



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Los juegos ludicos y el logro de las competencias matematicas en los niños de primaria del Colegio Simon Bolivar - Oyon

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Docencia Superior e Investigación

Universitaria

Autora

Yadira Andrade Rivera

Asesora

Dra. Fiorella Victoria Luperdi Ríos

Huacho – Perú

2026



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)

Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Yadira Andrade Rivera	40903740	06 de noviembre del 2025
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Fiorella Victoria Luperdi Ríos	45639625	https://orcid.org/0000-0001-7038-6488
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS –POSGRADO-MAESTRÍA: DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	https://orcid.org/0000-0002-0783-8792
Dra. Gladys Margot Gavedia García De Hajar	15855951	https://orcid.org/0000-0003-2514-4572
M(o). Riss Paveli García Grimaldo	40730807	https://orcid.org/0000-0002-8096-8606

Yadira Andrade Rivera 2025-028782

LOS JUEGOS LUDICOS Y EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS EN LOS NIÑOS DE PRIMARIA DEL COLEGIO S...

 Quick Submit
 Quick Submit
 DGI_Tesis Posgrado 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:3312884204

Fecha de entrega
13 ago 2025, 8:58 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
13 ago 2025, 9:04 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
BORRADOR_DE_TESIS_YADIRA_ACTUALIZADO_3_modificado_2025.pdf

Tamaño de archivo
1.5 MB

65 Páginas

10.904 Palabras

63.976 Caracteres



Página 2 of 72 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3312884204

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

18%  Fuentes de Internet
5%  Publicaciones
15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

**LOS JUEGOS LUDICOS Y EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS
MATEMATICAS EN LOS NIÑOS DE PRIMARIA DEL COLEGIO SIMON
BOLIVAR – OYON**

YADIRA ANDRADE RIVERA

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR:

Dra. FIORELLA VICTORIA LUPERDI RÍOS

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA
HUACHO**

2026

DEDICATORIA

A mi familia por su soporte afectivo.

YADIRA ANDRADE RIVERA

AGRADECIMIENTO

A mis maestros con respeto y afecto.

YADIRA ANDRADE RIVERA

ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introducción.....	VIII

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	15
1.2. Formulación del problema.....	16
1.2.1. Problema general	16
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4. Justificación de la investigación	17
1.5 Delimitaciones del estudio	18

1.6. Viabilidad del estudio	18
-----------------------------------	----

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.1.1. Investigaciones internacionales	19
2.1.2. Investigaciones nacionales	21
2.2 Bases teóricas	23
2.3 Definición de términos básicos.....	38
2.4 Hipótesis de la investigación	38
2.4.1 Hipótesis general	38
2.4.2 Hipótesis específicas.....	38
2.5 Operacionalización de las variables	39

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico	42
3.2 Población y muestra	42
3.2.1 Población.....	42
3.2.2 Muestra	42

3.3	Técnica de recolección de datos	42
-----	---------------------------------------	----

3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	42
-----	---	----

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS

4.1	Análisis de los Resultados	45
-----	----------------------------------	----

4.2	Contrastación de Hipótesis.....	51
-----	---------------------------------	----

CAPÍTULO V:

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de los

Resultados.....	54
-----------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	55
-----	-------------------	----

6.2	Recomendaciones.....	56
-----	----------------------	----

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas.....	57
------	-----------------------------	----

5.2.	Fuentes Hemerográficas	58
------	------------------------------	----

5.3.	Fuentes electrónicas	48
------	----------------------------	----

ANEXOS

Anexos.....	62
-------------	----

3.4	Matriz de consistencia	64
-----	------------------------------	----

RESUMEN

La tesis presentada sigue una diseño metodológica básico, de tipo descriptivo puesto que su objetivo principal es describir una problema real importante para nuestro sector educativo, sin que el autor intente cambiar o alterar esta realidad, la investigación además sigue un corte transversal puesto que la información se obtuvo dentro de un tiempo determinado, y fue de tipo correlacional ya que se buscó la relación que hay entre las variables juegos lúdicos con sus respectivas dimensiones: planificación, ejecución y evaluación, con la variable competencias matemáticas con sus dimensiones: numeración, cálculo, geometría y resolución de problemas.

Población:

La población estuvo integrada por los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón, que suman un total de: 509 niños.

Muestra

Integrada por:60 niños del 2do grado de primaria.

Técnica de recolección de datos

Para recaudar los datos necesarios para el desarrollo de la investigación, se aplicó a la muestra como instrumento la ficha de observación, el cual fue llenado por sus docentes que evaluaron a sus estudiantes.

Palabras claves: juegos lúdicos, competencias, matemática y aprendizaje

ABSTRAC

The thesis presented follows a basic methodological design, of a descriptive type since its main objective is to describe a real problem that is important for our educational sector, without the author trying to change or alter this reality. The research also follows a cross section since the information It was obtained within a certain time, and it was correlational since the relationship between the variables of recreational games with their respective dimensions: planning, execution and evaluation, with the variable mathematical competences with its dimensions: numbering, calculation, geometry and problem solving.

Population:

The population was made up of primary school children from the Simón Bolívar – Oyón school, totaling 509 children.

Sample

Made up of: 60 children from the 2nd grade of primary school.

Data collection technique

To collect the necessary data for the development of the research, the observation sheet was applied to the sample as an instrument, which was filled out by their teachers who evaluated their students.

Keywords: recreational games, skills, mathematics and learning

INTRODUCCION

Los juegos son actividades vistas desde el punto social como una estrategia de entretenimiento mediante el cual, muchas veces se piensa que los niños pierden el tiempo, sin embargo, desde el ámbito educativo se ha demostrado según diversos estudios que gracias a los juegos, los niños desarrollan aprendizajes significativos, desarrollando así competencias y habilidades.

Por ello, es que dentro de las aulas de clases y sobre todo en la primera infancia y niñez, el juego es visto por los docentes como una estrategia importante para la enseñanza de conceptos, siendo entonces un instrumento innato para la maduración de la persona, por lo que se dice que los niños aprenden jugando, incluso si juegan sin la intención de aprender algo.

La realidad es que los niños siempre están jugando, sea el lugar que sea, y conforme van creciendo van adoptando juegos distintos como el juego simbólico, de construcción, de reglas, etc., es importante mencionar que los juegos generan emociones y sentimientos en los niños ya que se acompañan de diversión y placer a la vez que interiorizan aprendizajes, por ello es necesario que todos los profesionales de la educación conozcan con profundidad los beneficios de los juegos.

Gracias a los juegos se crean experiencias y se potencian conocimientos, por lo que es considerada como una estrategia que incentiva aprendizajes y le permite al niño experimentar y conocer su entorno de una forma amigable y divertida, siendo utilizadas a toda edad, lo que sugiere que gracias a los juegos los niños pueden expresar emociones, vivencias desarrollando así habilidades cognitivas, sociales y físicas como identificar colores, números, pares, ubicarse en tiempo y espacio, etc.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.

El curso de matemáticas para muchas personas resulta difícil e incluso aburrido, motivo por el cual, muchos conocedores buscan la forma de cambiar esta realidad puesto que son conscientes de la gran importancia que representan las matemáticas en la vida del niño y de la persona en general, y éste puede perderse si es que no se aplica una enseñanza correcta.

Muchas investigaciones muestran la deficiencia de los alumnos para lograr niveles adecuados en el área de las matemáticas como en nuestro país, evidenciado en diferentes pruebas de conocimientos realizadas por el gobierno que dieron como resultado cifras alarmantes en cuanto a calificaciones de matemáticas, incluso estos problemas se arrastran hasta el momento de convertirse en profesionales generando consecuencias sociales.

Según estudios nacionales, 8 de cada 10 estudiantes pasan al siguiente grado con conocimientos matemáticos muy bajos, lo que genera preocupación, en Colombia en exámenes nacionales se evidenció que el 75% de los participantes estaban por debajo del promedio en el curso de matemáticas, y la principal debilidad identificada fue la poca capacidad de razonamiento que presentaron los niños ya que no fueron capaces de dar respuestas evidentes.

En la evaluación PISA, evaluación importante realizada a nivel internacional en materia de educación, Perú, en el área de matemática se ubica en el puesto 65, mientras que Chile está en el puesto 51, siendo último el mejor laureado de América Latina, ante lo cual, el sector educación de nuestro país está planteando modificaciones necesarias, a nivel de la forma de

enseñanza docente y en cuanto al programa curricular para así hacer frente al reto de instruir a los estudiantes.

Formulación del problema.

1.2. Problema general.

¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón?

1.2.1. Problemas específicos.

¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de la numeración en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón?

¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón?

¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón?

¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo general.

Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de la numeración en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

1.4 Justificación

El desarrollo de la presente investigación, busca dar por terminada al paradigma existente por muchos profesionales, de que no se puede enseñar mientras se juega, ya que no se alcanzaría un aprendizaje concreto, aunque la realidad es todo lo contrario, puesto que cuando un niño juega retroalimenta el contenido dirigido por el maestro, entendiéndolo y comprendiéndolo llevándolo así, hacia la práctica ya que lo asimila y lo vuelve un aprendizaje significativo, es allí, que la intervención del maestro es fundamental, ya que tiene la gran labor de despertar y mantener la atención del estudiante, incentivando su curiosidad, interés y ganas de entender, mediante la aplicación de metodologías que consideren al juego como un eje importante del proceso de aprendizaje.

El juego es una herramienta útil, eficaz que permite la comprensión y adquisición de nuevos conocimientos, siendo una fuente importante de aprendizaje, ante lo expuesto, la finalidad de la presente tesis es describir una propuesta educativa que incluye elementos importantes para la comunidad: juego, enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, contribuyendo a la transformación social dentro de nuestra comunidad.

