



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E
INCLUSIÓN EDUCATIVA**

Ventajas de la actividad lúdica en niños con discalculia de una
I.E. de Lima, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E
INCLUSIÓN EDUCATIVA**

AUTORA:

Egusquiza Sanchez, Monica (orcid.org/0009-0005-3793-5541)

ASESOR:

Dr. Montes Ninaquispe, Jose Carlos (orcid.org/0000-0001-5130-7342)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi familia, que son mi inspiración,
apoyo y fortaleza en todo lo que me
propongo.

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme su protección divina; a mi familia por su amor desinteresado e incondicional. A mis maestros que me motivan día a día a seguir adelante y no decaer.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E
INCLUSIÓN EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MONTES NINAQUISPE JOSE CARLOS, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Ventajas de la Actividad Lúdica en niños con discalculia de una I.E. de Lima, 2024", cuyo autor es EGUSQUIZA SANCHEZ MONICA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 06 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MONTES NINAQUISPE JOSE CARLOS DNI: 44737032 ORCID: 0000-0001-5130-7342	Firmado electrónicamente por: JMONTESN el 08-07- 2024 13:28:55

Código documento Trilce: TRI - 0798000





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E
INCLUSIÓN EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, EGUSQUIZA SANCHEZ MONICA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Ventajas de la Actividad Lúdica en niños con discalculia de una I.E. de Lima, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
MONICA EGUSQUIZA SANCHEZ DNI: 41324216 ORCID: 0009-0005-3793-6541	Firmado electrónicamente por: MEGUSQUIZA el 06- 07-2024 20:05:13

Código documento Trilce: TRI - 0798001

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE.....	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT.....	iv
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III.- MÉTODO	9
3.1 Tipo, Diseño de investigación	9
3.1.1 Tipo de investigación	9
3.1.2 Diseño de investigación	9
3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	9
3.3 Escenario de estudio	9
3.4 Participantes	9
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	10
3. 6 Procedimiento de recolección de datos.....	10
3.7 Rigor científico	10
3.8 Método de análisis de la información	10
3.9 Aspectos éticos.....	11
IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	12
V.- CONCLUSIONES.....	16
VI.- RECOMENDACIONES.....	17
REFERENCIAS	18
ANEXOS.....	22

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo mostrar ventajas que brinda la actividad lúdica en los niños con discalculia de una I.E. de Lima. La investigación se desarrolló bajo un diseño de investigación cualitativa, enfoque fenomenológico de corte transversal, en el cual la muestra estuvo conformada por un psicólogo, un director y dos docentes. La técnica utilizada para la recojo de información fue entrevista y el instrumento fue la guía de entrevista. Se concluyó que la discalculia es un desafío que afecta significativamente la adquisición de habilidades matemáticas básicas en los estudiantes. Este trastorno, que no solo impacta en el rendimiento académico sino también en el bienestar emocional y la integración social. En este contexto, el juego emerge como una herramienta pedagógica fundamental para estimular el aprendizaje significativo en niños con discalculia. La inclusión de actividades lúdicas en el proceso educativo no solo fortalece las habilidades matemáticas, sino que también fomenta la autoestima, crea un ambiente inclusivo y estimulante, y promueve el desarrollo emocional y social de los estudiantes con discalculia.

Palabras clave: Actividad lúdica, discalculia, estrategias didácticas.

ABSTRACT

The research aimed to demonstrate the advantages provided by play activities for children with dyscalculia at a school in Lima. The study followed a qualitative research design with a phenomenological cross-sectional approach, involving a sample consisting of one psychologist, one principal, and two teachers. Data collection utilized interviews with a structured interview guide. It was concluded that dyscalculia poses a significant challenge affecting the acquisition of basic mathematical skills in students. This disorder not only impacts academic performance but also emotional well-being and social integration. In this context, play emerges as a fundamental pedagogical tool to foster meaningful learning in children with dyscalculia. The inclusion of play activities in the educational process not only strengthens mathematical skills but also enhances self-esteem, creates an inclusive and stimulating environment, and promotes the emotional and social development of students with dyscalculia.

Keywords: Playful activity, dyscalculia, didactic strate.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial la discalculia es considerada un problema educativo que se presentan en los estudiantes como “un trastorno en el desarrollo matemático”, el cual no le permite asimilar las nociones matemáticas básicas como son la de seriación, clasificación y correspondencia, lo cual tampoco le permite desenvolverse exitosamente en el área de matemáticas. Es así que Torresi, S. (2018), clasifica a la discalculia “como un trastorno para la adquisición de las habilidades aritméticas básicas, la cual implica un inapropiado manejo de los conceptos de cantidad, calculo y razonamiento lógico-matemático y lectoescritura grafo numérica. Se debe tener en cuenta que este trastorno daña a los niños y a sus familias, no solo en el área académica sino también les afecta emocionalmente (baja autoestima).

Investigaciones realizadas muestran que casi el 6% de la población de todo el mundo son discalculicos Pruebas PISA: (2019), según los hallazgos del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos PISA (2018), realizado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) para evaluar las competencias matemáticas de los estudiantes a nivel mundial, se observa que los estudiantes españoles muestran un desempeño notablemente inferior. La puntuación promedio obtenida fue de 481 puntos, lo que representa una disminución de cinco puntos con respecto a la edición anterior en 2015. Se destaca que España figura entre los 13 países de un total de 79 que no han experimentado cambios significativos en sus resultados, ubicándose por debajo del promedio de la OCDE en esta área.

Así mismo, en América Latina el porcentaje de personas discalculicos es cercano al 5% Pruebas PISA:(2019) siendo los países con mayor incidencia República Dominicana seguido por Paraguay y Camboya. Según los resultados de la prueba PISA (2018) nuestro país ocupa el puesto 64 de un total de 77 países, encontrándonos solo un puesto debajo de Argentina. Una realidad penosa, lo cual muestra que actualmente nuestros niños tienen dificultad para el aprendizaje de las matemáticas, tales dificultades suelen aparecer asociadas a la discalculia.

