiento individual y familiar, los juegos de mesa con intencionalidad educativa.

1.3.Importancia y alcances.

En la UEAV se presentó un retraso en el área de matemáticas en niños de 6 a 7 años de edad que cursan el segundo año de educación básica, las matemáticas es una área del conocimiento fundamental dentro de la formación académica es por eso que mediante estrategias didácticas se pretende mejorar esta dificultad, ya que generalmente las

estrategias utilizadas por los docentes son tradicionalistas es decir, no despiertan el interés del alumnado, por ende se plantea el uso de juegos de mesa como estrategia didáctica de refuerzo en la asignatura de matemática de esta forma, se pretende que los estudiantes con dificultad logren potenciar su nivel académico de manera distinta y entretenida.

1.4.Delimitación.

La unidad educativa Antonio Ávila Maldonado se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia Sucre entre las calles Galápagos 4-33 Cañar y Los Ríos.

1.5.Explicación del problema.

Los estudiantes del segundo año de educación básica presentan un bajo rendimiento en la operaciones fundamentales con lo son la suma y la resta. Por lo tanto se pretende potenciar la suma y la resta a través de estrategias didácticas como los juegos de mesa.

2. OBJETIVOS.

2.1.Objetivo general:

- **Potenciar** el aprendizaje de la matemática en niños de segundo año de EGB de la UEAV a través de estrategias didácticas basadas en juegos de mesa.

2.2.Objetivos específicos:

- **Fundamentar** teóricamente los principales beneficios de los juegos de mesa para fortalecer el área matemática.
- **Identificar** problemas relevantes en el aprendizaje de la matemática que presenten los estudiantes del segundo año de educación básica.
- **Determinar** estrategias didácticas basadas en juegos de mesa que permitan potenciar el aprendizaje de las matemáticas.

3. Fundamentación Teórica.

La matemática es una de las asignaturas principales dentro del proceso formativo de los estudiantes, debido que las operaciones básicas fundamentales como lo son la suma y la resta son un pilar esencial en la construcción del aprendizaje de niños y niñas.

Si bien las matemáticas tienen un grado alto de dificultad y son aburridas existen métodos y técnicas de las cuales se puede generar en los estudiantes una atracción y un gusto por aprender las matemáticas (García, 2019).

3.1.El juego como una estrategia didáctica.

El juego posee un lugar esencial dentro de las diferentes actividades en las cuales se desenvuelven los niños y las niñas. Por tal motivo se toma al juego como una estrategia didáctica dentro del desarrollo formativo del proceso enseñanza aprendizaje del estudiante.

El juego como una estrategia didáctica para reforzar el aprendizaje de las operaciones básicas como lo son la suma y la resta permite al estudiante desarrollar un pensamiento numérico, un razonamiento lógico matemático como también habilidades de cálculo dentro de la adición y sustracción del área de matemáticas. Esta estrategia de enseñanza-aprendizaje ha indicado resultados muy significativos en el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos (Luna, 2021).

En estos tiempos la educación necesita de individuos con aptitud crítica y analítica para formar estudiantes de calidad que sean capaces de comprender la relación entre series numéricas, orden y número, pasando a relacionarse con las operaciones básicas y sus diversos métodos de cálculo y obtención de resultados.

El juego como alternativa para reforzar las operaciones básicas no solo permite desarrollar en el estudiante un razonamiento lógico numérico si no también un desarrollo de habilidades para enfrentar distintas situaciones de la vida diaria. Mediante el juego los estudiantes estimulan su parte creativa y despiertan su interés por aprender, logrando así captar la máxima atención durante el transcurso de formación académica el cual le permitirá obtener un aprendizaje permanente (Caballero, 2021).

Las estrategias en donde se emplea el juego en el área matemática despiertan un mayor grado de atracción por aprender en cada uno de los estudiantes, dado al cambio estratégico de enseñanza y potenciación de las operaciones de suma y resta. Desarrollando una nueva técnica para obtener resultados factibles y a su vez divertidos de aplicarlos.

