



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

**Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la
I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2022**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

Autora

Katty Sthefany Donaire Loayza

Asesor

M(o). Joel Roque Andrés Avalos

Huacho – Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIAZAJE

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Katty Sthefany Donaire Loayza	71091378	18/09/2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Joel Roque Andrés Avalos	19027832	0000-0002-2292-9561
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220
Paul Remy Rios Macedo	44448987	0000-0002-3648-2529

ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.E. N°20820 "NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA" – HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	4%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.scribd.com Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%

DEDICATORIA

En primer lugar, dedico este trabajo a Dios por darme la vida y las fuerzas necesarias para cumplir cada uno de mis objetivos. A mis padres, porque me mostraron su apoyo incondicional en todo momento y en especial en mi etapa de educación universitaria.

Katty Sthefany Donaire Loayza

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser el poder que motiva mi vida y mi formación tanto personal como profesional.

Doy gracias a mis padres porque me enseñaron a superar cada obstáculo que se me presentaba en la vida y fueron de gran apoyo en todo momento.

También agradezco a cada uno de mis docentes que formaron parte importante de mi preparación universitaria, brindándome sus valiosos conocimientos y consejos.

Katty Sthefany Donaire Loayza

INDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	144
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	14
1.2. Formulación de problema.....	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Objetivos.....	16
1.3.1. Objetivo general.....	16
1.4. Justificación.....	17
1.4.1. Teórica.....	17
1.4.3. Metodológica.....	17
1.5. Delimitaciones.....	18
1.6. Viabilidad del estudio.....	18
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	19
2.1.1. Internacionales.....	19
2.1.2. Nacionales.....	20
2.2. Bases teóricas.....	22
2.2.1. Estrategias Lúdicas.....	22
2.2.2. Aprendizaje Matemático.....	26
2.3. Bases filosóficas.....	31
2.4. Definición de términos básicos.....	32

2.4.	Hipótesis	32
2.4.1.	Hipótesis general	32
2.5.	Operacionalización de variables	33
CAPITULO III METODOLOGIA		34
3.1.	Tipo de estudio.....	34
3.2.	Población y muestra.....	34
3.2.1.	Población	34
3.2.2.	Muestra	35
3.3.	Método de investigación	35
3.4.	Técnicas de recolección de datos	35
3.5.	Método de análisis de datos	36
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS		38
4.1.	Resultados descriptivo de las variables.....	38
4.2.	Generalización entorno la hipótesis central	43
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		51
CONCLUSIONES.....		53
RECOMENDACIONES		54
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		55
5.1.	Fuentes documentales.....	55
5.2.	Fuentes Bibliográficas	58
5.3.	Fuentes Electrónicas	58
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....		60
INSTRUMENTO 01		61

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	33
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y.....	33
Tabla 3. Población de estudio.....	34
Tabla 4. Muestra de estudio.....	35
Tabla 5. Validez del cuestionario	36
Tabla 6. Estrategias lúdicas	38
Tabla 7. Juegos de razonamiento.....	39
Tabla 8. Juegos de construcción o dirigidos.....	40
Tabla 9. Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	41
Tabla 10. Aprendizaje de la matemática	42
Tabla 11. Las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática.....	43
Tabla 12. Los juegos de razonamiento y el aprendizaje de la matemática.....	45
Tabla 13. Los juegos de construcción y el aprendizaje de la matemática	47
Tabla 14. Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el aprendizaje de la matemática.....	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Estrategias lúdicas	38
Figura 2. Juegos de razonamiento	39
Figura 3. Juegos de construcción o dirigidos	40
Figura 4. Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	41
Figura 5. Aprendizaje de la matemática	42
Figura 6. . <i>La estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática</i>	44
Figura 7. Los juegos de razonamiento y el aprendizaje de la matemática	46
Figura 8. Los juegos de construcción y el aprendizaje de la matemática.....	48
Figura 9. Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el aprendizaje de la matemática.....	50

RESUMEN

La investigación: “ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.E. N°20820 “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA” – HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022”, El objetivo fue obtener la Licenciatura en Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje de la UNJFSC-Huacho. El método fue básico, descriptivo, correlacional, la hipótesis es: “Las estrategias lúdicas están relacionadas con el aprendizaje de las matemáticas. La población se define como 1051 estudiantes de primaria. Y la muestra fue de 133 niños. El instrumento usado fue la observación, aplicado a las variables. Se evidencian que existe asociación de intensidad muy buena entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática.

La autora

Palabras claves: estrategias, lúdica, aprendizaje, matemática.

ABSTRACT

The investigation: "PLAY STRATEGIES IN THE LEARNING OF MATHEMATICS OF THE STUDENTS OF THE I.E.E. N°20820 "NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA" – HUACHO, DURING THE 2022 SCHOOL YEAR", The objective was to obtain a Bachelor's Degree in Primary Education and Learning Disabilities from UNJFSC-Huacho. The method was basic, descriptive, correlational, the hypothesis is: "Playful strategies are related to learning mathematics. The population is defined as 1051 elementary school students. And the sample was 133 children. The instrument used was observation, applied to the variables. It is evident that there is a very good intensity association between playful strategies and learning mathematics.

The author

Keywords: strategies, playful, learning, mathematics.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se realizó con la finalidad de determinar cuán importante es el uso de las estrategias lúdicas para un adecuado y mejor aprendizaje en los estudiantes en el área de las matemáticas. Ya que como se sabe el juego es parte importante y esencial en el desarrollo de todo niño o niña y qué mejor que usar esta herramienta para métodos pedagógicos y tener mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este estudio es de tipo fundamental y correlacional ya que busca dar respuestas a preguntas teóricas y existe una asociación entre las variables elegidas; como los juegos de razonamiento, juegos de construcción o juegos de relación aprendizaje-entorno dentro de las estrategias lúdicas en relación al aprendizaje de la matemática. Además, el método de la investigación es deductivo porque los resultados se determinaron por la recolección de datos que se obtuvieron mediante el instrumento de la encuesta de nombre “Cuestionario para la variable Estrategias lúdicas”.

La investigación realizada se considera de mucha importancia para los docentes porque genera la motivación del uso del juego en procesos pedagógicos relacionándolos con actividades de inferencia, de construcción y la aplicación del saber con el entorno a través de estrategias lúdicas lo cual a su vez motivará a los estudiantes a desarrollar su propio aprendizaje.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La importancia de los juegos como factor de productividad ha sido reconocida desde la antigüedad. Mirando sus orígenes, podemos reconocer su aporte a la humanidad: es inherente a ella, porque donde hay personas, hay juego (como lo encontrarán los antropólogos); por ello, podemos considerar el papel fundamental de ambos en la construcción de las personas y sociedades a través de la historia.

Los juegos son una forma de experimentar la vida cotidiana, es decir, sentir alegría y disfrutarlo, viéndolo como una actividad de gratificación física, emocional o espiritual. El juego promueve el desarrollo de habilidades, relaciones y sentido del humor, e involucra a los niños en la motivación de los aprendizajes.

La formación primaria es primordial para desarrollar y formar integralmente a los niños como a las niñas, por lo que ahora existe una mayor necesidad de metas de aprendizaje que en la totalidad de los casos se convierte en la acumulación de tareas repetitivas en el tiempo que provoca letargo en los niños orientados al aprendizaje; es tedioso acercarse a ellos y, sobre todo, crea resistencias al aprendizaje.

En la actualidad, es necesario respetar, la capacidad de aprender desde los primeros años de vida no solo es una necesidad sino también un derecho y está asociada al desarrollo de la ciencia y la tecnología, relacionada con la equidad necesaria para cerrar la brecha que existe en el país. Por su parte, aprender a leer y escribir es un soporte básico y fundamental en la vida del ser humano, posibilitando la acción a lo largo de la vida con más posibilidad de éxito en la vida familiar, escolar, grupal o social, contribuir a la

alfabetización para la superación personal y en todos los aspectos profesionales y laborales.

Cuando comenzó a aprender matemáticas, fue influenciado por habilidades como: comprensión de conceptos matemáticos, conocimientos básicos de cálculo, lenguaje de señas y capacidad de resolución de problemas, lo que se ha convertido en un verdadero desafío para niños y niñas.

En todo el mundo, cuando se enseña matemáticas, los estudiantes aún utilizan, escriben y memorizan procedimientos de suma únicos. Según Leyva (2011), el proceso educativo se mecaniza, provocando insatisfacción psicológica, rechazo a los altos aprendizajes, limitando la creatividad, olvidando que los niños o niñas desde que nacen han estimulado a los niños a jugar, disfrutar la capacidad de crear y conocer el mundo que les rodea a su alrededor, esta función surge espontáneamente y ocupa un lugar privilegiado en el estudiantado.

Por ello, la investigación se realizó en la I.E 20820 Nuestra Señora de Fátima, describiendo y correlacionando las variables en estudio.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre los juegos de razonamiento dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática

de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022?

¿Cómo se da la relación entre los juegos de construcción o dirigidos dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022?

¿Cómo se da la relación entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022?

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre los juegos de razonamiento dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

Establecer la relación entre los juegos de construcción o dirigidos dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

Determinar la relación entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica

Los conocimientos obtenidos de este trabajo son de gran utilidad para el conocimiento teórico pedagógico que domina actualmente porque el alumno es el principal beneficiario de la educación, lo que pasa entonces por reconocer el sistema de motivación del juego personalizado. La caracterización de relaciones se genera internamente y son fuente de crecimiento y cambio, siendo estos la base para el análisis de la realidad objetiva.

1.4.2. Práctica

En cuanto a la educación social, es relevante en el sentido de estimular un aprendizaje coherente desde la concepción de la vida y de la vida social del alumno, siempre que la formación implique una preparación para afrontar los problemas.

