



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO

FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes
de una institución educativa de Amazonas

Autor:

Wilmer Tupika Agkuash

Asesor:

Dr. Sánchez Cubas Oscar Benjamín

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación de Calidad

Pimentel, Perú

2024



ACTA DE CONTROL DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Enrique Rodas Ramírez, Decano de la Facultad de Derecho y Educación ha realizado el debido control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de pregrado, según la Directiva de Similitud vigente en la UDCH; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe presentado por el bachiller: **TUPIKA AGKUASH WILMER**.

Título: "ESTRATEGIAS LUDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AMAZONAS".

Elaborado por el estudiante, **TUPIKA AGKUASH WILMER**. Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del 19% verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**.

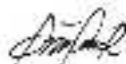
Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre el nivel de similitud de productos acreditables de investigación vigente.

Pimentel, 23 de octubre de 2024.

UNIVERSIDAD DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
Enrique Rodas Ramírez
Dr. Enrique Rodas Ramírez
Decano

**"ESTRATEGIAS LUDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LA
MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE AMAZONAS"**

Tesis presentada para obtener el título de Licenciada en Educación
Primaria



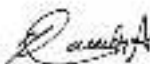
BACH. WILMER TUPIKA AGKUASH

DR. OSCAR BENGAMÍN SÁNCHEZ CUBAS
ASESOR

Aprobada por el siguiente jurado:



DR. ENRIQUE RODAS RAMIREZ
PRESIDENTE



DRA. MERCY PAREDES AGUINAGA
SECRETARIO



DR. WILTON VIDAURO CARPIO CAMPOS
VOCAL

DEDICATORIA

El presente informe de investigación está dedicado a Dios y toda mi familia por ser realidad mis metas.

AGRADECIMIENTO

A Dios, a mis padres y a mi familia por el apoyo incondicional, a las autoridades de la universidad por darme la oportunidad de terminar mi carrera profesional

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
TABLA DE CONTENIDO.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	9
II. MARCO TEORICO	13
III. MARCO METODOLOGICO.....	27
3.1 Tipo de investigación.....	27
3.2 Enfoque de la investigación	27
3.3 Diseño de la investigación.....	28
3.4 Operacionalización de categorización.....	28
3.5 Escenario	29
3.6 Participantes	29
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
3.8 Método de análisis de datos.....	30
3.9 Rigor científico	30
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	30
4.1 Resultados:	30
4.2 Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista:	30
4.3 Discusión de los Resultados:	40
CONCLUSIONES.....	46
RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS.....	48
ANEXOS	54

RESUMEN

Las estrategias lúdicas son una herramienta útil para facilitar el aprendizaje de las matemáticas en la educación básica porque inspiran a los estudiantes, fomentan su participación activa y producen aprendizajes significativos. Los maestros de matemáticas deben incorporar juegos, materiales didácticos atractivos y actividades recreativas en sus clases.

El propósito de la investigación fue determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas.

El método de la investigación fue de tipo básico con enfoque cualitativo y diseño fenomenológico. Se utilizó la técnica de la entrevista y como instrumento la guía de entrevista y para encontrar los resultados se trabajó la triangulación de las categorías y subcategorías de la investigación.

Los resultados fueron ser generalmente positivos y sugieren que este método de enseñanza puede ser útil para ayudar a los estudiantes de tercer grado a desarrollar habilidades matemáticas sólidas.

Se concluye que las estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas en primaria, ha demostrado ser una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje, la actitud y el desarrollo de habilidades matemáticas fundamentales en los estudiantes.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, aprendizaje, matemática

ABSTRACT

Playful strategies are a useful tool to facilitate the learning of mathematics in basic education because they inspire students, encourage their active participation and produce significant learning. Mathematics teachers should incorporate games, engaging teaching materials, and recreational activities into their classes.

The purpose of the research was to determine how playful strategies impact the learning of mathematics in third grade primary school students from an educational institution in the Amazon.

The research method was basic with a qualitative approach and phenomenological design. The interview technique was used and the interview guide was used as an instrument, and to find the results, the triangulation of the categories and subcategories of the research was used.

The results were generally positive and suggest that this teaching method may be useful in helping third grade students develop strong mathematical skills.

It is concluded that playful strategies in teaching mathematics in primary school have proven to be a valuable tool to improve learning, attitude and the development of fundamental mathematical skills in students.

Keywords: Playful strategies, learning, mathematics

I. INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas son cruciales para el aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de primaria. Las estrategias lúdicas, como los juegos y las actividades, pueden aumentar la motivación, fomentar el desarrollo de habilidades y promover un entorno de aprendizaje positivo. Las estrategias lúdicas pueden mejorar el pensamiento matemático, el razonamiento lógico y la comprensión de conceptos básicos en la educación matemática. Además, pueden mejorar el comportamiento, el orden y la atención de los estudiantes en el salón de clases, lo que promueve mejores resultados de aprendizaje. El uso de técnicas lúdicas en la educación matemática también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su curiosidad y confianza, fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje y fomentar el amor por las matemáticas. Estas estrategias pueden crear experiencias de aprendizaje más significativas al captar el interés y la motivación de los estudiantes y contribuir al desarrollo de habilidades esenciales para su futuro crecimiento académico y personal (moreira, 2022)

La UNESCO destaca el potencial de los métodos lúdicos para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico en el aprendizaje de las matemáticas. Este enfoque se alinea con la importancia de incorporar la educación artística y cultural en las políticas, estrategias y programas educativos, como se establece en el Marco de la UNESCO para la Educación en Cultura y Artes. Este marco tiene como objetivo asegurar que la educación en cultura y artes contribuya directamente al desarrollo sostenible y la paz, promoviendo la inclusión, la equidad y la calidad educativa, y fomentando el crecimiento económico sostenible e inclusivo. Además, se enfatiza la necesidad de aprovechar los avances tecnológicos y las oportunidades que brindan, como la integración ética y responsable de la tecnología digital y la inteligencia artificial para apoyar la reflexión, la creatividad y la iniciativa en los sectores educativos, culturales y creativos.(UNESCO, 2024)

El enfoque lúdico se ha incorporado en el Currículo Nacional de Educación Básica del Ministerio de Educación del Perú en 2016. Este documento propone la implementación de una variedad de estrategias lúdicas para el aprendizaje de las

matemáticas en la educación primaria, incluidos juegos, dramatizaciones y actividades manipulativas. El juego es visto en el contexto de la educación básica como un complemento al desarrollo integral de los niños como personas que forman parte de una sociedad regida por leyes y normas. Sin embargo, su incorporación en las escuelas es vista con precaución, especialmente por los maestros, quienes lo asocian principalmente con la educación física en lugar de otras materias.(Martínez-burbano, 2022)

El departamento de Amazonas tiene resultados por debajo de la media en aprendizaje matemático en la escuela; el mayor desfase se encuentra en las escuelas rurales, donde los estudiantes tienen dificultades para obtener una educación de calidad. De acuerdo con la prueba Pisa, según el diario Perú21 (2016), "los resultados en rendimiento de matemática en educación básica están por debajo, comparativamente con los logros en el área de comunicación, dado que solamente el 0.6% alcanza un nivel alto". La situación es más preocupante en la educación intercultural bilingüe, especialmente en el pueblo awajún, ya que los docentes deben impartir sus clases en su lengua materna y segunda lengua, lo que dificulta definir el proceso didáctico.(Torres, 2021)

El aprendizaje de matemáticas en el nivel primario puede ser **causado** por una variedad de factores, incluidos factores individuales, sociales y didácticos. La falta de motivación, la falta de habilidades básicas y la falta de confianza en sí mismos son ejemplos de factores individuales. La falta de apoyo y un entorno familiar y social desfavorable son ejemplos de factores sociales. Los factores de enseñanza pueden incluir la falta de métodos de enseñanza efectivos, la falta de materiales de enseñanza adecuados y la falta de evaluación formativa.

Las **consecuencias** de los problemas de aprendizaje matemático en el nivel primario pueden ser graves, como el fracaso escolar, la falta de motivación y la exclusión social. Por lo tanto, es esencial que los padres, los estudiantes y los docentes trabajen juntos para prevenir estas consecuencias negativas y mejorar el rendimiento en matemáticas.