Por ello como menciona Francisco da Silva Coelho (2022) ante la necesidad del estudio en el ámbito educativo debemos considerar el juego como una actividad importante dentro de su aprendizaje, desarrollando su curiosidad y su confianza. Mediante el juego en el ámbito educativo se ha observado que los niños adquieren aprendizajes significativos, desarrollando competencias y habilidades sociales; el cual los docentes no son conscientes de ello. Así mismo los autores Candela & Benavides (2020), dan a conocer, que un juego guiado actúa como una fortaleza poderosa que conduce el aprendizaje significativo. Por otro lado Francisco Jr. (2023) menciona que el juego potencia sus habilidades manteniéndolo motivado y activo para asimilar mejor su aprendizaje. Por lo tanto, este juego guiado empleado en las aulas se convierte en un instrumento que le permite alcanzar al educando un aprendizaje significativo.

Según la UNICEF (2023), El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación. En tal sentido es importante entender y considerar el juego desde diferentes planteamientos teóricos para considerar una visión general acerca de ello. Así mismo el juego puede verse desde diferentes perspectivas, para Castro & Robles (2018) es un acto placentero, natural e innato, el cual influye en el desarrollo de la infancia (p.30). Por su parte, Gallardo & Vásquez (2018) define al juego como una acción primordial para la evolución del niño. Además de fomentar los valores, el respeto y capacidad para el aprendizaje.

Por ello, en el ámbito académico esta investigación nos brindará una alternativa de solución, por medio de actividades que propicien disminuir dicha condición, aplicando actividades lúdicas que sirven de estrategia para el proceso de aprendizaje en el aula. Toda esta información plasmada en la presente investigación contiene bases teorías trascendentales tales como la de Piaget & Inhelder (2016), el cual mencionan que "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual"; por otro lado, expresa que los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va

desarrollando”. Así mismo investigaciones de otros autores nacionales e internacionales los cuales le dan sustento al trabajo realizado.

Por otro lado, en el distrito de San Martín de Porres en el colegio 2012, existen limitaciones específicas en términos de recursos educativos, capacitación docente y acceso a servicios de apoyo para niños con discalculia. Ante esta realidad problemática, es inevitable plantearse la siguiente interrogante: ¿Qué ventajas brinda la actividad lúdica en los niños con discalculia?, el cual se tomará como problema general y teniendo como problemas específicos ¿Cuáles son las ventajas de la actividad lúdica en la creatividad de niños discalculicos en la I.E. de Lima, 2024? ¿Cuáles son las ventajas de la actividad lúdica en el aspecto social de niños discalculicos en la IE de Lima, 2024?? y ¿Cuáles son las ventajas de la actividad lúdica en el aspecto emocional de niños discalculicos en la IE de Lima, 2024? dentro de este panorama, la necesidad de estudio en la sociedad de acuerdo a los resultados en la prueba PISA y viendo el desconocimiento de nuestros docentes sobre el tema debemos exhortarlos para enriquecer, en su práctica pedagógica, estrategias innovadoras y creativas considerando al juego como una estrategia para estimular el aprendizaje significativo ya que mejora el nivel emocional, social, cognitivo y físico; por ello se debe contar con una correcta planificación del sistema de clases y considerar las actividades lúdicas en este proceso, teniendo en cuenta que desarrollan la creatividad, el pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas, con placer y goce, para ello se propone como objetivo general, mostrar ventajas que brinda la actividad lúdica en los niños con discalculia y teniendo como específicos; mostrar las ventajas de la actividad lúdica en la creatividad de niños discalculicos en la I.E. de Lima, 2024, reconocer las ventajas de la actividad lúdica en el aspecto social de niños discalculicos en la IE de Lima, 2024 y reconocer las ventajas de la actividad lúdica en el aspecto emocional de niños discalculicos en la IE de Lima, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

En la última década, diversas investigaciones han destacado la relevancia del juego en el proceso académico, reconociéndolo como una actividad placentera que los docentes pueden utilizar. Por ello en este trabajo se tomó en cuenta algunos antecedentes de investigaciones a nivel internacional, como la de los ecuatorianos Candela & Benavides (2020) quienes, señalaron la importancia de los juegos guiados en el proceso de enseñanza. Teniendo como objetivo mostrar que los juegos guiados conllevan el crecimiento de capacidades y propiciando la activación de la concentración del educando para adquirir conocimientos, llegando a la conclusión de que el juego guiado es una técnica que se puede emplear en cualquier nivel; ya que su aplicación es fundamental para obtener efectividad en su desarrollo social.

La magister ecuatoriana, Sandoval, L. (2020), mostró que existe escasa estimulación del pensamiento y de relaciones numéricas, teniendo como objetivo identificar actividades lúdicas en las matemáticas que promuevan el pensamiento analítico. Siendo un ámbito de estudio básico. Concluyendo que se debe tener en cuenta las actividades lúdicas de acuerdo a su edad evolutiva, para de esta manera lograr resultados óptimos en el ámbito escolar.

Del mismo modo el licenciado ecuatoriano Reyes, J. (2024) , nos dio a conocer que las actividades recreativas juegan un papel fundamental, especialmente en estudiantes con trastornos de aprendizaje como la discalculia. El objetivo de este estudio fue determinar cómo las actividades recreativas influyen en el rendimiento académico de estos niños. Utilizando un enfoque interpretativo y un método inductivo dentro de un marco cualitativo. Llegando a la conclusión de que la implementación de actividades lúdicas demostró influir positivamente en el desarrollo de habilidades, observando beneficios tangibles en el rendimiento académico de niños con discalculia.