3.2.El material concreto en las matemáticas.

Al momento de descubrir nuevos temas matemáticos los estudiantes necesitan experimentar de manera natural, el material concreto es uno de los primeros pasos que un docente debe incluir dentro de su planificación al momento de enseñar. Según (Cabrera, 2021) menciona que el acompañamiento del docente y el uso de material concreto dentro de sus horas de clases generan aspectos fundamentales en el progreso de las competencias matemáticas.

En el aprendizaje de las matemáticas es necesario el uso de cuatro puntos esenciales como lo son las estrategias didácticas, juegos, material concreto y aporte del docente, al momento de hacer uso de estos 4 pilares las competencias matemáticas pasan a tener gran relevancia dentro del proceso académico de los niños (Cabrera, 2021). El material concreto junto a la implementación de juegos facilita y agiliza la enseñanza de las matemáticas ya que pasa de lo manipulable hacia la fase recreativa y de razonamiento

numérico culminado en la etapa de cálculo numérico y obtenido un aprendizaje significativo en los y las estudiantes.

3.3.Importancia del juego en el aprendizaje.

Actualmente es primordial que los estudiantes aprendan a desarrollar adecuadamente la destreza matemática debido al fuerte impacto que ha generado la tecnología en estos tiempos (Peñaherrera, 2018). Las matemáticas se han visto gravemente afectadas precisamente por el poco interés, no obstante, sigue siendo una habilidad fundamental dentro de la formación del conocimiento de los estudiantes.

La importancia del juego dentro del aprendizaje de los alumnos es fundamental les permite recrearse de forma diferente y al mismo tiempo formar y mejorar su conocimiento. Los juegos dentro del aprendizaje se deben emplear desde la fase infantil ya que genera una mayor obtención de conocimiento en la parte del razonamiento lógico matemático realizando así la capacidad del estudiante para poder resolver diversos problemas que están inmersos en la matemática tales como son la suma y la resta.

Vygotsky hace referencia que el juego es el mediador del aprendizaje debido a que desarrolla diferentes estímulos dentro del estudiante, menciona que el juego es una experiencia básica dentro del proceso escolar ya que proporciona experiencias y vivencias generadas por las dinámicas del juego esto conlleva a que el estudiante despierte sus sentidos y se vuelva participe de su formación académica (Tamayo, 2017).

El juego dentro de la educación es el mediador más eficaz para generar un buen aprendizaje en cada uno de los alumnos permite que el estudiante sea activo, conozca y experimente su forma de obtener nuevos conocimientos.

3.4.Los juegos de mesa en las matemáticas.

Los juegos de mesa dentro de las matemáticas buscan desarrollar la parte del razonamiento lógico del estudiante y a su vez analizar la estructura de la misma. La aplicación de los juegos se establece bajo ciertas reglas o normativas que vayan de acuerdo al nivel y a la edad del grupo de participantes donde se pretende reforzar y mejorar su capacidad matemática (Chipana, 2019).

Juegos de mesa como lo son el Jenga, escaleras y serpientes, monopolio, parchís, damas chinas, cartas, el uno, etc. Son juegos que popularmente han sido jugados dentro del ambiente familiar sin saber que al mismo tiempo se trabaja la parte lógica matemática.

La didáctica de los juegos de mesa trabajan el raciocinio matemático por eso se le considera una estrategia favorable dentro de la educación básica debido a que desarrolla técnicas de cálculo numérico, resolución de problemas y despierta la parte cognitiva del estudiante (Remón, 2018).

Es preciso mencionar que para aplicar estos juegos de mesa en los alumnos previamente se debe valorizar el nivel matemático en cual se ubica cada uno de ellos de tal manera que a los juegos se le puedan realizar mejoramientos y acoples pertinentes a la capacidad en la que se encuentran cada uno de los estudiantes.

3.5.La realidad Matemática en el Ecuador.