Como parte de la Agenda 2030, los líderes mundiales establecieron los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en 2015, un conjunto de metas globales

destinadas a erradicar la pobreza, proteger el planeta y garantizar la prosperidad para todos. Estos objetivos, también conocidos como Objetivos Globales, están compuestos por 17 metas conectadas que abordan temas cruciales para el desarrollo sostenible, como la pobreza, el hambre, la salud, la educación y la igualdad de género. Para cumplir con los ODS, los gobiernos, el sector privado, la sociedad civil y todas las personas deben involucrarse activamente. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible buscan equilibrar la sostenibilidad social, económica y ambiental, reconociendo que las acciones en una región afectan a otras.(ODS, 2015)

La presente investigación se relaciona con el el ODS 4 tiene como objetivos garantizar que todas las niñas y niños reciban una educación primaria y secundaria gratuita, equitativa y de alta calidad, brindar acceso a servicios de desarrollo y cuidado de la primera infancia y garantizar que todos los hombres y mujeres tengan acceso igualitario a la educación técnica, profesional y superior. señora. Además, el ODS 4 tiene como objetivo aumentar el número de jóvenes y adultos con las habilidades necesarias, particularmente técnicas y vocacionales, para el empleo y el espíritu empresarial. Además, tiene como objetivo acabar con las disparidades de género en la educación y garantizar un acceso igualitario a la educación para personas vulnerables, como personas con discapacidades, comunidades indígenas y niños en situaciones vulnerables.(Parra, 2021)

El problema general de la investigación queda redactado de la siguiente manera ¿De que manera se determina las estrategias lúdicas que impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de amazonas?. Y los problemas específicos son: ¿De que manera se reconoce las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática?, ¿De que manera se analiza las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática? y ¿De que manera se comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes

La justificación práctica de la investigación, manifiesta que la matemática es una asignatura difícil en el nivel primario, especialmente para los estudiantes de tercer grado. Las estrategias lúdicas pueden ayudar a este grupo de estudiantes a aprender matemáticas mejor. Los estudiantes pueden mejorar sus habilidades matemáticas, como la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la comprensión de conceptos abstractos, jugando.

La justificación teórica, se basa en la teoría constructivista del aprendizaje, los estudiantes aprenden interactuando con su entorno y con los materiales de aprendizaje. Esta teoría es la base de las estrategias lúdicas, que permiten a los estudiantes interactuar activamente y significativamente con materiales matemáticos. Además, según la teoría del juego, el juego es una actividad natural y espontánea de los niños y puede servir como una herramienta útil para el aprendizaje.

La justificación metodológica, se relaciona con el enfoque cualitativo y relacional es adecuado para este estudio porque permitirá una comprensión profunda y detallada del impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de tercer grado de primaria. Se podrá obtener información sobre las experiencias y percepciones de los estudiantes y los maestros sobre el uso de estrategias lúdicas en el aula a través de observaciones etnográficas y entrevistas. Además, se podrá examinar el contexto social y cultural en el que se desarrolla el aprendizaje matemático, lo que permitirá una comprensión más profunda del impacto de las estrategias lúdicas.

El objetivo general de la investigación es: Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas. Los objetivos específicos son: Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática, Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática y Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes.

En la presente investigación no es posible trabajar hipótesis por ser una investigación cualitativa.

II. MARCO TEORICO

Cuando se realiza una revisión de la literatura para abordar estos antecedentes, debe presentarse cronológicamente. Esto agrega lógica y organización a la sistematización realizada. En este estudio se pueden encontrar elementos útiles para la investigación, como el universo y diseño muestral empleado, el contexto y la clasificación, las técnicas y procedimientos, y la operacionalización de variables. Todos estos elementos aseguran la replicabilidad del estudio. Los referentes teóricos pueden incluir tesis y tesinas de diversos grados y posgrados, publicaciones científicas, especialmente en revistas especializadas de gran relevancia, ponencias presentadas en congresos y publicadas en sus actas, entre otros. Es crucial utilizar más del 50% de las referencias bibliográficas de los últimos 5 años. (Callirgos, L. A., Gamarra, P. C. M., & Cisneros, J. D. D. La, 2022).

Desde Ecuador se tiene a Andrade (2020) se propuso estudiar a los niños de EBG de tercer año que pueden mejorar su aprendizaje matemático utilizando estrategias lúdicas. Se basa en el paradigma positivista y utiliza una combinación de técnicas cuantitativas y cualitativas. Se utilizó el método deducción directa para encontrar el problema de la poca utilización de estrategias lúdicas en la enseñanza. Los resultados de los métodos empíricos utilizados en la unidad de estudio se tomaron en cuenta en la deducción. Finalmente, se aplicó la propuesta que enfatiza una alternativa de solución: que los maestros dejen de lado la enseñanza tradicional y usen estrategias lúdicas que formen a los estudiantes.

Para emitir una opinión más completa, sin embargo, sería esencial conocer más detalles sobre la implementación y evaluación de la propuesta, así como sus resultados. En general, parece que el estudio tiene un enfoque metodológico sólido y una solución para mejorar el aprendizaje matemático de los estudiantes.

Lopez (2023) quien pretendió establecer estrategias lúdicas para el aprendizaje de la matemática para los estudiantes de quinto y sexto EGB de la Escuela de Educación Básica y evaluar los niveles de competencias curriculares de

aprendizaje. La recopilación de información se llevó a cabo mediante un enfoque mixto utilizando un cuestionario. donde se descubrió que la mayoría de los estudiantes de quinto del paralelo A, B, C y D y sexto del paralelo A, B, C y D de EGB no alcanzaron los conocimientos necesarios. Se ha demostrado que la mayoría de los jóvenes tienen dificultades para aprender matemáticas, lo que es un problema importante ya que no alcanzan el nivel requerido en la materia, lo que resulta en un bajo rendimiento académico. Por lo tanto, se ha demostrado que los maestros que utilizan estrategias lúdicas en este ámbito no solo hacen que el entorno sea más dinámico y participativo, sino que también mejoran la comprensión y el rendimiento de los estudiantes

Sin embargo, el estudio también encontró que los maestros que utilizan estrategias lúdicas para enseñar matemáticas mejoran la comprensión y el rendimiento de los estudiantes y hacen que el entorno sea más dinámico y participativo. Esto indica que usar métodos de aprendizaje más interactivos y entretenidos podría ser una forma efectiva de ayudar a los estudiantes a superar las dificultades matemáticas.

Según Marin (2022) se propuso determinar cómo las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes del quinto grado de educación primaria. La investigación fue aplicada, preexperimental, con un solo grupo pre y post prueba. La población y la muestra fueron 31 estudiantes. El método de investigación fue la observación y el instrumento utilizado fue una ficha de observación. De esta manera, la hipótesis de la investigación se acepta y se puede concluir que existe una influencia de la estrategia lúdica en el aprendizaje de la matemática.

Desde un punto de vista crítico, es importante destacar que este estudio muestra que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el aprendizaje de las matemáticas. Sin embargo, sería ventajoso realizar investigaciones adicionales para explorar más a fondo este tema y determinar si los hallazgos se aplican a otros grupos de edad y temas académicos.

Mancha (2020) se propuso determinar cómo las estrategias lúdicas afectan

el aprendizaje matemático. Este estudio se llevó a cabo como un tipo de investigación cuantitativa aplicada de nivel explicativo, y el diseño experimental utilizado fue el corte transversal. Los resultados mostraron que los estudiantes obtuvieron un puntaje promedio de 84,09 % al principio, pero después de usar estrategias lúdicas, su puntaje promedio aumentó a 89,11 %. Luego se utilizó la prueba T-Student para analizar la diferencia en los niveles de acierto con un nivel de confianza del 95%. Estos hallazgos indican que las estrategias lúdicas han tenido un impacto positivo en la mejora del aprendizaje de los estudiantes de matemáticas.

Estos hallazgos sugieren que el uso de técnicas de juego en la enseñanza de matemáticas puede ser una forma efectiva de mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Las actividades lúdicas pueden hacer que las matemáticas sean más atractivas y accesibles para los estudiantes, lo que a su vez podría aumentar su motivación y compromiso con el tema.

Ayambo (2022) se propone determinar cómo las estrategias lúdicas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primaria se relacionan. Por lo tanto, esta investigación utilizó un enfoque cuantitativo de tipo aplicado, un nivel correlacional y un diseño de corte transversal no experimental. La muestra consistió en 27 estudiantes de la escuela primaria. Los resultados mostraron que 24 estudiantes, representados por el 89 %, "utilizan" estrategias lúdicas como parte de su aprendizaje y 3 estudiantes, representados por el 11 %, "medianamente utilizan" estrategias lúdicas como parte de su aprendizaje. Mientras tanto, 23 estudiantes, representados por el 85 %, mostraron un "logro esperado" en el aprendizaje de matemáticas y 4 maestros, representados por el 15 %. Se encontró una fuerte correlación perfecta entre las variables a nivel inferencial, con una correlación rho de Spearman de 0,848 (84,8 %) y un nivel de significancia p de 0,05. Por lo tanto, se encuentra que las variables estrategias lúdicas y el aprendizaje de matemáticas coexisten con un nivel de correlación en los estudiantes de primaria del centro educativo.

En cuanto a una opinión crítica, es importante tener en cuenta que esta investigación se basó en una pequeña muestra de 27 estudiantes de una escuela primaria específica. Por lo tanto, los resultados pueden no ser generalizables a otros

contextos o poblaciones estudiantiles. Además, el enfoque cuantitativo utilizado limita la comprensión de los procesos y mecanismos subyacentes que podrían explicar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de matemáticas. Sería interesante complementar esta investigación con enfoques cualitativos que permitan una comprensión más profunda de las experiencias.

