



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

**Juegos lúdicos y habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I.
N 111 Lucma San Marcos - Huari, 2025**

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Estimulación Temprana

Autora

Liseth Jessenia Morales Padilla

Asesora

Dra. Antonia Susanibar Gonzales


Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"
Dra. ANTONIA SUSANIBAR GONZALES
Decana

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

**Maestría en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención en
Estimulación Temprana**

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Liseth Jessenia Morales Padilla	72305691	19/06/2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Antonia Susanibar Gonzales	15605770	https://orcid.org/0000-0002-7159-7073
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS –POSGRADO-MAESTRÍA		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Gladys Margot Gavedia Garcia De Hjar	15855951	https://orcid.org/0000-0003-2514-4572
Dra. Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	https://orcid.org/0000-0002-2457-8937
Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal	15739748	https://orcid.org/0000-0001-5881-3782

LISETH JESSENIA MORALES PADILLA 2026-030868

JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES MATEMÁTICAS BÁSICAS EN NIÑOS DE LA I.E.I. N 111 LUCMA SAN MARCOS - HUARI, 2...

 DGI-POSGRADO 2026
 Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026
 DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3553964461

Fecha de entrega

28 abr 2026, 3:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

28 abr 2026, 3:45 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

GIO_-JUEGOS_L_DICOS_Y_HABILIDADES_MATEM_TICAS_B_SICAS_FINAL.pdf

Tamaño del archivo

945.0 KB

83 páginas

15.727 palabras

93.591 caracteres



Página 2 de 90 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3553964461

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 coincidencias excluidas

Fuentes principales

20%  Fuentes de Internet

5%  Publicaciones

11%  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.

DEDICATORIA

A mis padres, por su amor incondicional, por estar siempre a mi lado y por confiar en mí. Gracias por acompañarme durante todo el camino, por darme los mejores consejos y por enseñarme sobre la importancia de no darse por vencido. Gracias también, porque sin su arduo esfuerzo y dedicación, nada de esto habría sido posible.

Liseth Jessenia Morales Padilla

AGRADECIMIENTO

A mis maestros de maestría que compartieron sus conocimientos, dedicación y compromiso con mi desarrollo profesional. Su enseñanza, apoyo y orientación en el proceso de la maestría fueron decisivos para llevar a cabo la presente investigación.

Liseth Jessenia Morales Padilla

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	15
1.2. Formulación de problema	18
1.2.1. Problema general	18
1.2.2. Problemas específicos.....	18
1.3. Objetivos.....	19
1.3.1. Objetivo general	19
1.4. Justificación	19
1.4.1. Teórica.....	19
1.4.3. Social.....	20
1.5. Delimitaciones del estudio	21
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	22
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	22
2.1.1. Internacionales	22
2.1.2. Nacionales	24
2.2. Bases teóricas.....	27
2.2.1. Juegos lúdicos	27
2.2.2. Habilidades matemáticas básicas	35
2.3. Bases filosóficas	44
2.4. Definición de términos básicos.....	45

2.5. Hipótesis	48
2.5.1. Hipótesis general	48
2.6. Operacionalización de variables	49
CAPITULO III METODOLOGIA	51
3.1. Tipo de estudio.....	51
3.2. Población y muestra.....	51
3.2.1. Población	51
3.2.2. Muestra	52
3.3. Método de investigación	52
3.4. Técnicas de recolección de datos.....	52
3.5. Método de análisis de datos	54
CAPITULO IV RESULTADOS	55
4.1. Análisis de los resultados.....	55
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	60
CAPITULO V DISCUSIÓN	68
5.1. Discusión de los resultados.....	68
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	70
6.1. Conclusiones.....	70
6.2. Recomendaciones	71
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	72
5.1. Fuentes documentales.....	72
5.2. Fuentes Bibliográficas.....	75
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	79
MATRIZ DE DATOS	81
INSTRUMENTO 01	82
INSTRUMENTO 02	83

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	49
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y.....	50
Tabla 3. Población del estudio.....	51
Tabla 4. Muestra del estudio	52
Tabla 5. Validez del cuestionario	54
Tabla 6. Juegos lúdicos.....	55
Tabla 7. Habilidades matemáticas básicas	56
Tabla 8. Dimensión numérica.....	57
Tabla 9. Dimensión lógica.....	58
Tabla 10. Dimensión resolutive.....	59
Tabla 11. Los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas.....	60
Tabla 12. Los juegos lúdicos y la dimensión numérica.....	62
Tabla 13. Los juegos lúdicos y la dimensión lógica.....	64
Tabla 14. Los juegos lúdicos y la dimensión resolutive.....	66

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juegos lúdicos	55
Figura 2. Habilidades matemáticas básicas	56
Figura 3. Dimensión numérica	57
Figura 4. Dimensión lógica	58
Figura 5. Dimensión resolutive	59
Figura 6. Los juegos lúdicos y la dimensión numérica	63
Figura 7. Los juegos lúdicos y la dimensión lógica	65
Figura 8. Los juegos lúdicos y la dimensión resolutive	67

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito fundamental determinar la relación existente entre la aplicación de juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en los estudiantes de la I.E.I. N 111 Lucma, ubicada en San Marcos, Huari, durante el periodo lectivo 2025. El estudio se fundamentó en la premisa de que el juego, lejos de ser una actividad aislada, constituye el eje articulador del pensamiento lógico en el nivel inicial.

A nivel de resultados, el análisis estadístico reveló una correlación de intensidad moderada entre el componente lúdico y la competencia matemática global. Al desglosar el estudio por dimensiones, se halló que la relación es significativamente alta en la dimensión numérica, lo que sugiere que las actividades recreativas facilitan con mayor eficacia la comprensión de la cuantificación y el valor posicional. Por el contrario, en las dimensiones de razonamiento lógico y capacidad resolutive, la vinculación se mantuvo en un nivel moderado, evidenciando que estas áreas requieren de una mediación pedagógica más estructurada dentro del juego.

Estos hallazgos convergen literatura académica contemporánea, la cual sostiene que el juego actúa como un escenario de experimentación donde el niño transita de lo concreto a lo abstracto. La concordancia con antecedentes nacionales e internacionales refuerza la tesis de que la lúdica no solo dinamiza el aula, sino consolida estructuras cognitivas esenciales para el éxito escolar posterior.

Finalmente, plantean recomendaciones orientadas a la gestión pedagógica: sugiere la reestructuración de la planificación curricular para integrar el juego con intención didáctica explícita, ejecución de programas de actualización docente en didáctica de la matemática, y el equipamiento de aulas con materiales manipulativos polivalentes. Asimismo, se enfatiza la necesidad de establecer mecanismos de monitoreo continuo para evaluar el progreso real de competencias matemáticas bajo este enfoque.

Palabras clave: juegos lúdicos, habilidades matemáticas básicas, educación inicial, pensamiento lógico, dimensión numérica.

ABSTRACT

The fundamental purpose of this research was to determine the relationship between the application of recreational games and the development of basic mathematical skills in students of the I.E.I. No. 111 Lucma, located in San Marcos, Huari, during the 2025 academic year. The study was based on the premise that play, far from being an isolated activity, constitutes the central axis of logical thinking at the early childhood level.

In terms of results, the statistical analysis revealed a moderate correlation between the recreational component and overall mathematical competence. When the study was broken down by dimensions, it was found that the relationship is significantly high in the numerical dimension, suggesting that recreational activities more effectively facilitate the understanding of quantification and place value. Conversely, in the dimensions of logical reasoning and problem-solving ability, the link remained at a moderate level, demonstrating that these areas require more structured pedagogical mediation within the game.

These findings align with contemporary academic literature, which maintains that play acts as an experimental setting where children progress from the concrete to the abstract. This consistency with national and international research reinforces the thesis that play not only energizes the classroom but also consolidates cognitive structures essential for later academic success.

Finally, recommendations are made for pedagogical management: curriculum planning should be restructured to integrate play with explicit didactic intent; professional development programs for teachers in mathematics didactics should be implemented; and classrooms should be equipped with versatile manipulatives. Furthermore, the need to establish continuous monitoring mechanisms to evaluate the actual progress of mathematical competencies under this approach is emphasized.

Keywords: playful games, basic mathematical skills, early childhood education, logical thinking, numerical dimension.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es una de las áreas críticas de la formación integral de un niño. Durante los primeros años, se instalan las habilidades cognitiva, emocional y social, que afectan el rendimiento académico en una década. En tal sentido, el desarrollo de habilidades matemáticas básicas, como la clasificación, seriación, correspondencia uno a uno, conteo y reconocimiento de cantidades, no solo implica la adquisición de nociones numéricas, sino de la capacidad de construir estructuras de pensamiento que permitan procesar varios pensamientos al mismo tiempo. Según autores como Piaget, el pensamiento lógico-matemático se forma a la vez con la progresiva construcción de la inteligencia a partir de la actividad y la interacción del niño con el ambiente y, específicamente, a través de experiencias concretas y significativas.

Desde esta mirada, el juego se transforma en una estrategia pedagógica insustituible en el Nivel Inicial. Según L. Vygotsky, el juego, distante de ser una ocupación frívola, es la actividad laboral del niño que le permite formar funciones cognoscitivas superiores debido a la comunicación con los compañeros y la mediación del adulto. En este sentido, los juegos propuestos, son una oportunidad para que el aprendizaje matemático se produzca de manera natural, significativa y contextualizada, explícita y explícita, ayudando a comprender conceptos abstractos desde la manipulación, exploración y experimentación.

Por otro lado, Jerome Bruner destaca el aprendizaje por descubrimiento, indicando que los niños aprenden más practicando en actividades seductoras. En la sala de clases de educación inicial, los juegos estratégicos incluyen dinámicas relacionadas con bloques, rompecabezas, juegos de clasificación, y la implementación de contables objetos; estos promueven significativamente el desarrollo de la matemática básica, mientras se refuerza la atención, la memoria y el análisis.

Específicamente en el contexto peruano, diversas evaluaciones han mostrado que se requiere aumentar la calidad de las competencias matemáticas a edad temprana, ya que los problemas persisten si no se actúan a tiempo para mejorar la situación. Asimismo, en

centros educativos rurales como la I.E.I. N 111 Lucma, del distrito de San Marcos, provincia de Huari, es importante la innovación en estrategias metodológicas que sean centradas en el alumno y de acorde a sus realidades socio-culturales, para incluir aprendizajes más activos y participativos.

Por tanto, la siguiente investigación tiene como objetivo analizar el vínculo entre los juegos lúdicos con el desarrollo de capacidades matemáticas básicas en los niños de la I.E.I. N 111 Lucma San Marcos – Huari, 2025. En este sentido, se espera evidenciar hechos que fundamenten de manera valiosa al juego como instrumento básico en la matematización durante el nivel inicial; y así fortalecer la formación docente basada en el juego, desarrollando prácticas efectivas favorecedoras del aprendizaje significativo, integral y contextualizado.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

A escala global, la educación matemática en la etapa inicial sigue representando un desafío; distintas investigaciones demuestran que los niños llegan a las aulas con dificultades en la construcción de saberes matemáticos básicos como la clasificación, la seriación, el conteo y la resolución de problemas simples. Organismos internacionales consideran que una de las razones fundamentales es la poca presencia de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan un aprendizaje significativo, y en particular la falta de propuestas lúdicas que permitan a los niños interesarse por el pensamiento lógico y numérico. Esto genera un grave obstáculo para que los estudiantes construyan sus aprendizajes desde la primera infancia; período fundamental en el que se promueve el desarrollo de esta competencia.

Dentro del continente europeo, reportes diversos indican que, a pesar de contar con currículos estructurados y programas de educación inicial consolidados, la aplicación de metodologías de aprendizaje activo ha fallado en equitativamente en todo el sistema. La mayor parte de los profesores optan por la enseñanza tradicional basada en el aprendizaje por repetición y memorización, lo que conduce a una visión rígida y desmotivadora del ámbito matemático en los niños. Experiencias pedagógicas en Finlandia, España y otros países han demostrado que la incorporación de juegos recreativos en el salón de clase favorece una comprensión temprana de los conceptos de la materia y aumenta la motivación, concentración y pensamiento lógico. Sin embargo, la distancia con respecto a la superación de la brecha mencionada es la diferencia entre las buenas experiencias y la aplicación colaborativa y masiva de las mismas.

En América Latina, la problemática se agrava debido a la falta de recursos pedagógicos, la deficiente formación docente y el escaso índice de inversión en educación temprana. Existen numerosos estudios que constatan que la enseñanza de esta disciplina en los primeros años de escolaridad se sigue basando en la sistematización de ejercicios puramente mecánicos, que no generaban interés ni consolidaba la de niños y niñas. Si bien es cierto que se promueven los juegos lúdicos como intervenciones propicias al desarrollo cognitivo y sociemocional, su presencia en el aula sigue siendo excepcional y en el mejor de los casos, improvisada. Como consecuencia de este panorama, muchos estudiantes encuentran obstáculos al momento de transitar al ciclo primario, lo cual señala que su aprendizaje matemático presenta serias falencias.

En el ámbito peruano, los informes emitidos por el Ministerio de Educación señalan que los alumnos de nivel inicial presentan dificultades en la construcción de nociones matemáticas básicas, lo que luego es observado en los bajos puntajes en las evaluaciones censales. En entidades educativas de zonas rurales, como la I.E.I. N.º 111 Lucma, San Marcos – Huari, estas problemáticas se acentúan debido a la falta de materiales lúdico educativos, la pobre formación de los docentes en metodologías activas y escaso uso del juego como estrategia pedagógica. Los niños viven un aprendizaje de las matemáticas reducido a fichas y ejercicios repetitivos, lo que disminuye su desempeño y coartan el desarrollo de su pensamiento. Por esta razón, se plantea la necesidad de repensar la educación matemática en los primeros años y fortalecer la utilización recurrente y planificada del juego de los niños como una alternativa educativa innovadora para fortalecer las nociones matemáticas básicas de los niños en este contexto rural.