Así mismo los cubanos Ludeña & Zambrano (2022), revelaron que el desarrollo del razonamiento matemático se relaciona con la manipulación y el razonamiento sobre cantidades, fortaleciendo las habilidades de cálculo. Teniendo por objetivo crear una lista de juegos guiados para el desarrollo de habilidades matemáticas en educandos

de la etapa inicial. Concluyendo que los niños de nivel inicial enfrentan dificultades con conceptos matemáticos básicos como seriación, clasificación y correspondencia.

Siguiendo con la idea la investigadora ecuatoriana, Gallardo, J. (2023) dio a conocer que la discalculia consiste en la dificultad por conseguir capacidades matemáticas. Por tal motivo tienen como objetivo fomentar técnicas de innovación pedagógica para lograr el cambio positivo en las matemáticas. Concluyendo sobre la importancia de emplear actividades pedagógicas innovadoras las cuales favorecen al progreso de la dificultad de cálculo y una forma fácil de asimilar las matemáticas.

Por otro lado, también se cuenta con antecedentes nacionales, permitiéndonos ampliar los conocimientos. Es así que nuestra compatriota puneña Chura, C. (2019), pretendió cambiar positivamente los saberes hacia la matemática. Teniendo como objetivo mostrar de qué manera la actividad lúdica impacta estratégicamente para procesar de una manera favorable el aprendizaje en las matemáticas. Llegado a la conclusión de que el empleo de las actividades lúdicas como estrategia académica mostraron un significativo avance en la solución de actividades matemáticas.

Así mismo Milla, L. (2020), nos mostró que, si se emplea correctamente las estrategias lúdicas, estas logran predisponer al estudiante en el aprendizaje de las matemáticas. Teniendo como objetivo que el uso de dichas estrategias favorece lograr las competencias matemáticas en un estudiante con discalculia. Concluyendo que empleando correctamente las estrategias lúdicas se potencializa la asimilación de las matemáticas en educandos con discalculia.

Por otro lado, también podemos nutrirnos de la investigación de la cajamarquina Coba, Y. (2020), la cual estudia la posible relación existente entre un juego guiado con el proceso adquisición de saberes matemáticos. Teniendo como objetivo establecer el grado de vinculación y la influencia del juego guiado como estrategia con el proceso enseñanza aprendizaje del razonamiento matemático en educandos del primer grado. Llegando a la conclusión que los juegos guiados son considerados una estrategia valiosa en el desarrollo creativo de los estudiantes; impactando positivamente en el

proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los educandos del primer grado.

El juego es inherente a todos los niños, no aprendida, y constituye un método de aprendizaje reconocido a lo largo de la vida. Por ello Hasanah et al. (2022) considera que los juegos educativos son complementos que estimulan el aprendizaje de los estudiantes. Así como concuerda Dika & Dadang (2023) que los juegos en el aprendizaje de matemáticas son efectivos al mejorar la competencia estudiantil y la calidad del aprendizaje. Así mismo Londoño et al. (2018) define al juego como la primera expresión de creatividad en la experiencia humana. Herrera & Murillo (2021) considera que los juegos son fundamentales para el desarrollo evolutivo e integral del individuo. Por otro lado, las docentes Gallardo & Vásquez (2018) en uno de sus artículos define al juego como una actividad que se realiza con el único fin de divertirse; el cual trabaja en valores y normas de convivencia desarrollando de esta manera su personalidad. Martínez & Villa (2008) Conceptualiza el juego como una manera de poner en práctica la intuición sin que este esté desarrollado. Así mismo Hui et al. (2023) mencionan que los juegos educativos fomentan el disfrute del aprendizaje y ayudan a los estudiantes a enfrentar y superar desafíos de concentración. Del mismo modo en su artículo Ramli et al. (2020) , recalca que una enseñanza que usa juegos puede mejorar cómo los estudiantes aprenden matemáticas. Bajo la perspectiva psicológica, Piaget & Inhelder (2016) destaca la notoriedad del juego en las etapas de desarrollo. Enlazando el avance de los estadios cognitivos con el desarrollo de los juegos guiados. Vygotskii, L. (1982) Define el juego como una herramienta socio-cultural que estimula el crecimiento intelectual del menor. Considerándolo como un ejercicio social. Así mismo Guzmán & Zambrano (2017) resaltan también que en el juego se produce de la interrelación entre el niño con el adulto y con sus pares, lo cual es favorable para su desarrollo infantil. Por otro lado, los autores Guan et al. (2024), menciona que todo esto le ayuda a conocerse a sí mismo, formando su propia personalidad en la cual intervienen cinco parámetros: afectividad, Motricidad, Inteligencia, Creatividad y sociabilidad. Bajo toda esta perspectiva según Sánchez et al. (2020) dieron a conocer la importancia del juego en la etapa escolar; desarrollando capacidades y diversas

habilidades. Por ello, Delgado, C. (2022) en uno de sus artículos publicados define las estrategias didácticas como la forma que tiene el docente de programar dentro del aula. Así mismo detalla acerca de los tipos de estrategias didácticas, los cuales les permiten descubrir y ampliar nuevos contenidos matemáticos: estrategia de gestión, de control y de apoyo. Según Ferreiro, R. (2003) las estrategias deben ser programadas y usadas intencionalmente por el maestro.