Según la página del Ministerio de Educación del Ecuador (2019) menciona que la enseñanza de la matemática sujeta como finalidad principal el incremento de la aptitud para razonar, reflexionar, argumentar, impartir y evaluar relaciones de pensamientos y fenómenos reales (Marcillo, 2022).

Según los últimos resultados analizados de las pruebas PISA-D establece que el nivel de aprendizaje matemático en el Ecuador es de un 29% de este porcentaje de nivel tan bajo se analizó el por qué. Según Alberto H menciona que las estrategias aplicadas actualmente por los docentes para enseñar matemáticas no son las pertinentes debido a que no trabajan la parte de razonamiento lógico matemático por lo tanto es necesario aplicar distintas técnicas y estrategias didácticas que les permita a los estudiantes distinguir puntos fundamentales para su educación y formación escolar (Álvarez, 2021).

La mayor cantidad de estudiantes que sufren de un nivel bajo de conocimiento matemático generalmente provienen de un contexto socio familiar muy bajo ya que los padres de familia de estos alumnos no culminaron sus estudios primarios, lo que conlleva que no puedan dirigir o ayudar en el proceso formativo de su representado.

Al analizar este escenario la mayor cantidad de padres de familia dejan recaer la responsabilidad de la educación de sus hijos en las manos del docente cuando en realidad según Paula Suárez menciona que la familia cumple un rol muy fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, motivando la parte afectiva y el desarrollo integral del alumno (Suárez, 2018).

Por otra parte, el docente es un guía facilitador del aprendizaje, pero muchas veces no cuentan con la preparación necesaria para impartir conocimiento. La realidad de las escuelas dentro del proceso formativo Académico es deprimente, debido a la falta de preparación en los profesores lo que genera que no apliquen estrategias y técnicas didácticas favorables en la construcción del aprendizaje de los niños y las niñas (Delgado-Coronado, 2019).

Es primordial en los estudiantes formar hábitos de estudio en el área de matemáticas, olvidar el grado de dificultad que posee cada uno de sus objetivos de la asignatura e

incentivar a buscar estrategias y vías factibles para llegar a obtener un desarrollo lógico favorable y apto para el nivel en el cual se encuentra el estudiante (Angeles, 2020).

Los hábitos de estudio se los obtiene con el transcurso de la vida escolar, formar la mente y el cuerpo para procesar conocimientos básicos es parte de construcción académica generando una formación sólida dentro del nivel educativo y lógico. Según Bandura nos dice que el aprendizaje mediante la visualización y la imitación generan habilidades y hábitos de estudio favorables en el proceso de aprendizaje (Yarlaquen, 2017). Por lo tanto, los principales modelos de los estudiantes son los docentes, padres de familia y amigos.

4. Metodología.

En el proceso de la investigación se empleará el método cualitativo con un enfoque descriptivo, describiendo las principales características del retaso en el área matemática empleando las técnicas de observación a los docentes, diario de campo a estudiantes y entrevistas a las autoridades del plantel, además se empleara cuestionarios a los padres de familia para obtener información verídica con respecto al entorno familiar en el cual están inmersos los estudiantes.

5. Propuesta Metodológica.

Estrategias Didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las Matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación Básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022

5.1. Tipo de Propuesta.

Las Estrategias Didácticas basadas en los juegos de mesa, sirve para potenciar dos de las operaciones fundamentales como son la suma y la resta, en estudiantes que se encuentran cursando el segundo año de educación básica en la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado. Mediante los juegos de mesa los estudiantes trabajaran su razonamiento lógico y su parte cognitiva y a su vez refuerzan su aprendizaje mediante una estrategia que les permite reforzar de una manera diferente y divertida.

5.2. Partes de la propuesta.

Elaboración de los juegos.

Se buscará las estrategias didácticas necesarias “Juegos de Mesa” para potenciar el nivel matemático en la suma y en la resta para los estudiantes de segundo año de educación básica, de tal manera que mediante los diferentes juegos de mesa los estudiantes refuercen de una manera innovadora su aprendizaje de la adición y sustracción.