1.4.3. Metodológica

Hablar de la meta de esta asignatura es básicamente una educación sistemática, con metas y una estructura clara; entonces la enseñanza de la evaluación se convierte en una actividad planificada, propositiva, eficaz y sistemática; utilizando técnicas, procesos y herramientas confiables, eficaces y pertinentes.

1.5. Delimitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

El afán de cumplir con la investigación nos impulsó a coordinar horarios y espacios, y la ayuda de otros compañeros para superar esta limitación.

c. Limitados medios económicos

La realización de investigaciones requiere aportes económicos, y existen ciertas limitaciones debido a la naturaleza del autofinanciamiento de sus investigadores. Aun así, dado que se requiere una solicitud, los ahorros personales pueden usarse para cubrir el costo de cubrir los costos.

1.6. Viabilidad del estudio

El estudio se realizará en la IE objeto de estudio, muestreando a sus alumnos, quienes proporcionarán los medios para la recogida de datos a distancia.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

González & Rodríguez (2018) En su trabajo, el objetivo fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los niños de educación inicial. También se basa en la teoría de Piaget de que el juego es parte esencial del aprendizaje y que el derecho al pleno desarrollo está consagrado en la Constitución de la República, la LOEI y el marco legal. Los resultados muestran que las actividades recreativas contribuyen efectivamente a mejorar el comportamiento de los estudiantes, lo que a su vez fortalece las relaciones interpersonales y logra una convivencia armoniosa entre la escuela y su entorno.

Freyre & Palaguaray (2021) su propósito es sugerir estrategias de juego de suma intensiva para estudiantes de nivel básico. Enmarcada dentro de una categoría no experimental y de carácter numérico, nuestro estudio tuvo como propósito generar una propuesta de método para desarrollar las oportunidades de aprendizaje que se sumarán a través del círculo de la suma, estas oportunidades se desarrollarían en el aula. En consecuencia, se dedujo que la importancia de generar talleres interesantes es proveer alternativas que apoyan el conocimiento de los principios fundamentales de la suma, debido a que poseen actividades novedosas planificadas por etapas.

Ayala (2018) En su trabajo, su objetivo principal es determinar la diferencia en la motivación matemática de los estudiantes antes y después de construir un programa de actividades divertidas para enseñar matemáticas. Para llevar a cabo la investigación se usó un cuestionario con actividades matemáticas, el cual se divide en dos partes: la primera antes de iniciar las clases con el uso

de juegos y la segunda después de montar los juegos. El análisis tuvo un diseño que se asemeja a un experimento, y en el momento en que se usó t-student para determinar la importancia de la diferencia de medias, se evidenció una mayor motivación por las matemáticas originada por los juegos de recreación que despiertan el interés por aprender. El conocimiento previo a la actividad científica, por su parte, activa sus habilidades deductivas, les apoya para tomar decisiones y le proporciona una ayuda para aprender de manera más significativa.

Mosquera & Romaña (2016) sugiere la intermediación de los usos de la tecnología de la información y la comunicación -TIC- y la tecnología del juego como elementos que motivan, ennoblecen y dan vida al procedimiento de enseñanza de la codificación y la decodificación en el ámbito de la lectoescritura, una investigación aplicable a veinte estudiantes de Colombia. Institución Educativa del municipio de Karepa; contiene los provechos de la utilización de las Tics para conseguir códigos de alfabeto. La idea evidencia los trabajos de impresión interna, la resolución de ciertas dificultades de escritura ha tenido un papel propulsor hacia arriba. Luego, se abordan ciertas intervenciones, métodos y herramientas de verificación que son provechosos en las categorías de educación mencionadas.

2.1.2. Nacionales

Medina (2017) En su disertación “Las maniobras lúdicas y la consecución de los entendimientos de matemática de los alumnos de la Instituto Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016”. La muestra es de 57 alumnos de quinto grado de la escuela primaria. Las conclusiones evidenciaron una correlación que fue un tanto directas y significativamente entre el empleo de métodos de juego y la performance en matemática que tenían los estudiantes de 5° grado. Una vez hecho el cuestionario, a partir de los resultados de la comparación, se evidenció que la hipótesis nula fue rechazada con un cinco por ciento de fiabilidad, esto es, la hipótesis de investigación probó que el uso de la táctica

del juego tuvo una relación significativamente con la capacidad matemática de los estudiantes de quinto grado. CANADÁ - PERÚ.

La Cruz (2019) El propósito fue instaurar la relación entre las tácticas de juego y el progreso en el desarrollo de la atención en menores de cinco años del colegio Virgen de La Merced 20331 - Caleta de Carquín. Los métodos fundamentales son de tipo fundamental, narrativo, relacionado, y no experimental. Numeración y muestra: sesenta niños de primer grado, veinte de los cuales se escogieron de manera correcta. Los resultados: Muestran que, en base a una magnitud de retorno de correlación de Spearman de 0.800, existe una correlación entre las maneras de jugar y el desarrollo de la atención en menores de cinco años del colegio I.E. Virgen de La Merced 20331 - Caleta de Carquín, esto representa un vínculo muy buena asociación.

Zuloeta (2018) En su labor, su propósito es concebir un plan de estudios lúdico para aumentar la atención y la concentración en menores de primaria. Las tácticas orientadas a la inserción son juguetonas y constituyen un eje importante dentro de la clase ya que genera un entorno lúdico y natural, esto es, una característica que está presente en la totalidad de los niños y que los ayuda a desarrollar. En el análisis se aplicaron métodos científicos en el ámbito de lo teórico, lo experimental y lo estadístico, corroborando los resultados obtenidos y las transmutaciones alcanzadas en la explotación del método, pudiendo observar mejoras importantes en la atención y la concentración, además de que los niños adquirieran el hábito de aprender por su cuenta y en colaboración con sus compañeros.

Marin & Inga (2022) en su disertación “Influencia de las tácticas lúdicas en el conocimiento de la matemática que tienen los alumnos del quinto grado, I.E. Luis Germano de la Mencia de Piza, Lámud, 2021”. Se trata de un análisis de tipo practicado, con pre pruebas que duran un día y pos pruebas que duran dos días, la población y la muestra fueron representadas por 31

estudiantes, la técnica fue la observación y su instrumento fue una hoja de registro, de recolección de muestras no probabilística; con este se obtuvo en la primera medición un 83,9% de grado inferior, 9,6% de grado medio y 6,5% de grado superior; en su segunda observación se evidenció la mejoría, consiguiendo un 29% de grado inferior, un 38,7% de grado medio y 32,3% de grado superior; luego para corroborar la hipótesis de estudio se hizo una prueba de la T de Wilcoxon, la prueba fue $p = 0,001 < 0,05$, de esta manera se confirmó la hipótesis de investigación, de modo que se puede afirmar que la estrategia lúdica tiene influencia en el conocimiento de la matemática.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Estrategias Lúdicas

2.2.1.1. Definición

Medina (2017)

El juego le proporciona al alumno las circunstancias adecuadas para que él mismo resuelva los problemas, tome el mando, desarrolle su carácter, tome decisiones y le presente obstáculos que tiene que enfrentar; la esencia del juego lúdico es que le proporciona al alumno las condiciones de aprendizaje ideales para que el mismo se acostumbre a pensar, se acostumbre a hacer, se acostumbre a ser y se acostumbre a convivir.

Ver el juego desde una perspectiva didáctica significa que, en muchos casos, en los ámbitos escolares donde se practica habitualmente, se utiliza el juego con el objetivo de educar y controlar a los menores; es decir, de esta forma se vulnera la esencia y la especificidad como una experiencia cultural y como una experiencia existencial. Desde esta perspectiva, la diferencia entre los juegos en lugares gratuitos habituales y los juegos dentro de las instituciones es muy grande. El juego es una dimensión de la evolución humana que apoya el avance

de la mente, el surgimiento del conocimiento, la formación de la personalidad, es decir, abarca una gama de actividades que mezclan placer, disfrute, trabajo creativo y felicidad.

Zuloeta (2018)

El juego es una actividad natural, libre y espontánea que, por su universalidad, puede desempeñar un papel equilibrante en cualquier edad, ya que abarca la existencia humana y requiere que el juego forme siempre parte de la existencia humana. En el desarrollo, el juego es una forma de ser, una forma de integrarse a la vida, que tiene un papel positivo en el ámbito educativo, ya que contribuye a la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de menores y personas mayores.

La maniobra lúdica es una combinación de juegos instructivos, dinámicas de grupo, teatro, juegos de mesa y más que los maestros utilizan para complementar la comprensión, el conocimiento y las habilidades de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. El presente análisis indica la importancia de las maniobras lúdicas dentro del procedimiento de enseñanza-aprendizaje, la intrigante importancia de este trabajo es que las maniobras lúdicas normalmente se utilizan en el nivel fundamental y no en el nivel superior.

La lúdica es más bien una circunstancia, una disposición que tiene el ser con respecto a la existencia, a la vida cotidiana. Es una manera de estar vivo y de relacionarse con él en los lugares ordinarios de la existencia, en donde se genera placer, bienestar, complementado con la liberación que brindan los juegos simbólicos y de fantasía. La chanza, el sentido del humor, las artes y otras actividades adicionales (baile, amor, afecto) que se genera cuando interactúan con distintas personas, sin obtener otra cosa que la gratitud que genera esa

actividad. La lúdica es una forma de entender la vida cotidiana, esto es, vivir la comodidad y sentir placer en las cosas que se suceden al comprenderlas como una acción de saciedad corporal, espiritual o mental. El juego tiene como consecuencia el desarrollo de las habilidades, los vínculos y la humorística en los seres humanos.