Según Sánchez et al. (2020) en relación a la actividad lúdica, este hace mención que el juego permite desarrollar diferentes habilidades como las físicas y habilidades mentales, en la cual realizarán discriminación en relación al tamaño, textura, color, etc. Los juegos educativos que se recomiendan según Delgado, I. (2011) pueden ser: los afectivos, los intelectuales, los conductuales, los del juego con el reloj, los de cocinar juntos, juegos que ayuden a desarrollar la habilidad de contar, juegos de memoria, juegos de representación, etc. Todas estas actividades lúdicas son un elemento que nos permiten activar la motivación para una mejor asimilación de las capacidades matemáticas. Según un artículo español de Guerra, Y. (2018) se puede afirmar actualmente que una de las causas del fracaso escolar son los problemas de aprendizaje, siendo las matemáticas una de las materias que presenta mayor dificultad. Las causas de este problema de aprendizaje son variadas, ya que podría darse por inmadurez, distorsión en la percepción, trastornos neurológicos, etc. Es así que Giordano & Ballent (1976) define la discalculia escolar como un problema de aprendizaje, la cual se manifiesta como la dificultad en la asimilación del cálculo en estudiantes que asisten regularmente y muestran una inteligencia normal. Así mismo Fonseca -Tamayo et al. (2018) define la discalculia como una alteración del aprendizaje en el área de las matemáticas en niños de inteligencia normal. Coincidiendo con McKinney, B. (2023) en mostrar que la La discalculia es una condición de aprendizaje específica que impacta la comprensión numérica de manera significativa. Chutko et al. (2023) refiere que la discalculia debe ser vista no solo como un trastorno de habilidades aritméticas, sino también como un trastorno que involucra disfunciones cognitivas múltiples. De acuerdo a los conceptos expuestos, González, J. (2020) muestra los tipos de este trastorno. Siendo la Discalculia escolar o natural,

aquella que se manifiesta en las dificultades de resolución de situaciones problemáticas sencillas. Así mismo según el programa Redacción Sputnik (2019), la discalculia escolar verdadera, se da cuando las dificultades antes mencionadas persisten durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje. Del mismo modo Salisa & Meiliasari (2023) menciona que los principales obstáculos encontrados implicaron la dificultad en comprender y aplicar conceptos matemáticos. Según Ramírez, C. (2011) los maestros deben percatarse de cambios en cualquier aspecto de sus estudiantes. Almeida, G. (2017) mencionó que para determinar que ocasiona la discalculia se debe tener en cuenta qué procesos se relacionan en la edificación de los conceptos aritméticos básicos. De acuerdo al panorama mostrado en relación a la discalculia, Reyes, J. (2024) mencionó que el docente como guía debe encontrar las estrategias adecuadas que le permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en este trastorno. Y una de estas estrategias es la actividad lúdica, la cual actualmente ocupa un rol importante en el proceso de enseñanza aprendizaje. Así mismo Alejandro, M. (2013) alude al juego como una estrategia capaz de potenciar la capacidad creativa e intelectual de los estudiantes. Según Gómez et al. (2016) la discalculia no está relacionada a ninguna discapacidad intelectual, física o neurológica, si se diagnostica a tiempo y se le brinda atención constante y disciplinada, este trastorno es totalmente subsanable. Para ello se recomienda algunos apoyos. Dichos apoyos deben ser considerados de acuerdo al tipo de discalculia. Según Sánchez, P. (2013) El docente puede detectar dificultades en matemáticas en un alumno, posiblemente relacionadas con discalculia. Partiendo de ese momento, el manejo del proceso enseñanza aprendizaje tendrá que ser personalizado. Según el grado de afectación de este trastorno, los padres decidirán si es necesario realizar actividades complementarias. Dentro de todo este contexto, es importante resaltar el trabajo docente, como lo menciona Pérez, M. (2011), ya que ellos determinan la calidad educativa. A pesar de que actualmente no hay programas para ayudar a los estudiantes con este trastorno, Fonseca -Tamayo et al. (2018) muestra que se podría utilizar la formación multisensorial, donde se emplean los sentidos, los cuales apoyaran en la formación de la comprensión de definiciones. Destacando que el apoyo emocional de la familia a estudiantes con discalculia es crucial.

III.- MÉTODO

3.1 Tipo, Diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

La presente investigación es básica.

3.1.2 Diseño de investigación

El diseño fue fenomenológico y de corte transversal según González Mares (2019), ya que este tipo de estudio se centra en explorar y comprender las experiencias vividas por las personas desde su propia perspectiva.

3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

Categorías

El juego según Gallardo & Vásquez (2018) desempeña un papel esencial e irremplazable en el desarrollo integral del ser humano, puesto que contribuye de manera significativa al progreso físico, cognitivo, afectivo, social y moral de los niños. A través del juego, se estimulan aspectos como el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, se fomenta la imaginación y la creatividad, se fortalece el lenguaje, la comunicación y la socialización, se promueve la interacción con los demás, se facilita la cooperación en actividades compartidas entre pares, se mejora la atención y la memoria.

Subcategorías

La actividad lúdica se estudió en función a las dimensiones siguientes: afectiva-emocional, Social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial y motora. Se describió mediante la búsqueda de información y se identificó a través de una guía de entrevista diseñada específicamente para este estudio.

3.3 Escenario de estudio

La investigación se realizó en una Institución Educativa de Lima, Perú.

3.4 Participantes

Participaron dos docentes, un directivo y un psicólogo; los cuales fueron sujetos fundamentales en este estudio. Dicha Institución Educativa en cuestión cuenta con 30 docentes, un directivo y un psicólogo.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la entrevista y el instrumento empleado fue la guía de entrevista semi estructuradas. Las preguntas estuvieron enfocadas en la percepción sobre el uso de diferentes actividades lúdicas, la efectividad percibida de las mismas y sugerencias para mejorar la atención a estudiantes con discalculia.

3.6 Procedimiento de recolección de datos

Se llevaron a cabo entrevistas breves durante un evento recreativo (Día del padre) con los docentes en horas de la tarde. La entrevista al director se realizó en su oficina durante su horario laboral, mientras que al psicólogo se le entrevistó en la cafetería de la Institución Educativa fuera de su horario laboral (por la tarde). Para dicho procedimiento se utilizó una grabadora y un cuaderno de apuntes. Luego se realizó el análisis cruzado de los datos recopilados de diferentes fuentes y técnicas, en la cual se identificaron las relaciones y conexiones entre los diferentes aspectos del estudio para generar conclusiones fundamentadas y contextualizadas.