1.5 Limitaciones.

La realización de la presente investigación no tuvo limitaciones ya que tuvo el respaldo teórico de diferentes fuentes de información confiables tanto a nivel nacional, internacional

como local, además el autor contó con el permiso de las autoridades de la institución educativa, el apoyo de los docentes y la colaboración de los estudiantes y padres de familia,

1.6 Delimitaciones.

1.5.1 Espacial.

La tesis tuvo como escenario a la institución educativa número 20066 “Simón Bolívar”, ubicado en la dirección Jirón Simón Bolívar 300, en el centro poblado de Oyòn, provincia de Oyòn, región Lima.

.1.5.2 Temporal.

La investigación se desarrolló en el año lectivo 2024.

1.6 Viabilidad.

La realización de la tesis fue viable puesto que contó con el respaldo teórico de importantes fuentes bibliográficas, hemerográficos, así como electrónicas que se resaltan en páginas posteriores, en cuanto a la inversión económica estos fueron cubiertos por el investigador, y finalmente la casa superior de estudios dio la autorización correspondiente para el desarrollo de la tesis.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Internacionales

Benítez (2022), en su investigación: *“Efecto de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de matemáticas en alumnos de primer grado de primaria”*, tuvo una metodología de tipo cuantitativa, para lo cual aplicó instrumentos objetivos al evaluar el conocimiento de los alumnos, también fue pre experimental puesto que evaluó la causa y efecto a través de la manipulación de variables, en instrumento fue un pre test y un pos test, la muestra estuvo integrada por un total de 400 estudiantes, el cual el investigador utilizó como grupo experimental, por ende fue una selección de muestra por conveniencia, finalmente el autor planteó las siguientes conclusiones: los juegos educativos mejoraron de forma significativa el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes pertenecientes al primer grado de la institución antes mencionada, al mejorar su capacidad para realizar operaciones básicas, evidenciándose un efecto positivo de las estrategias didácticas, los estudiantes además resolvieron de manera eficaz problemas matemáticos, llevándolos al conocimiento y desarrollo de habilidades superiores.

Chacha (2022), investigó acerca de: *“El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemática en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues”*, siendo este trabajo la implementación del juego, al considerarla como una estrategia educativa para desarrollar el pensamiento lógico en los niños de la institución antes mencionada, además en su marco teórico expone teorías sobre los beneficios didácticos de los juegos, el autor siguió una metodología de enfoque

cuantitativo, con un método descriptivo y correlacional, la población de quien se obtuvo la información estuvo integrada por un total de 12 alumnos, a quienes se les aplicó como técnica a la observación y el instrumento fue una ficha de observación realizado con una escala de Likert de un total de siete ítems, gracias al cual planteó las siguientes recomendaciones: la aplicación de juegos como parte de una estrategia educativa en favor del desarrollo del pensamiento matemático, se evidenció que los alumnos responden de manera activa ante el juego en cualquier ámbito del aprendizaje, con proactividad y buena asimilación de las operaciones matemáticas, logrando cimentar los conocimiento en favor del aprendizaje significativo.

Gallego y Vargas (2020), investigaron acerca de: *“El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia”*, bajo un enfoque cualitativo y un tipo descriptivo, dividiendo la investigación en tres partes para su mejor comprensión: exploración, focalización y profundización, encontrándose que el juego es una forma de expresión y comunicación entre los niños y que desde el salón de clases puede ser aplicado como un instrumento pedagógico que facilita el aprendizaje del curso de matemáticas, la muestra estuvo conformada por 15 niños y 3 maestros pertenecientes al jardín, a quienes se les aplicó como instrumento a la ficha de observación, finalmente los autores concluyeron que los juegos al ser vistos como una estrategia educativa, debe ser direccionado y guiado por los maestros como una forma de aprendizaje al mismo tiempo de entretenimiento sobre todo cuando se quiere enseñar definiciones y ejercicios matemáticos.

Nivel nacional

Satalaya (2023), desarrolló su investigación: *“Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 249 Bolognesi - Ucayali, 2022”*, con un enfoque correlacional y

descriptivo, no experimental, la metodología fue el hipotético deductivo, puesto que se probaron las hipótesis tanto generales como específicas planteadas en la tesis, por su parte, la población estuvo conformada por un total de 153 niños de tres, cuatro y cinco años de edad, y mediante un muestreo no probabilístico se obtuvo una muestra de 52 niños, a quienes se les aplicó como instrumento la ficha de observación, obteniendo la información necesaria para el desarrollo del trabajo, concluyendo lo siguiente: luego de procesar estadísticamente la información obtenida, se evidenció la existencia de una relación significativa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de la institución educativa antes mencionada, considerando las dimensiones juegos sociales, juegos de resolución de problemas, juegos de pura razón, por lo que se recomienda a los estudiantes continuar las investigaciones de este tema para innovar en sus estrategias de enseñanza en favor del bienestar de los niños de nuestro país.

Trujillo (2023), en su investigación: “Juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021”, siguió una metodología de tipo cuantitativa, bajo un nivel descriptivo y con un diseño descriptivo, correlacional, con una población total de 82 alumnos y una muestra de 20 alumnos, elegidos mediante un muestreo no probabilístico, a quienes se les aplicó como técnica la observación y por ende el instrumento fue una lista de cotejo, misma que fue creada por el autor y posteriormente validada por juicio de expertos, finalmente gracias a la información obtenida que fue analizada estadísticamente se pudo llegar a las siguientes conclusiones: existe una relación directa y significativa entre la variable juegos lúdicos y la variable habilidades matemáticas en niños de cinco años, lo que significa aceptar la hipótesis planteada en la investigación, considerando las dimensiones de la variable habilidades matemáticas como son orden y serie, cantidad, clasificación y comparación, por lo que se recomienda que los docentes

continúen utilizando a los juegos como estrategias educativas para la enseñanza del curso de matemática dentro y fuera del salón de clases.

Castañeda (2019), en su trabajo de investigación: “*Programa de juegos lúdicos en la competencia matemática en los estudiantes de 2° grado de primaria de la I.E. Miss Frida - Villa María del Triunfo, 2018*”, siguiendo una metodología de tipo hipotética deductivo, con un tipo de estudio aplicada y de nivel explicativa y bajo un enfoque cuantitativo y diseño experimental y longitudinal, la población estuvo integrada por un total de 19 estudiantes mismos que fueron la muestra en estudio, la técnica aplicada para obtener la información necesaria fue la encuesta y el instrumento por lo tanto el cuestionario, que consideró las dimensiones calculo, numeración, resolución de problemas y geometría, la información recaudada fue analizada estadísticamente permitiendo concluir que: la realización del programa de juegos lúdicos mejoraron de forma significativa la competencia matemática en los alumnos del segundo grado de educación primaria.

2.2 Bases teóricas.

Los juegos

El juego se define como una actividad mediante la cual, los niños exteriorizan sus emociones, sentimientos, pensamientos, ideas y deseos de una forma libre y sin coacciones, que en la vida real les costaría mucho expresar, los juegos no significan para los niños simples pasatiempos puesto son además un elemento que facilita su aprendizaje y les permite desarrollar diversas capacidades en base a las vivencias diarias. (Cabezas, Heredia y Molina, 2019)

El juego es una actividad practicada dentro de límites los cuales son dependientes del espacio, tiempo, y de reglas impuestas socialmente, pero aceptadas con libertad, por lo tanto, es una acción que tiene su fin en sí misma y que se acompaña de diferentes emociones como

la adrenalina, la felicidad, la emoción, pero también de tensión y ansiedad. (Farías y Velásquez, 2012)

El juego es considerado como una fuente de placer y diversión de lo contrario no sería una actividad lúdica, esta actividad es un símbolo de libertad, puesto que tiene por principio a la libertad de elección y la autodecisión, ya que el juego es voluntario. (Farías y Velásquez, 2012)

Características de los juegos.

- Los juegos se inician, de forma voluntaria, es decir, no se obligan como otras actividades escolares.
- Los juegos tienen un componente afectivo para que la persona sienta satisfacción.
- Los juegos necesitan de una motivación intrínseca que tiene la función de eje motivacional para su realización.
- Todos los juegos significan para las personas un mecanismo de desafío, en el cual se relacionan con otros semejantes generando sentimientos de competencia. (Jiménez, 2006).

Por lo tanto, los jugadores participan de forma dinámica, activa, espontánea ya que esta actividad surge en cualquier momento del día, de manera voluntaria, siendo original en su forma y que se justifica en su propio fin, permitiendo que los participantes expresen su creatividad y sus emociones ayudándolos a analizar para solucionar sus problemas, etc. (Martínez, 2007)

El juego es una acción libre, desinteresada, sin trascendencia, reglamentada, que genera tensión, pero también diversión, regulado por el espacio donde se produce y que dependerá de los participantes. (Millar, 2010)

La lúdica.

La lúdica es un elemento importante del correcto desarrollo humano, es inherente de la biología humana, no representa una ciencia, una disciplina o una nueva moda, significa una actitud, una predisposición para enfrentar la vida, y dejar de lado lo cotidiano. (Pacheco y García, 2016)

La lúdica es una forma de alegrar la vida y de que la persona se relacione con espacios cotidianos generando disfrute, armonía, acompañado de la distracción que produce realizar actividades simbólicas como los juegos, el arte, etc., producidas cuando interactuamos sin esperar más recompensas que la felicidad que genera la realización de dicho evento. (Cabezas, Heredia y Molina, 2019)

Juegos lúdicos en las matemáticas.