El papel del juego según María Montessori

Montessori nació el 31 de agosto de 1870 en Italia, de Rainier Stoppani y Alessandro Montessori. Estudió ingeniería a la edad de 14 años y luego estudió biología y fue admitida en la Facultad de Medicina de la Universidad de Roma. graduado. Se graduó en 1896 y se convirtió en la primera doctora de Italia. En 1906 comenzó a trabajar en la "Casa di Bambini" de Roma, el método educativo Montessori propuesto en Roma en 1907 fue reconocido y su sistema se extendió por todo el mundo, defendiendo el desarrollo de la iniciativa y la confianza en sí mismos para permitir que los niños puedan hacer lo que quieran. están interesados sin estar restringidos por una estricta disciplina.

Según Montessori, el entorno tiene un gran papel en la formación de los menores. Concibió el valor de generar un contexto con una preparación meticulosa que sea estética y estéticamente atractiva, además de que sea adecuada para los requerimientos de desarrollo de los menores.

La mayoría de las escuelas Montessori en las que estudiamos tienen césped decorado con jardines, columpios, pinos, pajareras, toboganes, materiales para escalar, arena, etc. Los bebés juegan al aire libre, lo que permite que florezca su inteligencia y su libertad de movimiento. Creemos que los juegos logran el propósito de estimular el pensamiento y desarrollar el cerebro. Gracias a la actividad lúdica que realizan los infantes de Montessori Valley, conocen y aprenden comportamientos, encogen dificultades y se

acomodan a su lugar de residencia al brincando. A través del recreo juego, los infantes, consiguen las herramientas para el estudio. Se comprometen a desarrollar seguridad, confianza y relación en el ámbito.

Piaget (1980) afirma:

El juego constituye una parte de la inteligencia de los niños, ya que representa la incorporación de la función o la reproducción de la realidad de acuerdo a la etapa de desarrollo que tiene cada uno. Las habilidades motrices, simbólicas o de pensamiento, como componentes esenciales de la formación de un individuo, son aquellas que establecen la procedencia y el curso de la acción lúdica. (p.16)

Indica que las maniobras se piensan como normas y métodos fundamentales que llevan a cabo el procedimiento Administrativo con el fin de conseguir los objetivos que se desea conseguir (Valverde, 2014).

Son herramientas que facilitan el trabajo de aprendizaje y eliminan dificultades. Cuando los docentes utilizan diversas estrategias, se requieren cambios en la disposición de los materiales o ingredientes para facilitar la comprensión; estos son planificados por el docente para estimular la participación de los estudiantes (Díaz & Hernández, 2002).

2.2.1.2. Importancia de las estrategias lúdicas

Lúdica, (2023) Los juegos pueden considerarse como una puerta de entrada que actúa como mediador entre la fantasía y la realidad. De esta manera, a través del juego recreativo, los niños plasman sus dudas, ideas, emociones y deseos. Así, a través del juego el menor logra generar diferentes situaciones que experimenta pasivamente en la

realidad, y a través del juego logra vivir activamente dichas situaciones.

Yagüé, (2018) La jugabilidad se relaciona con el espacio de transferencia de conocimientos entre docentes y estudiantes, de esta manera abren paso a situaciones naturales y dinámicas que dejan una buena impresión en los participantes. Los autores señalan que los juegos tienen un impacto en la creación de entornos donde los participantes pueden interactuar en diferentes categorías de existencia y seguir reglas, mostrando independencia y responsabilidad. Además, se ha demostrado que esto aumenta habilidades como la creatividad y la admiración.

De modo que, la actividad lúdica dará lugar a una liberación de emociones como la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad física, puede ser en forma de juego, de repetición o de ritmo; en competencias de saltos, en danzas o en expresión dramática. Es significativo, concederle al menor y la menor la ocasión de jugar a causa de que le asistirá a solucionar dificultades, adquirir habilidades, descubrir normas, ser dinámico y cautivador. Además, influirá en el avance de los músculos, la mente y la psique, debido a que, gracias a sus fantasías, se volverá una fuerza socializante.

2.2.2. Aprendizaje Matemático

2.2.2.1. Definición de aprendizaje

Piaget, (2010) el aprendizaje es un proceso mediante el cual:

El individuo, a través de su vivencia, la manera en que manipulaban los objetos, su vínculo con las personas y la creación de conocimiento, modificaba o construía los entendimientos que tenía

del mundo que le rodeaba, a través del proceso de asimilación y acomodación. Todo conocimiento es una sucesión de evolución que empieza con los primeros incentivos y termina cuando nuestro sistema nervioso se ha desarrollado lo suficiente como para poder organizar nuestro territorio. Esta transformación mental y corporal es el estudio

Domjan (2019) Según él, la experiencia humana de aprender es tan habitual que la gente rara vez se da cuenta de la verdadera magnitud de la palabra aprendida. El conocimiento es una transformación permanente en los métodos de comportamiento que requiere de incentivos y / o respuestas particularizadas y que se genera a partir de la previa experiencia con estos incentivos o con otros parecidos (p. 18).

El entendimiento que tiene una persona está relacionado con su avance personal y se genera en la forma más óptima cuando la persona está animada, es decir, cuando tiene ganas de aprender y se desvela en ello. Para ello utiliza su memoria, su habilidad de atención, su pensamiento lógico o abstracto y diversas herramientas psicológicas que están analizadas en conjunto.

Vygotsky (2002) Considera el aprendizaje como un proceso que ocurre dentro del contexto de interacciones entre adultos, pares, culturas e instituciones. Estos mentores alientan y controlan el comportamiento de los estudiantes, y los estudiantes mejoran sus habilidades mentales (por ejemplo, atención, memoria, voluntad) al descubrir e interiorizar sus propios comportamientos.

El conocimiento es el adquirir nuevos comportamientos de una criatura viva a partir de las vivencias previas, con el fin de conseguir una mejoría en la adaptación al entorno físico y social en donde habita. Algunos lo ven como

una transformación que se da de manera relativamente constante en la conducta, fruto del hábito. Lo que se educa es guardado por el cuerpo en una forma que generalmente se mantiene, y está disponible para utilizarse en el momento en que la necesidad lo exija.

Ortiz (2018) Señala que el aprendizaje se da a través de una serie de transiciones entre estados de equilibrio y desequilibrio en los cuales, con base en la cultura que tiene el estudiante y se considera el estado de equilibrio inicial, es responsabilidad del docente alterarlo y crear equilibrio mediante la formulación de preguntas o un estado de conflicto cognitivo que promueve la reflexión, el cuestionamiento y estimula la búsqueda de soluciones a los problemas planteados (p.109).

Es una travesía que tiene como objetivo el que las personas adquieran ciertas habilidades al interiorizar un conocimiento. La capacitación es posible que se logre a causa de los análisis, la intuición, la verificación o el pensamiento. El término aprendizaje proviene del idioma latino "aprehendivus" que significa "Aprendiz" y "apprehendere" que significa "Aprender".

2.2.2.2. Definición de matemática

La matemática es una ciencia que se ocupa de la secuencia lógica y las habilidades de pensamiento necesarias para cualquier conocimiento, por lo que comprende plenamente las habilidades en el campo numérico, la recopilación de datos y la capacidad de resolución de problemas. Dado que las matemáticas se utilizan ampliamente en diferentes sistemas de representación simbólica (números, letras, tablas, gráficos, etc.), las matemáticas son muy útiles para representar con precisión una amplia variedad de datos y resaltar ciertas características y relaciones que no se pueden describir matemáticamente. Visibilidad clara que nos permite predecir y

anticipar eventos, situaciones o resultados que aún no han fallado (Godino, 2003).

Las matemáticas son una ciencia deductiva que se basa en definiciones, principios, normas y reglas y utiliza números para generar conceptos deductivos e inferenciales precisos para transformar cosas en términos más complejos para generar teoremas. Este conocimiento educa al individuo en la manera de pensar de manera lógica, esto les proporciona habilidades para solucionar dificultades y tomar decisiones. Las habilidades de numeración son valoradas por varias áreas, en general se puede decir que en ciertas ocasiones son considerables.

Arteaga & Sánchez (2016) afirman que:

Las matemáticas no son únicamente una ciencia relacionada a la aritmética, el álgebra, la geometría y la estadística; además es una forma de pensar y razonar con el fin de solucionar distintos problemas que se presentan en la existencia cotidiana, y es una esfera de estudio, investigación y creación., encuentra nuevas formas de pensar todos los días.

La matemática está bastante ligada a otras áreas de conocimiento. En primer lugar, se apoya sobre todo en el razonamiento y en las maniobras para la demostración y la inferencia. Es por esto que la matemática es una ciencia que tiene objetividad: únicamente será cambiada en la medida en que se demostrando la existencia de equivocaciones en la matemática, para esto es necesario que se alteren significativamente los parámetros de la ciencia con la que se opera.

Escorza (2005) La persona que cita a Galileo afirma que, en este enorme libro que tenemos delante de nosotros, se puede entender la filosofía, es decir, el cosmos, sin embargo, no se puede comprender si

no se tiene antes la habilidad de comprender el idioma, es decir, el carácter en el que está escrito.

La matemática es una ciencia deductiva que se preocupa por la investigación de las características de las cosas abstractas y de las relaciones entre ellas. Esto implica que los cálculos se realizan con cifras, figuras de la matemática, símbolos, etc.

2.2.2.3. Importancia de la matemática

Las matemáticas son importantes para la formación del intelecto de los menores. Les apoya en su labor de ser lógicos, de razonamiento y de tener una mente apta para la contemplación, la crítica y la generalización. Las matemáticas establecen comportamientos y creencias en los estudiantes, ya que aseguran una consistencia en los fundamentos, seguridad en las procederes y confianza en los resultados abatidos. Todo esto genera en los menores una disposición voluntaria y positiva para tomar acciones que llevan a la resolución de las dificultades que tienen diariamente (De la Osa, 2014).