3.7 Rigor científico

Las ventajas de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje mencionadas, fueron concebidas y seleccionadas sobre la base de sólidas teorías pedagógicas y psicológicas, garantizando así una coherencia entre cada fase del proceso de investigación y los objetivos planteados. Se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura académica existente, complementada con consultas a expertos en los campos de la educación y la psicología.

En este sentido, se documentó minuciosamente cada etapa del estudio, desde la selección de la muestra hasta la interpretación de los datos.

3.8 Método de análisis de la información

El proceso de análisis incluyó los siguientes pasos, codificación de datos, las respuestas de las entrevistas se codificaron para facilitar su análisis. Se utilizaron categorías predefinidas basadas en las preguntas de la entrevista. La recopilación y análisis de documentos institucionales permitió una evaluación exhaustiva de las ventajas de actividad lúdica en niños con discalculia. El análisis documental se realizó

mediante la revisión y clasificación de los documentos recopilados como planes de estudio que fueron revisados y clasificados según su relevancia y contenido. Se utilizó un análisis de contenido cualitativo para identificar las estrategias metodológicas mencionadas en los documentos y evaluar su congruencia con las mejores prácticas para atender a estudiantes con discalculia. Y la triangulación de datos se realizó con los datos obtenidos de las encuestas y las observaciones para asegurar una comprensión integral y corroborar la validez de las conclusiones.

3.9 Aspectos éticos

Esta investigación se llevó a cabo con un estricto cumplimiento de los principios éticos establecidos en el Código de Ética de la Universidad César Vallejo, Perú. Estos principios aseguran el respeto y la protección de los derechos de todos los participantes, así como la integridad y la calidad del proceso investigativo, como el principio de respeto por las personas que implica reconocer la dignidad y autonomía de todos los participantes en la investigación, mediante el consentimiento informado, el que incluyó una explicación clara del propósito de la investigación, los procedimientos, los posibles riesgos y beneficios, y la garantía de que la participación es voluntaria y que pueden retirarse en cualquier momento sin repercusiones; así como, la confidencialidad y anonimato el cual se protegerá la identidad de los participantes mediante el uso de códigos y seudónimos en lugar de nombres reales en todos los registros y publicaciones de datos. La información recolectada se utilizó con fines académicos.

IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El propósito principal de este estudio fue analizar exhaustivamente las ventajas proporcionadas por la actividad lúdica en el desarrollo de niños diagnosticados con discalculia. Se ha constatado que la participación en actividades recreativas no solo promueve la creatividad, sino que también beneficia el aspecto social y emocional de los estudiantes que enfrentan este trastorno, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo. Este hallazgo está en consonancia con la investigación realizada por Milla, L. (2020), quien argumenta que la implementación efectiva de estrategias lúdicas puede predisponer positivamente a los estudiantes hacia el aprendizaje de las matemáticas, potenciando así la asimilación de esta área en educandos con discalculia. Tales conclusiones resaltan la importancia de considerar enfoques pedagógicos que incorporen activamente el juego como una herramienta educativa en la enseñanza de las matemáticas para estudiantes con discalculia (ver figura 1).

Figura 1

Ventajas de la actividad lúdica en los niños con discalculia



El propósito fundamental de esta investigación consistió en analizar las ventajas inherentes de la participación en actividades lúdicas en el aspecto emocional de niños diagnosticados con discalculia. Se ha constatado que las actividades recreativas desempeñan un papel crucial en el fortalecimiento de la salud emocional de los estudiantes que enfrentan este trastorno específico. Este hallazgo está en línea con las afirmaciones de Reyes, J. (2024), quien sostiene que la implementación de actividades lúdicas ofrece una serie de ventajas significativas, tales como el fortalecimiento de habilidades matemáticas, la mejora de la autoestima y la creación de un entorno educativo inclusivo y estimulante. Estos resultados subrayan la importancia de integrar estrategias lúdicas en el diseño curricular y la práctica pedagógica, no solo para abordar las necesidades emocionales de los estudiantes con discalculia, sino también para promover un aprendizaje más efectivo y satisfactorio en este grupo de población educativa (Ver figura 2).

Figura 2

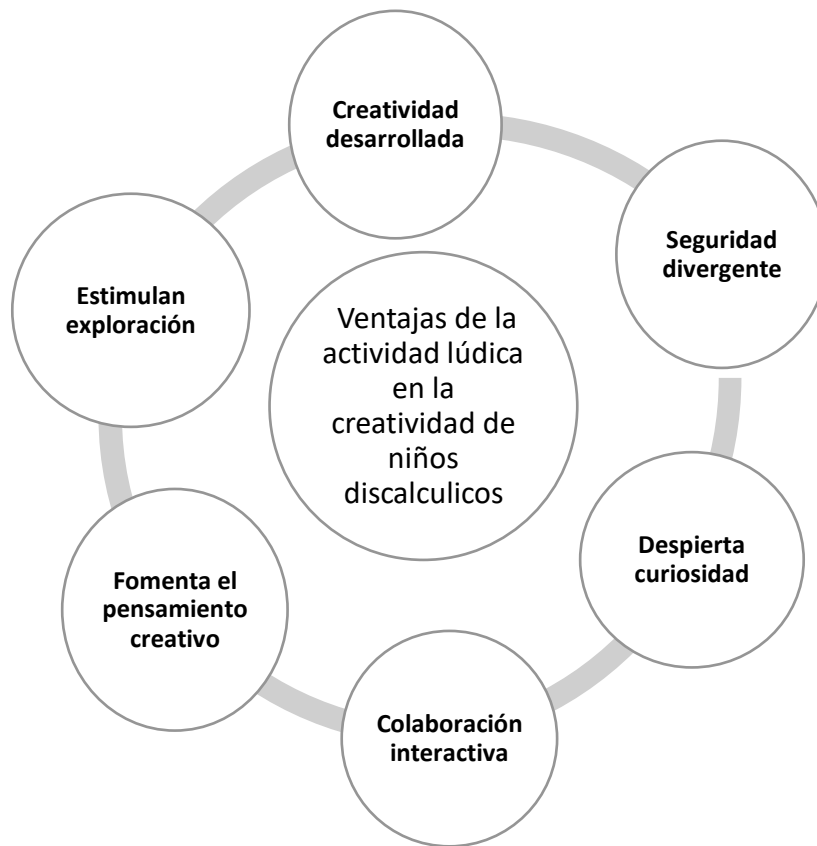
Ventajas de la actividad ludica en el aspecto emocional