Los juegos lúdicos son actividades que incluyen a la creatividad para así aplicar los procedimientos y métodos matemáticos para alcanzar objetivos de aprendizaje, permitiendo el desarrollo de habilidades para solucionar problemas y potenciar una actitud positiva hacia las matemáticas, con lo cual se busca modificar la enseñanza tradicional de las matemáticas transformándola en una actividad entretenida, en donde el principal actor sea el propio estudiante, desarrollada en la práctica cotidiana dentro del aula de clases. (Solórzano y Bohórquez, 2014)

Un objetivo de estas actividades lúdicas es despertar el interés de los estudiantes, provocando su disfrute pero que también representen retos que necesiten de la aplicación de sus conocimientos previos para su resolución, en donde adopten una actitud de predisposición para investigar y analizar la resolución de un problema. (Solórzano y Bohórquez, 2014)

Los juegos lúdicos con actividades motivadoras, que despiertan el interés de los alumnos hacia alguna materia, por ello son actividades incluidas en la currícula de las asignaturas

presentadas en un contexto real consideradas entonces como actividades lúdico educativas. (Benavides & Correa, 2017)

El juego visto como como una actividad lúdica permite que los estudiantes aprendan pero que también se distraigan manteniendo así un equilibrio emocional, cabe mencionar que las primeras experiencias en nuestra niñez nos definen como viviremos a futuro. (Cárdenas y Gómez, 2014)

Por lo expuesto, es importante que los maestros conozcan el desarrollo evolutivo de los niños, incluyendo sus componente cognitivos, afectivos, físicos y sociales, aunque cada persona tiene una forma de desarrollo distinto, por lo que algunos desarrollan capacidades con más facilidad que otros, pero mientras se mantengan en el rango esperado no hay porque preocuparse, ni intentar forzar el aprendizaje. (Cárdenas y Gómez, 2014)

Las ventajas de juegos lúdicos

- Desarrolla un ambiente de relajo dentro del salón, con la participación de los estudiantes que mantienen una actitud dinámica, activa y con capacidad para hacer frente a los problemas de forma positiva.
- Desaparece sentimiento de ansiedad, puesto que los niños entran en un ambiente de confianza, y se quitan el miedo a equivocarse.
- Representa un instrumento necesario despertar y mantener el interés de los estudiantes hacia la actividad que se está desarrollando.
- Despierta la creatividad en los alumnos, ya que los incentiva a inventar, crear, descubrir, llevándolos así a descubrir soluciones a las distintas situaciones.
- Estimula el desarrollo de la actividad cerebral, potenciando así el rendimiento de los estudiantes mediante el juego.

- Enseña al niño normas de convivencia, como es el compañerismo, el respeto y la ayuda, permitiendo el buen desarrollo de su personalidad.
- Son utilizados para reforzar contenidos de aprendizaje, permitiendo que el niño obtenga un aprendizaje significativo.
- Le brinda al maestro una variedad de actividades, importantes para mantener y potenciar la motivación de los estudiantes, cabe mencionar que también los alumnos deben aplicar estrategias para superar los retos que aparecen en cada actividad. (Chacón y Meléndez, 2007).

La importancia del juego en la matemática

El juego es un elemento importante para el área de las matemáticas, puesto que incentivan significativamente el desarrollo de habilidades que conllevan a la independencia intelectual del alumno, el aprendizaje de temas relacionados, el trabajo en equipo, el respeto hacia las reglas y el correcto uso de la información que se recibe (Chacón y Meléndez, 2007), a continuación, se describe la importancia del juego para el curso de las matemáticas en los estudiantes del nivel primario:

- Favorece el desarrollo de un aprendizaje significativo, creativo y ayuda a organizar la enseñanza de las matemáticas.
- Incentiva el conocimiento para asimilar mejor los aprendizajes.
- Ayuda en el proceso de socialización de una forma efectiva, puesto que permite la interacción entre los participantes.
- Ayuda en la asimilación de conocimientos para así entender los conceptos básicos de las matemáticas, identifica analogías, hace comparaciones y reconoce elementos críticos, asimila los datos y aprende a elegir los procedimientos adecuados.
- Reduce el grado de ansiedad.

- Eleva la autoestima del estudiante al relacionarse con sus iguales. (Chacón y Meléndez, 2007).

Dimensiones de los juegos lúdicos

El juego es por un excelente un medio de aprendizaje, puesto que correctamente aplicado asegura en el niño un aprendizaje significativo, siendo un proceso que debe atravesar por tres etapas para su buen desarrollo: (Ugáz y Vargas, 2019)

Planificación:

Todos los niños expresan desde temprana edad sus gustos y preferencias por los juegos que van a realizar, buscan un lugar cómodo ya sea dentro o fuera del salón de clases y mediante el habla conversan las acciones previas como el hecho de reconocer la propuesta de juego que van a desarrollar, por su parte, el maestro será quien guíe, coordine y apoye la estructuración de un plan para realizar, todo ello como una propuesta de los mismos niños. (Ugáz y Vargas, 2019)

Durante esta etapa se hará una implementación correcta de los sectores dentro del salón de clases con materiales de apoyo para el aprendizaje más sencillo de los alumnos, así como para el reconocimiento, el entendimiento, la comprensión y la organización de los mismos. (Marcillo, 2015).

La Ejecución

En esta etapa se concreta lo planificado por los estudiantes y se expresa la actividad lúdica, los estudiantes se relacionan, interactúan y se comunican con sus compañeros, cada uno defendiendo sus pensamientos, ideas y pidiendo ayuda de necesitarlo, se relacionan, manipulan, experimentan, etc., asimilando así las características de las cosas y sus relaciones, intercambian sus opiniones, exteriorizan sus ideas y los confrontan con hechos. (Ugáz y Vargas, 2019)

Los estudiantes, por lo general realizan sus juegos de una manera organizada, con una diferencia bien marcada de todas las actividades que se realizan, además los niños se expresan con claridad acerca del proyecto o actividad que están realizando siendo capaces de organizarse en la realización de las tareas demostrando así responsabilidad e independencia. (Marcillo, 2015).

Evaluación

Durante el desarrollo de esta etapa, los estudiantes hacen un análisis y valoran todo lo realizada al momento de la ejecución, dan una explicación de todo lo sucedido con la finalidad de generar una reflexión sobre todo lo realizado, esto incluye la confrontación de lo previsto y esperado en la etapa de planificación con lo sucedido en la etapa de la ejecución. (Ugáz y Vargas, 2019)

El desarrollo de todo este proceso permitirá que los estudiantes de forma progresiva sean más responsables de sus actos, identificando sus falencias, pero también sus progresos en relación con el uso de materiales y su actuar con sus compañeros. (Marcillo, 2015).

Variable: competencias matemáticas.

Competencia

Las competencias son habilidades que tiene una persona para poder analizar, interpretar y exteriorizar de forma clara y precisa la información, datos y sustentos que son parte de sus competencias matemáticas, hace referencia también al conocimiento y al manejo de elementos matemáticos como son los números, las medidas, elementos geométricos. Etc., en situaciones reales o ficticias de la vida diaria. (Elisko, 2019)

Competencias matemáticas

Se define como la habilidad que tiene una persona para examinar, analizar y explicar claramente cuando se plantea y se genera una solución a los problemas de tipo matemáticos planteados en determinados hechos destacados, en otras palabras, la persona tiene la competencia para analizar y brindar una solución a los problemas cotidianos mediante la aplicación de las matemáticas. (Hinostroza y Hernández, 2019)

Las competencias matemáticas hacen referencia al uso de conocimientos matemáticos para brindar soluciones a problemas, los cuales muchas veces solo quedan como conocimientos no contextualizados, las competencias son la representación de las habilidades de los individuos para el desarrollo y la aplicación del razonamiento necesario para la solución de problemas. (Hinostroza y Hernández, 2019)

Cabe resaltar la diferencia entre el conocimiento y la competencia, el primero es el resultado de un proceso luego de asimilar una información, mientras que la competencia significa aplicar un conocimiento dentro de un contexto determinado, es decir poner en práctica todo lo aprendido. (Quisocala, 2018)

El desarrollo de competencias

Para que los alumnos desarrollen competencias deben primero analizar, escoger y desarrollar estrategias, como por ejemplo: el método de casos, la cual se elabora en base a un suceso real o imaginario, y el alumno deberá resolver un problema planteado, otro método son los seminarios y talleres en los cuales, los estudiantes analizaran, interpretaran, mediante la creación de textos, también están las discusiones en equipo para el intercambio de ideas y así plantear posibles soluciones a los problemas de matemática planteados. (Benavides y Correa, 2017)

El aprendizaje en base a competencias nace en la teoría conductista, con un enfoque constructivista que enriquece el proceso educativo, sobre todo en el proceso de enseñanza y

aprendizaje de las matemáticas, es necesario que las matemáticas dejen de ser un curso de conocimientos para ser visto como un curso fundamental para el progreso de toda la etapa educativa. (García y Azcárate, 2019)

Es esencial que las matemáticas se basen en tres puntos fundamentales, en primero lugar debe ser visto como un curso interesante, en segundo lugar, deber ser un estímulo para la vida del estudiante y en tercer lugar deberá ser una práctica continua para la persona y que éste sea consciente de que le servirá siempre, para evaluar las competencias se hará una revisión de las tareas basadas en las competencias matemáticas considerando los contenidos curriculares, observando la resolución de problemas, el contexto, los procesos y la resolución del problema planteado. (García y Azcárate, 2019)

Características de las competencias matemáticas

- Habilidad para reconocer, interpretar, analizar y responder con claridad y exactitud información y argumentos aumentando así la posibilidad de continuar aprendiendo durante toda su vida.
- Conocimiento y aplicación de los diferentes elementos matemáticas básico, lo que incluye identificar los números, símbolos, elementos geométricos, medidas, etc., en momentos reales o ficticias de la vida diaria.
- Práctica de procesos de razonamiento que dan como resultado la resolución de problemas y la obtención de información.
- Disposición, seguridad y confianza en la información y en las situaciones que contiene elementos matemáticos, así como de su correcta aplicación en el momento correcto, basado en la búsqueda de respuesta mediante el razonamiento. (Chamoso, Durán, García y Rodríguez, 2014).