Cornejo Olivares et al (2022) en su artículo de investigación expresan que en Perú, una gran cantidad de estudiantes sufren de bajo rendimiento escolar. En nuestro contexto, el aprendizaje de las matemáticas es una preocupación nacional. Sin embargo, a pesar de las propuestas diversas en varios estudios, los hallazgos científicos indican que no estamos teniendo un impacto en la mejora de los exámenes censales ni en las políticas educativas. El objetivo del presente artículo es presentar una revisión sistemática del aprendizaje basado en juegos, que se aplica de manera central a la enseñanza de matemáticas en la educación, especialmente en la educación secundaria. Para ello, tomaremos en cuenta los fundamentos existentes y los cambios que ha ocasionado la aplicación del método lúdico en las aulas, lo que parece ser notable y significativo, creando nuevos entornos de aprendizaje para los estudiantes. Los resultados muestran los diversos resultados obtenidos por los autores considerados en el presente que abordan una variedad de mediaciones y se centran en el desarrollo cognitivo, afectivo, socioemocional, de habilidades blandas y de comportamiento en el campo de la matemática. Estos hallazgos permitirán a los investigadores y las instituciones educativas que se interesen en el tema examinar la importancia y los beneficios significativos del uso de los juegos en el aprendizaje.

El bajo rendimiento escolar de los estudiantes peruanos, particularmente en el aprendizaje de matemáticas, es el tema del artículo de Cornejo Olivares et al. A pesar de los diversos estudios y propuestas, los resultados científicos muestran que aún no se ha logrado un cambio significativo en las políticas educativas ni en la mejora de los exámenes censales.

Huamaní (2023) El objetivo del estudio fue determinar cómo los estudiantes ven los juegos interactivos educativos motivados para aprender matemáticas. El enfoque fue cualitativo, donde se planteó estudiar el fenómeno en su propio entorno,

describiendo las percepciones de los actores en su contexto, siguiendo el proceso inductivo y comparando las teorías de varios autores. Se ha llegado a la conclusión de que el uso de juegos interactivos como recurso metodológico en la clase de matemática ayuda a los estudiantes a motivarse y comprender con facilidad los contenidos propios de la materia porque son presentados de manera lúdica, creativa e interactiva. Esto demuestra que es una estrategia didáctica válida para lograr el aprendizaje de los estudiantes.

Si bien el estudio destaca los beneficios de los juegos interactivos en la enseñanza de matemáticas, una crítica constructiva podría centrarse en la necesidad de investigaciones adicionales que aborden temas como la sostenibilidad de esta estrategia, cómo se integran efectivamente en el aula y los desafíos potenciales para garantizar su éxito a largo plazo.

Honorato & Fern (2022) expresan que, en los últimos años, la presencia de estrategias didácticas activas e innovadoras en la enseñanza de matemáticas en el nivel universitario ha despertado el interés de los investigadores. Estas estrategias han demostrado mejorar significativamente el rendimiento académico. Por lo tanto, el objetivo del estudio fue determinar la importancia de una estrategia didáctica para el aprendizaje de matemáticas en el nivel superior. El enfoque cualitativo y cuantitativo de la metodología permitió la realización de encuestas y entrevistas con estudiantes y profesores universitarios. Los resultados mostraron que muchos maestros utilizan estrategias didácticas obsoletas y carecen de dominio tecnológico al dirigir las clases, además de tener percepciones incorrectas sobre la capacidad de los estudiantes para comprender las matemáticas. Se llegó a la conclusión de que el fortalecimiento de las competencias profesionales de los docentes es esencial para la implementación de la práctica educativa.

El estudio de Honorato y Fern demuestra que las estrategias didácticas son cruciales para enseñar matemáticas en el nivel universitario. Los resultados demuestran la importancia de mejorar las competencias profesionales de los docentes y actualizar las estrategias en el aula. Esto ayudará a los estudiantes a mejorar en matemáticas.

Bases Teóricas

Con respecto a las bases teóricas se trabajará con las categorías

Categoría: Estrategias lúdicas.

Los niños realizan acciones voluntarias y satisfactorias llamadas estrategias lúdicas para resolver problemas y enfrentar desafíos en su entorno. La imaginación, la creatividad, la exploración y el ensayo-error son elementos esenciales del desarrollo cognitivo y social de los niños. **La teoría de Jean Piaget** enfatiza que el juego y las actividades lúdicas son cruciales para el aprendizaje de los niños. Piaget creó el término "estrategias lúdicas", que se refiere a las acciones voluntarias y placenteras que los niños realizan para resolver problemas o enfrentar desafíos en su entorno. Estas estrategias se basan en cómo los estudiantes interactúan con su entorno natural y social, lo que construye su aprendizaje (Rutiaga, 2022)

Las estrategias lúdicas son enfoques educativos que utilizan el juego como herramienta principal para ayudar a los estudiantes a aprender y desarrollar habilidades. Estas estrategias se basan en la idea de que el juego es una actividad natural y placentera para los niños y que a través de él pueden adquirir conocimientos, desarrollar habilidades sociales y emocionales y fomentar su creatividad. Las estrategias lúdicas pueden incluir juegos de roles, juegos de mesa, actividades al aire libre, actividades artísticas y creativas, entre otras. Los estudiantes pueden adquirir nuevos conocimientos y habilidades al mismo tiempo que disfrutan y se sienten motivados por estas actividades. (Guamán, 2021)

Las subcategorías de las estrategias lúdicas son:

Juegos de mesa

Los juegos de mesa son una excelente manera de usar estrategias. Estos juegos son entretenidos y desafiantes, y para ganar, los jugadores deben planificar cuidadosamente sus movimientos. Algunas estrategias comunes que se pueden usar en los juegos de mesa son las siguientes: El control territorial: El propósito de muchos juegos de mesa, como Risk o Catán, es controlar el mayor territorio posible. Para lograrlo, puedes concentrarte en expandir tus límites, proteger tus áreas importantes y bloquear a tus oponentes. Administración de recursos: En juegos como Agrícola o Stone Age, es crucial administrar eficientemente sus recursos.

Deben tomar decisiones estratégicas sobre qué recursos recolectar, cómo usarlos y cuándo invertir en mejoras. Construir alianzas: En juegos como Diplomacia o Civilización, formar alianzas con otros jugadores puede ser una estrategia poderosa. Al trabajar juntos, puedes obtener beneficios mutuos y protegerte contra amenazas compartidas. Engañar y bluffear: En juegos de cartas como Poker o Coup, el engaño y el bluffe son estrategias clave. Para obtener ventaja, puedes aparentar poder o hacer que tus oponentes duden de tus intenciones. Análisis de patrones: En juegos como el ajedrez, es crucial poder analizar patrones y predecir movimientos futuros. Puede estudiar los movimientos de sus oponentes, descubrir patrones y planificar sus propias jugadas en función de estos patrones(Pinedo, 2023)

Los juegos que utilizan **materiales manipulables** son una excelente manera de enseñar a los niños matemáticas de una manera visual y práctica. Los beneficios principales de estos juegos incluyen: Resolución de problemas, comprensión de patrones y relaciones matemáticas, conteo y clasificación de objetos y comprensión de fracciones y porcentajes Rompecabezas: Otro juego popular que ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, como la lógica, la memoria y la atención, son los rompecabezas. Los más pequeños pueden jugar con rompecabezas de piezas grandes o los más grandes pueden jugar con rompecabezas de mayor dificultad. Juegos de clasificación: Estos juegos son excelentes para enseñar a los niños sobre colores, formas, números y letras. Para que los niños clasifiquen y agrupen según diferentes criterios, pueden usar bloques de madera, fichas o tarjetas. Cuentas y abalorios: Los abalorios y las cuentas son excelentes para enseñar a los niños a contar, patrones y secuencias. Pueden contar las cuentas o seguir patrones para hacer pulseras o collares. Juegos de mesa con fichas: Los juegos de mesa como el ajedrez, el dominó o el parchís, que requieren que los niños muevan las fichas de acuerdo con las reglas, también son juegos manipulativos. Estos juegos pueden mejorar la paciencia, la concentración y la estrategia.(Anagracia, 2024)

Según Garcia (2020) sostiene que las **actividades al aire libre** permiten disfrutar y respetar el medio ambiente y se realizan en contacto directo con la

naturaleza. Estas actividades pueden ser terrestres, acuáticas o aéreas, y se clasifican según el medio en el que se realizan: Juegos de pelota: Puedes jugar al balón prisionero, al quemado y al fútbol. Estos juegos son entretenidos y te permiten practicar mientras te diviertes. Carreras de relevos: Puedes organizar carreras de relevos con desafíos matemáticos como sumar o restar pasos. Esto agrega un componente educativo a la actividad y le permite ejercitar su mente al mismo tiempo que se ejercita físicamente. Búsqueda del tesoro: organiza una búsqueda del tesoro que incluye problemas matemáticos para resolver. Esto es una manera divertida de combinar el ejercicio físico con la lógica y el pensamiento matemático. Juegos de orientación: Para jugar juegos de orientación al aire libre, use mapas y brújulas. Estos juegos te permiten explorar y practicar la navegación mientras disfrutas de la naturaleza.