Planificaciones de los juegos.

Se realizará una planificación por juego especificando que se pretende lograr con cada uno de los juegos de mesa.

Análisis de los juegos.

Se analizará los beneficios obtenidos con la aplicación de los juegos de mesa tanto en la suma como en la resta y el grado de potenciamiento que generaron en los estudiantes que se encuentran cursando el segundo año de educación general básica de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.

5.3. Destinatarios.

Los juegos de mesa están dirigidos para los estudiantes de segundo de básica, de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.

5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta.

Las técnicas utilizadas para levantar información para la construcción de la propuesta se dió mediante una ficha de observación en donde se describe cada aspecto o acción de los estudiantes en las horas de clases de matemáticas para de esa manera determinar la problemática que se encuentra presente dentro del segundo año de educación básica. Así también mediante un diario de campo se logró levantar los datos pertinentes para saber sobre la dificultad que presentan los estudiantes al momento de potenciar cada uno de sus conocimientos.

EL Jenga Matemático.

El Jenga es un juego de mesa muy antiguo que la mayoría de las personas lo ha jugado para distraerse y pasar un buen momento en familia o amigos. Pero también es una estrategia didáctica muy novedosa para potenciar el aprendizaje de las sumas y las restas en niños de segundo de básica debido a que despierta el interés en el estudiante por reforzar sus conocimientos mientras se divierte.

Objetivo: El Jenga describe y reproduce diferentes patrones numéricos basados en la adición y la sustracción ya sea contando de forma descendente o ascendente.

El Jenga es un juego de mesa conocido por un sin número de personas el cual es entretenido y se puede jugar en parejas o de manera grupal. Como estrategia didáctica el Jenga ayuda al desarrollo del pensamiento matemático y al potenciamiento de la suma y resta.

Reglas de juego

No puede quitar la ficha con las dos manos.

Debe plantear operaciones de suma y resta a su rival.

Tienen que evitar que el yenga sea derribando mientras retira la ficha.

Mientras su rival juega debe mantenerse en silencio.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa Jenga para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>-Describe y reproduce diferentes patrones numéricos basados en la adición y la sustracción ya sea contando de forma descendente o ascendente.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego el rey manda. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>El Jenga en parejas.</p> <p>El Jenga grupal.</p> <p>El Jenga.</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

Escaleras y serpientes.

El juego de escaleras y serpientes es una estrategia en donde los estudiantes pueden reforzar su aprendizaje de las sumas y restas debido a que el juego presenta un número de 100 casillas por recorrer para lograr la victoria y mientras siguen su recorrido el participante o el equipo tendrá que sumar o restar para avanzar y lograr ser el ganador.

Objetivo de escalera y serpientes es describir los números basados en la suma y en la resta ya sea de manera descendente o ascendente.

El juego consiste en que el estudiante o el equipo lance el dado y avance los casilleros del juego y si le toca una escalera y según la orden de la escalera el estudiante tenga que sumar para avanzar o restar para retroceder.

Reglas del juego.

El estudiante o el equipo deben respetar los turnos.

Deben respetar las instrucciones que dictamine el juego ya sea para seguir avanzando o ir retrocediendo.

El estudiante o el equipo tienen 3 oportunidades de confundirse al momento de resolver cualquier cuestionamiento que presente el juego.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa escaleras y serpientes para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>- Describir los números basados en la suma y en la resta ya sea de manera descendente o ascendente.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego la pájara pinta Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>El juego escaleras y serpientes.</p> <p>Escaleras y serpientes de forma grupal.</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

Cartas.

El juego de las cartas es conocido por una gran cantidad de personas, con las cartas se han creado diferentes juegos para pasar un buen momento en familia, como estrategia didáctica dentro de las matemáticas se ha logrado que los estudiantes identifique cada uno de los números y a su vez que logren formar sumas y restas y las resuelvan generando que los estudiantes despierten su razonamiento y pensamiento matemático.