Los obstáculos para el progreso de las capacidades matemáticas en los primeros años se deben a varios factores. En primer lugar, la falta de implementación de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje, ya que

muchos docentes enfocan las actividades de forma repetitiva y mecanicista, a través del uso de fichas y ejercicios monótonos. En segundo lugar, la limitada capacitación docente en metodologías activas provoca que no se aprovechen los juegos como herramientas pedagógicas para el aprendizaje matemático. Asimismo, la carencia de recursos didácticos adecuados, especialmente en zonas rurales como Lucma, restringe las oportunidades de los niños para aprender jugando. Finalmente, factores contextuales como la desigualdad de recursos, la falta de innovación pedagógica y el poco acompañamiento pedagógico profundizan esta situación, dejando en segundo plano la dimensión lúdica del aprendizaje matemático.

La no utilización del juego como recursos pedagógicos en la enseñanza de las matemáticas trae consigo diversas consecuencias en los niños. Una de las más evidentes es la escasa motivación e interés por el aprendizaje matemático, lo que obstaculiza la adopción de una actitud positiva hacia el área de estudio. Asimismo, se evidencia un bajo desarrollo del pensamiento lógico, la concentración y la habilidad para resolver problemas, competencias esenciales para su formación académica. La anteriormente mencionada se reflejará tanto en los resultados en matemáticas a lo largo de enseñanza básica, como en la proyección de brechas de aprendizaje que atentan contra la equidad educativa. A nivel social, las habilidades de cooperación, comunicación y creatividad no se verán potenciadas, las cuales también se fortalecen a través del juego.

Las dimensiones en las que aporta la investigación son varias. En una dimensión pedagógica, persigue acreditar que el uso de recursos lúdicos se configura como una estrategia adecuada para el desarrollo de las capacidades matemáticas básicas y propone a los docentes una alternativa metodológica innovadora, no convencional y adecuada a la realidad rural. En el ámbito institucional, permite contribuir a fortalecer la calidad de la práctica educativa de la I.E.I. N.º 111 Lucma, con un enfoque que hace del aprendizaje un

esfuerzo activo, significativo y motivador para los niños. En el marco científico y académico, se convierte en una referencia que nutre la discusión acerca de la función del juego en el aprendizaje matemático en las primeras etapas de vida, fijando un grado de evidencia que avala la pertinencia de apuestas lúdicas en el currículo. Finalmente, en el nivel social aporta a que los estudiantes no solo desarrollen capacidades matemáticas, sino también una predisposición proclive al aprendizaje, lo que potenciará un desarrollo integral y una mejora de la calidad educativa en el ámbito rural.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 11 Lucma San Marcos- Huari, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 11 Lucma San Marcos- Huari, 2025?

¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 11 Lucma San Marcos- Huari, 2025?

¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión resolutoria de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 11 Lucma San Marcos- Huari, 2025?

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

1.4.Justificación

1.4.1. Teórica

El presente sustento de la investigación radica en la importancia del juego como estrategia pedagógica primordial para promover la adquisición de habilidades matemáticas en la educación inicial. Fundamentado en el paradigma constructivista de Piaget, el juego se concibe como la acción fundamental de la infancia puesto que posibilita la interacción del niño con su ambiente y favorece los procesos de asimilación y acomodación que permitirán la construcción del conocimiento. En esta dirección, el aprendizaje se materializa a partir de la acción, la experimentación y la observación directa, lo que permite

establecer aprendizajes significativos. En este sentido, las labores de juego no solo permiten el logro de nociones básicas de contenido matemático, sino que además posibilitan el desarrollo de facultades cognitivas básicas como la clasificación, la seriación, el conteo y la resolución de problemas, necesarios para la entendida del pensamiento lógico matemático. Igualmente, el juego ha sido postulado como motivacional y activo, de forma tal que permite el interés del niño, siendo un recurso didáctico idóneo para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y el aprendizaje en los primeros años.

1.4.2. Metodológico

Es relevante destacar que esta investigación se sustenta en la medida en que recurre a un diseño metodológico con alcance, pues se evalúa la correlación entre el uso de algunas estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños de preescolar. En consecuencia, el propósito es evidenciar empíricamente la pertinencia de los juegos en el ámbito del recurso pedagógico procurado a lo largo de la enseñanza y el aprendizaje. Asimismo, la investigación asume un enfoque cuantitativo con el propósito de medir los efectos de las actividades para el aprendizaje de la matemática. Los instrumentos presentan validez y fiabilidad, razón por la cual garantizan la precisión en los datos recabados y la objetividad al realizar la interpretación, aspectos que fortalecen la rigurosidad científica del estudio.

1.4.3. Social

La presente propuesta de investigación tiene como justificación la necesidad de aportar al mejoramiento de la calidad educativa desde los primeros años de formación, de manera particular en este caso de entornos con recursos limitados como el distrito de Lucma. En dichas áreas, la mayoría de niños y niñas asisten a escuelas de carácter rural, donde el acceso a materiales educativos y a estrategias pedagógicas novedosas es reducido, lo que afecta a su formación adecuada. En este

sentido, se considera pertinente la promoción de la comprensión de los conceptos matemáticos básicos a través de actividades lúdicas. Los juegos, además, informan y fortalecen las competencias matemáticas y se proponen como activadores del desarrollo personal integral de los estudiantes al fomentar su autoestima, creatividad, interacción social y trabajo colaborativo. Por tanto, se prevé un impacto positivo en el desempeño académico y la construcción de carácter de los niños.

1.5. Delimitaciones del estudio

En la Institución Educativa Inicial N.º 111 Lucma, distrito de San Marcos, provincia de Huari, región Áncash, año 2025; es el contexto de estudio donde se desarrollará la investigación. Dicho ámbito se trata de un entorno rural que se ha elegido con la finalidad de analizar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al reforzamiento de las habilidades matemáticas básicas en los niños de primera infancia en centros educativos con mayor limitación de acceso a los recursos pedagógicos necesarios.

De lo anterior, el cronograma a seguir debe responder a las exigencias del período lectivo, en el cual voy a desarrollar mi investigación con la planificación y ejecución de actividades lúdicas, diseño de sesiones de aprendizaje, recolección de datos y análisis posterior de los resultados obtenidos.

Los sujetos de estudio serán niños de 5 años inscritos en dicha institución educativa. Al escoger a la muestra, me registré por ciertos criterios de inclusión para garantizar el nivel de pertinencia, equidad y, sobre todo, representatividad.

Por lo tanto, mi investigación se basará en dos variables. La primera variable o independiente serán los juegos lúdicos como estrategia de enseñanza. La segunda variable o dependiente son las siguientes habilidades matemáticas básicas de los niños: conteo, seriación, clasificación y la resolución de problemas sencillos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Rizo (2024), en su investigación titulada “Estrategias de aprendizaje lúdico para reducir el rezago en lectoescritura”, presenta el desarrollo de un proyecto de intervención orientado a analizar la efectividad de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la lectura y la escritura. El estudio tuvo como propósito determinar en qué medida la aplicación de dichas estrategias, en la Institución Educativa Primaria Miguel Hidalgo y Costilla, ubicada en una zona rural del estado de Jalisco, México, contribuía a mejorar la comprensión y fluidez lectora de los estudiantes. La población estuvo conformada por alumnos de dicha institución durante su respectivo ciclo escolar. En una primera etapa, se llevó a cabo una evaluación diagnóstica con la finalidad de identificar la frecuencia y magnitud del problema. Posteriormente, se implementaron cinco estrategias lúdicas durante un periodo de cuatro semanas: K-W-L, leer-hablar-escribir, dictado, lectura por minuto y escritura creativa. Finalmente, se aplicaron evaluaciones posteriores para evidenciar los cambios obtenidos tras la intervención. Los resultados permitieron concluir que las dificultades en lectoescritura no se limitan únicamente a la decodificación y producción escrita, sino que también involucran aspectos como la fluidez y la comprensión lectora. Asimismo, se evidenció que esta problemática no es aislada, sino que se presenta a nivel estatal y nacional, lo que resalta la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que contribuyan a su mejora.

Soto (2020) en su tesis: *"El juego en el área de matemáticas en la educación Primaria"*. El artículo tiene como objetivo: Comprobar, analizar y aplicar el juego como estrategia de aprendizaje en estudiantes de 5°. De manera general, en una primera parte se lleva a cabo la base teórica de juego en la educación

formal, fundamentada desde enfoques psicopedagógicos, históricos y curriculares, para su relación con los conocimientos matemáticos y la justificación de su aplicación. Por otro lado, se enmarca en una metodología de corte cualitativa de tipo descriptivo, donde el investigador participa de forma activa dentro del contexto social, para comprender y transformar la realidad. También, se muestra una propuesta didáctica fundamentada mediante el juego a través de recursos como el ajedrez, el Sudoku y el tangram, los cuales fueron aplicados lúdicamente a lo largo de tres periodos, sumado a actividades como NIM, torres de hanoi, matemáticas y conjetura de Collatz. La propuesta fue aplicada a un grupo experimental de 20 estudiantes de centro educativo. Donde, participo un estudiante con Necesidades educativas permanentes en área de la lectoescritura. Finalmente, se evaluaron los resultados alcanzados permitiendo obtener conclusiones e implicaciones educativas y, finalmente, reflexiones sobre los logros obtenidos, donde justificará la contribución del juego como estrategia innovadora para el aprendizaje.

Camaño (2022) en su proyecto: *"El juego como estrategia didáctica"*. Este trabajo consiste en una investigación acerca de la utilización del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la matemática. Se propone, como objetivo general: verificar si el juego es conocido y si se inserta como estrategia pedagógica en el contexto anteriormente mencionado. Para su abordaje, el mismo es abordado desde una metodología cualitativa, siguiendo la modalidad de estudio de caso. En cuanto a su desarrollo propiamente dicho, se toma como referencia el concepto de juego, entendido como una estrategia didáctica cuyo fin es potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática y al mismo tiempo, el proceso de desarrollo íntegro del estudiante.

Villalba (2023), en su investigación titulada "Imaginario social del docente de básica primaria acerca de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza de las matemáticas", analiza la necesidad de replantear las concepciones sociales en torno a la enseñanza de la matemática desde una perspectiva lúdica, con el

propósito de promover procesos educativos más significativos. En este sentido, el estudio tuvo como objetivo construir un sustento teórico sobre el imaginario social de los docentes de educación básica primaria respecto al uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas, considerando que estas permiten al docente diseñar e implementar acciones didácticas orientadas a mejorar su práctica pedagógica y favorecer el aprendizaje de los estudiantes. La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Pablo Correa León, ubicada en la ciudad de Cúcuta, lo que permitió analizar las percepciones, creencias y valoraciones que los docentes poseen acerca de la ludicidad como recurso pedagógico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para el desarrollo de la investigación se optó por un enfoque cualitativo, asociado, en términos generales, al paradigma interpretativo y el método fenomenológico y se contó con la participación de seis docentes de esta institución escolar, como informantes clave. La información se recolectó a través de entrevistas, las cuales fueron procesadas mediante codificación, categorización y asociación con el APS Atlas. TI. Los resultados, provenientes de la triangulación, permitieron ver la necesidad de implementar actividades lúdicas encaminadas a dinamizar la formación, vivir experiencias de aprendizaje y visualizar la asignatura de matemáticas desde un punto de vista más atractivo. Finalmente, la teorización generada para significar este eje de estudio llevó a considerar la lúdica en el ámbito académico y su impacto en la labor del docente.

2.1.2. Nacionales

Huaynacho (2020) en su tesis: *“Estrategias lúdicas y aprendizaje de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Palca-Puno, 2020”*. El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en niños de cinco años. De esta forma, se llevó a cabo una investigación de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental, ya que no se pudo establecer un grupo de control. La población y la muestra para este estudio estuvo compuesta por 13 estudiantes; los datos se recolectaron

mediante un pretest como prueba de entrada, luego se realizaron sesiones de aprendizaje con base en estrategias lúdicas en las dimensiones de la investigación y finalmente un posttest como prueba de salida, de esta manera se compararon los resultados antes y después de la intervención. Por lo que se pudo observar que en el pretest, la mayoría de los niños estaban ubicados en el nivel C (inicio) con un total del 53,85%, lo cual reflejaba el bajo dominio de los aprendizajes matemáticos. Sin embargo, en el posttest, la mayoría de los niños mejoró y se ubicó en el nivel AD (lo logrado) con un 61,54%; evidenciando avances en la comprensión y el desenvolvimiento de habilidades matemáticas. Lo cual permite inferir que las estrategias lúdicas influyen positiva y significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños de nivel inicial.

Cajas (2024) en su investigación: *“Juegos didácticos y el aprendizaje matemático en estudiantes de primaria”*. Dicha tesis tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje matemático, dado que ha aumentado el interés en esta estrategia debido a su efecto en el desempeño académico y la motivación entre los estudiantes. La tesis se basó en el método de correlación, que involucró a 60 estudiantes de tercero de primaria, de los cuales 27 eran mujeres, lo que representó el 45% del total y 33 eran hombres, lo que representó el 55% de la muestra. Todos los alumnos formaban parte de dos secciones de la escuela primaria. El análisis de la tesis se basó en el uso del coeficiente de correlación de Pearson, que demostró que hay una relación significativa entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje en el campo de la matemática, lo que significa que no solo influyen en la adquisición de habilidades matemáticas, sino que, también aumentan el interés y la participación en la educación.