Uno de los principales objetivos de este estudio fue investigar y evidenciar los beneficios intrínsecos de la participación en actividades lúdicas en el ámbito emocional de niños que presentan diagnóstico de discalculia. Los resultados obtenidos revelaron que las prácticas recreativas desempeñan un rol significativo en la estimulación de la creatividad en estudiantes que enfrentan esta condición específica. Este descubrimiento se sustenta en la investigación realizada por Coba, Y. (2020), cuyas conclusiones indican que los juegos dirigidos representan una estrategia de notable importancia en el estímulo del desarrollo creativo entre los estudiantes, generando así un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en esta comunidad educativa particular (Ver Figura 3).

Figura 3

Ventajas de la actividad lúdica en la creatividad



Uno de los objetivos adicionales de la investigación fue identificar y valorar las ventajas que las actividades lúdicas aportan al desarrollo social de los niños diagnosticados con discalculia. Se encontró que estas prácticas recreativas no solo fomentan el desarrollo de habilidades sociales, sino que también contribuyen a establecer un ambiente propicio en el aula, promoviendo relaciones inclusivas y acogedoras entre los estudiantes. Este descubrimiento está respaldado por las conclusiones de Candela & Benavides (2020), quienes destacan el juego guiado como una técnica universalmente aplicable, fundamental para lograr una efectiva evolución en el desarrollo social de los niños, lo que influye significativamente en su proceso de aprendizaje. Este análisis recalca la importancia de integrar actividades lúdicas en el currículo educativo, no solo para abordar las necesidades académicas, sino también para fomentar un ambiente socialmente enriquecedor y propicio para el aprendizaje (ver figura 4).

Figura 4

La actividad ludica y el aspecto social



V.- CONCLUSIONES

En resumen, este estudio ha destacado el impacto positivo de la actividad lúdica en el desarrollo integral de niños con discalculia. La participación en juegos y actividades recreativas no solo promueve la creatividad, sino que también fortalece los aspectos social y emocional de los estudiantes afectados por este trastorno, facilitando así un aprendizaje más significativo. Estos hallazgos subrayan la importancia de integrar estrategias lúdicas en el diseño de programas educativos dirigidos a esta población estudiantil.

Implementar estrategias que incorporen actividades lúdicas en el proceso educativo, no solo como herramientas para mejorar el aprendizaje de las matemáticas, sino también como medios efectivos para fomentar el desarrollo emocional y creativo de los estudiantes con discalculia.

En conclusión, esta investigación ha demostrado de manera contundente que la incorporación de actividades lúdicas en el proceso educativo de niños con discalculia conlleva beneficios significativos en su desarrollo emocional y académico. Estas prácticas recreativas no solo fortalecen las habilidades matemáticas, sino que también mejoran la autoestima y crean un ambiente educativo inclusivo y estimulante. Tales hallazgos resaltan la importancia de adoptar enfoques pedagógicos que reconozcan la diversidad de necesidades de los estudiantes y promuevan un aprendizaje efectivo y satisfactorio para todos.

En síntesis, este estudio ha evidenciado que la inclusión de actividades lúdicas en el contexto educativo de niños con discalculia resulta beneficiosa para su desarrollo social. Las prácticas recreativas no solo promueven habilidades sociales, sino que también contribuyen a crear un ambiente de aula positivo y acogedor. Estos hallazgos subrayan la importancia de integrar estrategias lúdicas en la enseñanza para mejorar la experiencia educativa y el desarrollo integral de los estudiantes con discalculia.

VI.- RECOMENDACIONES

Recomendamos a los profesionales de la educación, especialmente a los docentes y psicopedagogos, la integración activa de estrategias lúdicas en el diseño de programas educativos dirigidos a niños con discalculia. La participación en actividades recreativas fortalece los aspectos social, creativo y emocional de los estudiantes afectados por este trastorno, lo que facilita un aprendizaje significativo e integral para esta población estudiantil específica.

Recomendamos encarecidamente a los responsables de políticas educativas y a los directores de instituciones escolares la implementación de estrategias que incorporen actividades lúdicas en el proceso educativo, reconociendo su potencial tanto para mejorar el aprendizaje de las matemáticas como para fomentar el desarrollo emocional y creativo de los estudiantes con discalculia. La inclusión de enfoques lúdicos en el currículo educativo no solo diversificaría las metodologías de enseñanza, sino que también proporcionaría un ambiente de aprendizaje más inclusivo y estimulante.

Recomendamos enfáticamente a los profesionales de la educación, especialmente a los docentes y psicopedagogos, la integración sistemática de actividades lúdicas en el proceso educativo de niños con discalculia. Esta práctica no solo fortalecerá las habilidades matemáticas de los estudiantes, sino que también contribuirá positivamente a su desarrollo emocional al mejorar su autoestima y crear un entorno educativo inclusivo y estimulante.