El análisis de las matemáticas tiene una importancia grande durante la educación para mejorar la mente y desarrollar el pensamiento crítico. Por esta razón, es significativo mencionar la importancia de los números en las profesiones de altura.

(Kumon, 2022) Las matemáticas son cruciales para el avance del intelecto y del razonamiento de los infantes, ya que les proporciona una estructura para pensar, además de una manera ágil para encontrar la solución a problemas de la vida real o a problemas matemáticos. La matemática asimismo apoya al ser humano en el desarrollo de la independencia y la crítica. De la misma manera, los infantes hallan características y comportamientos, que les posibilitan progresar en seguridad, confianza y pensamiento crítico, allanarles la vida en cualquier circunstancia.

Las matemáticas son importantes para la formación del intelecto de los menores. Les apoya en su labor de ser lógicos, de razonamiento y de tener una mente apta para la contemplación, la crítica y la generalización. Las matemáticas establecen comportamientos y creencias en los estudiantes, ya que aseguran una consistencia en los fundamentos, seguridad en las procederes y confianza en los resultados obtenidos. Todo esto genera en los infantes una disposición voluntaria y positiva para tomar acciones que llevan a la resolución de las dificultades que se encuentran diariamente.

2.3. Bases filosóficas

El primer paso es la sensación de la filosofía del juego, que es la misma, en términos de pensamiento que corresponden a la jugosidad. Esta vez sin tener en cuenta el mismo sitio. Entendemos un sentido que se encuentra suspended, debido a que este es el sentido que se toma de la gravedad que apoya a los objetos que tienen una vida después de que se extrae de ellos. La manera en que la filosofía y el juego, en estos casos, dejan de tener como eje el principio de la razón, se quiebra la simetría que tienen. Tendremos que seguir viendo un realizar por el que nos hallamos en estos comportamientos. Es posible el sentido de lo que se puede establecer por este principio de razón, de modo que sabemos que algo es esto o lo otro en base a una causa que se deduce, ignorando que no hay lugar para establecer una deducción de tal clase; es la atención hacia el ser mismo lo que otorga el poder de fundamentar que algo es. O que el sentido se derive del juego, en donde es necesario del mismo ser - estando en ese lugar por cada asunto- no se sigue ningún motivo.

2.4. Definición de términos básicos

Aprendizaje. Adquisición de conocimientos, habilidades, costumbres y valoraciones a través de la formación o la vivencia. Este procedimiento puede ser comprendido desde diferentes enfoques, de modo que existen diversas hipótesis acerca del conocimiento de acontecimientos.

Capacidad. Las capacidades se definen como el conjunto de recursos y habilidades que un individuo necesita para realizar una tarea específica. La palabra habilidad también puede referirse a la posibilidad positiva de cualquier elemento.

Competencia. Al comienzo referido al ámbito del trabajo, su significado se ha expandido en el ámbito de la educación, siendo esta la pericia que se requiere para realizar una labor creativa, flexible y responsable, en una situación particular.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Las estrategias lúdicas se asocian con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

Los juegos de razonamiento se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

Los juegos de construcción o dirigidos se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

Los juegos de relación del aprendizaje se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos de razonamiento	<ul style="list-style-type: none"> Aborda correctamente las actividades relacionadas con la inferencia 	4	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Juegos de construcción o dirigidos	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve correctamente actividades relacionadas con la construcción, a través del juego 	4	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve correctamente actividades relacionadas con la aplicación del saber con el entorno, 	4	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Estrategias lúdicas		12	Bajo Medio Alto	12 -23 24 -35 36 -48

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	Categorías	Intervalos
Actas finales de evaluación		Logro Destacado	17-20
		Logro Previsto	14-16
		En Proceso	11-13
		En Inicio	00-10

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Por la naturaleza de la pregunta, Sánchez y Reyes (2002) es un estudio fundamental ya que intenta dar respuesta a interrogantes teóricos. Está correlacionado en el sentido de que es interdependiente para determinar la asociación.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Es la totalidad de los componentes que refiere la investigación. De la misma manera lo define Balestrini Acuña (1998) como "Un conjunto limitado o ilimitada de individuos, objetos o componentes que tienen características en común" (p.123).

La población está constituida por 1051 estudiantes de la I.E 20820 Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Huacho.

Tabla 3. Población de estudio

Grado	Subpoblación
Primero	133
Segundo	177
Tercero	194
Cuarto	179
Quinto	189
Sexto	179
Total	1051

3.2.2. Muestra

Se tomaron en cuenta a los 133 estudiantes del primer grado de primaria.

Tabla 4. Muestra de estudio

Grado	Subpoblación
Primero	133
Total	133

3.3. Método de investigación

El procedimiento usado en este análisis fue el deductivo, porque se hizo una elaboración del objeto de estudio a través de la cual se definieron las variables operativas y los resultados, además, el diseño correlacional, la manera en la que las variables se comportan y la discusión de los mismos fueron determinados por la elaboración de los datos que se recogieron a través de los instrumentos. (Hernández et al, 2010).

3.4. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

Se utilizó la técnica de la encuesta con un cuestionario de instrumento. Para medir la variable Estrategias lúdicas, se trabajó con la escala: Siempre (4), Casi siempre (3), Algunas veces (2), Nunca (1)

Ficha Técnica 01:

Nombre Original: Cuestionario para la variable Estrategias lúdicas

Autor:	Donaire Loayza Katty Sthefany
Procedencia:	Huacho- Perú
Objetivo:	Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Estudiantes de la I.E.20820 Nuestra Señora de Fátima.

Para medir la variable Aprendizaje de la matemática se usaron las actas finales de evaluación.

a) Validez del instrumento

Validez del cuestionario sobre la variable cuentos infantiles, será sometidas a criterio de un grupo de Jueces Expertos, integrado por profesores entre Magíster y Doctores en Educación que laboran en la UNJFSC.

Tabla 5. Validez del cuestionario

Expertos	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad del instrumento
Experto 1	Suficiencia	Aplicable
Experto 2	Suficiencia	Aplicable
Experto 3	Suficiencia	Aplicable

Fuente: Elaboración propia.

3.5.Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Después de la recopilación de datos, use SPSS para procesar la información y hacer cuadros y gráficos de barras.

b. Inferencial

- Las Hipótesis
- Cuadros de doble entrada y correlación de Spearman,

CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivo de las variables

Tabla 6. Estrategias lúdicas

	Frecuencia.	Porcentaje.
Alto	26	19,5
Bajo	41	30,8
Medio	66	49,6
Total	133	100,0

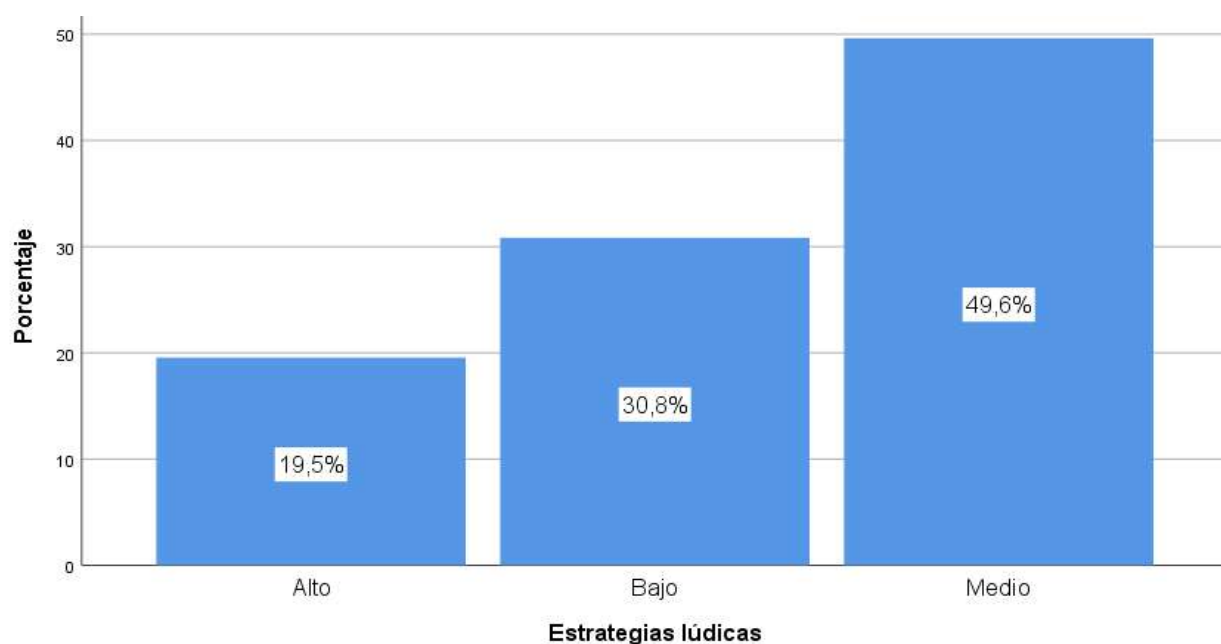


Figura 1. Estrategias lúdicas

De la fig. 1, un 49,6% de estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022 muestran un nivel medio en la variable Estrategias lúdicas, un 30,8% consiguieron un nivel bajo y un 19,5% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 7. Juegos de razonamiento