Cazani (2021) en su proyecto: *“Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa*

pública de Calca, 2021”. La presente investigación tuvo como finalidad determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades matemáticas, para lo cual fue necesaria la realización de una investigación de corte aplicado, con un diseño cuasiexperimental. Este estudio fue ejecutado en una población preescolar y una muestra de 50 niños, seleccionados por muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de la información y los datos se recurrió al test de habilidades básicas para la iniciación al cálculo de Riquelme 2003, constituido por 32 ítems, y para el procesamiento de los resultados se empleó el paquete estadístico SPSS versión 20, en el cual se ejecutó la prueba t de Student para comprobar la hipótesis planteada. Como resultado, en el pretest el 68 % obtuvo un nivel bajo en habilidades matemáticas y el 32 % un nivel promedio, sin obtenerse un nivel alto. En el posttest, en cambio, el 68 % alcanzó un nivel promedio y el 32 % un nivel alto, demostrando que dicho nivel de juego beneficia en gran medida el desarrollo de habilidades de codificación, abstracción y análisis.

Natividad & Oncoy (2025) en su tesis: *“Actividades lúdicas y desarrollo de las habilidades matemáticas en estudiantes del 3er grado de secundaria”*. La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades matemáticas, por ser una estrategia pedagógica relevante para el desarrollo de la capacidad de resolver, interpretar, modelar, comunicar y representar matemáticamente; el tipo de investigación empleada fue aplicada, con un enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental, y se trabajó con una muestra de 126 estudiantes de tercero de secundaria, a los que se les distribuyó en dos grupos: control y experimental, el instrumento de evaluación aplicado después de un pilotaje y previa validación con anterioridad, permitió evaluar de manera precisa el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas antes y después de la medición; los resultados obtenidos demuestran que la implementación de actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje, con la implementación de

juegos de mesa, recursos digitales y actividades artísticas, generaron diversas mejoras en el grupo experimental a comparación del grupo control, por lo que avanzaron en la resolución de problemas, la representación de situaciones matemáticas, la comunicación de ideas, modelación, argumentación, lo que demuestra que, al implementar de manera correcta las estrategias lúdicas, no solo se mejora el rendimiento académico, sino la motivación, participación e interés en la clase de matemática.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

2.2.1.1. Definición

La variable juegos lúdicos se refiere al recurso pedagógico primordial para la formación completa del educando. Whitebread (2020) manifiesta que el juego fomenta en el niño una capacidad de construir aprendizajes significativos y, a su vez, fortalece la motivación por las matemáticas. En consecuencia, es un desvariable que concilia la exploración inédita con la formalización del saber escolar.

Otra virtud de los juegos lúdicos es la socialización y solución de problemas en grupo para mejorar la comprensión matemática. Como dice Moyles (2021). Pueden participar en numerosas estrategias diferentes y reflexionar sobre ellas. Esto se combina para ejercer un poderoso efecto sinérgico en razonamiento lógico y autodeterminación en el aprendizaje.

Además, el juego está relacionado con la creatividad como parte del problema / resolución de problemas: jugando, los niños “intentan, prueban cosas, se arriesgan, se esfuerzan, fallan, exploran todos los sentidos “, afirma Smith (2022). Por lo tanto, superarlo de manera

segura daña a los niños e incluso les enseña creatividad y les inculca una actitud resistente hacia los retos matemáticos.

A su vez, el juego promueve la conexión entre la realidad y lo abstracto. Siguiendo a Brock (2020), en las aulas escolares, los niños están involucrados en la manipulación de materiales, lo que los ayuda a vincular estos materiales con conceptos matemáticos. De esta manera, el contenido no se convierte en artificial y más cercano a la vida cotidiana.

Los aspectos emocionales se ven fortalecidos mediante los juegos. Fisher (2021) afirmaron que este enfoque aporta emoción, disminuye la ansiedad de los estudiantes hacia las matemáticas y promueve el compromiso personal. Por lo tanto, el enfoque del juego es una técnica de enseñanza que combina la adquisición cognitiva y afectiva.

Por último, se debe mencionar que los juegos lúdicos son un instrumento para el desarrollo de habilidades metacognitivas. En palabras de Wood (2022) “jugando, desarrollan planes para resolver problemas, los monitorean mientras los llevan a cabo, y evalúan sus resultados”. Evidentemente, los juegos cumplen una función no solo motivacional sino también formativa y reflexiva en el aprendizaje de las matemáticas.

2.2.1.2.Importancia

Los juegos lúdicos son un medio propicio para movilizar procesos cognitivos imprescindibles para construir nociones numéricas y razonamientos lógico-matemáticos. Ricce Salazar (2021) enfatiza que al docente diseñar juegos con reglas claras y metas alcanzables, la gran mayoría de ellas, el alumnado las explora, contrastan o valida, consolidando aprendizajes que después trasvasa a situaciones inéditas del aula o experimenta en sus entornos.

Según Caballero (2022), las dinámicas lúdicas propician la motivación académica y promueven la atención, dos factores facilitadores del desarrollo del conteo, la comparación y la seriación. En la rápida sucesión de retos y feedback, el juego emerge como hecho significativo que logra la tensión entre la manipulación concreta y la representación verbal, aspecto fundamental en la adquisición de habilidades matemáticas.

Marroquín (2022) plantea que el juego intencional, implementado mediante programas estructurados, integra los propósitos curriculares con experiencias vivenciales, facilitando el paso de “hacer” a “comprender”. En ambientes de juego guiado, los niños prueban oportunidades de solución, discuten posibilidades interpretativas con sus compañeros, afinan procesamientos resultantes a nivel de precisión y flexibilidad para resolver problemas elementales.

De Fritas (2024) pone en valor la colaboración entre pares favorecida por las metodologías lúdicas: al jugar y narrar sus trayectorias, los estudiantes verbalizan procedimientos, controlan decisiones y corrigen errores. La interacción regulada por normas y toma de turnos fortalece funciones ejecutivas –planificación, control inhibitorio, memoria de trabajo- que sustentan el razonamiento matemático y la autorregulación del aprendizaje.

Arteaga (2023) indica en su estudio que los juegos incluso en entornos digitales bien seleccionados diversifican las rutas de acceso a los conceptos y los procedimientos. La presencia de metas claras, deliberativa y directa retroalimentación, y desafío progresivo fomenta la práctica sin aburrimiento, con excepción, y la posibilidad de ver patrones, estimar las consecuencias, y hacer elecciones basadas en

evidencia crítica, habilidades fundamentales para el progresar matemática.

Pascual (2021) muestra que los juegos apropiados para la edad temprana pueden inspirar el pensamiento combinatorio, espacial y de patrones. Al requerir el conteo significativo, la clasificación y la seriación, se combinan el “ensayo-error” con la argumentación entre estudiantes y el estudiante se vuelve más matemáticamente seguro y menos ansioso de las tareas numéricas, medidas y relacionales.

2.2.1.3. Dimensiones de los juegos lúdicos

La primera dimensión de los juegos lúdicos corresponde a la cognitiva, en la que se promueve el razonamiento y la comprensión de conceptos básicos. Molina (2020) indica que, mediante esta dimensión, se incentiva al infante a clasificar, ordenar y establecer relaciones lógicas. Así, durante los primeros años de vida, logran fortalecer sus habilidades matemáticas y acercarse por exploración a ellas.

La segunda es la dimensión social, que no es más que la interacción que se genere con los pares. Sobre este tema Ramírez (2021), afirma que “al participar de este tipo de dinámicas los menores entienden el respeto de un turno, la colaboración y la negociación”, por lo que, además de ser una herramienta para fortalecer la sana convivencia escolar, también puede terminar incidenciando en la habilidad de solucionar problemas de manera colectiva pero estructurada.

Otro aspecto clave es el emocional, que abarca la motivación y predisposición por aprender. Según Vargas L. (2020), “los juegos de ocio ofrecen seguridad, disminuyen la ansiedad y producen interés máximo en la persona. Además, al crearse un espacio lúdico de

aprendizaje, las personas tienden a abrazar el error con alegría y sin miedo, pues es una oportunidad más”.

Como cuarta dimensión, se tiene la creativa, donde los niños hacen uso de la imaginación y la originalidad para encarar desafíos. Salinas (2022). Detalla que los juegos fomentan la exploración de diferentes estrategias para llegar a un fin, patrocinando la flexibilidad cognitiva y la elaboración de respuestas originales ante problemas matemáticos.

Asimismo, se resalta la dimensión motriz, que involucra ejercicios que combinan retos matemáticos con actividades físicas. De acuerdo con Lozano D. (2022); “La persona que ludifica se mueve; así, acepta la diversión del movimiento corporal para reforzar la memoria procedimental, es decir, aquella de las rutinas y procedimientos”, por lo que los niños acceden a sus aprendizajes numéricos y espaciales mediante la ejecución.

Por último, la dimensión lingüística facilita que los niños manifiesten distintas ideas, expongan diversos procesos y realicen argumentaciones matemáticas al jugar. Según Herrera (2021) “El lenguaje, mediado por la jugada, se constituye en recurso de argumentación; los niños utilizan, hablan y argumentan, se permiten comunicar los resultados lógicos y así, se los fortalecen a ellos mismos.”. De este modo, argumentar verbalmente se conecta con argumentar numéricamente.

2.2.1.4. Aporte del juego lúdico al desarrollo de habilidades matemáticas

1. La construcción del conocimiento lógico-matemático

Desde la perspectiva constructivista, el juego no es solo entretenimiento, sino el vehículo principal para la asimilación

cognitiva. El conocimiento matemático inicial (clasificación, seriación, correspondencia uno a uno) no se puede transmitir verbalmente; el niño debe construirlo internamente a través de la manipulación de objetos durante el juego.

Sustento teórico: Kamii (2003), basándose en la teoría de Piaget, establece que el conocimiento lógico-matemático se abstrae de las acciones que el niño ejerce sobre los objetos (abstracción reflexiva). Durante el juego libre o estructurado con material concreto, el niño establece relaciones (por ejemplo, comparar qué torre de bloques es más alta o agrupar piezas por color), lo cual es la base del sentido numérico.

2. El juego como andamiaje para la resolución de problemas

El juego lúdico, especialmente cuando es guiado (donde el docente prepara el ambiente con una intención pedagógica), actúa como un andamiaje que permite a los niños resolver problemas matemáticos informales en un contexto significativo.

Sustento teórico: Clements y Sarama (2014) explican que los niños desarrollan "trayectorias de aprendizaje" matemático a través del juego. Al participar en actividades lúdicas, los niños aplican estrategias matemáticas informales de forma natural, como contar objetos en una tienda imaginaria o estimar distancias al lanzar una pelota. El juego proporciona un contexto seguro donde el ensayo y error fomenta la flexibilidad cognitiva, esencial para la resolución de problemas.

3. El juego sociodramático y la autorregulación cognitiva

Las habilidades matemáticas requieren un alto nivel de funciones ejecutivas, como la memoria de trabajo y la atención sostenida. El

juego lúdico, especialmente el juego de roles o sociodramático con reglas explícitas o implícitas, desarrolla estas capacidades.

Sustento teórico: Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1979) argumentó que el juego crea una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). En el juego lúdico, el niño se subordina a reglas (por ejemplo, si jugamos al mercado, el comprador debe pagar y el vendedor debe dar el cambio). Esta subordinación voluntaria desarrolla la autorregulación y el pensamiento simbólico, precursores indispensables para comprender que un símbolo escrito (un número) representa una cantidad real.

4. La matematización del entorno a través de lo lúdico

En la pedagogía contemporánea, se destaca que el juego permite "matematizar" situaciones cotidianas. El aporte principal aquí es la transición de las matemáticas intuitivas (con las que el niño llega al aula) a las matemáticas escolares.

Sustento teórico: Alsina (2015) sostiene que el aprendizaje matemático en la primera infancia debe partir de contextos de vida cotidiana, material manipulativo y juegos. El autor destaca que el juego proporciona el escenario ideal para que el docente observe las competencias matemáticas emergentes y ofrezca intervenciones que ayuden al niño a reflexionar matemáticamente sobre lo que está haciendo.

2.2.1.5. Relación entre juegos lúdicos y habilidades matemáticas

Varios estudios que se han realizado al respecto coinciden en que el uso de juegos lúdicos tiene una relación positiva y significativa con

las habilidades matemáticas básicas en estudiantes de Educación Inicial.

El juego promueve la interiorización de conceptos matemáticos, ya que otorga al niño la experiencia concreta de situar cantidades entre sí y de organizar y clasificar a través de la experimentación. De acuerdo a Clements y Sarama (2014), los entornos lúdicos estructurados fomentan el progreso del pensamiento numérico y espacial durante la niñez temprana.

De igual manera, Ramani y Siegler (2008) establecieron que los juegos numéricos en tablero aportan sustancialmente en el proceso de adquisición de conocimientos numéricos y del entendimiento del valor cardinal de los niños preescolares.

En una perspectiva neuroeducativa, el aprendizaje a través del juego mediado activa los sistemas emocionales y motivacionales, permitiendo un mejor encuadre de la información. Según (Shonkoff & Phillips, 2000), la emoción positiva generada por el juego aumenta la atención y propicia una mejor retención de los contenidos matemáticos.

Asimismo, el juego fomenta habilidades ejecutivas como la memoria de trabajo, la autorregulación y la flexibilidad cognitiva que “son críticas en el desarrollo de habilidades para la solución de problemas matemáticos” (Diamond, 2013).

Por tanto, al presentar las actividades matemáticas a través de las estrategias lúdicas, los niños muestran posteriormente mayor interés,

mayor participación y mejor comprensión conceptual y matemática, lo cual reduciría la ansiedad matemática desde temprana edad.

2.2.2. Habilidades matemáticas básicas

2.2.2.1. Definición

Las habilidades matemáticas son el conjunto de capacidades cognitivas y procedimentales que le posibilitan a los niños y niñas con experiencia en la educación inicial comprender, manipular y aplicar los conceptos numéricos de manera significativa. Jordan (2022) menciona que estas capacidades implican un desarrollo gradual, así como experiencias de juego que fomenten a los pequeños a explorar magnitudes, clasificaciones y regularidades en contextos naturales.