Los **recursos tecnológicos** son herramientas y sistemas que utilizan la tecnología para mejorar y optimizar procesos y actividades en varios ámbitos. Son útiles en la educación y son esenciales para las empresas y los hogares. Sin embargo, es importante considerar sus ventajas y desventajas.(I. Garcia, 2023)

Los siguientes son algunos de los **recursos tecnológicos** disponibles para enseñar matemáticas: Aplicaciones educativas: Existen numerosas aplicaciones, como Math Cilenia, Math Jump y Calculadoras matemáticas, que están diseñadas para ayudar a los niños a aprender matemáticas de una manera divertida e interactiva. Juegos en línea: Hay una gran variedad de juegos matemáticos en línea que combinan el entretenimiento con el aprendizaje, como los de Math Game Time. Videos educativos: Hay una amplia selección de videos explicativos y tutoriales de matemáticas para diferentes niveles educativos disponibles en plataformas como YouTube. Programas informáticos: Los estudiantes pueden interactuar con contenidos matemáticos de forma visual y dinámica con herramientas como GeoGebra, Descartes y Aritmates.

Las **canciones matemáticas** son una excelente manera de aprender conceptos matemáticos. Pueden abordar una amplia gama de temas, desde conceptos geométricos más complejos hasta números y operaciones básicas. Las canciones pueden ayudar a los estudiantes a practicar sus habilidades matemáticas

y recordar conceptos de una manera divertida.(Medina, 2023).

Los **cuentos matemáticos** son historias que de forma natural incorporan elementos matemáticos. Utilizando personajes, situaciones y escenarios que involucran operaciones matemáticas, problemas o conceptos, estos cuentos tienen como objetivo enseñar conceptos matemáticos de manera divertida y entretenida. Estos cuentos no solo fomentan el gusto por las matemáticas, sino que también fomentan la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la capacidad de abstracción. Además, los cuentos matemáticos ayudan a los niños y niñas a comprender cómo las matemáticas se aplican a situaciones reales o ficticias(María & Rodríguez, 2020).

Los juegos de adivinanzas son una manera divertida y educativa de enseñar a los niños medidas, números y figuras geométricas. Estos juegos fomentan el pensamiento lógico y la creatividad de los niños mientras les brindan una forma entretenida de aprender. Te presento algunos juegos de adivinanzas que involucran números, figuras geométricas y medidas a continuación.

El enfoque de **Jean Piaget**, el famoso psicólogo suizo del siglo XX, en el juego y las estrategias lúdicas para ayudar a los niños a aprender es una parte importante de su trabajo. Las estrategias lúdicas, según Piaget, son acciones voluntarias y satisfactorias que realizan los niños para resolver problemas y enfrentar desafíos en su entorno. Estas técnicas, que se basan en la pedagogía operatoria de Piaget, involucran la creatividad, la imaginación, la exploración y el ensayo-error, y son esenciales para el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales en los niños. Además, se destaca que el juego simbólico es una de las estrategias lúdicas más importantes de Piaget porque permite a los niños crear un mundo imaginario donde pueden representar diferentes roles y situaciones, lo que fomenta su desarrollo cognitivo y social.(Arija, 2021)

Segunda Categorías: Aprendizaje de la matemática

La teoría del aprendizaje significativa de David Ausubel sostiene que los estudiantes aprenden mejor cuando pueden conectar los nuevos conceptos matemáticos con lo que ya conocen. Es fundamental que los maestros ayuden a los estudiantes a conectar lo que ya saben con lo que están aprendiendo.(Nieva &

Martínez, 2019)

El desarrollo intelectual de los niños depende del aprendizaje de matemáticas. El uso de actividades colaborativas, entornos virtuales de aprendizaje y manipulables son algunas formas efectivas de enseñar matemáticas en la educación primaria. Sin embargo, algunos niños pueden experimentar dificultades particulares en el aprendizaje de las matemáticas, como la discalculia y la acalculia, que requieren atención especializada. (Hodnett, 2020).

Según Peñaloza (2022) afirma que el **método de Polya** es una estrategia utilizada en la enseñanza de las matemáticas en el nivel primario. Fue desarrollado por el matemático George Polya y consta de 4 pasos para resolver problemas matemáticos de manera sistemática.

Entender el problema: Los estudiantes deben leer el enunciado cuidadosamente, identificar los datos principales y comprender lo que se les pide.

Configurar un plan: Después de comprender el problema, los estudiantes deben crear un plan para resolverlo simulando la situación y planificando las operaciones y estrategias a seguir.

Realizar el plan: Los estudiantes realizan los cálculos y procedimientos necesarios para implementar la estrategia que crearon en el paso anterior en esta etapa.

Ajuste la solución: Finalmente, los estudiantes deben evaluar si la solución obtenida es apropiada y tiene sentido para el problema.

Subcategorías

Resuelve problemas de cantidad

La competencia "Resuelve problemas de cantidad" se refiere a la capacidad de resolver problemas que involucran cantidades numéricas y aplicar operaciones matemáticas para encontrar soluciones. Esta competencia implica construir y comprender las nociones de número, sistemas numéricos, operaciones y propiedades. También implica utilizar estrategias, procedimientos y recursos para seleccionar unidades de medida y resolver problemas de la vida cotidiana relacionados con números naturales, enteros, fracciones y decimales. El razonamiento lógico es utilizado al hacer comparaciones y explicar a través de

analogías. Esta competencia se enfoca en dotar de significado a los conocimientos matemáticos y utilizarlos para representar y reproducir relaciones entre datos y condiciones (C.Nacional, 2024).

Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio

La capacidad de caracterizar equivalencias, generalizar regularidades y comprender el cambio de una magnitud en relación con otra se incluye en la competencia "Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio". Esto implica utilizar reglas generales para encontrar valores desconocidos, establecer restricciones y hacer predicciones sobre el comportamiento de un fenómeno. Para lograr esto, se plantean ecuaciones, inecuaciones y funciones, y se utilizan técnicas, procedimientos y propiedades para resolverlos, graficarlos o manipular expresiones simbólicas. Además, se utilizan ejemplos, propiedades y contraejemplos para determinar leyes generales mediante el razonamiento inductivo y deductivo.(Carrasco Rojas & José Huamán, 2024).

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

La interacción con el entorno y la aplicación de conocimientos y habilidades matemáticas desarrollan esta competencia. Es importante crear o seleccionar situaciones significativas que permitan conectar los conocimientos previos de los estudiantes con las nuevas situaciones de aprendizaje. Esta habilidad en matemáticas implica resolver problemas de ubicación y movimiento de coordenadas en planos cartesianos, planos a escala y transformaciones. Además, implica representar estos problemas en un plano o croquis con referencias como calles o avenidas. Además, se estudian conceptos como el perímetro, el volumen y el área de un cuerpo sólido, utilizando unidades convencionales y creando formas geométricas a escala.(Barrón-parado & Basto-herrera, 2021).

Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

La competencia "Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre" implica analizar datos sobre un tema de interés o estudio, o situaciones aleatorias, para tomar decisiones, hacer predicciones razonables y llegar a conclusiones basadas en la información que se produce. Para lograrlo, se recopilan, organizan y presentan datos que sirven como base para el análisis, interpretación e inferencia

del comportamiento determinista o aleatorio mediante el uso de medidas estadísticas y probabilísticas. Esta habilidad es esencial para mejorar el aprendizaje de matemáticas en el nivel primario. Se ha descubierto que los estudiantes tienen dificultades para manejar estrategias didácticas para lograr esta competencia. Por lo tanto, se propone mejorar el logro de aprendizaje mediante el uso de una variedad de actividades relacionadas con los objetivos establecidos.(Edgar et al., 2020).

Teorías relacionadas con el objeto de estudio

Según Velando (2021) En la escuela primaria, resolver problemas de matemáticas puede parecer difícil para algunos estudiantes. Sin embargo, seguir una estrategia efectiva puede ayudarlo: Lee y comprenda la declaración: Es importante leer el enunciado del problema cuidadosamente para asegurarse de comprender lo que se está preguntando. Identifica los datos y las solicitudes: Identifica los datos que se le proporcionan y lo que se le pide encontrar o calcular una vez que haya comprendido el enunciado. Elige un método de resolución: Puede resolver problemas de matemáticas utilizando dibujos, diagramas, tablas o aplicando operaciones matemáticas particulares. Después de elegir una estrategia, realice los cálculos necesarios para resolver el problema. Examine su respuesta: Después de obtener un resultado, verifique si su respuesta tiene sentido y si cumple con lo que se le pidió en el enunciado del problema.