	Frecuencia.	Porcentaje.
Alto	59	44,4
Bajo	41	30,8
Medio	33	24,8
Total	133	100,0

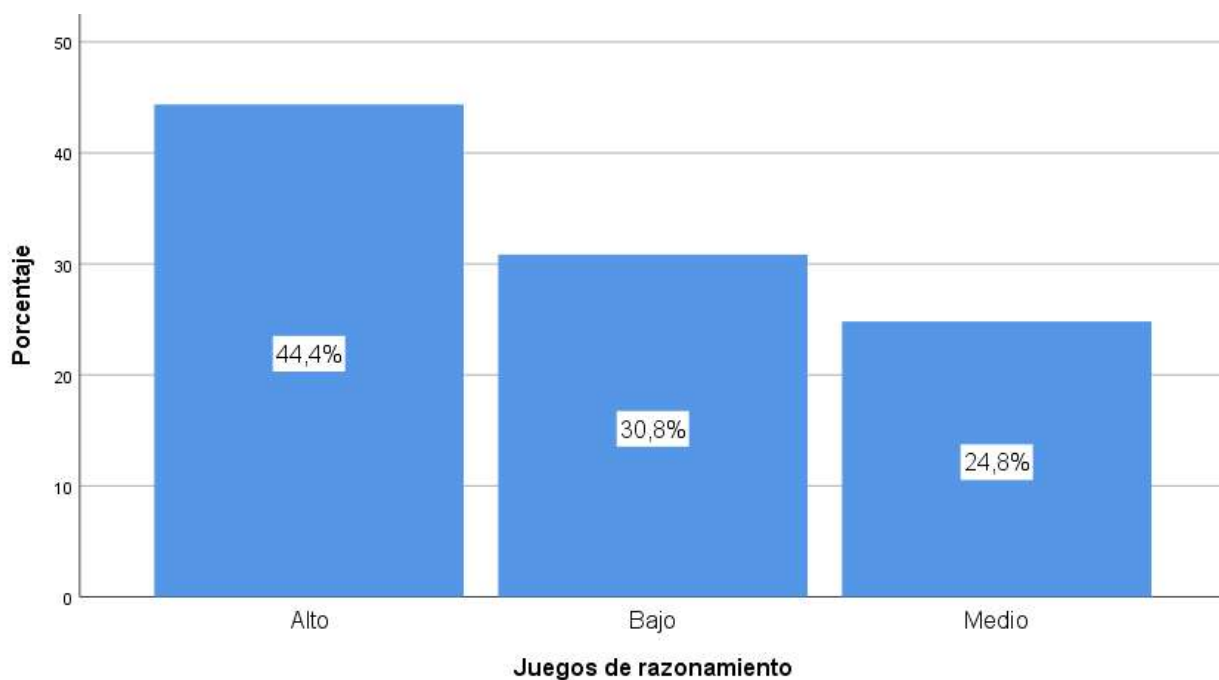


Figura 2. Juegos de razonamiento

De la fig. 2, un 44,4% de estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022 muestran un nivel alto en la dimensión Juegos de razonamiento, un 30,8% consiguieron un nivel bajo y un 24,8% obtuvieron un nivel medio.

Tabla 8. Juegos de construcción o dirigidos

	Frecuencia.	Porcentaje.
Alto	26	19,5
Bajo	19	14,3
Medio	88	66,2
Total	133	100,0

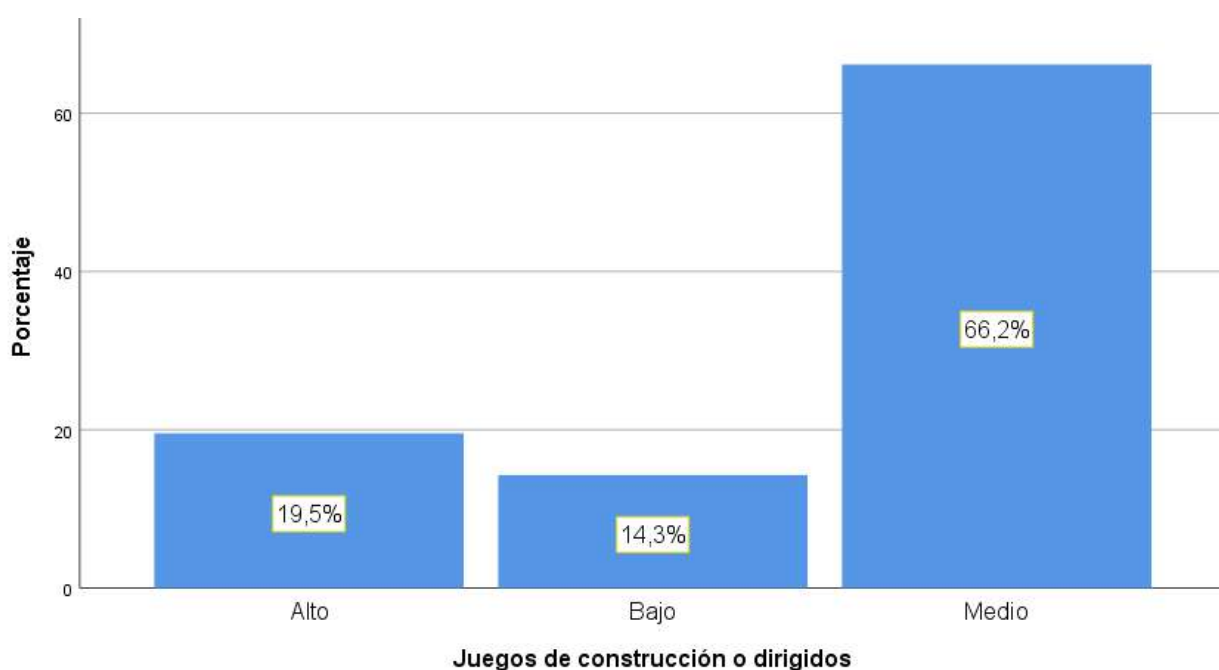


Figura 3. Juegos de construcción o dirigidos

De la fig. 3, un 66,2% de estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, 2022 muestran un nivel medio en la dimensión Juegos de construcción o dirigidos, un 19,5% consiguieron un nivel alto y un 14,3% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 9. Juegos de relación del aprendizaje con el entorno

	Frecuencia.	Porcentaje.
Alto	26	19,5
Bajo	19	14,3
Medio	88	66,2
Total	133	100,0

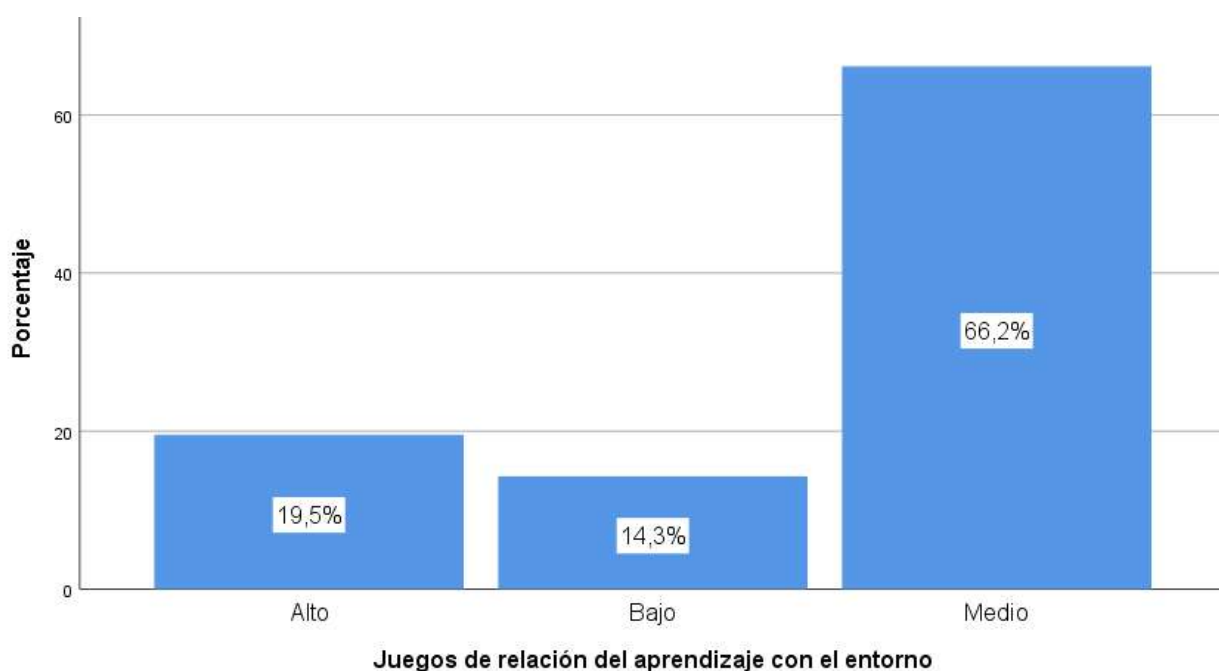


Figura 4. Juegos de relación del aprendizaje con el entorno

De la fig. 4, un 66,2% de estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022 muestran un nivel medio en la dimensión Juegos de relación del aprendizaje con el entorno, un 19,5% consiguieron un nivel alto y un 14,3% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 10. Aprendizaje de la matemática

	Frecuencia.	Porcentaje.
En proceso	26	19,5
Logro destacado	40	30,1
Logro previsto	67	50,4
Total	133	100,0