De la misma opinión, en el mencionado marco, Geary (2021) agrega que las habilidades matemáticas no son solo aprenderse los números, sino también realizar procesos de pensamiento lógico o comparar y estimar. A través de los juegos interactivos, los niños desarrollan todas estas habilidades, ya que les permiten resolver problemas de la vida real y simplificados, para que les resulte más fácil entender el mundo que los rodea.

Por tanto, de acuerdo a Dowker (2020), los niños elaboran habilidades matemáticas a partir de la capacidad para reconocer y utilizar símbolos numéricos, también de la capacidad de comprender el valor de los mismos en situaciones específicas. De ahí que los juegos sean un nexo pedagógico entre lo abstracto y lo concreto, lo cual logra que los infantes consoliden los aprendizajes.

Nunes (2020), al mismo tiempo, puntualiza que la formación de habilidades matemáticas elementales en el organismo requiere

experiencia práctica, manipulativa, es decir, ofrece una oportunidad para que los alumnos trabajen con materiales de juego. Tales actividades no solo fomentan el proceso de contar, coleccionar, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades para establecer conexiones espaciales y temporales a través del juego.

Wright (2021), por otro lado, tiene diferente opinión, alega que las habilidades matemáticas no son inherentes a una persona, sino que deben ser estimuladas por la interacción social y el aprendizaje guiado. Por lo tanto, los juegos lúdicos presentan una oportunidad para los niños de dialogar, cooperar y comparar ideas, condición necesaria para ampliar la comprensión de las operaciones iniciales y fortalecer su pensamiento crítico.

Para concluir, Sarama (2022), menciona que el desarrollo de las habilidades matemáticas está intrínsecamente ligado a la exploración digital y tecnológica mediante juegos que también son lúdicos. A través de juegos interactivos en un entorno digital, los niños pueden enfocar y mantener la atención, la capacidad de la memoria de trabajo y las habilidades de resolución de problemas dinámicas en base a motivaciones.

2.2.2.2. Importancia

El desarrollo de habilidades matemáticas en los primeros años escolares es crítico, ya que es la base de otros aprendizajes y del pensamiento lógico. De acuerdo con Castillo R. (2020) “Estas habilidades ayudan a los niños a organizar y dar significado a sus ideas y les permiten resolver situaciones simples de la vida diaria que implican nociones cuantitativas, secuenciales o de comparación”.

Las capacidades de razonamiento y pensamiento crítico también se ven beneficiadas por las habilidades matemáticas. Según Rodríguez L. (2021), el hecho de que los estudiantes aborden desafíos matemáticos impulsa procesos de análisis y deducción que los prepara para tomar decisiones basadas en la evidencia en distintos espacios, y no solo académico.

Según Morales (2021), el valor de estas habilidades reside en el arrastre que éstas constituyen, ya que colaboran en el aprendizaje de otras disciplinas, tales como ciencias, comunicación, y arte. La capacidad de reconocer modelos, generar conexiones, y usar el pensamiento secuencial son transferibles de manera favorable para a múltiples áreas, mejorando así el aprendizaje en un contexto integral para el estudiante.

Además, Pérez (2022) asegura que las habilidades matemáticas fomentan la creatividad en la resolución de problemas. Al hacer uso de divertidas estrategias, los estudiantes compiten por encontrar más de una manera de abordar un desafío, desarrollando su flexibilidad cognitiva y fomentando actitudes favorables hacia las matemáticas desde una corta edad.

Asimismo, el fortalecimiento de estas competencias se ve reflejado en el ámbito emocional. Vargas E. (2020) señala que los niños que desarrollan seguridad en sus habilidades en matemáticas, también tienden a tener mayor autoestima y confianza en su proceso de aprendizaje. Lo anterior, disminuye su nivel de ansiedad frente a las situaciones escolares y les permite permanecer intentándolo durante más tiempo.

Lozano M. (2022) termina resaltando que las habilidades matemáticas son esenciales al empoderarse para participar en la sociedad actual. Conocimientos de número, medida y espacio básico no solo permite que los niños afronten un ámbito escolar de creciente dificultad, sino también les proporciona un instrumento de relación y adaptación a la vida diaria, donde las operaciones matemáticas se vuelven omnipresentes y obligatorias.

2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades matemáticas básicas

La primera dimensión es la numérica, y esta es la base del pensamiento matemático. Fernández (2020) concuerda ya que explica que es necesario que los niños “dominen la noción de número, el conteo y el reconocimiento de las cantidades” para que puedan entender las relaciones aritméticas elementales y puedan usarlos en actividades que impliquen la realización de simples adiciones o sustracciones.

Otra dimensión relevante es la lógica, mediante su capacidad de establecer relaciones, clasificaciones y secuencias. Según Mendoza (2021) “Ello desarrolla el razonamiento deductivo en los niños, quienes en el medio de los juegos empiezan a buscar patrones y regularidades, fundamentales en el desarrollo de conceptos”.

La espacial: se refiere a la localización, orientación y percepción de formas en el espacio circundante, es importante. El autor Castillo (2021) afirma que los juegos de construcción, rompecabezas o dinámicas de movimiento, desarrollan en el niño la noción geométrica y la capacidad de interpretar posición y trayectoria.

La dimensión motriz-matemática tiene que ver con el empleo del propio cuerpo como recurso para aprender. Rodríguez D. (2020)

describe cómo gracias a las actividades motrices y de desplazamiento y coordinación aplicadas al juego, los aprendizajes matemáticos se sientan en un contexto activo y se activan, la memoria procedimental y la atención sostenida satisfacen.

También, la dimensión resolutive es fundamental, pues se refiere a la forma de abordar los problemas y a cómo encontrar las estrategias para resolverlos. Pineda (2022) plantea que esa cualidad genera autonomía y pensamiento crítico, pues los niños precisan varias alternativas antes de decidir en diversas disciplinas, particularmente en juegos que plantean problemas matemáticos.

Por último, la comunicativa también es una habilidad matemática porque permite expresar y argumentar y justificar los procesos de razonamiento. López (2022) indicó que la mayoría de los estudiantes, cuando charlan y exponen sus discusiones en situaciones de distraen de la mesa, no solo están aprendiendo de sus investigaciones, sino que también están aprendiendo comunicaciones y socializadores.

2.2.2.4. Habilidades matemáticas básicas en la infancia

Las habilidades matemáticas básicas en la primera infancia abarcan un conjunto de facultades cognitivas primarias necesarias para que el infante comprenda, represente y use ideas numéricas y lógico matemáticas básicas. Estas habilidades son la base del pensamiento matemático formal que será adquirido en las etapas subsiguientes de la educación básica Clements & Sarama (2009).

El desarrollo de las matemáticas tempranas incluye el razonamiento relacionado con la cantidad, el orden, la clasificación, la seriación, la correspondencia y la comparación, y no comienza ni meramente

termina con la memorización de los números. El National Research Council (2009) sostiene que las habilidades matemáticas tempranas son un fuerte indicador del éxito académico futuro, inclusive un indicador más fuerte que las habilidades de lectoescritura tempranas.

De la manera mencionada, el aprendizaje matemático en la primera infancia se concibe como un proceso activo, experiencial y progresivo, que surge de la interacción del niño con su mundo circundante.

2.2.2.4.1. Fundamento desde la teoría constructivista

Según Piaget (1964), desde la perspectiva del desarrollo del pensamiento lógico-matemático, surge de la acción del niño sobre los objetos. Entonces, durante la etapa preoperacional de (2 a 7 años), sobreviene la formación de “intuición de la educación aritmética y lógica” de la cantidad y de la clasificación “a través de la manipulación concreta.

Piaget explica que las nociones matemáticas se construyen mediante procesos de:

Clasificación: Agrupar objetos según características comunes.

Seriación: Ordenar elementos según una propiedad (tamaño, longitud, peso).

Conservación: Comprender que la cantidad permanece igual pese a cambios en la forma.

Estas operaciones mentales son precursoras del pensamiento lógico formal. Sin experiencias concretas, el niño no logra internalizar los conceptos matemáticos de manera significativa.

2.2.2.4.2. Principios del desarrollo del número

Uno de los aportes más relevantes sobre el desarrollo del número proviene de Gelman y Gallistel (1978), quienes identificaron cinco principios fundamentales que guían el conteo en los niños:

Correspondencia uno a uno: Cada objeto contado recibe una etiqueta numérica única.

Orden estable: Los números siguen una secuencia fija.

Cardinalidad: El último número mencionado representa la cantidad total.

Abstracción: Se puede contar cualquier tipo de objeto.

Irrelevancia del orden: el orden en que se cuentan los objetos no altera la cantidad total. Todos estos principios ilustran que contar no es solamente el trabajo mecánico, sino la creación conceptual mantenida por el estudiante en desarrollo.

2.2.2.4.3. Componentes de las habilidades matemáticas básicas

Según Clements y Sarama (2009), las habilidades matemáticas tempranas pueden agruparse en numerosos elementos esenciales:

El sentido numérico. El sentido numérico lleva al entendimiento intuitivo de los números, sus magnitudes y relaciones. Esto incluye capacidades como el reconocimiento de números, la comparación de cantidades, el entendimiento de “más que” y “menos que” y la estimación aproximada.

El desarrollo del sentido numérico durante la primera infancia es fundamentalmente importante para el éxito matemático posterior (National Research Council, 2009).

Clasificación y seriación: La clasificación consiste en organizar objetos según comunes. Seriación incurre en el ordenamiento de objetos en relación con alguna dimensión. Sobre estas habilidades se basan habilidades como; razonamiento lógico y estructuración mental.

Las operaciones, según Piaget (1964), forman la base del pensamiento lógico-matemático de los niños, ya que les permiten establecer relaciones y jerarquías con los elementos.

Pensamiento Espacial: EL pensamiento espacial abarca la comprensión de conceptos como: Dentro – fuera, Arriba – abajo, Cerca – lejos, Delante – detrás, que son cruciales para la geometría y la matemática de solución de problemas (Clements & Sarama 2009).)

Resolviendo problemas simples. Desde edades muy tempranas, los niños comienzan a resolver situaciones cotidianas que involucran suma o resta intuitiva, simplemente compartir objetos con amigos o identificar cuántos faltan. Este tipo de aprendizaje práctico contribuye a comprender la esencia de las operaciones matemáticas (NCTM, 2000).

2.2.2.4.4. Aportes desde la neurociencia

La investigación neurocientífica ha confirmado que el procesamiento numérico es llevado a cabo por áreas particulares del cerebro, específicamente el surco intraparietal, familiares para la representación de las cantidades Dehaene (2011).

Durante la infancia, el cerebro es muy plástico, lo que significa que, cuanto más temprana sea la experiencia, más redes neuronales se dedicarán al razonamiento matemático Shonkoff & Phillips (2000).

En el mismo sentido, Diamond (2013) sostiene que la memoria de trabajo, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva son cruciales para el aprendizaje de las matemáticas. Gracias a estas habilidades, el niño puede: Recordar información numérica, seguir secuencias, resolver problemas, cambio de estrategias.

Por lo tanto, el desarrollo matemático no depende únicamente del conocimiento numérico, sino también del fortalecimiento de procesos cognitivos superiores.

2.2.2.4.5. Importancia del desarrollo temprano

Varios estudios convergen en que las matemáticas tempranas son un predictor de rendimiento académico. Duncan et al. (2007) concluyen que la competencia matemática al ingreso al establecimiento educativo es uno de los mejores predictores del rendimiento académico a lo largo de toda la escolaridad primaria. Esto demuestra que el desarrollo matemático en la educación inicial no será secundario sino la primera tarea prioritaria, ya que es el fundamento del futuro aprendizaje más complejo.

Debe ser humanizador, cuando un niño junta sus juguetes por color, luego compara quién tiene más dulces o cuenta sus pasos cuando sube una escalera, está haciendo pensamiento matemático. No se refiere únicamente a números escritos en una hoja, sino a experiencias diarias que lo ayudan a comprender el mundo de una manera estructurada y lógica.

Las habilidades matemáticas básicas en la infancia constituyen una herramienta para la interpretación de la realidad, la toma de decisiones y la resolución de problemas simples de la vida diaria. Por tanto, su desarrollo temprano es uno de los pilares de la educación inicial.

2.3. Bases filosóficas

Esta investigación está basada en diversas corrientes filosóficas que rigen el significado y la finalidad del proceso educacional, en este caso especialmente en el nivel inicial, donde el juego y la edificación de aprendizajes son fundamentales.

Primero, siguiendo un enfoque humanista, el niño debe ser visto como un individuo íntegro con sus propias capacidades, emociones y potenciales que deben ser cultivados en el ambiente educativo de respeto, inclusión y motivación. Bajo esta perspectiva, el humanismo sugiere que el aprendizaje debe ser orientado hacia el estudiante y que el juego es una forma natural de desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales, incluidas las matemáticas elementales.

En segundo lugar, la investigación se basa en el paradigma constructivista, según el cual el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye de forma activa a partir de la interacción del niño con el medio. Diversos filósofos y psicólogos, incluidos Jean Piaget, consideran que el juego es un medio insustituible para que el bebé organice estructuras mentales necesarias para comprender los conceptos matemáticos. Aquí se trata de explorar, clasificar, clasificar y resolver problemas.

En la misma línea, desde la perspectiva sociocultural de Lev Vygotsky, se entiende que la interacción con otros y la mediación son fundamentales para el proceso de adquisición. Por tanto, el juego de verdad, no solo contribuye al desarrollo de habilidades independientes, sino que también promueve la cooperación, el lenguaje

y la co-construcción de conocimiento, conceptos fundamentales para la educación matemática en el nivel preescolar.

En tercer lugar, la investigación es pragmatista, una corriente que sugiere que el conocimiento debe ser útil y aplicable en la práctica diaria. Por lo tanto, a través del uso de juegos lúdicos, los niños no solo aprenden sobre matemáticas, sino que también obtienen experiencias prácticas al vincular significativamente el contenido con la vida real, promoviendo un tipo de aprendizaje funcional.