Aprendizaje basado en competencias matemáticas

Durante los últimos años, el término competencia ha adoptado un significado especial, puesto que tiene como objetivo principal la eficiencia de las actividades realizadas por los estudiantes, permitiendo reconocer conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que les ayuden a los estudiantes a garantizar la eficacia en sus labores educativas. (Boal, Bueno, Lerís & Sein, 2012)

Cerca de la década de los sesenta la definición de competencia se introduce en el contexto educativo y en la didáctica constructiva, en la cual se asocian habilidades, actitudes y el área cognitiva, pero teniendo en cuenta también elementos importantes como la motivación, las emociones, valores, todos los cuales forman parte del proceso educativo del estudiante. (Boal, Bueno, Lerís & Sein, 2012)

Impacto de la competencia matemática

- Competencias generales: esto incluye a la aritmética básica que incluye a la suma, resta, multiplicación y la división, el estudiante estará en la competencia de realizar operaciones de cálculo, análisis numérico, promedios, etc.
- Competencias prácticas: incluye conocimientos algebraicos y de geometría todos aplicados en la vida diaria.
- Competencias aplicadas: las cuales contiene habilidades, conceptos básicos de las categorías antes mencionadas.
- Competencias avanzadas: las cuales necesitan de conocimientos matemáticos, su comprensión y la capacidad de cálculo.

Evaluación de las competencias matemáticas

Para hacer una evaluación de las diversas competencias matemáticas, estas deben relacionarse con su dominio posterior de trabajar con ella en un determinado tiempo, se deberá

considerar los contenidos matemáticos utilizados para la resolución de problemas, el contexto en el que se produce el problema, así como las competencias que deben aplicar. (Roig y Linares, 2014)

La evaluación de las competencias ayuda a que los alumnos continúen aprendiendo, es necesario que la evaluación sea parte del proceso de aprendizaje y por ello necesita de principios como es la continuidad, flexibilidad y sistematicidad, la intención de un proceso de evaluación es conocer el desarrollo del alumnos en cuanto a sus conocimientos, aprendizajes, aplicación, todo con el objetivo principal de dar solución a problemas matemáticos, en el cual se busca que deje de lado lo mecanizado y repetitivo, incentivando a que los alumnos manejen y apliquen métodos y estructuras mentales motivando así su mejor aprendizaje. (Lesh, 2013)

Dimensiones de las competencias en matemáticas

Dimensión Numeración:

La dimensión numeración tiene por objetivo que el niño entienda acerca de las similitudes y las diferencias entre elementos, personas, objetos teniendo como base a sus particularidades, y así plantearse una vinculación entre los números y las cantidades. (Villalonga y Sánchez, 2017)

El aprendizaje significativo de la numeración se genera durante la etapa de educación primaria, el cual no es tan sencillo para los niños, ya que por más que sea fácil para ellos reconocer los números, la dificultad viene cuando intentan asociar cantidades, para desarrollar operaciones de clasificación, seriación, y las equivalencias respectivas. (Guerrero y Fidalgo, 2014)

Cabe resaltar que en nuestra sociedad se le da gran importancia al conocimiento de los números, siendo un tema fundamental para muchas áreas, pero éste deberá estar asociado al contexto del estudiante. (Muñiz, 2014).

Dimensión Cálculo

Actividad básica, puesto que dentro de las actividades cotidianas de las personas implican la utilización de cálculos aritméticos, consiste en buscar un número no existente basado en otro, para ello utiliza determinados propiedades y algoritmos, esta dimensión considera que el cálculo se realiza de forma mental y escrita que necesita de la práctica continua para automatizar las relaciones adquirieran así precisión y evitando en lo posible los errores. (Villalonga y Sánchez, 2017)

Otro aspecto que tiene en cuenta esta dimensión es la forma en cómo se realizan las operaciones aritméticas, en la cual es fundamental elaborar cálculos escritos de una forma jerárquica correcta, así también de los cálculos derivados y mentales de forma más precisa, además con respecto a las operaciones básica, los niños deberán previo a esto adquirir conceptos y símbolos básicos que le faciliten el desarrollo de los cálculos. (Guerrero y Fidalgo, 2014)

Dimensión Geometría

La dimensión geométrica le brinda al estudiante la posibilidad de instaurar y tramitar enlaces de ubicación en tiempo y espacio utilizando modos, personas y objetos, estos elementos de uso continuo crean representaciones geométricas tridimensionales. (Villalonga y Sánchez, 2017)

Las ciencias señalan que la dimensión geométrica hace referencia a la ubicación del estudiante dentro de un espacio físico y se debe sobre todo al espacio donde él se desenvuelve, este conocimiento lo adquiere durante la etapa multisensorial, crear un sistema referencial según la correlación entre la ubicación espacial que el estudiante establezca relaciones de espacio entre su cuerpo y los elementos, además de características de dirección, orientación,

los cuales expresará utilizando palabras como abajo, arriba, dentro, fuera, cerca, lejos, entre otro. (Guerrero y Fidalgo, 2014)

Dimensión Desarrollo de problemas

La dimensión resolución de problemas que le permite al estudiante desarrollar nuevas capacidades, también aprende a descifrar mensajes, basándose a conceptos y procedimientos para alcanzar la solución más correcta, el primer paso se centra en la identificación de la situación, para así seleccionar el procedimiento más correcta que le permita alcanzar la solución del problema, para todo este proceso es necesario movilizar todos los recursos que integran además los conocimientos y procesos previos del estudiante. (Villalonga y Sánchez, 2017)

Diversas investigaciones mencionan que cada una de las etapas antes mencionadas direccionan al estudiante a una buena ejecución: en la primera fase se refiere a la traducción de interpretación del problema para lo cual pone en práctica sus conocimientos previos presentando la proposición que crea el problema, la siguiente fase nos habla de la integración del problema el cual se logra gracias a la cohesión de las proposiciones planteadas permitiendo así reconocer si el alumno entendió y comprensión el problema para así finalmente plantear una conclusión, un requisito básico para todo esto son los conocimientos previos, los cuales incorporará a la información del problema planteado, puesto que deberá tener un entendimiento de los diferentes problemas existentes. (Muñiz, 2014)

La ejecución de la resolución de problemas es la etapa en la cual, el alumno utiliza las operaciones básicas para brinda una solución al problema planteado, de esta forma ejecuta la estrategia planificada, por último, se busca que el alumno sea capaz de solucionar situaciones problemáticas sobre todo las que nacen en el día a día de una manera innovadora. (Guerrero y Fidalgo, 2014)

2.4. Definición de términos básicos.

Los juegos

Se define como una actividad mediante la cual, los niños exteriorizan sus emociones, sentimientos, pensamientos, ideas y deseos de una forma libre y sin coacciones, que en la vida real les costaría mucho expresar, los juegos no significan para los niños simples pasatiempos puesto son además un elemento que facilita su aprendizaje y les permite desarrollar diversas capacidades en base a las vivencias diarias. (Cabezas, Heredia y Molina, 2019)

La lúdica.

La lúdica es un elemento importante del correcto desarrollo humano, es inherente de la biología humana, no representa una ciencia, una disciplina o una nueva moda, significa una actitud, una predisposición para enfrentar la vida, y dejar de lado lo cotidiano. (Pacheco y García, 2016)

Juegos lúdicos en las matemáticas.

Los juegos lúdicos son actividades que incluyen a la creatividad para así aplicar los procedimientos y métodos matemáticos para alcanzar objetivos de aprendizaje, permitiendo el desarrollo de habilidades para solucionar problemas y potenciar una actitud positiva hacia las matemáticas, con lo cual se busca modificar la enseñanza tradicional de las matemáticas transformándola en una actividad entretenida. (Solórzano y Bohórquez, 2014)

Competencia

Las competencias son habilidades que tiene una persona para poder analizar, interpretar y exteriorizar de forma clara y precisa la información, datos y sustentos que son parte de sus competencias matemáticas, hace referencia también al conocimiento y al manejo de elementos

matemáticos como son los números, las medidas, elementos geométricos. Etc., en situaciones reales o ficticias de la vida diaria. (Elisko, 2019)

Matemáticas.

Es una ciencia formal y precisa que tiene como base, principios de lógica y razonamiento, las matemáticas estudian las propiedades además de las relaciones que se establecen entre los números, símbolos y figuras geométricas conocidas también como entes abstractos. (Villalonga y Sánchez, 2017)

Competencias matemáticas

Se define como la habilidad que tiene una persona para examinar, analizar y explicar claramente cuando se plantea y se genera una solución a los problemas de tipo matemáticos planteados en determinados hechos destacados, en otras palabras, la persona tiene la competencia para analizar y brindar una solución a los problemas cotidianos mediante la aplicación de las matemáticas. (Hinostroza y Hernández, 2019).