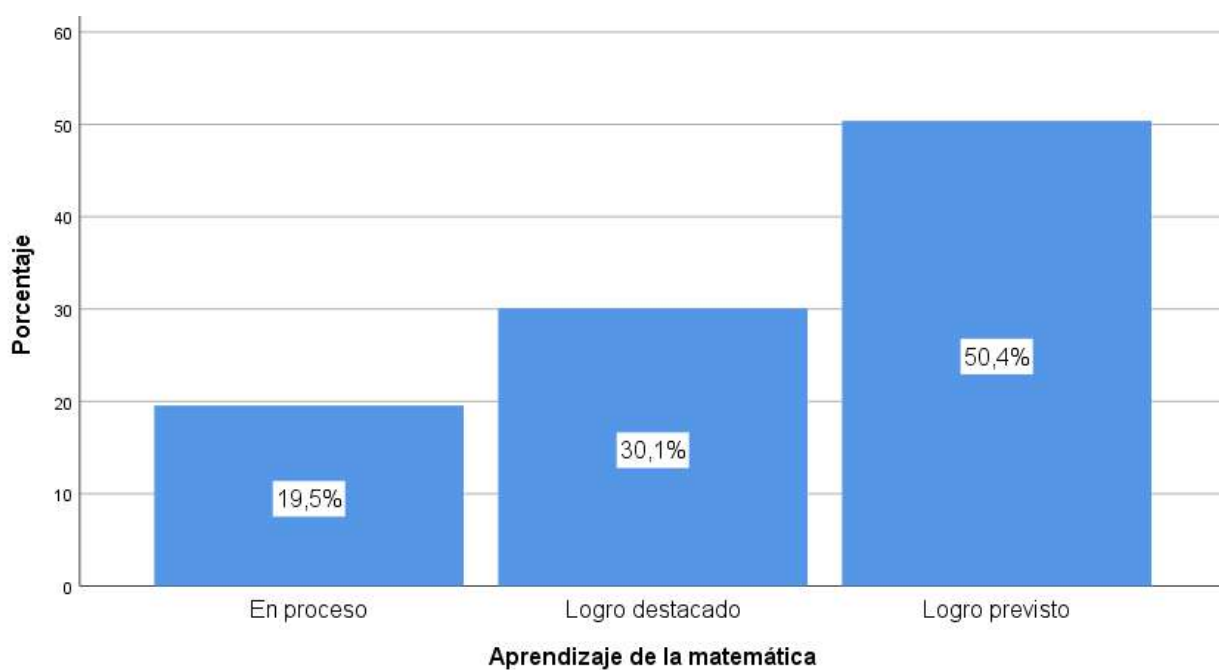


Figura 5. Aprendizaje de la matemática

De la fig. 5, un 50,4% de estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022 muestran un nivel logro previsto en el Aprendizaje de la matemática, un 30,1% presentan un logro destacado y un 19,5% se hallan en proceso.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Ha: Las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2022.

Tabla 11. Las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática

Correlaciones				
			Estrategias lúdicas	Aprendizaje de la matemática
R de Spearman	Estrategias lúdicas	Correlación	1,000	,874**
		Sig. (bilat)	.	,00
		n	133	133
	Aprendizaje de la matemática	Correlación	,874**	1,000
		Sig. (bilat)	,00	.
		n	133	133

La tabla muestra $r = 0.874$, valor de Sig <0.05 , aceptando la hipótesis alternativa y rechazando la hipótesis nula. Se demuestra que existe una muy buena asociación de fuerza entre la estrategia de juego de los estudiantes de IE y el aprendizaje de las matemáticas. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" 2022.

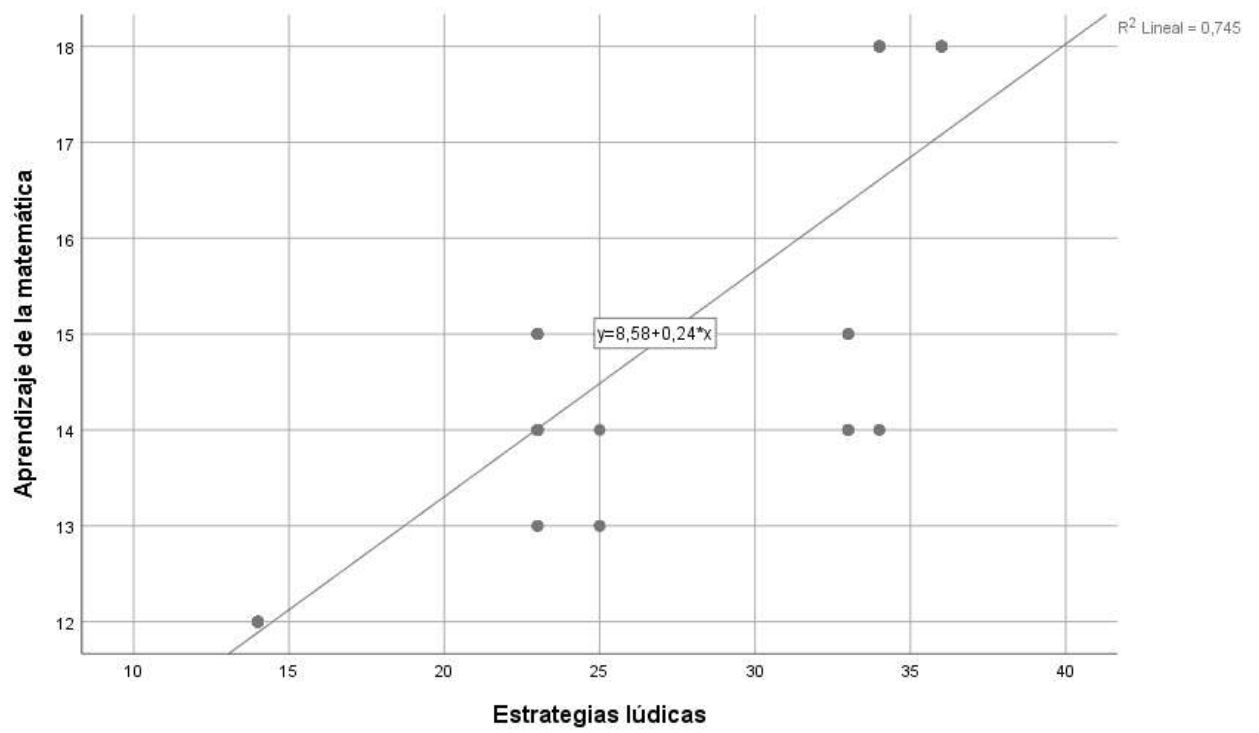


Figura 6. . La estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática

Hipótesis específica 1

Ha: Los juegos de razonamiento dentro de las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2022.

Tabla 12. Los juegos de razonamiento y el aprendizaje de la matemática

		Correlaciones		
			Juegos de razonamiento	Aprendizaje de la matemática
R de Spearman	Juegos de razonamiento	Correlación	1,00	,823**
		Sig. (bilat)	.	,00
		n	133	133
	Aprendizaje de la matemática	Correlación	,823**	1,00
		Sig. (bilat)	,00	.
		n	133	133

La tabla muestra $r = 0.823$, valor Sig < 0.05 , aceptando la hipótesis alternativa, rechazando la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede demostrar estadísticamente que existe una muy buena relación de fuerza entre los juegos de razonamiento en estrategias divertidas y el aprendizaje de las matemáticas de los alumnos de IE. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" - 2022.

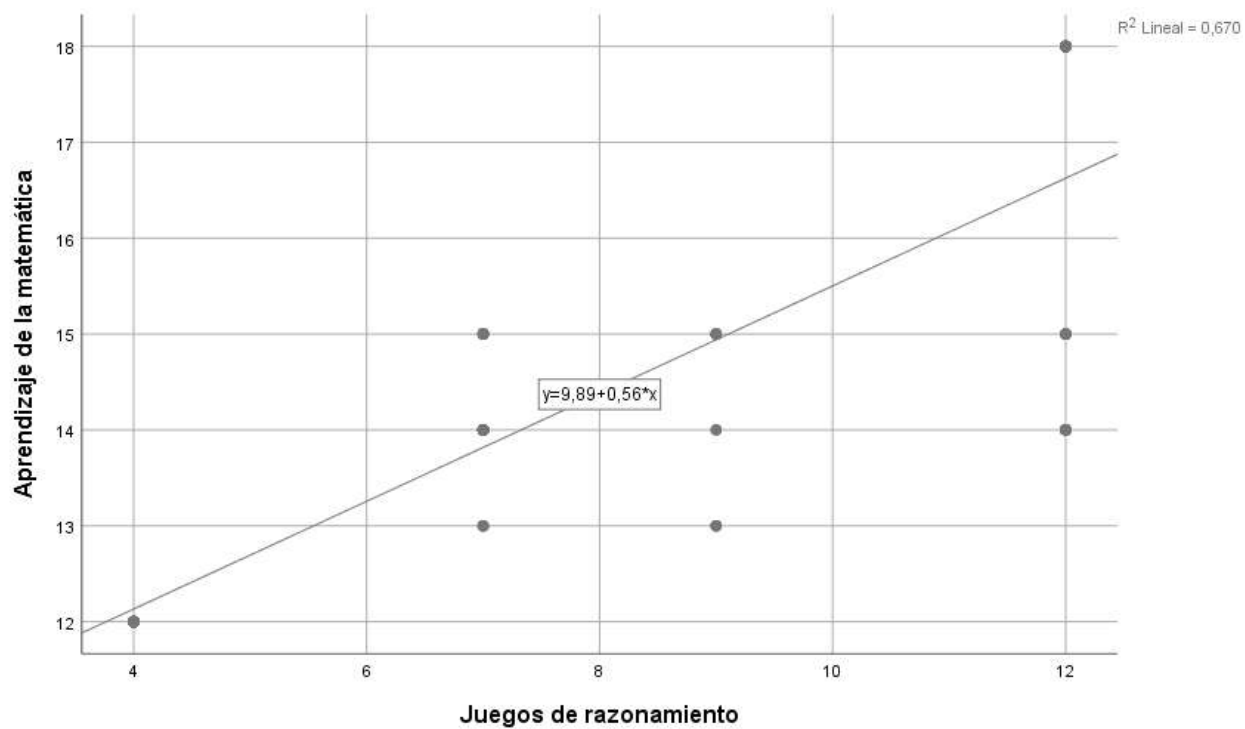


Figura 7. Los juegos de razonamiento y el aprendizaje de la matemática

Hipótesis específica 2

Ha: Los juegos de construcción o dirigidos dentro de las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2022.