2.4. Definición de términos básicos

Juego

Es una actividad espontánea y natural del ser humano. Constituye el medio más adecuado para que los niños expresen sus anhelos, explorar, experimentar y construir aprendizajes de manera lúdica, activa y didáctica. Potencia el desarrollo cognitivo, social y emocional Huizinga (2007).

Juego lúdico

Es una actividad organizada con propósitos recreativos y pedagógicos, que tiene como finalidad fomentar el aprendizaje y la creatividad en los niños a través de experiencias motivadoras Vygotsky (2001).

Estrategia pedagógica

Son los procedimientos intencionales y planificados que el docente emplea durante un tiempo para llevar a cabo el proceso que permita influir en el alumnado y favorecer la construcción de un aprendizaje significativo Díaz Barriga & Hernández (2010).

Matemática básica

La matemática básica abarca nociones fundamentales como el conteo, la clasificación, la seriación y resolución de problemas sencillos, esenciales para la

formación del pensamiento lógico y para el futuro aprendizaje de orden superior Godino (2002).

Conteo

El conteo refiere al proceso de contar objetos aplicando una secuencia recurrente de números, un proceso vital en el desarrollo de habilidades matemáticas para niños Kamii (2000).

Clasificación

La clasificación consiste en agrupar todos los objetos o elementos en función de alguna característica o atributo común, factor relevante para el desarrollo de la lógica y la capacidad de abstracción Piaget (1991).

Seriación

La seriación se refiere a la capacidad de clasificar o arreglar los objetos en un orden específico basado en una característica común como el tamaño, la longitud o la cantidad; ayuda en comprender secuencias y relaciones Bruner (1988).

Resolución de problemas

La resolución de problemas es un proceso mediante el cual los estudiantes ponen en práctica sus conocimientos y habilidades de cara a situaciones nuevas enfrentar toman estrategias que la colección ellos a la resolución Polya (2006).

Educación inicial

La educación inicial es la etapa del sistema educativo que atiende a los niños menores de seis años con el propósito de fomentar su desarrollo integral en sus vertientes cognitiva, emocional, social y motriz MINEDU (2017).

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, se produce cuando material nuevo por asimilar y aprender se relaciona de manera no arbitraria y sustancial con la estructura de conocimientos relevantes que un individuo ya posee. Ausubel (2002).

Constructivismo

El constructivismo se basa en la división de que el aprendizaje es un proceso en el que el niño actúa y construye significados a través de su interacción con el mundo y otras personas, para consolidar el conocimiento Piaget (1991).

Zona de desarrollo próximo

Intervalo entre lo que el niño es capaz de hacer por sí solo y aquello que puede alcanzar con el apoyo de un adulto o de un compañero con mayor nivel de conocimiento o experiencia, siendo esencial para el aprendizaje colaborativo Vygotsky (2001).

Motivación

La motivación es la fuerza que impulsa al estudiante a participar en actividades de aprendizaje, ya sea por factores internos como el interés y la curiosidad, o externos como recompensas o reconocimiento Deci & Ryan (2000).

Pensamiento lógico

El pensamiento lógico es la capacidad de establecer relaciones, identificar patrones y razonar de manera coherente, lo cual es indispensable para la comprensión y aplicación de las matemáticas Gardner (2011).

Juego simbólico

El juego simbólico es aquella actividad en la que los niños recrean situaciones de la vida diaria a través de la imaginación y la representación de roles, lo cual estimula el lenguaje, la creatividad y el desarrollo de nociones matemáticas aplicadas Piaget (1991).

Aprendizaje activo

El aprendizaje activo es cuando los estudiantes están directamente involucrados en el “descubrimiento” de conocimiento, “experimentando” e “interpretando” el material, en lugar de memorizar hechos. Bonwell & Eison (1991).

Desarrollo cognitivo

Es el crecimiento del pensamiento y la habilidad para razonar y entender, que permiten al niño aprender sobre conceptos matemáticos y resolver problemas más complejos Flavell (2001).

Didáctica de la matemática

La didáctica de las matemáticas es la disciplina que se ocupa de analizar y comprender cómo se desarrollan los procesos de enseñanza en esta materia y proporciona las estrategias y métodos para facilitarlo Godino & Batanero (1994).

Juego cooperativo

En este sentido, el juego cooperativo es el modo en el que los niños trabajan juntos para alcanzar una meta común, por lo que no sólo logran habilidades matemáticas, también solidaridad, respeto y colaboración Johnson & Johnson (1999).

Equidad educativa

Se refiere al principio fundamental que se compromete a garantizar a todos los alumnos los mismos derechos de acceso al aprendizaje sin importar su diferencial socio económico, cultural o geográfico UNESCO (2015).

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

Los juegos lúdicos se relacionan con las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

2.5.2. Hipótesis específicas

Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025

2.6. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Desarrollo del razonamiento y la comprensión de conceptos básicos	• Los juegos lúdicos ayudan a la comprensión • Facilitan el razonamiento para resolver problemas.	5	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Interacción entre pares	• Los juegos comparto ideas • Al jugar escucho y respeto a mis pares	5	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Motivación y la disposición para aprender	• Los juegos me animan a aprender • Cuando juego pongo atención.	5	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Juegos lúdicos		15	Bajo Medio Alto	12 -23 24 -35 36 -48

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Dimensión numérica	•Reconozco los números	5	Bajo	4 -7
	•Ordeno números en forma correcta.		Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Dimensión lógica	•Encuentro lo que falta	5	Bajo	4 -7
	•Sigo pasos para resolver un juego		Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Dimensión resolutive	•Elijo la mejor solución	5	Bajo	4 -7
	•Encuentro respuesta cuando me equivoco.		Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Habilidades matemáticas básicas		15	Bajo	16 -26
			Medio	27 -37
			Alto	38 -48

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

La clasificación propuesta por Sánchez y Reyes (2002) señala que el siguiente marco, de acuerdo a la naturaleza del problema, corresponde al tipo sustantivo. Esto se debe a que la presente investigación busca aportar explicaciones y proceso generadores de conocimientos para responder a problemas de teoría existentes. En cuanto al nivel, corresponde a correlacional. De este modo, se analiza la relación que hay en variable o variables involucradas. A través de una muestra específica de sujetos, es posible identificar y medir la va relación entre estas. Por ende, se entenderá de qué forma se relacionan y en qué medida una poder relacionarse con la otra respecto al contenido investigado.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población del presente estudio estuvo conformada por 6 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 111 del centro poblado de Lucma, ubicado en el distrito de San Marcos, provincia de Huari, durante el año 2025. Esta población constituye el grupo total de sujetos en el que se centrará la investigación, con el propósito de obtener los datos necesarios para el análisis de las variables propuestas.

Tabla 3. Población del estudio

Años	Subpoblación
3 años	2
4 años	2
5 años	2
Total	6

3.2.2. Muestra

Por otro lado, la muestra será de tipo censal, la cual estuvo constituida por la totalidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N. 111 de Lucma. Por consiguiente, se incluirá a la totalidad de los niños que conforman la población objetivo, lo cual posibilitará obtener información total y significativa sin tener que seleccionar un proceso de selección de muestra. De este modo, los resultados obtenidos serán más precisos y comprensibles sobre el fenómeno analizado.

Tabla 4. Muestra del estudio

Años	Subpoblación
3 años	2
4 años	2
5 años	2
Total	6

3.3. Método de investigación

El tipo de método que guio a la presente investigación fue el deductivo, que permitió al investigador comprender y explicar el objeto de investigación a partir de fundamentos teóricos generales. El enfoque se dirige al nivel descriptivo-correlacional, ya que describe las características de la correlación entre las variables. En este sentido, la operacionalización de las variables, así como la interpretación y discusión de resultados, se basaron en los datos de los formularios y cuestionarios. (Hernández et al., 2010)

3.4. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

La técnica que se utilizó en el presente trabajo de investigación fue la encuesta, la cual posibilitó recabar información de forma sistemática sobre las variables

estudiadas. Por otro lado, el instrumento de recolección de datos empleado fue el cuestionario, diseñado en virtud a los objetivos planteados en la presente investigación. En cuanto a la medición de la variable “juegos lúdicos” se utilizó la escala de Likert, la cual posibilitó la cuantificación de las respuestas de los sujetos de estudio en los distintos niveles de valoración, permitiendo un mayor análisis preciso y objetivo con relación a la información obtenida.

Ficha Técnica 01:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Juegos lúdicos
Autor:	Liseth Jessenia Morales Padilla
Procedencia:	Huacho- Perú
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Niños de la I.E.I. N° 111 Lucma San marcos - Huari, 2025

Para medir la variable Habilidades matemáticas básicas, se consideró la escala de Likert.

Ficha Técnica 02:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Habilidades matemáticas básicas
Autor:	Liseth Jessenia Morales Padilla
Procedencia:	Huacho- Perú
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Niños de la I.E.I. N° 111 Lucma San marcos - Huari, 2025

.

a) Validez del instrumento

Tabla 5. Validez del cuestionario

Expertos	Suficiencia	Aplicabilidad
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

3.5.Método de análisis de datos

El análisis de los datos en este diseño descriptivo-correlacional se realiza en dos etapas esenciales. La primera de ellas es el análisis descriptivo, que incluye el empleo de las medidas de tendencia central, como las frecuencias, los porcentajes, las medias y las desviaciones estándar para caracterizar las variables a estudiar, es decir, los videojuegos y las habilidades matemáticas básicas en ellos. Esta caracterización ayuda a los especialistas a entender el comportamiento de cada variable por separado, y a adquirir una imagen general de los resultados.

Luego, se procede al análisis correlacional en que, con pruebas estadísticas tales como el coeficiente de correlación de Pearson o de Spearman, según la naturaleza de los datos se determina el grado y dirección de relación entre las variables. Así pues, se describe con un mayor detenimiento las peculiaridades de cada variable, al igual que se confirma la existencia de relación significativa entre el uso de juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades matemáticas en los educandos de la Institución Educativa Inicial N 111 de Lucma.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 6. Juegos lúdicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	16,7	16,7	16,7
	Bajo	1	16,7	16,7	33,3
	Medio	4	66,7	66,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha aplicada

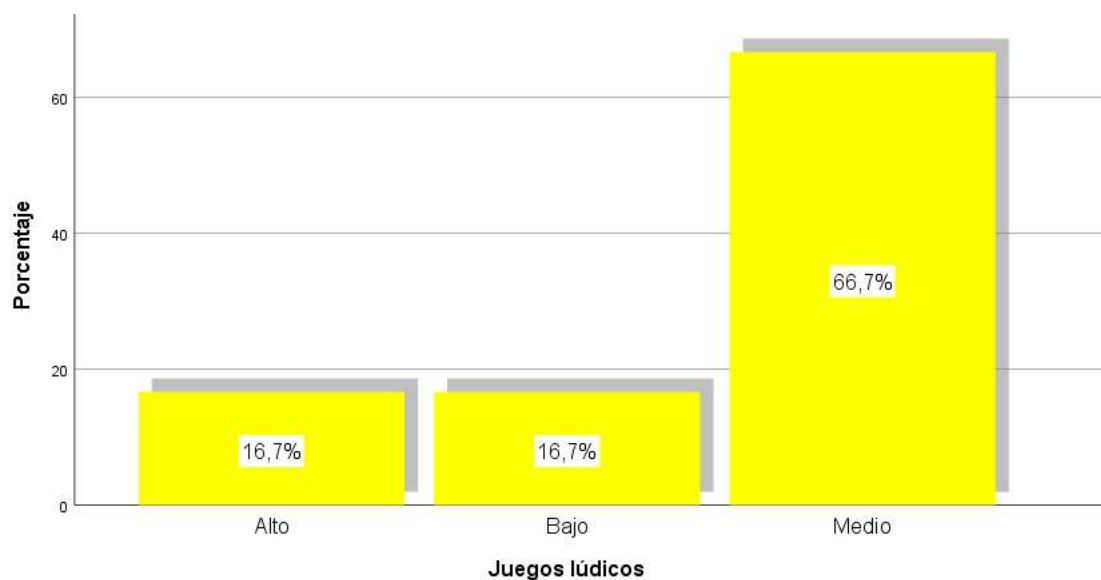


Figura 1. Juegos lúdicos

En la figura 1 se puede apreciar que la mayoría de los niños, representada por el 66,7%, se encuentra en un nivel medio respecto a la variable juegos lúdicos. Por otro lado, un 16,7% de los estudiantes alcanza un nivel alto, mientras que otro 16,7% se ubica en un nivel bajo. En conclusión, estos resultados permiten comprender que, si bien un desempeño intermedio estándar caracteriza el uso de actividades lúdicas, sigue habiendo un margen para fortalecer ese aspecto, especialmente en los niños que obtienen puntajes más bajos.