Objetivo del juego de cartas es construir patrones o conjuntos partiendo desde el trabajo de la suma y resta.

En el juego de las cartas los estudiantes podrán escoger dos cartas en donde podrán realizar una operación matemática y a su vez resolverla mediante el uso de las mismas, aprovechando de que no solo se trabaja la parte simbólica del número también de cantidad que se representa mediante objetos, generando una relación entre la cantidad de conjuntos y números.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa las cartas para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>- Construir patrones o conjuntos partiendo desde el trabajo de la suma y resta.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Baile de los números. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>Las cartas.</p> <p>Las cartas en equipos de 2.</p> <p>Las cartas en equipos de 3.</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

Damas chinas modificadas.

El juego de las damas chinas es un juego con un nivel de dificultad alto, pero con diversas modificaciones se puede emplear de manera efectiva como una estrategia didáctica dentro del refuerzo del área matemática.

Objetivo del juego aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y restas.

El juego de las damas chinas se módica de una manera más fácil para trabajar con estudiantes de segundo año de educación básica en donde puedan desarrollar una buena habilidad de calcula mental y un buen reconocimiento por la cantidad perteneciente a cada número.

Reglas del juego

Plantear a sus oponentes sumas y restas.

El estudiante se puede mover solo dos estación ya sea de arriba hacia abajo o de izquierda a derecha.

El estudiante no puede demorase en el resolver la operación.

Respetar cada uno de los turnos.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa de las Damas Chinas Modificadas para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y restas. -Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades. 	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego del perrito matemático. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>Las damas chinas.</p> <p>Las damas chinas individual.</p> <p>Las damas chinas en parejas.</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

Uno.

El uno es un juego de calidad matemática en el cual se respeta reglas y se juega en un grupo grande de personas. El juego presenta varias habilidades matemáticas como desarrollar respuestas de sumas y restas inmediatas pero de una forma divertida y a su vez trabaja la parte cognitiva del niño o la niña.

Objetivo del juego describir patrones numéricos mediante la suma y la resta de manera creciente o decreciente.

El uno como estrategia didáctica es una vía para potenciar las sumar y restar y trabaja la lógica matemática del estudiante, por lo general el juego uno presenta un sin número de reglas. Pero como estrategia didáctica la única regla es que se debe sumar y restar y se dictaminan ganadores los estudiantes que vayan saliendo del juego o quedándose sin ninguna carta.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa Uno para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>- Describir patrones numéricos mediante la suma y la resta de manera creciente o decreciente.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego el rey manda con operaciones matemáticas. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>El juego Uno</p> <p>El Uno grupal.</p> <p>El Uno en parejas.</p> <p>El Uno en equipos.</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

Juego de la oca.

El juego de la oca consiste en un tablero de manera ovalada con un punto de partida y un punto de llegada, durante el transcurso se presentan diversas órdenes en algunos de los casilleros los cuales les permitirá avanzar o retroceder.

Objetivo del juego es describir los números basados en la suma y en la resta ya sea de manera descendente o ascendente.

La estrategia didáctica del juego de la oca está en generar problemas de sustracción y adición en donde los estudiantes los resuelvan para poder avanzar hacia el triunfo, respetando cada una de las órdenes que presenten diferentes casilleros del juego ya mencionado con anterioridad.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa La Oca para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>- Describir los números basados en la suma y en la resta ya sea de manera descendente o ascendente.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego del dormido despierto. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>La Oca en parejas.</p> <p>La Oca grupal.</p> <p>La Oca.</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

Parchís.

El parchís un juego que se desarrolla en un grupo de 4 personas en donde se distinguen por los colores amarillo, azul, verde y rojo en donde la meta es llegar con todas sus fichas al punto de llegada final, recorriendo cada espacio con la ayuda de dos dados.

Objetivo del juego aplicar propiedades tanto comunicativas y asociativas en la suma y la resta mediante un cálculo mental.