Tabla 13. Los juegos de construcción y el aprendizaje de la matemática

		Correlaciones		
			Juegos de construcción o dirigidos	Aprendizaje de la matemática
R de Spearman	Juegos de construcción o dirigidos	Correlación	1,00	,763**
		Sig. (bilat)	.	,00
		n	133	133
	Aprendizaje de la matemática	Correlación	,763**	1,00
		Sig. (bilat)	,00	.
		n	133	133

La tabla muestra $r=0.763$, valor Sig <0.05 , aceptando la hipótesis alternativa y rechazando la nula. Así, está estadísticamente comprobado que existe una buena relación de fuerza entre el juego constructivo o dirigido en estrategias lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas por parte de los alumnos de I.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" - 2022.

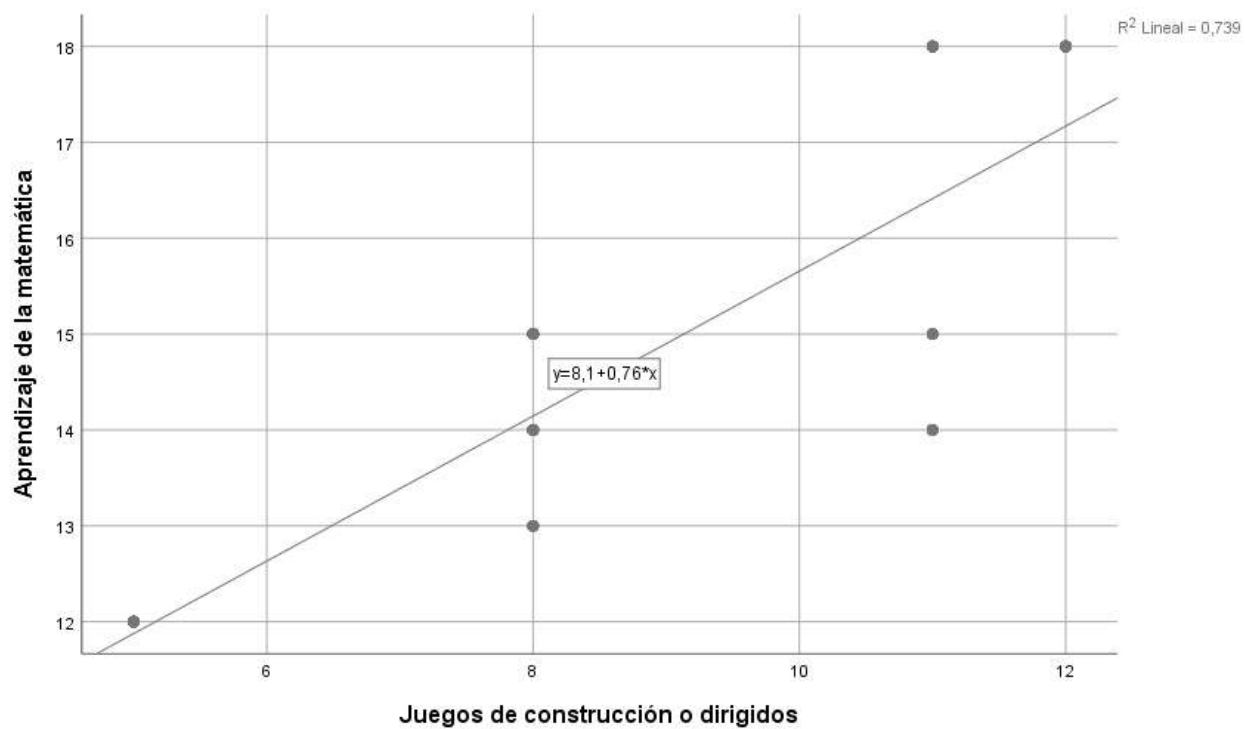


Figura 8. Los juegos de construcción y el aprendizaje de la matemática

Hipótesis específica 3

Ha: Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno dentro de las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2022.

Tabla 14. Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el aprendizaje de la matemática

		Correlaciones		
			Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	Aprendizaj e de la matemática
R de Spearman	Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	Correlación	1,00	,685**
		Sig. (bilat)	.	,00
		n	133	133
	Aprendizaje de la matemática	Correlación	,685**	1,00
		Sig. (bilat)	,00	.
		n	133	133

La tabla muestra $r = 0.685$, valor de Sig <0.05 , aceptando la hipótesis alternativa, rechazando la nula. Por tanto, se puede demostrar estadísticamente que existe una buena relación de fuerza entre los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en la relación de aprendizaje con el entorno en las estrategias de juego de los alumnos de IE. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" - 2022.

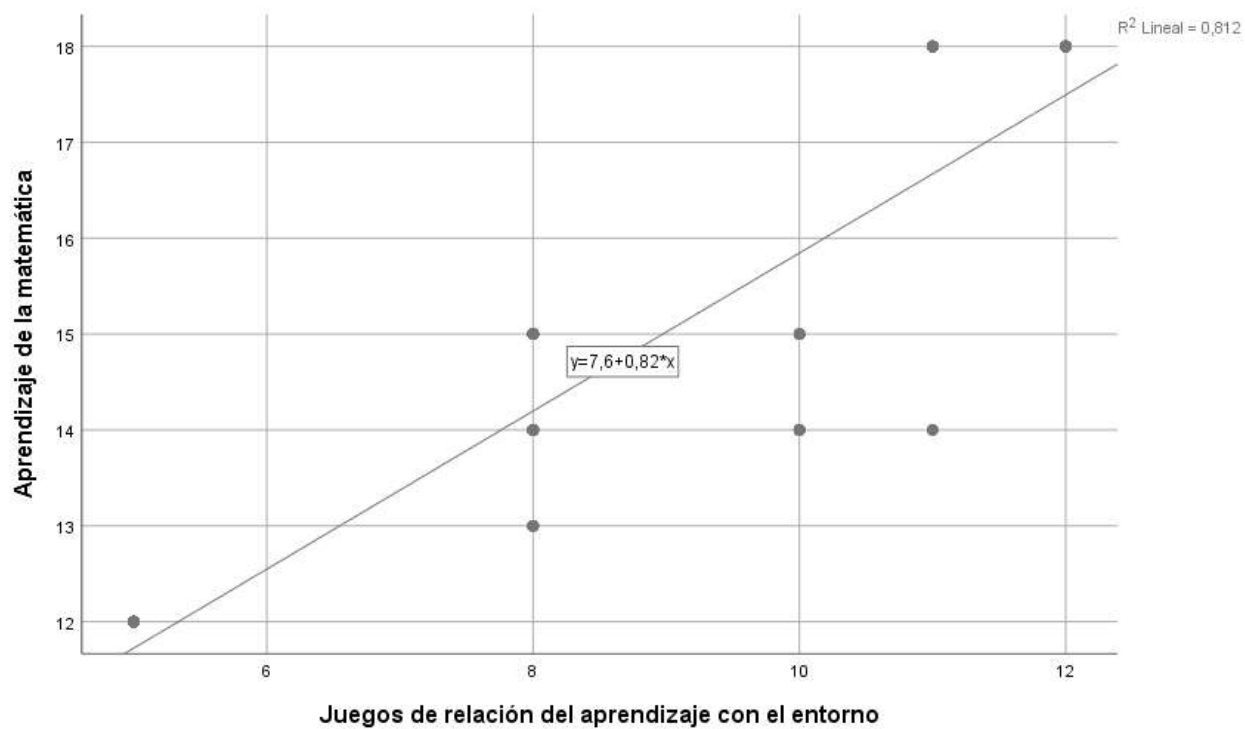


Figura 9. Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el aprendizaje de la matemática

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Las estrategias divertidas que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, teatro, juegos de mesa y más. Los docentes usan estas herramientas para mejorar el aprendizaje, el conocimiento y las habilidades de los estudiantes dentro y fuera del aula.

Según Dinello (2011), "lúdica proviene de los términos, diversión y juegos, la cual se puede definir como una expresión de actividades comunicativas con el fin de estimular, generar expectativa y desear el conocimiento.

Luego de los estudios concluidos se evidencia que hay una buena correlación de grado entre las estrategias lúdicas y el conocimiento de la matemática que tienen los estudiantes de la I.E. N° 20820, durante el año escolar 2022. Similares consecuencias se encontraron en (Freyre & Palaguaray, 2021) En su disertación "Estrategias lúdicas para el potenciamiento del procedimiento de la adición para estudiantes del nivel inferior de la básica". En consecuencia, se dedujo que la importancia de generar talleres interesantes es proveer alternativas que apoyan el conocimiento de los principios fundamentales de la suma, debido a que poseen actividades novedosas planificadas por etapas.

Y en la de Medina, (2017) En su labor, "Las maniobras lúdicas y la consecución de los conocimientos de matemática que tienen los estudiantes de la escuela privada Perú - Canadá, Lima, 2016". Se usó un interrogatorio en forma de escala, del cual se obtuvo una fiabilidad de 0,92 al aplicarlo en un ensayo piloto, y por lo tanto es altamente confiable. A pesar de que la variable éxito del aprendizaje relacionado a las matemáticas, el instrumento que recolectó datos fue una hoja de registro de calificaciones del sector. Los resultados que fueron contrastados muestran que con el 95% de fiabilidad, se rechaza

la hipótesis nula; es decir, que se afirma que la utilización de las estrategias lúdicas está significativamente asociada con el éxito de los estudiantes del quinto grado de la I.E. de Perú – Canadá.

Por ello, involucrar a los niños y niñas en edad preescolar con actividades divertidas apoyadas en el juego, la música, la expresión artística, la ciencia y la literatura es esencial para despertar la curiosidad y el compromiso. Asimismo, se organizarán espacios de sensibilización, como encuentros y charlas, con la participación de los padres de familia para facilitar la reflexión sobre el rol de cada individuo para fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños desde edades tempranas...