Según Pérez & Ramírez (2021) expresa que resolver problemas de matemáticas puede ser difícil, hay varias técnicas que pueden ayudarlo a hacerlo de manera efectiva. Conozca y utilice una variedad de tácticas: Es fundamental conocer y usar una variedad de métodos para resolver problemas matemáticos. Esto le permitirá tener una amplia gama de métodos que puede utilizar según las características del problema. Describa el proceso: El proceso que sigues para resolver un problema se puede verbalizar o escribir. Esto te ayudará a organizar tus ideas y a encontrar posibles errores o pasos que no has hecho. Simplemente explique el problema: En algunos momentos, los problemas matemáticos pueden parecer abrumadores y complicados. Una táctica efectiva es simplificar el problema, es decir, hacerlo más fácil de manejar y resolver. Utilizar recursos y materiales: Resolver problemas matemáticos con recursos y materiales disponibles es otra

estrategia útil. Por ejemplo, para representar visualmente el problema y facilitar su comprensión, puede usar manipulativos como bloques o fichas. Trabajar en equipo: Resolver problemas matemáticos en equipo puede ser beneficioso porque te permite compartir ideas, discutir diferentes perspectivas y aprender de los demás. Puedes buscar apoyo de un profesor o tutor o formar grupos de estudio con tus compañeros de clase.

Según Tejero (2021) los juegos pueden acelerar tu aprendizaje matemático. Los juegos matemáticos son una manera divertida y efectiva de mejorar sus habilidades matemáticas y reforzar los conceptos que han aprendido. Los niños pueden aprender y disfrutar al mismo tiempo con juegos de mesa, juegos en línea y actividades manipulativas. En lugar de aprender nuevos conceptos, los juegos matemáticos son especialmente útiles para practicar habilidades y consolidar conocimientos previos. Los niños pueden aprender a contar y reconocer números jugando juegos como Uno, que es muy popular. Además, los juegos de matemáticas pueden mejorar la rapidez, el razonamiento lógico y la percepción visual.

Según Arhoun (2023) sostiene que en matemáticas, puedes divertirte más jugando juegos. Los juegos matemáticos son una manera divertida y eficaz de aprender y practicar matemáticas. Pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su pensamiento lógico, razonamiento matemático y resolución de problemas. Los juegos también pueden hacer que las clases de matemáticas sean más interactivas y participativas, lo que puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes. Hay una variedad de juegos matemáticos que se pueden jugar en el salón de clases. Actividades creativas y de construcción, emparejamientos, clasificaciones y series, uso de regletas, juegos de geometría, introducción a las fracciones y operaciones con fracciones son algunos ejemplos. Además, hay juegos de mesa que se enfocan en conceptos matemáticos como estrategia, reconocimiento de patrones y geometría. Estos juegos pueden jugarse en la escuela primaria y secundaria.

Según Zulay Quintanilla (2021) afirma que para hacer que el aprendizaje de matemáticas sea más significativo y motivador para los estudiantes, los maestros pueden usar una variedad de estrategias lúdicas, como juegos, actividades grupales, uso de material concreto y espacios de discusión: utilizando juegos,

curiosidades matemáticas, trucos y acertijos con contenidos matemáticos que ayudan a explicar los conceptos. Esto ayuda a que las matemáticas dejen de ser una actividad traumática y fomenta un cambio de actitud hacia la materia. Para cada uno de los temas que se deben estudiar, diseñe estrategias lúdicas apropiadas como parte de la metodología de enseñanza. Esto permite a los estudiantes reforzar y afianzar lo que han aprendido. Realizar actividades recreativas que fomenten la socialización al permitir que los estudiantes compartan y trabajen en equipo. El aprendizaje significativo se beneficia de esto. Permita a los estudiantes explorar diferentes formas de resolver problemas y utilice materiales concretos. Esto contribuye al desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Los estudiantes pueden compartir sus resultados y soluciones en plenarios. Esto fomenta el aprendizaje mutuo.

Según Borrego (2021) sostiene que, se ha demostrado que participar en actividades lúdicas puede ayudar a las personas a comprender mejor las matemáticas. Los procesos emocionales se activan durante los juegos y se fomenta la participación activa, el trabajo en equipo y el desarrollo de la imaginación. Esto puede motivar a los estudiantes y aumentar la importancia del aprendizaje de matemáticas. Los juegos también pueden ofrecer una forma diferente de aprender matemáticas que puede ser más atractiva que las clases tradicionales. Las actividades lúdicas pueden ser una buena manera de motivar a los estudiantes y mejorar su comprensión de las matemáticas porque algunos estudiantes muestran poco interés en aprender matemáticas o creen que el aprendizaje es insignificante.

Según Zulay Quintanilla (2021) expresa que es importante destacar que las estrategias lúdicas no solo hacen que el aprendizaje de matemáticas sea más divertido, sino que también pueden fomentar la participación activa de los estudiantes, fomentar su pensamiento crítico y mejorar su comprensión conceptual. Las estrategias lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una actitud positiva hacia las matemáticas y mejorar su rendimiento académico en general al hacer que las matemáticas sean más accesibles y atractivas.

Aritmética: Los estudiantes pueden aprender y practicar operaciones aritméticas básicas como sumar, restar, multiplicar y dividir utilizando estrategias

lúdicas. El aprendizaje de estas operaciones puede ser más divertido y motivador con actividades y juegos interactivos.

Álgebra: El álgebra se considera con frecuencia una materia abstracta y difícil de comprender. Sin embargo, al presentar conceptos algebraicos como ecuaciones y expresiones algebraicas de manera más específica y aplicada, las estrategias lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a comprenderlos. La resolución de problemas y el razonamiento lógico pueden mejorarse jugando rompecabezas y juegos algebraicos.

Geometría: Las estrategias lúdicas pueden aprovechar el atractivo visual de la geometría. Los estudiantes pueden mejorar su comprensión de los conceptos geométricos y sus habilidades de visualización participando en actividades y juegos que involucran la construcción de figuras, la manipulación de objetos geométricos y la resolución de problemas espaciales.

Según Hernandez (2020) sostiene que las técnicas lúdicas ayudan a mejorar las habilidades de resolución de problemas matemáticos. El uso de juegos y actividades lúdicas, la resolución de problemas en situaciones reales y la colaboración entre los estudiantes son algunas de estas estrategias. Los estudiantes pueden mejorar su pensamiento lógico, creatividad y capacidad de análisis en matemáticas con la ayuda de estas técnicas.

III. MARCO METODOLOGICO

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación fue básica porque según González Martínez (2020) sostiene que la investigación básica es un tipo de investigación científica que busca comprender y expandir el conocimiento sobre un fenómeno o campo específico sin buscar aplicaciones prácticas inmediatas.

3.2 Enfoque de la investigación

La presente investigación fue de enfoque cualitativo: Según Solis (2020) afirma que la metodología de investigación conocida como enfoque cualitativo se

centra en comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes en un entorno natural. El enfoque cualitativo utiliza métodos como la observación, las entrevistas y los grupos focales para obtener información detallada y profunda sobre las experiencias, percepciones y significados de las personas. El enfoque cuantitativo, por otro lado, se basa en la recolección y análisis de datos numéricos.

3.3 Diseño de la investigación

El diseño fue fenomenología. Según Ricardo (2020) sostiene que la fenomenología del diseño se ha utilizado en el campo del diseño para investigar y comprender cómo las personas interactúan con los objetos de diseño, cómo perciben y experimentan los espacios diseñados y cómo el diseño los afecta emocionalmente. Este método permite obtener una visión más profunda y detallada de la experiencia humana en relación con el diseño, y los resultados se derivan de los datos recopilados en lugar de impuestos por un análisis estadístico estructurado.

3.4 Operacionalización de categorización

categorias	Definición conceptual	Subcategorías
Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas pueden incluir juegos de roles, juegos de mesa, actividades al aire libre, actividades artísticas y creativas, entre otras..(Guamán, 2021)	-Juegos de mesa -Juegos con materiales manipulativos. -Actividades al aire libre -Recursos tecnológicos -Otras estrategias lúdicas
Aprendizaje de la matemática	Peñaloza (2022) afirma que el método de Polya es una estrategia utilizada en la enseñanza de las matemáticas en el nivel primario. Fue desarrollado por el matemático George Polya y consta de 4 pasos para resolver problemas matemáticos de manera sistemática	-Resuelve problemas de cantidad. -Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio. -Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. -Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

3.5 Escenario

El escenario fue en la I.E. 17344 Sukutin- Amazonas donde se desarrolla la investigación. Según Martín (2020) La metodología cualitativa habla de "escenarios" en lugar del término "universo", al igual que la metodología cuantitativa. Los escenarios sugieren la presencia de actores que interactúan y se centra en comprender el significado simbólico que las personas atribuyen a sus acciones y palabras en su entorno social y cultural.

3.6 Participantes

Los participantes fueron los alumnos del tercer grado de primaria. Según Bejarano (2021) afirma que los participantes en la investigación cualitativa son las personas o unidades que participan en el estudio y que proporcionan información relevante para comprender un fenómeno o problema en particular. La selección de participantes se basa en los objetivos y la naturaleza del estudio, y la participación puede variar según las necesidades de la investigación.

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizó en la investigación será la entrevista. Según Díaz-Bravo et al.(2020)En la investigación cualitativa, una entrevista es una conversación que se lleva a cabo con un propósito específico y se utiliza para recopilar datos. Es una herramienta técnica muy útil para la investigación cualitativa porque permite obtener información detallada y adaptable. En el desarrollo de herramientas de recolección de datos, así como en las fases de exploración y descriptiva, las entrevistas son particularmente ventajosas.