El juego se lo puede desarrollar en grupos o individual, la única regla es llegar con todas sus ficha al estancia final y respetar los turnos caso contrario tendrán que sustraer la cantidad que los dados les indiquen, durante el trascurso los estudiante irán resolviendo sumas de diversas cantidades que los dados se las brindaran de manera inesperada y los participantes tendrán que resolverlas para avanzar y poder ganar.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa Parchís para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>-Aplicar propiedades tanto comunicativas y asociativas en la suma y la resta mediante un cálculo mental.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>El baile de la yenga. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>El Parchís en parejas.</p> <p>El Parchís grupal.</p> <p>El Parchís.</p>	Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.

Creación de la torre.

Un juego en donde el participante o equipo que logre armar la torre más alta será el vencedor, para esto los equipos tendrán que resolver algunas operaciones fundamentales para llevarse su victoria

Objetivo realizar operaciones de suma y resta con los números aprendidos mediante el uso de material concreto.

La estrategia didáctica de este juego consiste en que los estudiantes resuelvan sumas al azar y según el resultado obtenido coloque los pisos de la torre en un tiempo determinado y el grupo que llegue a resolver más operaciones de adición y logre construir la torre más alta será la ganadora.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa creación de la torre para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>- Realizar operaciones de suma y resta con los números aprendidos mediante el uso de material concreto.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego de balón en mano. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>Creación de la torre en parejas.</p> <p>Creación de la torre grupal.</p> <p>Creación de la torre.</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

La Pirámide.

El presente juego de mesa consiste en formar una pirámide e irla disminuyendo hasta que desaparezca por completo, es un juego diferente y divertido que permite a las personas deshacer lo construido.

Objetivo realizar sustracciones y adiciones hasta la cantidad numérica aprendida mediante el uso de material concreto.

La estrategia didáctica del juego es formar una pirámide y que los estudiantes resten la cantidad de la base con la cantidad final de la pirámide mediante esta forma ir disminuyendo el número de vasos hasta que la pirámide que completamente eliminada.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa La Pirámide para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>-Realizar sustracciones y adiciones hasta la cantidad numérica aprendida mediante el uso de material concreto.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego adivina el número que formo. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>La Pirámide en parejas.</p> <p>La Pirámide grupal.</p> <p>La Pirámide</p>	<p>Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.</p>

Tablero y semillero.

Un juego creado para que el estudiante relacione los números con los objetos en este caso con las semillas, en donde los niños y las niñas no van a retroceder y solo van a avanzar hasta conseguir el triunfo.

Objetivo vincular la noción de sustracción y adición de aumentar o quitar cantidades estableciendo diferencias entre las dos cantidades.

La estrategia didáctica en este juego no es solo buscar que el estudiante potencie la suma y resta sino que también entienda la estrecha relación de los números, con la cantidad simbólica de los objetos en donde se puede aumentar o quitar. El juego tiene un punto de salida y de llegada en donde el estudiante no retrocede solo avanza mientras resuelva las sumas y las restas de manera correcta con la ayuda de las semillas, el juego se lo realiza entre dos personas o dos equipos los cuales resolverán varios ejercicios hasta llegar al punto final para de esta forma dictaminarse como ganador.