2.5. Formulación de hipótesis

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

2.5.2. Hipótesis específicas

Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la numeración de los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

2.6. Operacionalización de variables.

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
Juegos lúdicos	Los juegos lúdicos son actividades que incluyen a la creatividad para así aplicar los procedimientos y métodos matemáticos para alcanzar objetivos de aprendizaje, permitiendo el desarrollo de habilidades para solucionar problemas y potenciar una actitud positiva hacia las matemáticas, con lo cual se busca modificar la enseñanza tradicional de las matemáticas transformándola en una actividad entretenida. (Solórzano y Bohórquez, 2014)	Planificación Ejecución Evaluación	• El niño analiza y diseña estrategias para desarrollar la actividad lúdica • El estudiante distribuye los juegos apropiados y necesarios • El estudiante converso con sus compañeros para establecer acuerdos y elegir los juegos más apropiados • El estudiante escoge los juegos de su preferencia. • El estudiante elige actividades de aprendizaje con materiales de su escuela. • El estudiante juega con autonomía, voluntad y espontaneidad. • El estudiante respeta la opinión de sus compañeros y comparte sus experiencias con los demás • El estudiante es capaz de exponer con claridad lo obtenido con la actividad lúdica realizada. • El estudiante responde correctamente la evaluación del aprendizaje planificado • El estudiante expresa lo que aprendió de su actividad • El estudiante propone cambios en el desarrollo de la actividad para mejorar. • El estudiante intercambia lecciones con sus compañeros.	Ficha de observación

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño de investigación

Tipo de investigación

La tesis presentada sigue una diseño metodológica básico, de tipo descriptivo puesto que su objetivo principal es describir una problema real importante para nuestro sector educativo, sin que el autor intente cambiar o alterar esta realidad, la investigación además sigue un corte transversal puesto que la información se obtuvo dentro de un tiempo determinado, y fue de tipo correlacional ya que se buscó la relación que hay entre las variables juegos lúdicos con sus respectivas dimensiones: planificación, ejecución y evaluación, con la variable competencias matemáticas con sus dimensiones: numeración, cálculo, geometría y resolución de problemas.

3.2 Población y muestra

Población:

La población estuvo integrada por los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón, que suman un total de: 509

Muestra

integrada por:60

3.3. Técnica de recolección de datos

Para recaudar los datos necesarios para el desarrollo de la investigación, se aplicó a la muestra como instrumento la ficha de observación, el cual fue llenado por sus docentes que evaluaron a sus estudiantes.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Planificación		4	Bajo Moderado Alto	4 -6
Ejecución		4		7 -9
Evaluación		4		10 -12
Juegos lúdicos		12		12 -19
				20 -27
				28 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Aprendizaje de la numeración		4	Bajo Moderado Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Aprendizaje de calculo		4		
Aprendizaje de la geometría		4		
Desarrollo de problemas		4		12 -26 20 -37 28 -48
Competencias matemáticas		16		

CONFIABILIDAD

La variable Juegos lúdicos

Alfa de Cronb.	Items
0,889	12

La variable Competencias matemáticas

Alfa de Cronb.	Items
0,935	16

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

Juegos lúdicos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	3.3%
Moderado	42	70.0%
Alto	16	26.7%
Total	60	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

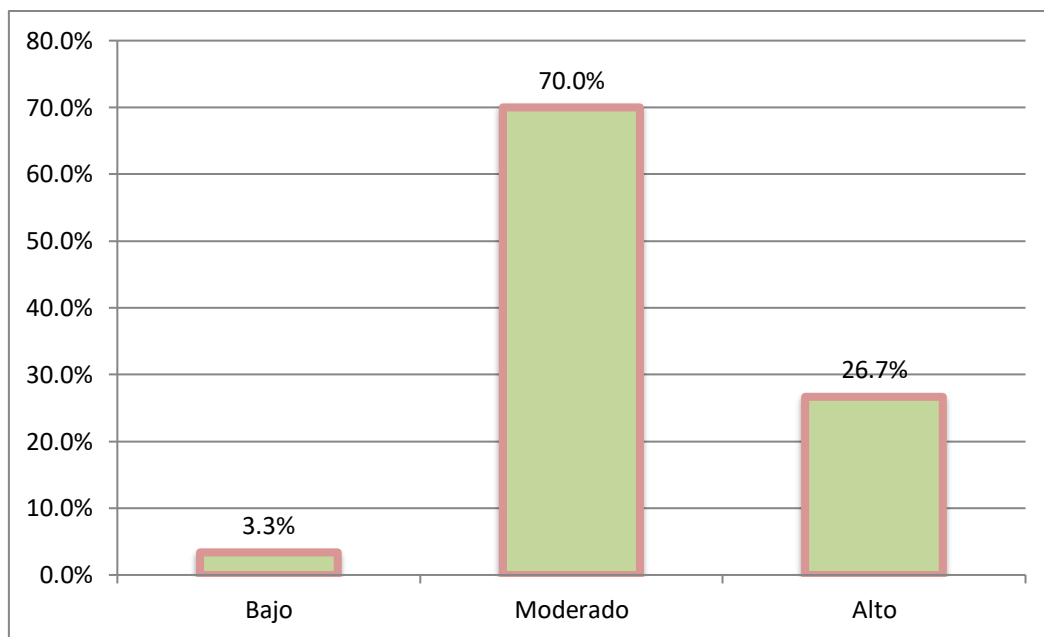


Fig. 1

En la tabla y figura los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón evidencian un 70,0% de nivel moderado en la variable juegos lúdicos, el 26,7% muestran un nivel alto y un 3,3% exponen un nivel bajo.

Tabla 4

Competencias matemáticas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	10.0%
Moderado	52	86.7%
Alto	2	3.3%
Total	60	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

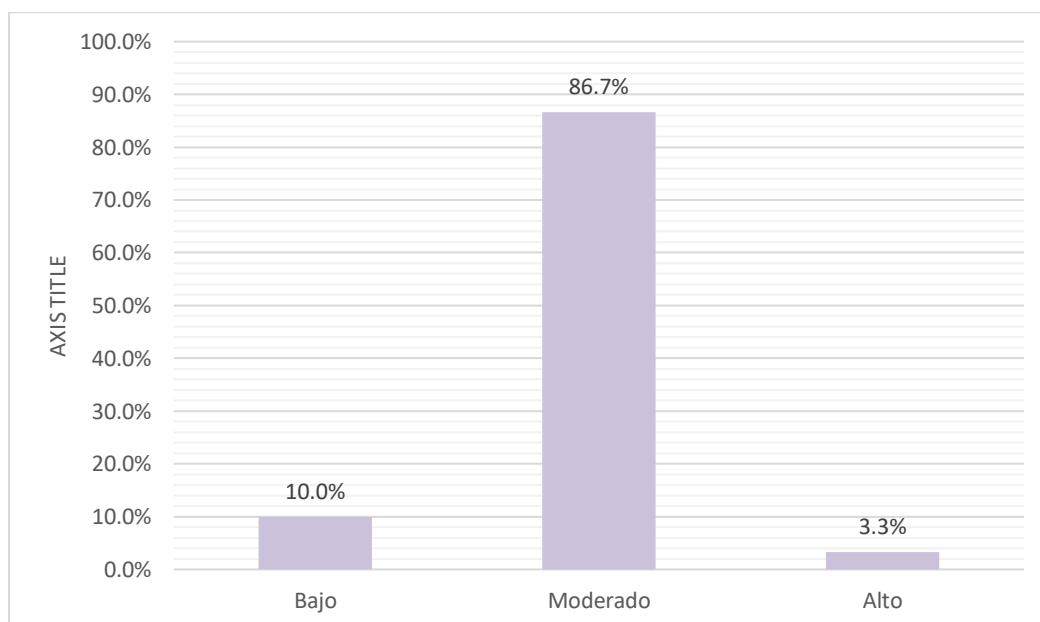


Fig. 2

En la tabla y figura los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón evidencian un 86,7% de nivel moderado en la variable competencias matemáticas, el 10,0% muestran un nivel bajo y un 3,3% exponen un nivel alto.

Tabla 5

Aprendizaje de la numeración

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	5.0%
Moderado	43	71.7%
Alto	14	23.3%
Total	60	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

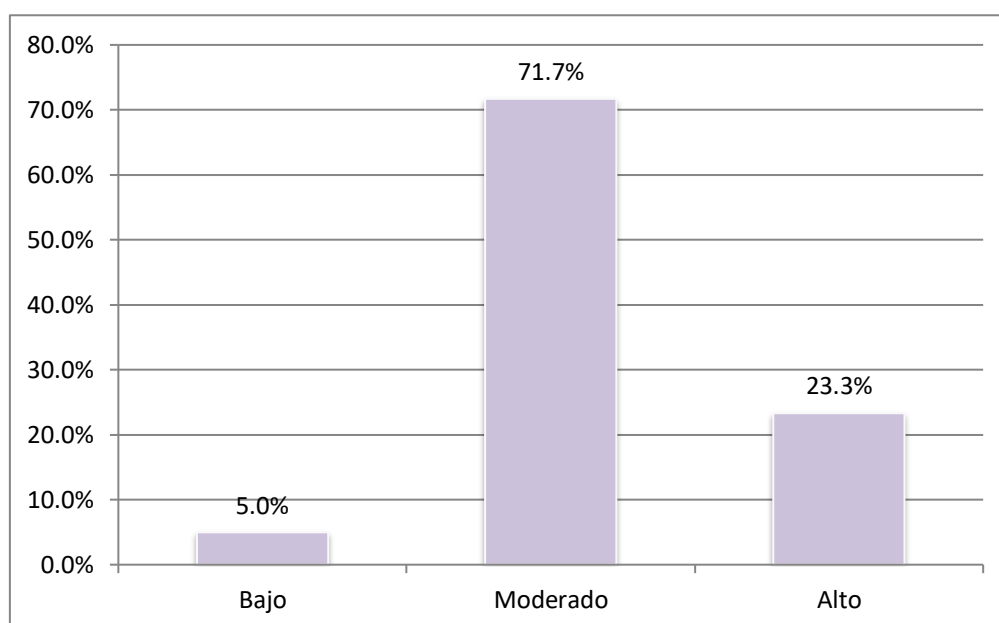


Fig. 3

En la tabla y figura los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón evidencian un 71,7% de nivel moderado en la dimensión aprendizaje de la numeración dentro de las competencias matemáticas, el 23,3% muestran un nivel alto y un 5,0% exponen un nivel bajo.