El instrumento de la investigación fue la guía de la entrevista .Segun Lázaro Gutiérrez (2021) sostiene que la guía de entrevista es una herramienta adaptable que ayuda al entrevistador, pero no limita la riqueza de la conversación ni la posibilidad de explorar temas emergentes.

3.8 Método de análisis de datos

Para obtener resultados y conclusiones, se examinó los datos recopilados utilizando un enfoque inductivo cualitativo con un diseño fenomenológico. Por lo tanto, se verificó entrevistas por entrevista y datos por datos. La entrevista se utilizó para recopilar información que permitirá mostrar los resultados. Una vez recopilada la información, se estudió las respuestas para analizar las coincidencias personales y el análisis general de cada una de las preguntas planteadas durante la entrevista.

3.9 Rigor científico

En términos de rigor científico, la investigación cualitativa fue objeto de un exhaustivo examen. Varios estudios y expertos han abordado este tema desde una variedad de puntos de vista. En la investigación cualitativa, los elementos como la credibilidad, la confiabilidad, la objetividad versus subjetividad, la validez, la conformabilidad y la transferibilidad son cruciales. Para garantizar la rigurosidad de este tipo de investigación, se deben considerar estándares claros y rigurosos en la evaluación de proyectos, transparencia en la gestión de sesgos y otros factores de confusión, y la reflexión del investigador para identificar y abordar dilemas éticos. (Valencia, 2020)

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultados:

Los resultados es la materialización del estudio realizado y además son las consecuencias de la investigación teórica y práctica, su importancia es proporcionar evidencias y respuestas a las preguntas de investigación planteadas. Deben ser objetivos y basados en datos confiables y ser presentados de manera clara y precisa porque son el producto final de un estudio.

4.2 Descripción de los resultados de la técnica de la entrevista:

La presente investigación demostró los datos de la técnica de entrevista con los objetivos de la investigación:

Triangulación de los resultados obtenidos

Categoría: **Estrategias lúdicas**

Objetivo general	Teoría	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
<p>Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas.</p>	<p>La teoría de Jean Piaget enfatiza que el juego y las actividades lúdicas son cruciales para el aprendizaje de los niños. Piaget creó el término "estrategias lúdicas", que se refiere a las acciones voluntarias y placenteras que los niños realizan para resolver problemas o enfrentar desafíos en su entorno.</p>	<p>Los entrevistados dicen que al resolver problemas de matemáticas se sienten tranquilos y optimistas, aunque algunos mencionan sentirse un poco nerviosos.</p>	<p>Los resultados pueden servir como guía para el desarrollo de intervenciones y prácticas docentes efectivas que promuevan el aprendizaje significativo y el éxito de los estudiantes en esta área.</p>	<p>Los hallazgos sugieren que, aunque los estudiantes entrevistados generalmente tienen una actitud positiva hacia las matemáticas, todavía hay espacio para mejorar su disposición y confianza utilizando técnicas lúdicas y prácticas. Parece que estas técnicas son útiles para mejorar las habilidades matemáticas básicas de los estudiantes de tercer grado.</p>

Categoría: Aprendizaje de la matemática

Objetivo general	Teoría	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
<p>Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas.</p>	<p>La teoría del aprendizaje significativa de David Ausubel sostiene que los estudiantes aprenden mejor cuando pueden conectar los nuevos conceptos matemáticos con lo que ya conocen.</p>	<p>En general, las estrategias que describieron los entrevistados muestran que están desarrollando habilidades matemáticas importantes, como la capacidad de identificar patrones, simplificar problemas y dominar las operaciones básicas. Las técnicas lúdicas y prácticas les permiten resolver problemas matemáticos de manera efectiva.</p>	<p>Los estudiantes de tercer grado están desarrollando habilidades matemáticas importantes, como la capacidad de identificar patrones, simplificar problemas y dominar las operaciones básicas.</p>	<p>En general, las estrategias que describieron los entrevistados muestran que los estudiantes de tercer grado están desarrollando habilidades matemáticas importantes, como la capacidad de identificar patrones, simplificar problemas y dominar las operaciones básicas. Las técnicas lúdicas y prácticas les permiten resolver problemas matemáticos de manera efectiva</p>

Subcategoría: Juego de mesa

Objetivo específico 1	Sustento teórico	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
<p>Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática</p>	<p>Una excelente forma de aplicar estrategias son los juegos de mesa. Los jugadores deben planificar cuidadosamente sus movimientos para ganar estos juegos, que son entretenidos y desafiantes. (Pinedo, 2023)</p>	<p>Las percepciones positivas de los estudiantes sobre el uso de estrategias lúdicas en matemáticas sugieren que agregar más juegos al aula podría mejorar significativamente el aprendizaje y el disfrute de la materia. Los estudiantes parecen estar muy satisfechos con el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje de matemáticas. Consideran que les ayuda a disfrutar más, aprender mejor y estar más motivados en la clase.</p>	<p>Como resultado, los hallazgos sugieren que aumentar el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas podría mejorar significativamente el aprendizaje de los estudiantes y su actitud hacia la materia.</p>	<p>Se recomienda que los maestros consideren aumentar el uso de elementos de juego en sus clases de matemáticas dado el impacto positivo que tienen las estrategias lúdicas en la experiencia de los estudiantes con las matemáticas. Esto podría ser un método efectivo para aumentar la motivación de los estudiantes, el aprendizaje y el disfrute de esta materia.</p>

Subcategoría: Juegos con materiales manipulativos

Objetivo específico 1	Sustento teórico	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
<p>Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática</p>	<p>Los juegos de mesa como el ajedrez, el dominó o el parchís, que requieren que los niños muevan las fichas de acuerdo con las reglas, también son juegos manipulativos. Estos juegos pueden mejorar la paciencia, la concentración y la estrategia. (Anagracia, 2024)</p>	<p>Los estudiantes parecen estar muy satisfechos con el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje de matemáticas. Consideran que les ayuda a disfrutar más, aprender mejor y estar más motivados en la clase</p>	<p>Como investigador, este descubrimiento es significativo. Se propone que la inclusión de juegos de mesa en la enseñanza de matemáticas puede ser un método efectivo para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>Los maestros pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar un mayor interés y éxito en el campo de las matemáticas al adoptar un enfoque más interactivo y participativo.</p>

Subcategoría: Actividades al aire libre

Objetivo específico 1	Sustento teórico	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática	Las actividades al aire libre, según García (2020), permiten disfrutar y respetar el medio ambiente y se realizan en contacto directo con la naturaleza. Esto es una forma divertida de combinar el ejercicio físico con la lógica y el pensamiento matemático.	Los estudiantes parecen estar muy satisfechos con el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje de matemáticas. Consideran que les ayuda a disfrutar más, aprender mejor y estar más motivados en la clase	Como investigador abarcaría el estudio de los beneficios de las actividades al aire libre para el aprendizaje de las matemáticas, el análisis de los efectos ambientales y la creación de sugerencias prácticas para que los docentes y las escuelas puedan implementar este enfoque de manera efectiva.	Esta investigación proporciona pruebas convincentes de los beneficios potenciales de incorporar técnicas lúdicas en la enseñanza de las matemáticas. Los maestros pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar un mayor interés y éxito en el campo de las matemáticas al adoptar un enfoque más interactivo y participativo.

Subcategoría: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Objetivo específico 2	Sustento teórico	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
<p>Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática</p>	<p>Esta competencia implica construir y comprender las nociones de número, sistemas numéricos, operaciones y propiedades. (C.Nacional, 2024).</p>	<p>Los entrevistados destacan que estas estrategias lúdicas les han permitido comprender mejor los temas de matemáticas, participar activamente en el aula y desarrollar habilidades como el razonamiento lógico.</p>	<p>El uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas puede ser una herramienta útil para desarrollar competencias relacionadas con la forma, el movimiento y la localización, así como habilidades matemáticas más amplias, como el razonamiento lógico, y la participación activa en el aula.</p>	<p>Incluir técnicas lúdicas en la enseñanza de matemáticas puede ser una forma efectiva de mejorar la comprensión de los estudiantes, fomentar su participación y desarrollar habilidades matemáticas fundamentales como el razonamiento lógico. Los beneficios observados indican que el uso de juegos y actividades interactivas en la enseñanza de esta materia debería investigarse más.</p>

Subcategoría: Resuelve problemas de cantidad

Objetivo específico 2	Sustento teórico	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
<p>Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática</p>	<p>La competencia "Resuelve problemas de cantidad" se refiere a la capacidad de resolver problemas que involucran cantidades numéricas y aplicar operaciones matemáticas para encontrar soluciones (C.Nacional, 2024).</p>	<p>Las experiencias de los estudiantes sugieren que utilizar estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas mejora la comprensión, el aprendizaje y la retención de los conceptos. Los métodos lúdicos en el aula mejoran la disposición y el aprecio de los estudiantes por las matemáticas.</p>	<p>Las experiencias de los estudiantes demuestran que las estrategias lúdicas son una poderosa herramienta para aprender matemáticas de manera efectiva y duradera al crear entornos agradables que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Los entrevistados destacan que estas estrategias lúdicas les han permitido comprender mejor los temas de matemáticas, participar activamente en el aula y desarrollar habilidades como el razonamiento lógico</p>

Subcategoría: Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio

Objetivo específico 3	Sustento teórico	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes.	La competencia "Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio" incluye la capacidad de caracterizar equivalencias, generalizar regularidades y comprender el cambio de una magnitud en relación con otra. (Carrasco Rojas & José Huamán, 2024).	Los entrevistados destacan que estas estrategias lúdicas les han permitido comprender mejor los temas de matemáticas, participar activamente en el aula y desarrollar habilidades como el razonamiento lógico	Al participar activamente en juegos y actividades relacionados con regularidad, equivalencia y cambio, los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más profunda y habilidades valiosas para resolver problemas.	Las estrategias lúdicas han demostrado ser una herramienta efectiva para aumentar la participación de los estudiantes, mejorar su comprensión de los temas matemáticos y desarrollar habilidades esenciales.