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

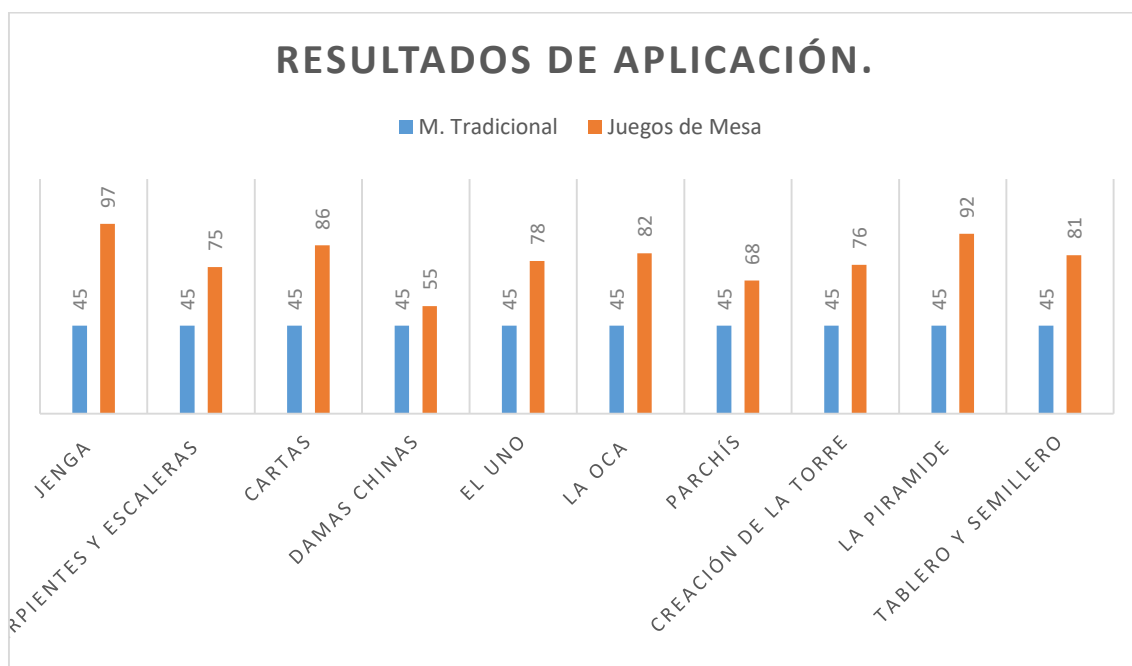
Área	Matemáticas	Año de educación:	Segundo de Básica.	Periodo lectivo: 2022-2023.
Objetivo de la actividad.	Usar la estrategia didáctica del juego de mesa Tablero y Semillero para potenciar el aprendizaje de suma y resta a los estudiantes de segundo año de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado.			
Docente:	Fernando David Ortega Fernandez.			

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN.
Potenciación de sumas y restas.	<p>- Vincular la noción de sustracción y adición de aumentar o quitar cantidades estableciendo diferencias entre las dos cantidades.</p> <p>-Aplicar el mecanismo de adición y sustracción de números naturales en unidades.</p>	<p>ANTICIPACIÓN.</p> <p>Juego derecho, izquierdo, arriba, abajo. Activación de conocimientos previos.</p> <p>POTENCIACIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p> <p>Aplicación de los conocimientos aprendidos mediante el juego de mesa.</p>	<p>Tablero y Semillero en parejas.</p> <p>Tablero y Semillero grupal.</p> <p>Tablero y Semillero.</p>	Aplicar las propiedades y las estrategias de cálculo mental dentro de las sumas y las restas.

5.5. Análisis y Resultados.

Los juegos presentados son estrategias didácticas que pueden ser empleadas en las horas clases de la asignatura de matemáticas, con la finalidad de potenciar las sumas y las restas, cabe recalcar que no todos los juegos tendrán un nivel alto de acogida debido a que no todos los estudiantes se adaptan a los juegos por el mismo hecho de que algunos juegos van a captar más la atención que otros.

Pero sin duda es una estrategia diferente y sobre todo divertida de practicar y potenciar más dos de las cuatro operaciones fundamentales de las matemáticas como lo son la suma y la resta.



6. Conclusiones.

Los juegos de mesa como estrategias didácticas permiten captar la atención de los estudiantes, generando en ellos un atractivo por mejorar y potenciar la adición y la sustracción potencializando su aprendizaje individualmente a través de la acción colectiva.

El manejo de estrategias didácticas es fundamental para un docente ya que le permite mejorar el proceso de formación de sus estudiantes y a su vez facilita el proceso de aprendizaje de los mismos generando un atractivo por desarrollar un raciocinio matemático.