Tabla 6

Aprendizaje de calculo

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	5.0%
Moderado	45	75.0%
Alto	12	20.0%
Total	60	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

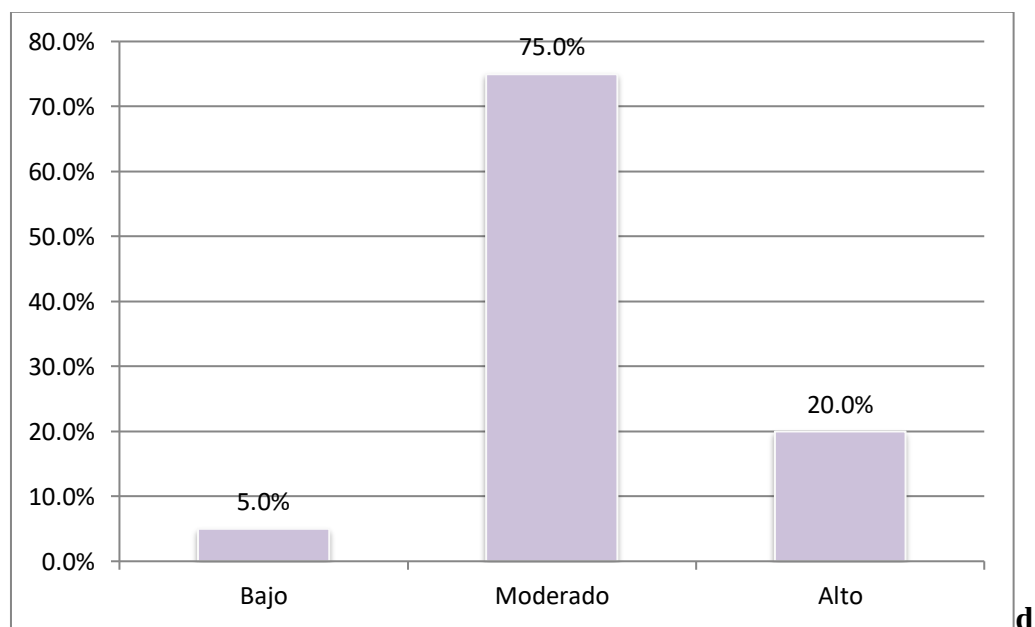


Fig. 4

En la tabla y figura los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón evidencian un 75,0% de nivel moderado en la dimensión aprendizaje de cálculo dentro de las competencias matemáticas, el 20,0% muestran un nivel alto y un 5,0% exponen un nivel bajo.

Tabla 7

Aprendizaje de la geometría

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	3.3%
Moderado	32	53.3%
Alto	26	43.3%
Total	60	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

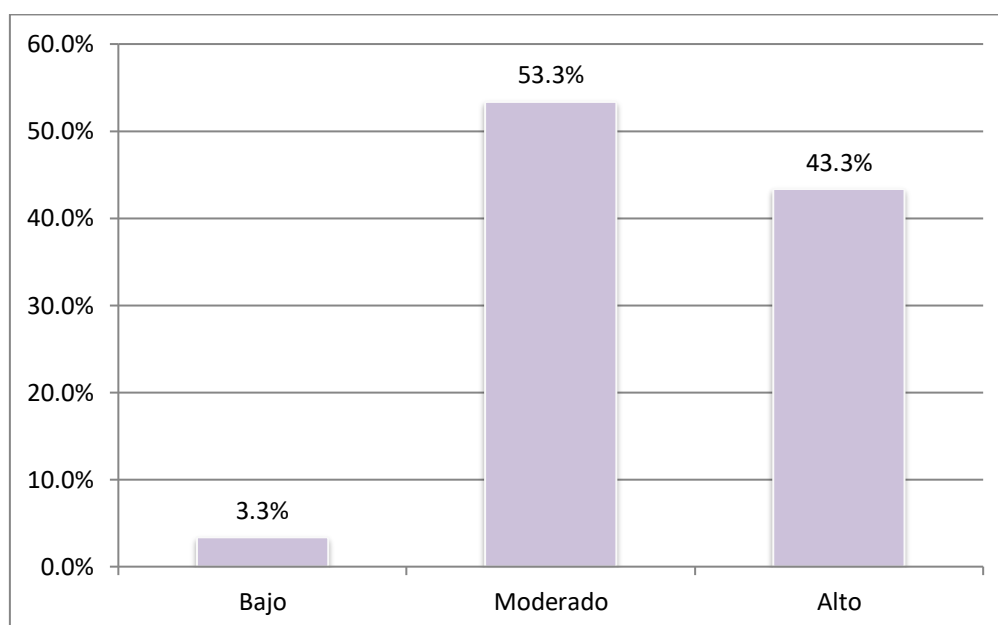


Fig. 5

En la tabla y figura los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón evidencian un 53,3% de nivel moderado en la dimensión aprendizaje de la geometría dentro de las competencias matemáticas, el 43,3% muestran un nivel alto y un 3,3% exponen un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

H₀: Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

Tabla 9

Juegos lúdicos y competencias matemáticas

Correlaciones			Juegos lúdicos	Competencias matemáticas
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coef. Correlación	1	0.663
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	60	60
	Competencias matemáticas	Coef. Correlación	0.663	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	60	60

La tabla evidencia la correlación 0,663 de intensidad buena entre los juegos lúdicos y el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

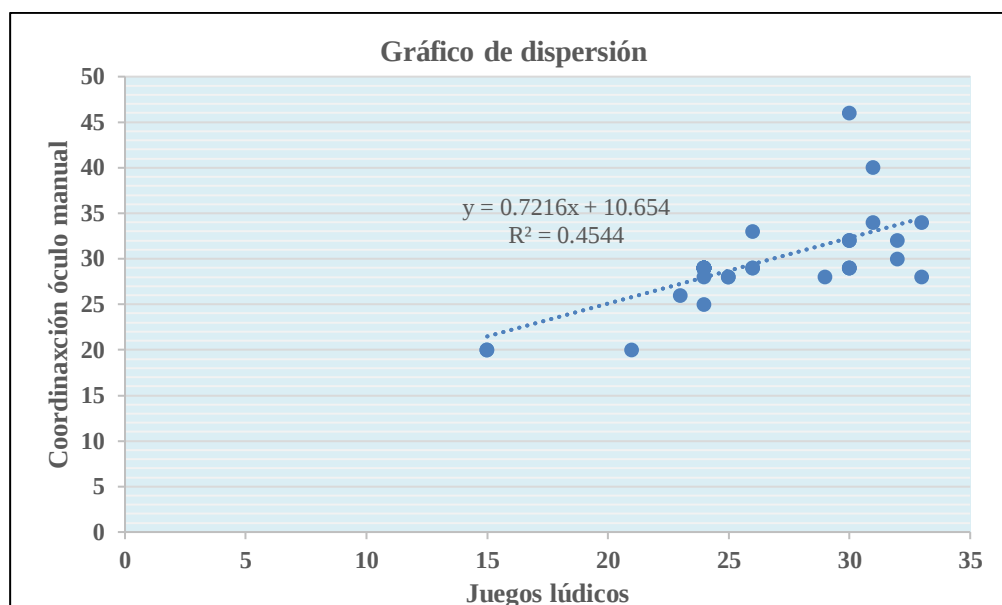


Figura 6. Juegos lúdicos y competencias matemáticas

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la numeración de los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

H₀: Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con el aprendizaje de la numeración de los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

Tabla 10

Juegos lúdicos y aprendizaje de la numeración

Correlaciones			Juegos lúdicos	Aprendizaje de la numeración
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coef. Correlación	1	0.472
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	60	60
	Aprendizaje de la numeración	Coef. Correlación	0.472	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	60	60

La tabla evidencia la correlación 0,472 de intensidad buena entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de la numeración dentro del logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

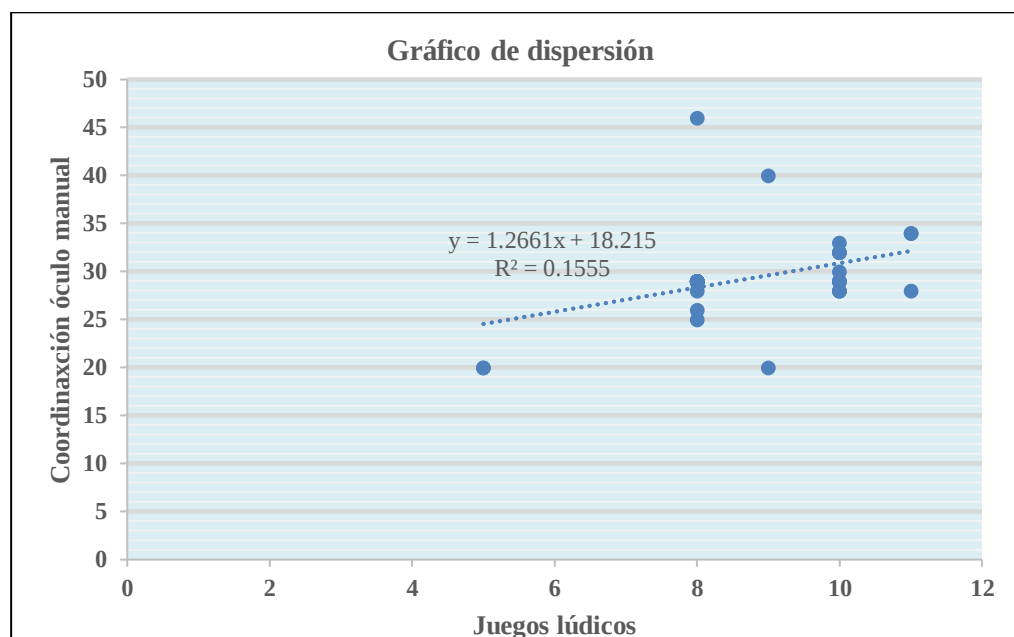


Figura 7. Juegos lúdicos y aprendizaje de la numeración

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

H₀: Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

Tabla 11

Juegos lúdicos y aprendizaje del calculo

Correlaciones			Juegos lúdicos	Aprendizaje del calculo
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coef. Correlación	1	0.758
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	60	60
	Aprendizaje del calculo	Coef. Correlación	0.758	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	60	60