Tabla 7. Habilidades matemáticas básicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	3	50,0	50,0	50,0
	Bajo	1	16,7	16,7	66,7
	Medio	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha aplicada

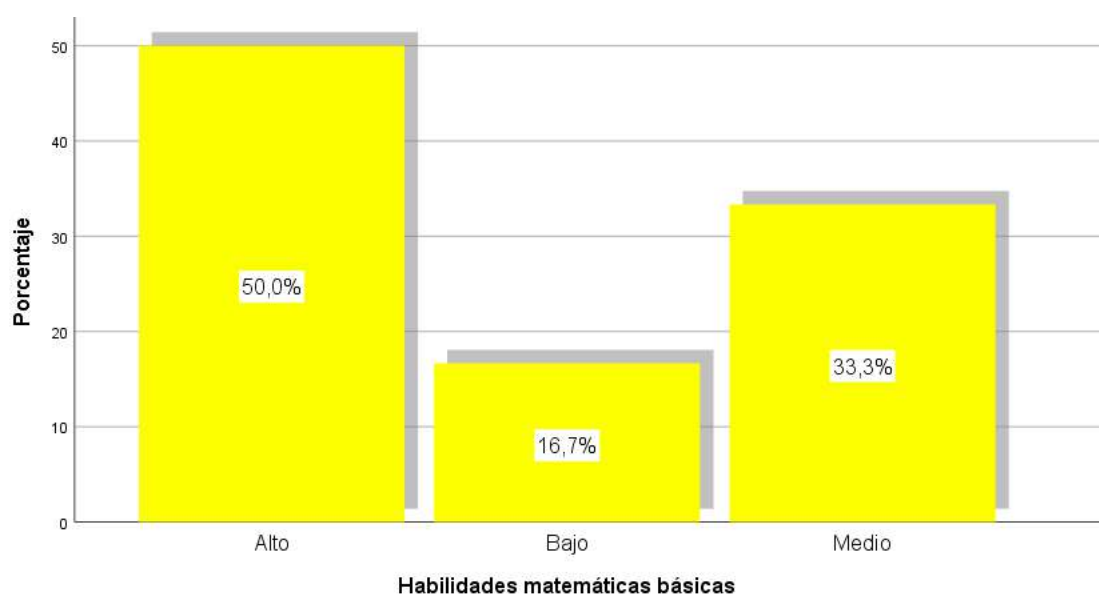


Figura 2. Habilidades matemáticas básicas

En la figura 2 se observa que la mitad de los niños (50,0%) alcanzó un nivel alto en la variable habilidades matemáticas básicas, lo que refleja un buen desempeño en este aspecto. Asimismo, un 33,3% se ubica en un nivel medio, mientras que el 16,7% restante presenta un nivel bajo. Con estos resultados, podemos sugerir que aunque una proporción significativa a la mitad de los niños lo está haciendo bien, es necesario trabajar en capacidades que se encuentran en la situación terrible.

Tabla 8. Dimensión numérica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	16,7	16,7	16,7
	Bajo	1	16,7	16,7	33,3
	Medio	4	66,7	66,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha aplicada

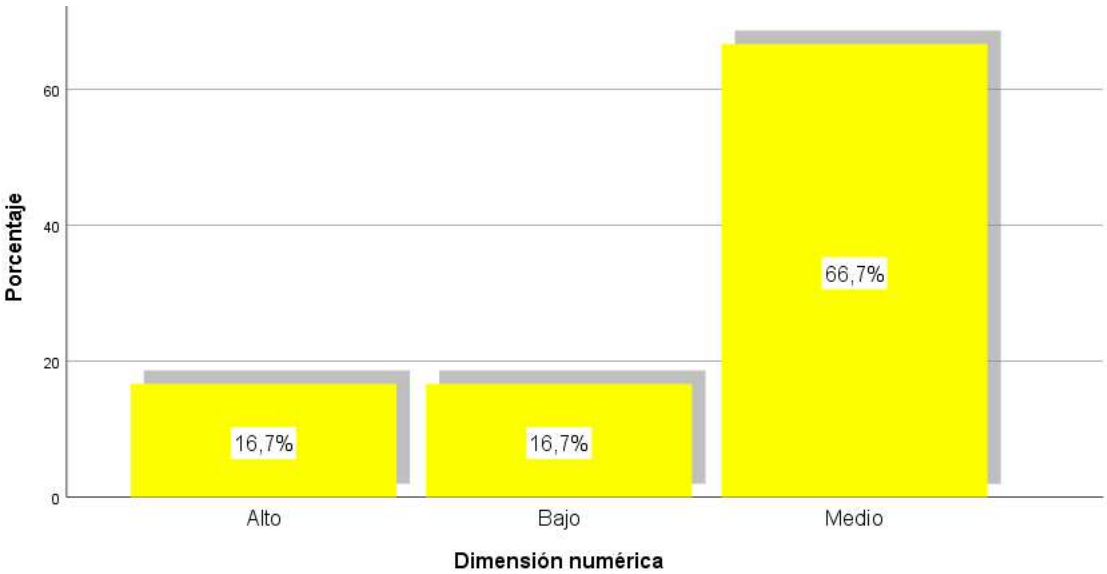


Figura 3. Dimensión numérica

En la figura 3 se evidencia que la mayoría de los niños se ubica en un nivel medio en la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas, representando el 66,7% del total. Asimismo, un 33,3% alcanza un nivel más alto, mientras que el 16,7% restante se encuentra en un nivel bajo. Por lo tanto, según estos resultados, pese a un desarrollo predominantemente intermedio en esta dimensión en el aprendizaje, tales alumnos requieren un endurecimiento adicional.

Tabla 9. Dimensión lógica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	2	33,3	33,3	33,3
	Bajo	1	16,7	16,7	50,0
	Medio	3	50,0	50,0	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha aplicada

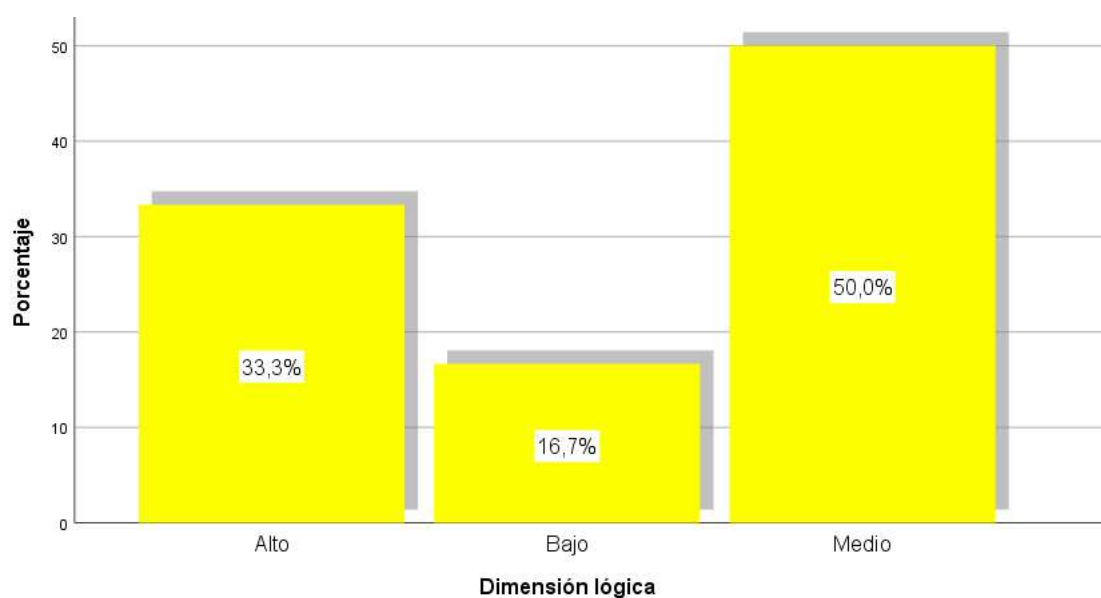


Figura 4. Dimensión lógica

En la figura 4 se aprecia que el 50,0% de los niños se ubica en un nivel medio en la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas. Asimismo, un 33,3% alcanza un nivel alto, mientras que el 16,7% restante presenta un nivel bajo. Por tanto, la mayoría de los alumnos está en el punto medio, pero se deben seguir fortaleciendo las habilidades para mejorar el razonamiento lógico.

Tabla 10. Dimensión resolutive

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	2	33,3	33,3	33,3
	Bajo	1	16,7	16,7	50,0
	Medio	3	50,0	50,0	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha aplicada

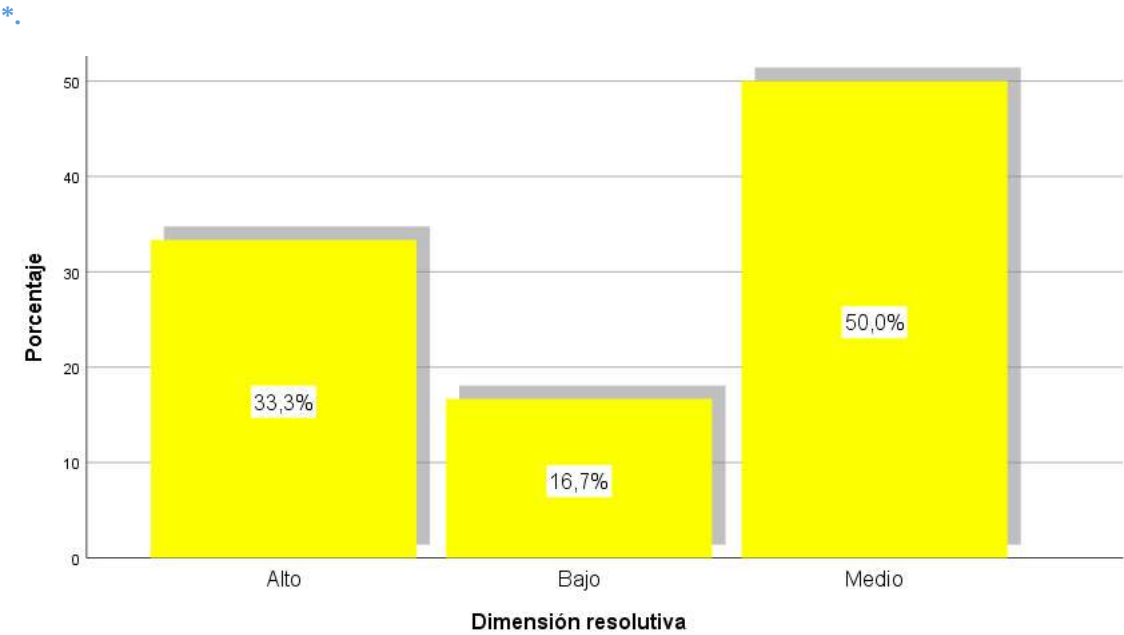


Figura 5. Dimensión resolutive

En la figura 5 se observa que el 50,0% de los niños se encuentra en un nivel medio en la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas. Asimismo, un 33,3% alcanza un nivel alto, mientras que el 16,7% restante se ubica en un nivel bajo. Si bien el desempeño intermedio es predominante en términos de capacidad para resolver problemas, no obstante, es esencial trabajar en fortalecer estos peones para permitir que cada uno de los estudiantes pueda continuar su desarrollo de manera más proactiva.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Ha: Los juegos lúdicos se relacionan con las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N° 11 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Tabla 11. Los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas

Correlaciones

			Juegos lúdicos	Habilidades matemáticas básicas
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,522
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	6	6
	Habilidades matemáticas básicas	Coeficiente de correlación	,522	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	6	6

La tabla evidencia un coeficiente de correlación de $r = 0,522$, acompañado de un valor de significancia menor a 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$), lo que permite aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula. En este sentido, se puede afirmar que existe una relación estadísticamente significativa de intensidad moderada entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas en los niños, lo que sugiere que el uso de estrategias lúdicas se asocia de manera positiva con el desarrollo de dichas habilidades.

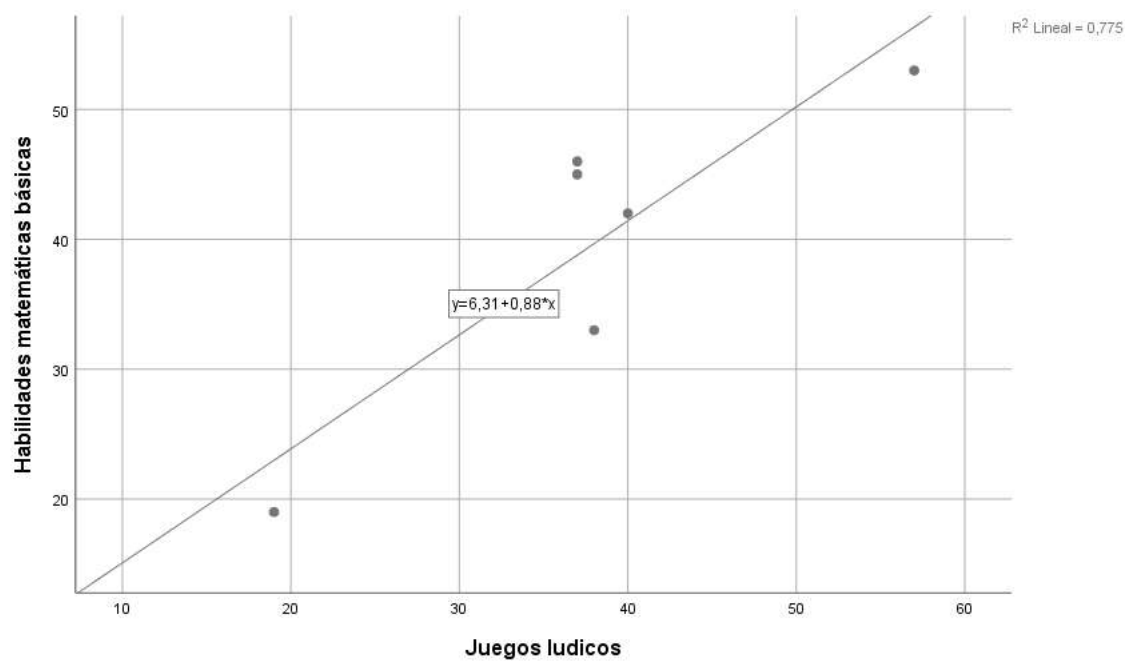


Figura Los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas

Hipótesis específica 1

Ha: Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en niños.

Tabla 12. Los juegos lúdicos y la dimensión numérica

Correlaciones

			Juegos lúdicos	Dimensión numérica
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,708
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	6	6
	Dimensión numérica	Coeficiente de correlación	,000	1,000
		Sig. (bilateral)	,115	.
		N	6	6

La tabla presenta un coeficiente de correlación de $r = 0,708$, con un nivel de significancia menor a 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$), lo que permite aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se evidencia la existencia de una relación estadísticamente significativa de intensidad alta entre los juegos lúdicos y la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en los niños, lo que indica que el uso de estrategias lúdicas se asocia de manera favorable con el desarrollo de esta dimensión.