Recomendamos a los educadores y responsables de políticas educativas la implementación activa de actividades lúdicas en el currículo escolar de niños con discalculia. Estas prácticas no solo promueven el desarrollo social al fomentar habilidades de interacción y cooperación, sino que también contribuyen a establecer un ambiente de aula positivo y acogedor que favorece el bienestar emocional y el compromiso académico de los estudiantes, fomentando un aprendizaje inclusivo y equitativo.

REFERENCIAS

- Alejandro, M. (2013). *Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matemáticas en los niños y niñas de nivel primaria*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349169>
- Almeida, G. (2017). *Discalculia y sus estrategias en la resolución de operaciones matemáticas en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa Juan Montalvo, Cantón Baba, Provincia de los Ríos*. .
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/3752>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior*.
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Castro, L., & Robles, K. (2018). "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA RESTABLECER VINCULOS AFECTIVOS ENTRE LOS INFANTES DEL GRADO DE TRANSICION DEL LICEO LA ALEGRIA DE APRENDER." .
<http://hdl.handle.net/10656/7302>
- Chura, C. (2019). *Actividad lúdica como estrategia pedagógica para el mejor aprendizaje en el área de lógico matemático en estudiantes de 3er grado de la Institución Educativa Primaria 71001 Almirante Miguel Grau*.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/11982>
- Chutko, L. S., Yakovenko, E. A., Surushkina, S. Yu., Anisimova, T. I., & Cherednichenko, D. V. (2023). Cognitive disorders in children with dyscalculia. *Zhurnal Nevrologii i Psikhiiatrii Im. S.S. Korsakova*, 123(4), 85.
<https://doi.org/10.17116/jnevro202312304185>
- Coba, Y. (2020).) *Actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática en niños de 1er grado* . <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/20992>
- Delgado, C. (2022). *Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula*. . <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*.
- Dika, F., & Dadang, J. (2023). *Aprendizaje basado en juegos en la educación matemática*.
- Ferreiro, R. (2003). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*.
- Fonseca -Tamayo, F., López -Tamayo, P., & Massagué -Martínez, L. (2018). *Resultados de la aplicación de una estrategia para el tratamiento a la discalculia en escolares de la Educación Primaria*. .

- Francisco da Silva Coelho, A. (2022). A REFLECTIVE LOOK AT THE USE OF GAMES IN MATHEMATICS TEACHING. *Journal of Interdisciplinary Debates*, 3(01). <https://doi.org/10.51249/jid.v3i01.687>
- Gallardo, J. (2023). *Estrategia de innovación didáctica y el rendimiento académico en los alumnos con discalculia en la Unidad Educativa Fiscal "Eloy Alfaro"*. .
- Gallardo, J., & Vásquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*.
- G. FRANCISCO JR., T. (2023). Game-based Activity: The Effect on Students' Learning in Mathematics. *International Journal of Research Publications*, 126(1). <https://doi.org/10.47119/IJRP1001261620224967>
- Giordano, L., & Ballent, E. (1976). *Discalculia Escolar, dificultades en el aprendizaje de las Matemáticas*. .
- Gómez, N., Mora, A., Soria, B., Betancourt, V., & Herrera, M. (2016). *NEUROPSICOLOGÍA Y BASES NEURALES DE LA DISCALCULIA*. <http://morfovirtual2016.sld.cu/index.php/Morfovirtual/2016/paper/vie>.
- González, J. (2020). *Análisis de las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas*. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/14730>
- González Mares, M. (2019). (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista Universitaria Digital de Ciencias Sociales (RUDICS)*, 10(18), 92–95. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Guerra, Y. (2018). *Caracterización sociodemográfica de niños con trastornos específicos del aprendizaje*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6734861>
- Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017).). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017*.
- Hasanah, R. N. M., & Andayani, S. (2022). *The effect of educational game in mathematics learning: A review*. 080019. <https://doi.org/10.1063/5.0108406>
- Herrera, I., & Murillo, M. (2021). *Implementar actividades lúdicas Matemáticas en estudiantes con discapacidad intelectual en el CEBG Salomón Ponce Aguilera SJD*. <https://doi.org/https://doi.org/10.57819/dby0-9443>

- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Londoño, Y., Pérez, S., & Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy*.
<http://hdl.handle.net/11634/16190>
- Ludeña, J., & Zambrano, J. (2022). *Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300032&script=sci_arttext&tlng=pt
- Martínez, E., & Villa, I. (2008). *El juego como escuela de vida : Karl Groos*.
<http://hdl.handle.net/11162/4626>
- McKinney, B. (2023). What is Dyscalculia? *Early Years Educator*, 23(22), 37–39.
<https://doi.org/10.12968/eyed.2023.23.22.37>
- Milla, L. (2020). *Estrategias lúdicas en el logro de las competencias matemáticas en una estudiante con discalculia del quinto grado de primaria*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/49869>
- Pérez, M. (2011). *El docente desde la perspectiva del desarrollo curricular, organizativo y profesional*.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño*.
[https://books.google.es/books?id=cZojEAAAQBAJ&lpg=PT35&ots=rkYcQhHe0w&dq=Piaget%2C%20J.%2C%20%26%20Inhelder%2C%20B.%20\(2016\).%20Psicolog%C3%ADa%20del%20ni%C3%B1o.&hl=es&pg=PT35#v=onepage&q=Piaget,%20J.,%20%20Inhelder,%20B.%20\(2016\).%20Psicolog%C3%ADa%20de%20ni%C3%B1o.&f=false](https://books.google.es/books?id=cZojEAAAQBAJ&lpg=PT35&ots=rkYcQhHe0w&dq=Piaget%2C%20J.%2C%20%26%20Inhelder%2C%20B.%20(2016).%20Psicolog%C3%ADa%20del%20ni%C3%B1o.&hl=es&pg=PT35#v=onepage&q=Piaget,%20J.,%20%20Inhelder,%20B.%20(2016).%20Psicolog%C3%ADa%20de%20ni%C3%B1o.&f=false)
- PISA. (2018). *evaluación PISA*.
[https://books.google.es/books?id=fYvfDwAAQBAJ&lpg=PA6&ots=YCioecbdhk&q=PISA.%20\(2018\).%20evaluaci%C3%B3n%20PISA%20.&hl=es&pg=PA13#v=onepage&q=PISA.%20\(2018\).%20evaluaci%C3%B3n%20PISA%20.&f=false](https://books.google.es/books?id=fYvfDwAAQBAJ&lpg=PA6&ots=YCioecbdhk&q=PISA.%20(2018).%20evaluaci%C3%B3n%20PISA%20.&hl=es&pg=PA13#v=onepage&q=PISA.%20(2018).%20evaluaci%C3%B3n%20PISA%20.&f=false)
- Pruebas PISA:* . (2019). <https://doi.org/https://doi.org/10.53436/3ps8Gi60>
- Ramírez, C. (2011). *Problemáticas de aprendizaje en la escuela*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4777933>
- Ramli, I. S. M., Maat, S. M., & Khalid, F. (2020). Game-Based Learning and Student Motivation in Mathematics. *International Journal of Academic Research in*