La tabla evidencia la correlación 0,758 de intensidad buena entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del cálculo dentro del logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

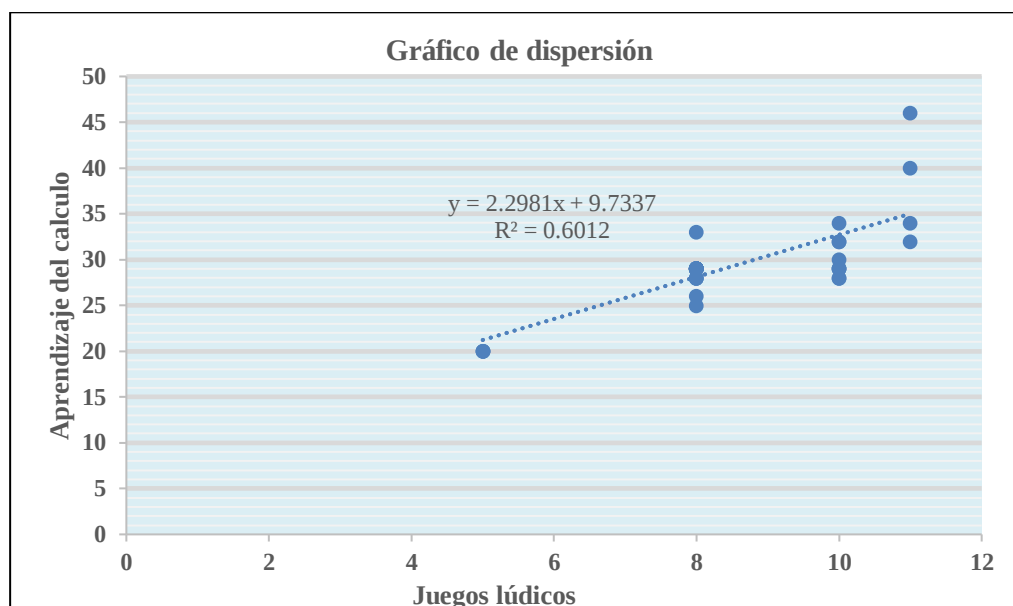


Figura 8. Juegos lúdicos y aprendizaje del calculo

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

H₀: Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con el aprendizaje de la geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

Tabla 12

Juegos lúdicos y aprendizaje de la geometría

Correlaciones

			Juegos lúdicos	Aprendizaje de la geometría
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coef. Correlación	1	0.719
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	60	60
	Aprendizaje de la geometría	Coef. Correlación	0.719	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	60	60

La tabla evidencia la correlación 0,719 de intensidad buena entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de la geometría dentro del logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

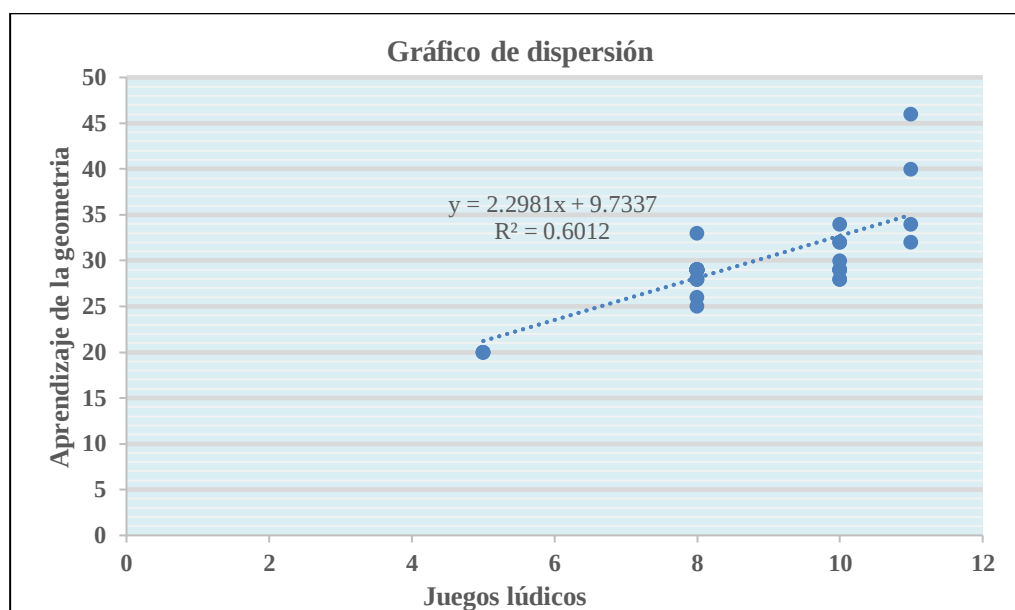


Figura 9. Juegos lúdicos y aprendizaje de la geometría

Hipótesis específica 4

H4: Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón

H₀: Los juegos lúdicos no se relacionan significativamente con el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

Tabla 12

Juegos lúdicos y aprendizaje de la geometría

Correlaciones

			Juegos lúdicos	Desarrollo de problemas
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coef. Correlación	1	0.603
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	60	60
	Desarrollo de problemas	Coef. Correlación	0.603	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	60	60

La tabla evidencia la correlación 0,603 de intensidad buena entre los juegos lúdicos y el desarrollo de problemas dentro del logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y obviando la nula.

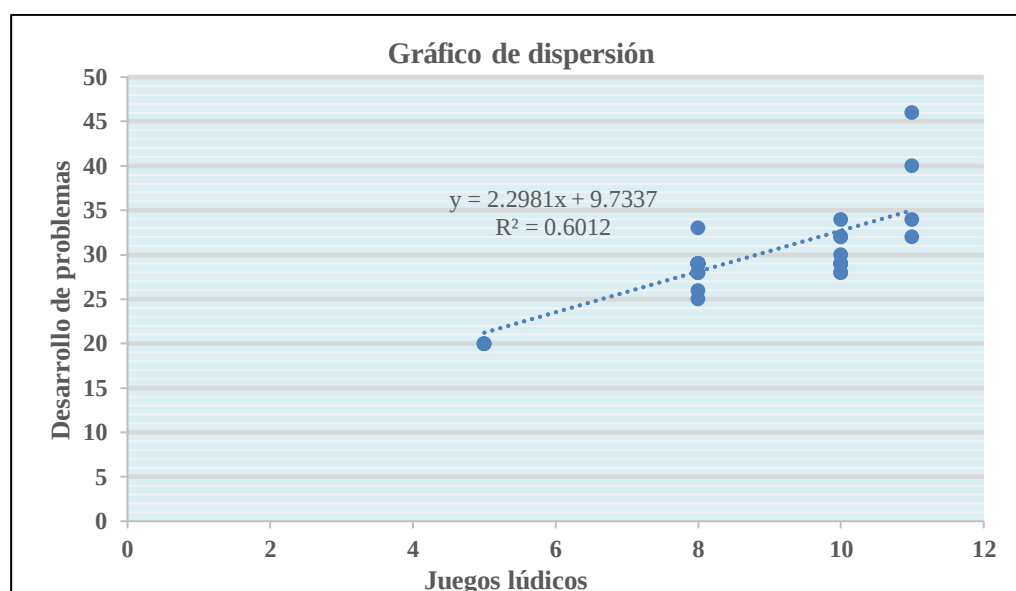


Figura 9. Juegos lúdicos y aprendizaje de la geometría

CAPITULO V

DISCUSION

5.1 Discusión

Benítez (2022), los juegos educativos mejoraron de forma significativa el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes pertenecientes al primer grado de la institución antes mencionada, al mejorar su capacidad para realizar operaciones básicas, evidenciándose un efecto positivo de las estrategias didácticas, los estudiantes además resolvieron de manera eficaz problemas matemáticos, llevándolos al conocimiento y desarrollo de habilidades superiores, Chacha (2022), la aplicación de juegos como parte de una estrategia educativa en favor del desarrollo del pensamiento matemático, se evidenció que los alumnos responden de manera activa ante el juego en cualquier ámbito del aprendizaje, con proactividad y buena asimilación de las operaciones matemáticas, logrando cimentar los conocimientos en favor del aprendizaje significativo, Gallego y Vargas (2020), los autores concluyeron que los juegos al ser vistos como una estrategia educativa, debe ser direccionado y guiado por los maestros como una forma de aprendizaje al mismo tiempo de entretenimiento sobre todo cuando se quiere enseñar definiciones y ejercicios matemáticos, Satalaya (2023), se recomienda a los estudiantes continuar las investigaciones de este tema para innovar en sus estrategias de enseñanza en favor del bienestar de los niños de nuestro país, Trujillo (2023), lo que significa aceptar la hipótesis planteada en la investigación, considerando las dimensiones de la variable habilidades matemáticas como son orden y serie, cantidad, clasificación y comparación, por lo que se recomienda que los docentes continúen utilizando a los juegos como estrategias educativas para la enseñanza del curso de matemática dentro y fuera del salón de clases, Castañeda (2019), la información recaudada fue analizada estadísticamente permitiendo concluir que: la realización del programa de juegos lúdicos mejoraron de forma significativa la competencia matemática en los alumnos del segundo grado de educación primaria.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón
2. **Segunda:** Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la numeración de los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.
3. **Tercera:** Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.
4. **Cuarta:** Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.
5. **Quinta:** Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón.