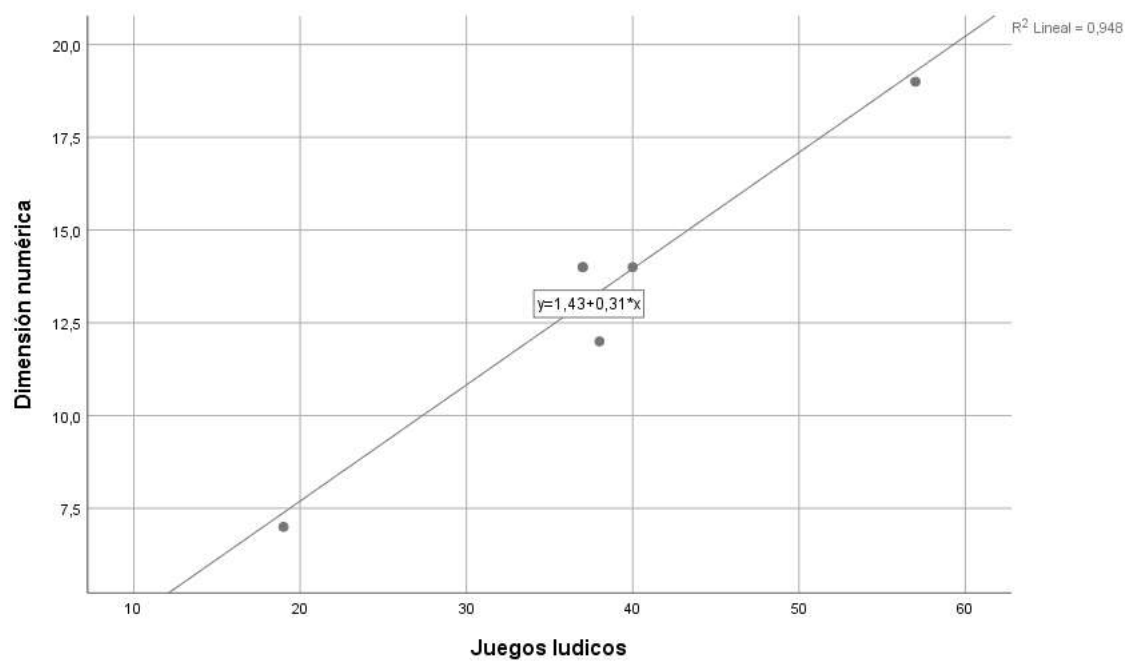


Figura 6. Los juegos lúdicos y la dimensión numérica

Hipótesis específica 2

Ha: Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en niños.

Tabla 13. Los juegos lúdicos y la dimensión lógica

Correlaciones

		Juegos lúdicos		Dimensión lógica
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	,497
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	6	6
	Dimensión lógica	Coefficiente de correlación	,497	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	6	6

La tabla presenta un coeficiente de correlación de $r = 0,497$, con un nivel de significancia menor a 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$), lo cual permite aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se evidencia la existencia de una relación estadísticamente significativa de intensidad moderada entre los juegos lúdicos y la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en los niños, lo que indica que el uso de estrategias lúdicas se vincula de manera favorable con el desarrollo del razonamiento lógico.

.

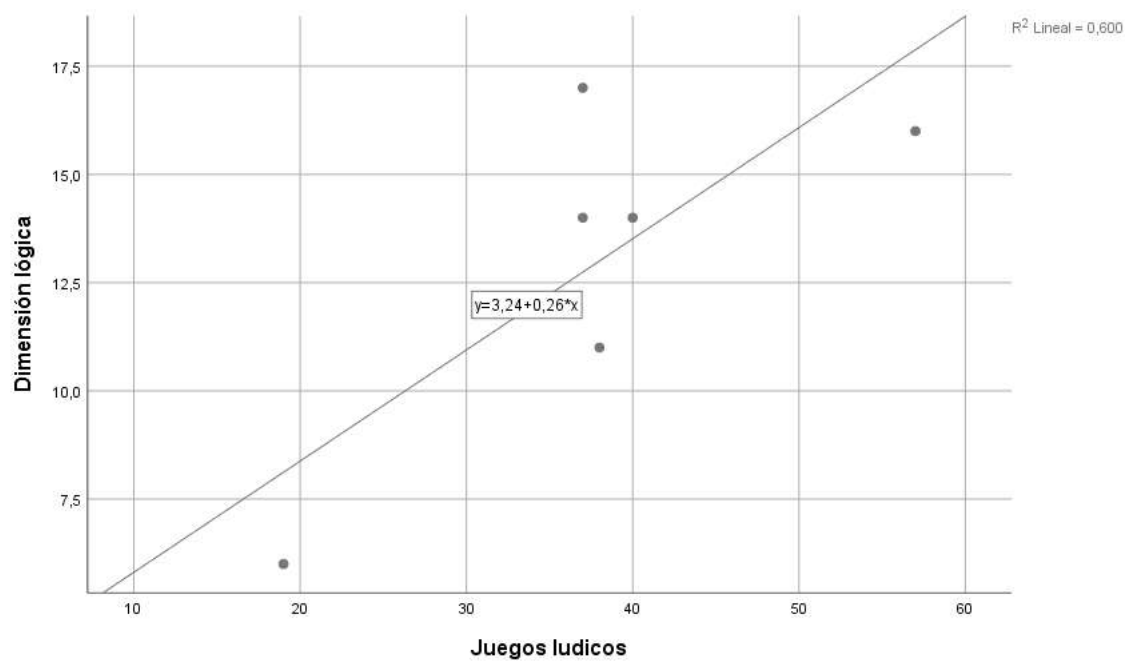


Figura 7. Los juegos lúdicos y la dimensión lógica

Hipótesis específica 3

Ha: Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas en niños.

Tabla 14. Los juegos lúdicos y la dimensión resolutive

Correlaciones

Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	Juegos lúdicos	Dimensión resolutive
			1,000	,508
			Sig. (bilateral)	.000
	Dimensión resolutive	Coeficiente de correlación	N	6
			,508	1,000
			Sig. (bilateral)	.000
		N	6	6

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r = 0,508$, acompañado de un nivel de significancia menor a 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$), lo que permite aceptar la hipótesis alternativa y descartar la hipótesis nula. En ese sentido, se evidencia la existencia de una relación estadísticamente significativa de intensidad moderada entre los juegos lúdicos y la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas en los niños, lo que sugiere que el uso de estrategias lúdicas contribuye favorablemente al desarrollo de la capacidad para resolver problemas.

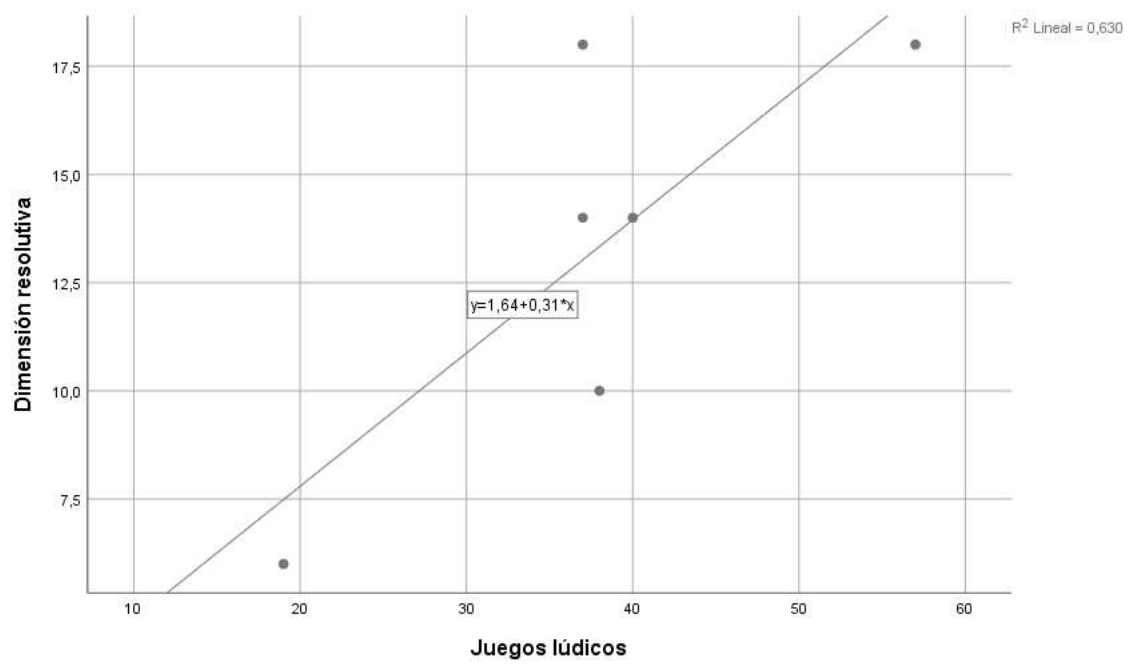


Figura 8. Los juegos lúdicos y la dimensión resolutive

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

Los resultados obtenidos en la investigación demuestran que la aplicación de juegos lúdicos ejerce una influencia favorable en el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en los niños de la Institución Educativa Inicial N. 111 de Lucma, San Marcos – Huari, 2025, lo que coincide con hallazgos reportados en estudios internacionales. Por ejemplo, investigaciones realizadas en Finlandia y Alemania muestran que la incorporación de actividades lúdicas en la educación inicial contribuye significativamente al aprendizaje de conceptos numéricos y al fortalecimiento del razonamiento lógico, promoviendo el interés y la participación activa de los niños (Ginsburg, 2011; Niklas y Schneider, 2014). De manera similar, los juegos que incluyen manipulación de objetos y resolución de problemas permiten que los niños internalicen conceptos matemáticos de manera más significativa, tal como se observa en la relación de intensidad buena encontrada en la dimensión numérica de este estudio.

A nivel latinoamericano, los antecedentes también apoyan los juegos lúdicos, aunque mencionando limitaciones relacionadas con los recursos y la formación en el ámbito docente. Investigaciones en México y Colombia demuestran que los juegos educativos incrementan el aprendizaje de habilidades matemáticas básicas, pero una insuficiente disponibilidad de material manipulable y falta de formación en estrategias lúdicas disminuyen su efectividad. (Sánchez y Rodríguez 2017, y Gómez 2019), al igual que esta investigación, encuentran un nivel de intensidad moderado en las dimensiones lógica y resolutoria, constatando que, aunque los juegos promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas, es necesaria una enseñanza más estructurada para potenciarlos.

En el caso del contexto peruano, por ejemplo, estudios realizados en instituciones de educación inicial de Lima y Huánuco han demostrado que la inclusión de juegos en el aula facilita la comprensión de conceptos matemáticos, en particular relativos a la numeración y a las operaciones básicas, pero manifiestan limitaciones similares a las del

distrito de Huari: la escasez de materiales manipulativos y la enseñanza centrada en la repetición de información y ejercitación. Por consiguiente, Los hallazgos de esta investigación coinciden con las tendencias señaladas, ya que evidencian que los juegos representan un recurso pedagógico efectivo para potenciar el desarrollo de habilidades matemáticas básicas, siempre y cuando estén bien planificados y cuenten con recursos y acompañamiento docente suficientes.

En síntesis, ante la comparación de hallazgos con antecedentes nacionales e internacionales; se evidencia una coherencia significativa: los juegos lúdicos aportan al proceso de enseñanza matemático desde temprana edad, específicamente en la búsqueda de lograr competencias en la dimensión numérica y las competencias lógicas y resolutivas requieren de estrategias más planificadas y recursos apropiados. Ello, confirma la necesidad de seguir fortaleciendo la implementación de juegos educativos como herramienta pedagógica en el nivel inicial.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primero: Existe relación de intensidad moderada entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Segundo: Existe relación de intensidad buena entre los juegos lúdicos y la dimensión numérica dentro de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Tercero: Existe relación de intensidad moderada entre los juegos lúdicos y la dimensión lógica dentro de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

Cuarto: Existe relación de intensidad moderada entre los juegos lúdicos y la dimensión resolutiva dentro de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.

6.2. Recomendaciones

- Se debe de fortalecer la planeación de los juegos lúdicos dentro del aula, incluyendo actividades planeadas con el propósito de desarrollar habilidades matemáticas básicas, de esta forma, se asegura de que cada juego tendrá un objetivo claro y lo más importante, un objetivo vinculado con las dimensiones numérica, lógica y resolutive.
- Fomentar la capacitación permanente de los profesores, a través de talleres y especialización en estrategias de enseñanza lúdica para matemáticas, enfocada en la elaboración de juegos acorde al nivel y las necesidades de los niños para asegurar unas prácticas pedagógicas más eficientes.
- Recomendar la implementación de materiales manipulativos en el aula: bloques numéricos, figuras geométricas, tarjetería, cuentas, y juegos. Estos serán de utilidad para dosificar experiencias de aprendizaje para los niños y que puedan adquirir conceptos científicos reales por medio de sus propias experiencias y su propio hacer.
- Por último, es fundamental considerar la implementación de un sistema de seguimiento y valoración del aprendizaje. A través de este, se podrá evidenciar de forma continua cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las habilidades matemáticas elementales, continuar progresos y áreas de dificultad, y ajustar las actividades para obtener el máximo beneficio en términos del crecimiento y desarrollo cognitivo de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

Arteaga, V. (2023). *Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemáticas*. Cienfuegos: Universidad de Cienfuegos.

Brock , A. (2020). *Perspectivas sobre el juego: Aprendiendo de las teorías*. Londres:. Londres: Bloomsbury Publishing.

Caballero, G. (2022). *Actividades lúdicas para aprender matemática*. Guayaquil: Centro de Investigaciones de Portoviejo.

Cajas, M. (2024). *Tesis: “Juegos didácticos y el aprendizaje matemático en estudiantes de primaria”*. Lima, Perú: Universidad de Ciencias y Humanidades.