Progressive Education and Development, 9(2).
<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v9-i2/7487>

Redacción Sputnik. (2019). *Dislexia Matemática ¿has oído hablar de la discalculia?* .

Reyes, J. (2024). *Actividades lúdicas y rendimiento académico en los estudiantes con discalculia* . <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10969>

Salisa, R. D., & Meiliasari, M. (2023). A literature review on dyscalculia: What dyscalculia is, its characteristics, and difficulties students face in mathematics class. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 5(1), 82–94.
<https://doi.org/10.35316/alifmatika.2023.v5i1.82-94>

Sánchez, J., Ortega, S., & López, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>.

Sánchez P. (2013). *Como trabajar la discalculia en el aula. La importancia del juego*.
. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5780>

Sandoval, L. (2020). *Los ejercicios Lúdicos y el aprendizaje Lógico Matemático* .
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6408>

Torresi, S. (2018). *Discalculia del desarrollo*. .
<http://revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/579/discalculia-del-desarrollo--dd-> [Links]

UNICEF. (2023). *Las TIC y el aprendizaje basado en juegos como instrumento de formación para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de convivencia y paz en los niños y niñas de la Escuela Institución Educativa Fidel León Triana sede Pablo VI, grado quinto de primaria, vereda El Palmar, Vergara, Cundinamarca, Colombia*. <https://hdl.handle.net/11227/17282>

Vygotskii, L. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. .
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8375302>

ANEXOS

Tabla de categorización

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub categorías -
Actividad Lúdica	<p>El juego desempeña un papel esencial e irremplazable en el desarrollo integral del ser humano, puesto que contribuye de manera significativa al progreso físico, cognitivo, afectivo, social y moral de los niños. A través del juego, se estimulan aspectos como el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, se fomenta la imaginación y la creatividad, se fortalece el lenguaje, la comunicación y la socialización, se promueve la interacción con los demás, se facilita la cooperación en actividades compartidas entre pares, se mejora la atención y la memoria, se despierta la curiosidad y se estimula la alegría, el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal. Gallardo & Vásquez (2018)</p>	<p>Las actividades lúdicas se identificarán a través de una guía de entrevista diseñada específicamente para este estudio. La guía incluirá preguntas abiertas que explorarán los tipos de actividades lúdicas, sus objetivos pedagógicos, la frecuencia de uso en el currículo y la percepción de los docentes sobre su efectividad. Las entrevistas se registrarán y analizarán cualitativamente para identificar y categorizar las actividades lúdicas implementadas en el Colegio 2012.</p>	<p>afectiva-emocional</p>
		<p>creativa</p>	
		<p>cognitiva</p>	



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Guía de entrevista para mostrar las ventajas de la Actividad Lúdica en Niños con Discalculia

Estimada entrevistado, el siguiente instrumento que se le aplicará será usado únicamente para recoger información fidedigna sobre el tema de investigación “Ventajas de la Actividad Lúdica en niños con discalculia de la I.E. Lima, 2021”, la cual será de carácter confidencial; por ello se le solicita que sus respuestas sean alineadas a su labor pedagógica.

I.- Responder con claridad las siguientes preguntas:

ventajas de la actividad lúdica

1.- ¿Cómo describirías el estado emocional del niño/a antes y después de participar en actividades lúdicas relacionadas con las matemáticas?

.....

2.- ¿Has notado algún cambio en su actitud hacia las matemáticas o hacia sí mismo/a después de participar en estas actividades?

.....

3.- ¿Cómo crees que las actividades lúdicas han influido en la capacidad creativa del niño/a para abordar problemas matemáticos?

.....

4.- ¿Puedes compartir algún ejemplo específico de cómo el niño/a ha utilizado la creatividad durante estas actividades?

.....

5.- ¿Qué cambios has observado en la interacción social del niño/a con sus compañeros durante las actividades lúdicas?

.....

6.- ¿Crees que estas actividades han contribuido a mejorar su relación con otros niños/as en el aula?

.....

7.- ¿Qué actividades lúdicas específicas han sido más efectivas para el niño/a en términos de afectividad emocional, creatividad y aspecto social?

.....

8.- ¿Cómo crees que podrían mejorarse estas actividades para beneficiar aún más al niño/a con discalculia?

.....

9.- ¿Qué impacto crees que tienen estas actividades lúdicas en el desarrollo general del niño/a con discalculia?

.....

10.- ¿Qué recomendaciones darías a otros profesionales educativos que trabajan con niños/as con discalculia en relación a la implementación de actividades lúdicas?