6.2 Recomendaciones

Se sugiere que la institución educativa ofrezca e implemente un programa de capacitaciones centrado en el diseño de estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje matemático, fomentando el razonamiento lógico, que integren tecnología y el arte para potenciar el aprendizaje. La capacitación debe incluir temas como diseño de juegos educativos, teorías del aprendizaje lúdico, evaluación y seguimiento del progreso estudiantil.

Los docentes deben aprender a crear entornos de aprendizaje matemático personalizados y adaptativos utilizando juegos y simulaciones así mismo la institución educativa debe establecer indicadores de evaluación y seguimiento para medir el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes. La capacitación debe ser adaptada a las necesidades específicas de los estudiantes de la institución, en tal sentido la implementación de estrategias lúdicas debe ser monitoreada y evaluada periódicamente para asegurar su eficacia.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS

Fuentes bibliográficas

Farías, D. y Velásquez, F. (2012). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores*. Lima, Perú: Editorial Paradigma

García, M. y Azcárate, C. (2019). *Matemáticas con juegos: Aprender y disfrutar*. Lima, Perú: Editorial Épsilon.

Guerrero, R. y Fidalgo, P. (2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Barcelona, España: Editorial REDHECS

Jiménez, C. A. (2006). *La lúdica como experiencia cultural*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.

Lesh, R. (2013). *Estudiantes de modelaje. Competencias de modelado matemático*. Lima - Perú: Ministerio de Educación.

Martínez, O. (2007). *El juego y su relación con la creatividad, la enseñanza y el aprendizaje*. Lima, Perú: Editorial Turmero, Ara

Millar, S. (2010). *Psicología del juego infantil*. Barcelona: Fontanella. gua: Editorial UPEL.

Roig, I. y Linares, S. (2014). *Dimensiones de la Competencia Matemática*. España: Universidad de Alicante.

Fuentes Hemerográficas

- Benavides, J., & Correa, L. (2017). Didáctica para la enseñanza de la matemática a través de los seminarios talleres: juegos inteligentes. *Rastros y rostros del saber*, 2(1), 10-26.
- Benitez, R. (2022), “*Efecto de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de matemáticas en alumnos de primer grado de primaria*” (Tesis de posgrado). México.
- Boal, N., Bueno, C., Lerís, M. & Sein, M. (2012). Las habilidades matemáticas evaluadas en las pruebas de acceso a la universidad. *Un estudio en varias universidades públicas españolas. de Investigación Educativa*, 26(1).
- Cabezas, M., Heredía, E. y Molina, F. (2019). Estrategia lúdica para enseñanza en estudiantes de ingeniería: caso práctico. *Revista Espacios*, 40(15), 10-22.
- Castañeda, P (2019), “*Programa de juegos lúdicos en la competencia matemática en los estudiantes de 2º grado de primaria de la I.E. Miss Frida - Villa María del Triunfo, 2018*” (Tesis de posgrado). Universidad César Vallejo. Perú
- Chacha, X. (2022), “*El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemática en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*”. (Tesis de posgrado), Universidad Politécnica Salesiana Ecuador.
- Gallego, A. y Vargas, E. (2020), “*El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia*” (Tesis de posgrado), Universidad Católica Luis Amigó, Medellín-Colombia.

Pacheco, N. y García, A. (2016). Estrategia didáctica basada en la lúdica para el aprendizaje de la química en la secundaria básica cubana. *Revista Cubana Química*. 28(2), 610-624.

Satalaya, D. (2023), “*Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 249 Bolognesi - Ucayali, 2022*” (Tesis de posgrado). Universidad de Ucayali. Perú.

Solórzano, J. y Bohórquez, Y. (2014). *Actividades lúdicas para mejorar la actividad de aprendizaje de la matemática* (Tesis de licenciatura). Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.

Trujillo, F. (2023), “*Juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021*” (Tesis de posgrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú.

Fuentes electrónicas.

Cárdenas, R. y Gómez, D. (2014). El juego en la educación inicial. *Revista primera infancia*. Recuperado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>

Chacón, P. y Meléndez, P. (2007). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? <http://www.ehistoria.cl/cursosudla/13EDU413/lecturas/06%20%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Chamoso, J., Durán, J., García, S. y Rodríguez, S. (2014). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas*. Suma.

https://www.researchgate.net/publication/39222105_Analisis_y_experimentacion_de_juegos_como_instrumentos_para_ensenar_matematicas

Elisko, J. (2019). Competencia matemática. *Revista Diagnostico educativo*, Recuperado de: http://ediagnostikoak.net/edweb/cas/itemliberados/ED09_Euskadi_Matem_ES_O2.pdf

Hinostroza, K. y Hernández, L. (2019). *Juego Lúdico Matemático en el Desarrollo de Competencias y Capacidades Matemáticas en Niños de 5 Años de la I.E.I. Na 676 San Martin de Porras- Amay*.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3592>

Marcillo, C. (2015). *Incidencia del juego lúdico en el desarrollo emocional en niños del centro de desarrollo infantil "Tierra de Hombres"*. [Tesis de pregrado]:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/7642/1/TUCE-0007-54pi.pdf>.

Muñiz, R. &. (2014). *El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora*. UNIÓN, 19-33. Recuperado de:
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12270/1/blasco.pdf>

Ugáz, A. y Vargas, S. (2019). *El juego lúdico en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel primario, Trujillo 2018*. [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35801/ugaz_aa.pdf?sequence=1&isAllow.

Quisocala, N. (2018). *Mejora de logros de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de la IES Cabanillas*.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8383/4/2018_QUISOCALA_LOPE_N_ESTOR_UBALDO.pdf

Villalonga, J. y Sanchez, M. (2017). *La competencia matemática*. 375.
<http://hdl.handle.net/10803/457718>

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

APLICACIÓN: JUEGOS LUDICOS

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

PLANIFICACIÓN

El niño analiza y diseña estrategias para desarrollar la actividad lúdica

SI () NO ()

El estudiante distribuye los juegos apropiados y necesarios

SI () NO ()

El estudiante conversa con sus compañeros para establecer acuerdos y elegir los juegos más apropiados

SI () NO ()

El estudiante escoge los juegos de su preferencia.

SI () NO ()

EJECUCIÓN

El estudiante elige actividades de aprendizaje con materiales de su escuela.

SI () NO ()

El estudiante juega con autonomía, voluntad y espontaneidad.

SI () NO ()

El estudiante respeta la opinión de sus compañeros y comparte sus experiencias con los demás

SI () NO ()

El estudiante es capaz de exponer con claridad lo obtenido con la actividad lúdica realizada.

SI () NO ()

EVALUACION

El estudiante responde correctamente la evaluación del aprendizaje planificado

SI () NO ()

El estudiante expresa lo que aprendió de su actividad

SI () NO ()

El estudiante propone cambios en el desarrollo de la actividad para mejorar.

SI () NO ()

El estudiante intercambia lecciones con sus compañeros

SI () NO ()

FICHA DE OBSERVACIÒN

APLICACIÒN COMPETENCIA MATEMÀTICA

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

NUMERACION

El estudiante es capaz de numerar objetos y plantear un numero cardinal

SI () NO ()

El estudiante emplea correctamente los signos

SI () NO ()

CALCULO

El estudiante es capaz de solucionar operaciones básicas.

SI () NO ()

El estudiante es capaz de separar por decenas y por unidades.

SI () NO ()

El estudiante identifica los primeros ordinales.

SI () NO ()

GEOMETRIA

El estudiante reconoce las formas y las figuras que se le muestra.

SI () NO ()

El estudiante es capaz de enumerar y simbolizar dentro de un esquema de barras.

SI () NO ()

RESOLUCION DE PROBLEMAS

El estudiante es capaz de vincular la forma de operar las sumas y restas con palabras

SI () NO ()

El estudiante es capaz de solucionar problemas aritméticos apoyándose en gráficos

SI () NO ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
“Los juegos lúdicos y el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón”	PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el logro de las competencias matemáticas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón	VARIABLE INDEPENDIENTE Planificación Ejecución Evaluación	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional Intencional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de fichas a estudiantes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	Población: 509 Muestra: 60
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de la numeración en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón? ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón? ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón? ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de la numeración en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón Determinar la relación existente entre los juegos lúdicos y el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón	HIPÓTESIS ESPECÍFICA Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la numeración de los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje del cálculo en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el aprendizaje de la geometría en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón Los juegos lúdicos se relacionan significativamente con el desarrollo de problemas en los niños de primaria del colegio Simón Bolívar – Oyón	VARIABLE DEPENDIENTE Competencias matemáticas Juegos lúdicos -aprendizaje de la numeración -aprendizaje de calculo Aprendizaje de la geometría Desarrollo de problemas		INSTRUMENTO: Ficha de observación	