Camaño, M. (2022). *Tesis: "El juego como estrategia didáctica"*. Melo, Uruguay.

Castillo, J. (2021). *Dimensión espacial y aprendizaje geométrico en la infancia*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad Peruana.

Castillo, R. (2020). *Fundamentos del pensamiento matemático en la infancia*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Cazani, G. (2021). *Tesis: “Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa pública de Calca, 2021”*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.

Dowker, A. (2020). *Matemáticas en la infancia: Desarrollo de la comprensión numérica*. Oxford: Oxford University Press.

Fernández, M. (2020). *El desarrollo del pensamiento numérico en niños de inicial*. Ciudad de México: Trillas.

Fisher , J. (2021). *La importancia del juego en la educación infantil*. Londres: Sage Publications.

- Fritas, D. (2024). *Métodos lúdicos entre pares para el aprendizaje de las matemáticas*. La Paz: Revista de Investigación Psicológica y Educativa.
- Geary , D. (2021). *El desarrollo cognitivo de las matemáticas en la niñez*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Herrera , P. (2021). *Lenguaje y juegos lúdicos en el aprendizaje infantil*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Huaynacho, J. (2020). *Tesis: “Estrategias lúdicas y aprendizaje de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Palca- Puno, 2020”*. Lima, Perú: Universidad Católica de los Ángeles Chimbote.
- Jordan, N. (2022). *Habilidades matemáticas tempranas: Perspectivas para la educación inicial*. Londres: Routledge.
- López , A. (2022). *Comunicación y lenguaje matemático en la escuela primaria*. Quito: Ediciones Abya-Yala.
- Lozano , D. (2022). *Juego motor y razonamiento matemático en niños de primaria*. Ciudad de México: Trillas.
- Lozano , M. (2022). *Competencias matemáticas para la vida cotidiana en niños*. Lima: Editorial San Marcos.
- Marroquín , Y. (2022). *“Juego y aprendo”*. Cochabamba: Revista Horizontes.
- Mendoza, R. (2021). *Razonamiento lógico y juegos en educación básica*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Molina, F. (2020). *Dimensiones cognitivas del juego en la educación inicial*. Quito: Abya-Yala.
- Morales, A. (2021). *Transversalidad de las habilidades matemáticas en la educación básica*. Quito: Ediciones Abya-Yala.
- Moyles , J. (2021). *La excelencia del juego en la educación*. Londres: Routledge.

- Natividad, A., & Oncoy, O. (2025). *Tesis: “Actividades lúdicas y desarrollo de las habilidades matemáticas en estudiantes del 3er grado de secundaria”*. Huacho, Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Nunes , T. (2020). *Aprendizaje matemático en la primera infancia*. Oxford: Oxford University Press.
- Pascual , E. (2021). *Juegos para fomentar el pensamiento matemático en Educación Infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Pérez , J. (2022). *Juegos y creatividad en el desarrollo de las matemáticas tempranas*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Pineda, L. (2022). *Resolución de problemas matemáticos en contextos lúdicos*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica.
- Ramírez , C. (2021). *Interacción social y juegos lúdicos en el aula*. Lima: Fondo Editorial PUCP.
- Rizo, G. (2024). *Tesis: “Estrategias de Aprendizaje Lúdico para Reducir el Rezago en Lectoescritura”*. Jalisco, Mexico: Tecnológico de Monterrey.
- Rodríguez , D. (2020). *Movimiento, juego y aprendizaje matemático en la niñez*. Buenos Aires: Paidós.
- Rodríguez , L. (2021). *Razonamiento lógico y habilidades matemáticas en la escuela primaria*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica.
- Salazar , C. (2021). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática*. Santa Cruz de la Sierra: SciELO Bolivia.
- Salinas, R. (2022). *Creatividad y juego en el desarrollo del pensamiento matemático*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarama , J. (2022). *Tecnología, juegos y habilidades matemáticas en la educación infantil*. Londres: Bloomsbury Publishing.

- Smith , P. (2022). *Los niños y el juego: Comprender el papel del juego en la infancia temprana*. Oxford: Oxford University Press.
- Soto, D. (2020). *Tesis: "El juego en el área de matemáticas en la educación Primaria"*. España: Universidad de Murcia.
- Vargas, E. (2020). *Dimensiones socioemocionales del aprendizaje matemático*. Buenos Aires: Paidós.
- Vargas, L. (2020). *Juego, emoción y aprendizaje en educación básica*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica.
- Villalba, M. (2023). *Tesis: "Imaginario social del docente de básica primaria acerca de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza de las matemáticas"*. Rubio, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Whitebread, D. (2020). *Juego, aprendizaje y desarrollo en la educación infantil*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wood , E. (2022). *Juego y pedagogía en la educación primaria*. Londres: Routledge.
- Wright , R. (2021). *El desarrollo de las matemáticas tempranas: Interacciones y aprendizajes*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

5.2. Fuentes Bibliográficas

- Alsina, Á. (2015). *Matemáticas intuitivas e informales de 0 a 3 años. Elementos para empezar bien*. Narcea Ediciones.
- Ausubel, D. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bonwell, C., & Eison, J. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington: Jossey-Bass.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.

- Clements, D. H., & Sarama, J. (2014). *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach* (2.^a ed.). Routledge.
- Deci, E., & Ryan, R. (2000). *La motivación y el aprendizaje humano*. Barcelona: Paidós.
- Díaz Barriga, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.
- Flavell, J. (2001). *Psicología del desarrollo*. Madrid: Alianza.
- Gardner, H. (2011). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- Godino, J. (2002). *Didáctica de la matemática para maestros*. Granada: Universidad de Granada.
- Godino, J., & Batanero, C. (1994). *Didáctica de la matemática: Reflexión y práctica*. Granada: Universidad de Granada.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Kamii, C. (2000). *El niño reinventa la aritmética*. Buenos Aires: Aique.
- Kamii, C. (2003). *El número en la educación preescolar* (5.^a ed.). Antonio Machado Libros.
- MINEDU. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Ministerio de Educación.
- Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño*. Madrid: Morata.
- Polya, G. (2006). *Cómo plantear y resolver problemas*. México: Trillas.
- UNESCO. (2015). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo*. París: UNESCO.

Vygotsky, L. (2001). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. (Obra original publicada en 1978).

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juegos lúdicos y habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos - Huari, 2025

Problemas	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES E INDICADORES			
<u>Problema general</u> ¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025? <u>Problemas específicos</u> ¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025? ¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025? ¿Cómo se da la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025?	<u>Objetivo general</u> Determinar la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025. <u>Objetivos específicos</u> Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025. Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.	<u>Hipótesis general</u> Los juegos lúdicos se relacionan con las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025. <u>Hipótesis específicas</u> Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión numérica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025. Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión lógica de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025. Los juegos lúdicos se relacionan con la dimensión resolutive de las habilidades matemáticas básicas en niños de la I.E.I N 111 Lucma San Marcos- Huari, 2025.	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Juegos lúdicos			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
			Desarrollo del razonamiento y la comprensión de conceptos básicos	- Los juegos lúdicos ayudan a la comprensión - Facilitan el razonamiento para resolver problemas.	5	Siempre Casi siempre A veces Nunca
			Interacción entre pares	- Los juegos comparto ideas - Al jugar escucho y respeto a mis pares	5	
			Motivación y la disposición para aprender	- Los juegos me animan a aprender - Cuando juego pongo atención.	5	
			Total		15	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Habilidades matemáticas básicas			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
			Dimensión numérica	- Reconozco los números - Ordeno números en forma correcta.	5	Siempre Casi siempre

			Dimensión lógica	• Encuentro lo que falta • Sigo pasos para resolver un juego	5	A veces Nunca
			Dimensión resolutiva	• Elijo la mejor solución • Encuentro respuesta cuando me equivoco.	5	
			Total		15	

MATRIZ DE DATOS

N	Juegos ludicos																	V1	Habilidades matemáticas básicas																	V1				
	Desarrollo del razonamiento y la comprensión de conceptos básicos						Interacción entre pares						Motivación y la disposición para aprender						ST1	Dimensión numérica						Dimensión lógica					Dimensión resolutive						ST1			
1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13	14	15	S3	1	2	3	4	5	S6	6	7	8	9	10	S7	11	12	13	14	15	S8					
1	3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	3	13	2	2	2	2	10	38	Medio	3	2	2	3	2	12	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	2	10	33	Medio	
2	3	2	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	3	14	2	4	4	4	4	18	46	Alto
3	3	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	19	Bajo	3	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	19	Bajo
4	3	4	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20	2	4	4	4	4	18	57	Alto	3	4	4	4	4	19	1	4	4	4	3	16	2	4	4	4	4	18	53	Alto
5	3	2	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	4	4	4	3	17	40	Medio	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	42	Medio
6	3	2	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	3	3	3	2	3	14	2	4	4	4	3	17	2	3	3	3	3	14	45	Alto



ESCUELA DE POSGRADO

INSTRUMENTO 01

VARIABLE JUEGOS LUDICOS

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Desarrollo del razonamiento y la comprensión de conceptos básicos		4	3	2	1
1.	Los juegos lúdicos me ayudan a comprender conceptos básicos.				
2.	Con los juegos lúdicos entiendo mejor las formas y figuras.				
3.	Los juegos me facilitan el razonamiento para resolver problemas.				
4.	Al jugar comprendo con más claridad los números y cantidades.				
5.	Los juegos me permiten relacionar conceptos de manera sencilla.				
Interacción entre pares		4	3	2	1
6.	En los juegos comparto ideas con mis compañeros.				
7.	Los juegos me ayudan a trabajar en equipo con mis amigos.				
8.	Al jugar escucho y respeto a mis compañeros.				
9.	Los juegos me permiten comunicarme mejor con los demás.				
10.	Al jugar coopero con mis compañeros para lograr un objetivo.				
Motivación y la disposición para aprender		4	3	2	1
11.	Los juegos me animan a aprender cosas nuevas.				
12.	Al jugar me esfuerzo por hacer las actividades.				
13.	Los juegos me hacen sentir interés por aprender.				
14.	Cuando juego pongo atención a lo que hago.				
15.	Los juegos me ayudan a no rendirme fácilmente.				



ESCUELA DE POSGRADO

INSTRUMENTO 02

VARIABLE HABILIDADES MATEMÁTICAS BÁSICAS

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

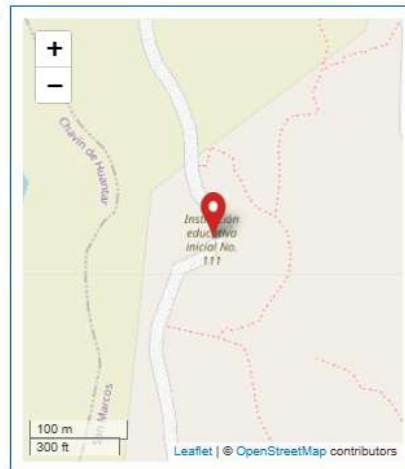
Dimensión numérica		4	3	2	1
16.	Reconozco los números al jugar.				
17.	Identifico la cantidad de objetos que veo.				
18.	Comparo qué grupo tiene más o menos.				
19.	Ordeno números en forma correcta.				
20.	Uso los números en juegos y actividades.				
Dimensión lógica		4	3	2	1
21.	Clasifico objetos por su forma o color.				
22.	Agrupo figuras que son parecidas.				
23.	Encuentro lo que falta en una serie.				
24.	Sigo pasos para resolver un juego.				
25.	Identifico diferencias entre dos objetos.				
Dimensión resolutive		4	3	2	1
26.	Resuelvo problemas sencillos con objetos.				
27.	Busco distintas formas para llegar a una respuesta.				
28.	Elijo la mejor solución en un juego matemático.				
29.	Termino actividades que requieren pensar en números.				
30.	Encuentro la respuesta cuando me equivoco.				

FICHA DE DATOS

DATOS DE LA IE			
Nombre de la IE	111	Código de la IE	20541466
Nombre de la DRE o UGEL	UGEL Huari	Código de DRE o UGEL	020010
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Dependencia	Sector Educación
Teléfono		Correo electrónico	
Número de RUC		Página web	
Promotor o Propietario		Forma	Escolarizado
Razón social		Director(a)	Morales Padilla Lis Miriam

DATOS DEL SERVICIO EDUCATIVO			
Código modular	1551779	Anexo	0
Nivel/Modalidad	Inicial - Jardín	Característica (Censo Educativo 2024)	No Aplica
Género	Mixto	Tipo de programa	No aplica
Turno	Continuo sólo en la mañana	Estado	Activo

DATOS DEL LOCAL EDUCATIVO			
Código de local	631683	Localidad	
Dirección	Lucma	Centro Poblado	LUCMA
Departamento	Áncash	Área geográfica	Rural
Provincia	Huari	Latitud	-9.573346
Distrito	San Marcos	Longitud	-77.173096



Fuentes de información
Padrón de Servicios Educativos, Censo Educativo 2024, Carta Educativa del Ministerio de Educación- Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

ESTADÍSTICA 2024

Las celdas en blanco indican que el servicio educativo no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matrícula por edad y sexo, 2024

Nivel	Total		0 Años		1 Año		2 Años		3 Años		4 Años		5 Años		6 Años		7 Años	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Inicial - Jardín	5	1	0	0	0	0	0	0	2	0	1	1	2	0	0	0	0	0

Matrícula por periodo según edad, 2004-2024

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Total									17	19	12	10	8	10	6	5	8	9	11	9	6
0 Años									0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1 Año									0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 Años									0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3 Años									5	6	1	3	4	4	2	0	5	1	3	5	2
4 Años									8	6	5	2	3	3	2	3	0	6	1	3	2
5 Años									4	7	6	5	1	3	2	2	3	2	7	1	2
6 Años									0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7 Años									0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Docentes, 2004-2024

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Total									1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1