Solamente, considerando la aplicación del juego del Jenga, se evidencia un incremento del 37% en el mejoramiento del desempeño académico. Por tanto, la media aritmética de la aplicación de los juegos de mesa propuestos, representa un incremento en el desempeño del 35%

7. Recomendaciones.

Indagar sobre el uso e implementación de nuevas estrategias didácticas que ayuden al refuerzo de los conocimientos del estudiante en el área matemática, considerando que el juego de mesa, es una novedad en nuestro medio y su aplicación arroja resultados académicos de gran significatividad.

Acompañar el trabajo docente junto a sus estudiantes en la implementación de estrategias diversas, de manera que su aplicación, cumplan con los parámetros de enseñanza-aprendizaje propuestos en el currículo.

Motivar al uso e investigación de nuevas estrategias didácticas para potenciar el aprendizaje de las distintas asignaturas, de manera particular, la complejidad de las matemáticas a fin de mejorar e incluso innovar su proceso educativo.

8. Bibliografía.

Bibliografía

- Álvarez, A. (2021). *¿Por qué los estudiantes de Educación Básica Superior no aprueban la prueba PISA-D?* Portoviejo. Obtenido de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2454>
- Angeles, D. (2020). *Hábitos de estudio y estrategias de aprendizaje en las competencias de matemática en estudiantes de una institución pública Lima, 2020*. Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57792>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Dialnet*, 6-13.
- Cabrera, M. (2021). DESEMPEÑO DOCENTE EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Hacedor*, 80-92.
- Cárdenas., W. R. (26 de Mayo de 2015). *Universidad Militar Nueva Granada*. Obtenido de Universidad Militar Nueva Granada: <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/16136>
- Chipana, M. (2019). *El juego como recurso en la enseñanza de la Matemática*. Lima. Obtenido de <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1631>
- Delgado-Coronado, S. (2019). PERSPECTIVAS EN TORNO A LA FORMACIÓN DOCENTE Y LA POSIBILIDAD DE UNA CAPACITACIÓN Y ACTUALIZACIÓN CONSTANTE: UNA MIRADA DESDE LOS ACTORES EN UNA UNIVERSIDAD MEXICANA. *PANORAMA*, 5-6.
- García, E. (2019). Cooperación y juego, binomio para el aprendizaje de las matemáticas. Resultados en una escuela mexicana. *Atenas*, 3-4.
- Hurtado., P. (2017). Características que presentan los estudiantes con estilos de aprendizaje diferentes en ambientes de aprendizaje colaborativo. *Dialnet*, 191-2006.
- Luna, M. (2021). *Juegos de estrategia como recurso didáctico para fomentar el aprendizaje significativo*. Barranquilla. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12442/10138>
- Marcillo, M. (2022). Práctica docente innovadora para el desarrollo de aprendizajes Significativos desde el enfoque basado en problemas. *Polo del Conocimineto* , 9-11.
- Peñaherrera, L. (2018). *El juego como una estrategia para desarrollar las destrezas elementales en matemáticas*. Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/11640>
- Remón, C. (2018). *Idoneidad didáctica de los juegos de mesa como recurso para la enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas*. Huesca: ZAGUAN Repositorio Institucional de Documentos.

- Rodríguez, C. (2015). La paradoja entre el bebé numéricamente competente y el lento aprendizaje de los niños de dos a cuatro años de edad. *Studies in Psychology* , 18-47.
- Suárez, P. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental*. *Psicoespacios*, 153-172.
- Tamayo, A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Latino Americana de Estudios Educativos* , 6-11.
- Yarlaque, M. (s.f.). *PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DE HABILIDADES SOCIALES BASADA EN LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE BANDURA, PARA*
- Yarlaquen, M. (2017). *PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DE HABILIDADES SOCIALES BASADA EN LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE BANDURA, PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LAS ESTUDIANTES UNIVERSITARIAS DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL – LEMM – FACHSE-UNPRG-2017*. Lambayeque. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/6153>