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe asociación muy buena entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, 2022.
- **Segunda:** Existe una muy buena relación de fuerza entre los juegos de razonamiento y las estrategias de aprendizaje de matemáticas para los estudiantes de I.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" 2022.
- **Tercera:** Existe una buena relación de fuerza entre el juego de construcción u orientación en estrategias divertidas y el aprendizaje de matemáticas para los estudiantes de I.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima", curso 2022.
- **Cuarta:** Existe una buena relación de fuerza entre los juegos que aprenden la relación con el entorno en las estrategias de juego y el aprendizaje de matemáticas para los estudiantes de I.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" - 2022.

RECOMENDACIONES

- **Primera:** A los directivos deben promover actividades de concientización ambiental en las escuelas, involucrar a los estudiantes y aprender métodos de reciclaje al mismo tiempo, fortaleciendo la participación de la comunidad escolar en cómo cuidar, proteger y reducir los problemas ambientales, orientarlos e involucrarlos en diversas actividades que sean beneficiosas para el medio ambiente.
- **Segunda:** Los profesores deben impartir lecciones sobre el medio ambiente, la importancia del medio ambiente, cómo proteger el medio ambiente y realizar actividades con los estudiantes sobre cómo proteger el espacio verde del parque industrial, para que puedan dibujar sus propias ideas.
- **Tercera:** A los padres de familia sugerirles seguir desarrollando estrategias para instalar las prácticas de reciclaje y cuidado del medio ambiente en el hogar y la sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

Arteaga, B., & Sánchez, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas*. La Rioja. España: Unir Editorial.

Ayala, L. (2018). *Tesis: Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la Matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la Matemática*. La Antigua Guatemala. Guatemala: Univesidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades.

De la Osa, A. (29 de enero de 2014). *La importancia de las matemáticas en la vida*. Obtenido de La importancia de las matemáticas en la vida: <https://www.smartick.es/blog/padres-y-profesores/educacion/importancia-de-las-matematicas/>

Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill. México.

Escorza. (2005). *Didáctica de la ciencia*. La Habana. Cuba: Tarifa.

Etecé, E. (17 de Octubre de 2018). *Matemática*. Obtenido de Matemática: <https://humanidades.com/matematica/>

Etecé, E. (05 de Agosto de 2021). *Matemáticas*. Obtenido de Matemáticas: <https://concepto.de/matematicas/>

Freyre, V., & Palaguaray, B. (2021). *Tesis: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del proceso de la adición para estudiantes del subnivel de Básica Elemental*. Quito. Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Facultad de Ciencias de la Educación.

- Godino, J. (2003). *Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros*. Granada. España: Edumat.
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Tesis: Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial*. Milagro. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro. Facultad Ciencias de la Educación.
- Kumon. (04 de Abril de 2022). *Importancia de las matemáticas en la vida de tu hijo*. Obtenido de Importancia de las matemáticas en la vida de tu hijo: <https://www.kumon.com.co/blog/matematicas/importancia-de-las-matematicas-en-la-vida-de-tu-hijo>
- La Cruz, M. (2019). *Tesis: Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de la Merced – Caleta De Carquin 2019*. Huacho. Perú: Universidad Nacional José Faustino Sanchez Carrión. Facultad de Educación.
- Lúdica. (19 de Julio de 2023). *El valor educativo del Juego*. Obtenido de El valor educativo del Juego: <http://laludicaut.blogspot.com/p/importancia.html>
- Marin, J., & Inga, R. (2022). *Tesis: Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en alumnos del quinto grado de primaria, I.E. 18109. Luis German Mendoza Pizarro, Lámud, 2021*. Chachapoyas. Perú: Univesidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Facultad de Educación y Ciencias de la Computación.
- Medina, R. (2017). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.
- Medina, R. (2017). *Tesis: Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo. Escuela de Posgrado.

- Mosquera, Y., & Romaña, A. (2016). *Tesis: Estudio de las estrategias lúdicas pedagógicas que, dispuestas en medios digitales, mejoran el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de 2º grado de la I.E Colombia*. Medellín. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. Facultad de Ingeniería en Tecnologías de Información y Comunicación.
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de la Cultura Económica.
- Poussin, C. (2019). *La pedagogía Montessori: Una introducción al método que*. Buenos Aires. Argentina: Siglo Veintiuno.
- Valverde, Y. (2014). *Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia de Pedagógica en la formación de maestros*. México: Revista Fedumar Pedagogía y Educación.
- Wikipedia. (03 de 01 de 2020). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org>.
- Yagüé, M. (08 de Octubre de 2018). *El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en la básica secundaria*. Obtenido de El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en la básica secundaria: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/822>
- Zuloeta, K. (2018). *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E. Manuel Antonio Rivas, Chiclayo*. Chiclayo. Perú: Universidad Señor de Sipán. Escuela Posgrado.
- Zuloeta, K. (2018). *Tesis: Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E. Manuel Antonio Rivas, Chiclayo*. Chiclayo. Perú: Universidad Señor de Sipán. Escuela de Posgrado.

5.2. Fuentes Bibliográficas

Izquierdo, C. (2006). *Valores de cada día*. Venezuela: Ediciones San Pablo.

5.3. Fuentes Electrónicas

Wikipedia. (03 de 01 de 2020). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia:
<https://es.wikipedia.org>.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.E. N°20820 “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA” – HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

Problemas	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES E INDICADORES				
<p>Problema general ¿Cómo se da la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”? Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p>Problemas específicos ¿Cómo se da la relación entre los juegos de razonamiento dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”? Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p>¿Cómo se da la relación entre los juegos de construcción o dirigidos dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”? Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p>¿Cómo se da la relación entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”? Huacho, durante el año escolar 2022?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la relación entre los juegos de razonamiento dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos de construcción o dirigidos dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno dentro de las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p>	<p>Hipótesis general Las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Hipótesis específicas Los juegos de razonamiento dentro de las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Los juegos de construcción o dirigidos dentro de las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno dentro de las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la I.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”. Huacho, durante el año escolar 2022.</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Estrategias lúdicas				
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices	S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces N: Nunca
			Juegos de razonamiento	• Resuelve correctamente actividades relacionadas con el razonamiento	4		
			Juegos de construcción o dirigidos	• Resuelve correctamente actividades relacionadas	4		
			Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	• Resuelve correctamente actividades relacionadas con la aplicación del saber con el entorno,	4		
Total		12					
VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Aprendizaje de la matemática							
Dimensiones Indicadores		Ítem	Índices				
Actas finales de evaluación		Logro Destacado Logro Previsto En Proceso En Inicio	17-20 14-16 11-13 00-10				



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

INSTRUMENTO 01

VARIABLE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Nº	ITEMS	4	3	2	1
Juegos de razonamiento					
1.	Desafía dificultades en la matemática a través del razonamiento.				
2.	Reduce la dificultad del planteamiento				
3.	Reflexiona antes de ejecutar una acción				
4.	El objeto es una ayuda enorme a la hora de desarrollar trabajos con ayuda de juegos de ideas lógicas y matemáticas.				
Juegos de construcción o dirigidos		4	3	2	1
5.	Genera habilidades en el espacio visual y el espacio perceptivo.				
6.	A los infantes les encanta jugar para construir, apilar, destruir y comenzar de nuevo.				
7.	Practican la habilidad de coordinación óculo-manual.				
8.	Ayudan a la psicomotricidad de precisión de las manos y de los dedos				
Juegos de relación del aprendizaje con el entorno		4	3	2	1
9.	Gracias a la ampliación de su vocabulario, enriquecen la facultad de expresión mediante la palabra.				
10.	Se nutren de la imaginación y de la creatividad.				
11.	Valoran prácticas como la colaboración y la cooperación.				
12.	Ayudan al progreso de una alta autoestima y autoconfianza.				

FICHA DE DATOS

20820 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA			
Código modular	0282657	Dirección	Avenida San Martín 1098
Anexo	0	Localidad	
Código de local	359126	Centro Poblado	HUACHO
Nivel/Modalidad	Primaria	Área geográfica	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Huacho
Género	Mixto	Provincia	Huaura
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Departamento	Lima
Gestión / Dependencia	Sector Educación	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	150202
Director(a)	Rosales Gómero Nilo Raul	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S.E.	UGEL 09 Huaura
Teléfono	2380123	Característica (Censo Educativo 2022)	Polidocente completo
Correo electrónico		Latitud	-11.10603
Página web		Longitud	-77.60067
Turno	Continuo mañana y tarde		
Tipo de programa	No aplica		
Estado	Activo		



Fuentes de información
 Padrón de Instituciones Educativas, Censo Educativo 2022, Carta Educativa del Ministerio de Educación-Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

ESTADÍSTICA

Las celdas en blanco indican que la institución educativa no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matrícula por grado y sexo, 2022

Nivel	Total		1º Grado		2º Grado		3º Grado		4º Grado		5º Grado		6º Grado	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Primaria	578	473	81	52	107	70	106	88	97	82	90	99	97	82

Matrícula por periodo según grado, 2004-2022

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Total	1111	1149	1104	1025	928	945	912	874	932	891	837	800	831	808	808	819	996	1006	1051
1º Grado	213	177	147	132	134	158	168	131	130	144	116	122	127	127	123	141	161	156	133
2º Grado	200	206	162	156	146	134	162	160	152	142	145	117	146	153	134	148	181	167	177
3º Grado	194	193	198	169	126	153	133	156	167	146	133	150	128	127	148	136	175	176	194
4º Grado	177	187	195	182	155	152	164	125	158	152	135	124	157	129	124	134	163	175	179
5º Grado	172	215	194	200	174	164	131	169	154	158	152	139	138	146	126	125	168	167	189
6º Grado	155	171	208	186	193	184	154	133	171	149	156	148	135	126	153	135	148	165	179