Subcategoría: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Objetivo específico 3	Sustento teórico	Alcance de los entrevistados	Alcance del investigador	Interpretación concluyente
Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes	Implica analizar datos sobre un tema de interés o estudio, o situaciones aleatorias, para tomar decisiones, hacer predicciones razonables y llegar a conclusiones basadas en la información que se produce (Edgar et al., 2020).	Los entrevistados sugieren que las estrategias lúdicas son una herramienta útil para ayudar a desarrollar una variedad de habilidades matemáticas, incluido el cálculo mental y la resolución de problemas.	Los maestros pueden fomentar un mayor interés y compromiso por parte de los estudiantes al usar métodos más interactivos y atractivos. Esto puede resultar en mejores resultados académicos y una mejor comprensión a largo plazo de los conceptos matemáticos.	Reconocer las percepciones de los estudiantes sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática es un paso importante para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en esta área

4.3 Discusión de los Resultados:

Discusión del objetivo general:

Objetivo general: Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas.

¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?

En general, los entrevistados dicen que al resolver problemas de matemáticas se sienten tranquilos y optimistas, aunque algunos mencionan sentirse un poco nerviosos. Esto indica que la actitud y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje de las matemáticas pueden mejorarse mediante técnicas lúdicas

Se relaciona con lo que dice Velando (2021) En la escuela primaria, resolver problemas de matemáticas puede parecer difícil para algunos estudiantes. Sin embargo, seguir una estrategia efectiva puede ayudarlo: Lee y comprenda la declaración: Es importante leer el enunciado del problema cuidadosamente para asegurarse de comprender lo que se está preguntando. Identifica los datos y las solicitudes: Identifica los datos que se le proporcionan y lo que se le pide encontrar o calcular una vez que haya comprendido el enunciado. Elige un método de resolución: Puede resolver problemas de matemáticas utilizando dibujos, diagramas, tablas o aplicando operaciones matemáticas particulares. Después de elegir una estrategia, realice los cálculos necesarios para resolver el problema. Examine su respuesta: Después de obtener un resultado, verifique si su respuesta tiene sentido y si cumple con lo que se le pidió en el enunciado del problema

¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?

En general, las estrategias que describieron los entrevistados muestran que los estudiantes de tercer grado están desarrollando habilidades matemáticas importantes, como la capacidad de identificar patrones, simplificar problemas y dominar las operaciones básicas. Las técnicas lúdicas y prácticas les permiten resolver problemas matemáticos de manera efectiva

Se relaciona con la opinión de Pérez & Ramírez (2021) expresa que resolver problemas de matemáticas puede ser difícil, hay varias técnicas que

pueden ayudarlo a hacerlo de manera efectiva. Conozca y utilice una variedad de tácticas: Es fundamental conocer y usar una variedad de métodos para resolver problemas matemáticos. Esto le permitirá tener una amplia gama de métodos que puede utilizar según las características del problema. Describa el proceso: El proceso que sigues para resolver un problema se puede verbalizar o escribir. Esto te ayudará a organizar tus ideas y a encontrar posibles errores o pasos que no has hecho. Simplemente explique el problema: En algunos momentos, los problemas matemáticos pueden parecer abrumadores y complicados. Una táctica efectiva es simplificar el problema, es decir, hacerlo más fácil de manejar y resolver. Utilizar recursos y materiales: Resolver problemas matemáticos con recursos y materiales disponibles es otra estrategia útil. Por ejemplo, para representar visualmente el problema y facilitar su comprensión, puede usar manipulativos como bloques o fichas. Trabajar en equipo: Resolver problemas matemáticos en equipo puede ser beneficioso porque te permite compartir ideas, discutir diferentes perspectivas y aprender de los demás. Puedes buscar apoyo de un profesor o tutor o formar grupos de estudio con tus compañeros de clase.

El estudio previo que se contrasta es con Lopez (2023) quien pretendió establecer estrategias lúdicas para el aprendizaje de la matemática para los estudiantes de quinto y sexto EGB de la Escuela de Educación Básica y evaluar los niveles de competencias curriculares de aprendizaje. Por lo tanto, se ha demostrado que los maestros que utilizan estrategias lúdicas en este ámbito no solo hacen que el entorno sea más dinámico y participativo, sino que también mejoran la comprensión y el rendimiento de los estudiantes

Objetivo Específico 1: Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática.

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?

Las percepciones positivas de los estudiantes sobre el uso de estrategias lúdicas en matemáticas sugieren que agregar más juegos al aula podría mejorar significativamente el aprendizaje y el disfrute de la materia.

Se relaciona con lo que dice Tejero (2021) los juegos pueden acelerar tu aprendizaje matemático. Los juegos matemáticos son una manera divertida y

efectiva de mejorar sus habilidades matemáticas y reforzar los conceptos que han aprendido. Los niños pueden aprender y disfrutar al mismo tiempo con juegos de mesa, juegos en línea y actividades manipulativas. En lugar de aprender nuevos conceptos, los juegos matemáticos son especialmente útiles para practicar habilidades y consolidar conocimientos previos.

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirse más en clase de matemáticas?

Los estudiantes de tercer grado parecen estar muy satisfechos con el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje de matemáticas. Consideran que les ayuda a disfrutar más, aprender mejor y estar más motivados en la clase. Esto indica que agregar más elementos de juego puede ser un método efectivo para mejorar la experiencia de los estudiantes con las matemáticas.

Se relaciona con lo que dice Arhoun (2023) sostiene que en matemáticas, puedes divertirte más jugando juegos. Los juegos matemáticos son una manera divertida y eficaz de aprender y practicar matemáticas. Pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su pensamiento lógico, razonamiento matemático y resolución de problemas. Los juegos también pueden hacer que las clases de matemáticas sean más interactivas y participativas, lo que puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes.

El objetivo propuesto se contrasta con Marin (2022) se propuso determinar cómo las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes del quinto grado de educación primaria. La investigación fue aplicada, preexperimental, con un solo grupo pre y post prueba. La población y la muestra fueron 31 estudiantes. El método de investigación fue la observación y el instrumento utilizado fue una ficha de observación. De esta manera, la hipótesis de la investigación se acepta y se puede concluir que existe una influencia de la estrategia lúdica en el aprendizaje de la matemática.

Objetivo Especifico 2: Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática.

¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado su profesor o profesora para enseñarles matemáticas?

Los entrevistados destacan que estas estrategias lúdicas les han permitido comprender mejor los temas de matemáticas, participar activamente

en el aula y desarrollar habilidades como el razonamiento lógico.

Se relaciona con Zulay Quintanilla (2021) afirma que para hacer que el aprendizaje de matemáticas sea más significativo y motivador para los estudiantes, los maestros pueden usar una variedad de estrategias lúdicas, como juegos, actividades grupales, uso de material concreto y espacios de discusión: utilizando juegos, curiosidades matemáticas, trucos y acertijos con contenidos matemáticos que ayudan a explicar los conceptos. Esto contribuye al desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?

Las experiencias de los estudiantes sugieren que utilizar estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas mejora la comprensión, el aprendizaje y la retención de los conceptos. Los métodos lúdicos en el aula mejoran la disposición y el aprecio de los estudiantes por las matemáticas.

Se relaciona con Borrego (2021) sostiene que, se ha demostrado que participar en actividades lúdicas puede ayudar a las personas a comprender mejor las matemáticas. Los procesos emocionales se activan durante los juegos y se fomenta la participación activa, el trabajo en equipo y el desarrollo de la imaginación. Esto puede motivar a los estudiantes y aumentar la importancia del aprendizaje de matemáticas. Los juegos también pueden ofrecer una forma diferente de aprender matemáticas que puede ser más atractiva que las clases tradicionales

Se contrasta con el estudio previo de Honorato & Fern (2022) el objetivo del estudio fue determinar la importancia de una estrategia didáctica para el aprendizaje de matemáticas en el nivel superior. El enfoque cualitativo y cuantitativo de la metodología permitió la realización de encuestas y entrevistas con estudiantes y profesores universitarios. Los resultados mostraron que muchos maestros utilizan estrategias didácticas obsoletas y carecen de dominio tecnológico al dirigir las clases, además de tener percepciones incorrectas sobre la capacidad de los estudiantes para comprender las matemáticas. Se llegó a la conclusión de que el fortalecimiento de las competencias profesionales de los docentes es esencial para la implementación de la práctica educativa

Objetivo Especifico 3: Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes.

¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas le ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.).

En general, los entrevistados dijeron que las estrategias lúdicas ayudan a reforzar y consolidar los conceptos matemáticos que se habían enseñado previamente. Los juegos y actividades lúdicas brindan a los estudiantes la oportunidad de aplicar y practicar sus habilidades matemáticas de una manera más relajada y menos exigente que los ejercicios tradicionales

Se relaciona con lo que dice Zulay Quintanilla (2021) expresa que es importante destacar que las estrategias lúdicas no solo hacen que el aprendizaje de matemáticas sea más divertido, sino que también pueden fomentar la participación activa de los estudiantes, fomentar su pensamiento crítico y mejorar su comprensión conceptual. Las estrategias lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una actitud positiva hacia las matemáticas y mejorar su rendimiento académico en general al hacer que las matemáticas sean más accesibles y atractivas

¿Cómo las estrategias lúdicas le ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?

Los comentarios de los entrevistados sugieren que las estrategias lúdicas son una herramienta útil para ayudar a los estudiantes a desarrollar una variedad de habilidades matemáticas, incluido el cálculo mental y la resolución de problemas. Estos métodos lúdicos para hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea más interactivo y divertido pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que puede resultar en un mejor desempeño y aprendizaje a largo plazo.

Se contrasta con Hernandez (2020) sostiene que las técnicas lúdicas ayudan a mejorar las habilidades de resolución de problemas matemáticos. El uso de juegos y actividades lúdicas, la resolución de problemas en situaciones reales y la colaboración entre los estudiantes son algunas de estas estrategias. Los estudiantes pueden mejorar su pensamiento lógico, creatividad y capacidad de análisis en matemáticas con la ayuda de estas técnicas.

Se contrasta con el estudio previo de Huamaní (2023) El objetivo del estudio fue determinar cómo los estudiantes ven los juegos interactivos educativos motivados para aprender matemáticas. Se ha llegado a la conclusión de que el uso de juegos interactivos como recurso metodológico en la clase de matemática ayuda a los estudiantes a motivarse y comprender con facilidad los contenidos propios de la materia porque son presentados de manera lúdica, creativa e interactiva. Esto demuestra que es una estrategia didáctica válida para lograr el aprendizaje de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Se llegó a determinar que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primaria, incluyendo aquellos de tercer grado. Mejoran la actitud y disposición de los estudiantes, y les permiten desarrollar habilidades matemáticas fundamentales de una manera motivadora y práctica.

Se llegó a reconocer que los estudiantes están muy satisfechos con el uso de estrategias lúdicas para enseñar matemáticas. Esto indica que agregar más elementos de juego a la enseñanza de matemáticas podría ser un método efectivo para mejorar la experiencia y el aprendizaje de los estudiantes en este campo.

Se llegó a analizar que los resultados muestran que el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas ha sido una experiencia positiva tanto para los maestros como para los estudiantes. Los maestros han visto mejoras en la comprensión y participación de los estudiantes, así como en el desarrollo de habilidades clave. Los estudiantes han demostrado un mayor interés y aprecio por las matemáticas.

Se llegó a comprender que el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas parece ser una herramienta útil para mejorar el aprendizaje de las matemáticas y el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Se puede crear un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo al combinar elementos lúdicos con conceptos y habilidades matemáticas.

RECOMENDACIONES

1.- Las estrategias lúdicas son útiles para los estudiantes de matemáticas en la escuela primaria. Los maestros pueden crear y mostrar reglas y teoremas matemáticos, adaptarse a diferentes niveles de habilidad e interés de los estudiantes, fomentar el aprendizaje independiente y utilizar las TIC y las actividades lúdicas en el aula para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

2.- Enseñar matemáticas con más elementos de juego puede mejorar significativamente la experiencia y el aprendizaje de los estudiantes. Las estrategias lúdicas pueden hacer que las matemáticas sean más accesibles, entretenidas y relevantes para los estudiantes, lo que puede conducir a un mejor rendimiento y una actitud más positiva hacia la materia.

3.- La recomendación es continuar, expandir y mejorar el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas, capacitando a más maestros y evaluando su impacto a largo plazo. Esto permitirá consolidar los beneficios observados y continuar mejorando la comprensión, participación e interés de los estudiantes en esta importante área.

4.- Se recomienda a los docentes de matemáticas desarrollar e implementar estrategias lúdicas apropiadas para cada tema, incluidos juegos, acertijos y curiosidades matemáticas. Esto mejorará significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que resultará en estudiantes más motivados, involucrados y con una mejor comprensión de las matemáticas

REFERENCIAS

- Anagracia, S. (2024). *juegos manipulativos y motricidad fina*. Pinterest. <https://www.pinterest.es/sanagracia/juegos-manipulativos-y-motricidad-fina/>
- Andrade, S. (2020). Universidad técnica de cotopaxi. *Universidad Técnica de Cotopaxi*, 1, 101. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4501/1/PI-000727.pdf>
- Arhoun, M. (2023). *La utilización del juego como recurso educativo en el aula de matemáticas*. <http://hdl.handle.net/10651/68906>
- Arija, N. A. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica. *Universidad de Valladolid*, 1–45. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ayambo, G. (2022). *estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de primaria*. 1–135. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/3052/7_TESIS-RODRIGUEZ VALVERDE ROSS LAURA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrón-parado, J. C., & Basto-herrera, I. C. (2021). *Método Polya en la mejorar del aprendizaje matemático en estudiantes de primaria*. 1, 166–176.
- Bejarano, G. (2021). *Issn 2477-9024*. 1(10), 49–65.
- Borrego, R. (2021). *El uso de actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en preescolar*. Faroeducativo. <https://faroeducativo.iberomexico.mx/2021/06/23/el-uso-de-actividades-ludicas-en-el-aprendizaje-de-las-matematicas-en-preescolar/>
- Callirgos, L. A., Gamarra, P. C. M., & Cisneros, J. D. D. La, 2022. (2022). *La Investigación Científica* (C. de I. en C. S. Y & H. desde A. L. (CICSHAL) (eds.); 2da Edición). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.7>
- Carrasco Rojas, C., & José Huamán, F. M. (2024). Uso de las “ecuarjetas” en la competencia resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.

- Cornejo Olivares, T. E., Figueroa Coronado, E. C., Cenas Chacón, F. Y., & Gutierrez Mantilla, S. M. (2022). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en matemática: Una revisión sistemática entre los años 2010-2020. *TecnoHumanismo*, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.53673/th.v2i3.165>
- Cruz-Vitorino, W., & Alvites-Huamaní, C. (2023). Juegos Interactivos como estrategia para motivar el aprendizaje de las matemáticas: Perspectivas de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(3), 297–308. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1593>
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2020). La Entrevista, Recurso Flexible y Dinámico-The interview, a Flexible and Dynamic Resource. *Investigación En Educación Médica*, 2(7), 162–167. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext
- Edgar, V., Camara, I., Rafael, E., Torres, G., Sabino, A., & Rivera, M. (2020). *Método ABP en la resolución de problemas de gestión de datos e incertidumbre en una Institución Educativa Pública*, 2020 La presente investigación se basó sobre el efecto del método Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en la resolución de problemas de . 332–345.
- Garcia, C. (2020). *Actividades al aire libre*. Slideshare. <https://es.slideshare.net/camigarcia161/actividades-al-aire-libre>
- Garcia, I. (2023). *Recursos tecnologicos*. Sesame. <https://www.sesamehr.mx/blog/ejemplos-recursos-tecnologicos/>
- González Martínez, C. (2020). La Investigación Básica. La Investigación en Ciencias Fisiológicas: Bioquímica, Biología Molecular y Fisiología. Cuestiones Previas. *Educación Médica*, 7, 41–50. <https://doi.org/10.4321/s1575-18132004000200008>
- Guamán, P. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II*. 1–121. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS->

CT009080.pdf

- Hernandez, G. (2020). *CÓMO ENSEÑAR A LOS ALUMNOS A RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS? ESTRATEGIAS PARA TRABAJAR EN EL AULA*. Docentes Al Dia. <https://docentesaldia.com/2019/04/02/como-ensenar-a-los-alumnos-a-resolver-problemas-matematicos-estrategias-para-trabajar-en-el-aula/>
- Hodnett, B. (2020). *Técnicas multisensoriales para enseñar matemáticas*. Understood. <https://www.understood.org/es-mx/articles/10-multisensory-techniques-for-teaching-math>
- Honorato, A., & Fern, R. (2022). *Estrategia didáctica para el aprendizaje de las matemáticas en el ámbito universitario*. 48–57.
- Lázaro Gutiérrez, R. (2021). Entrevistas estructuradas, semi-estructuradas y libres. Análisis de contenido. *Técnicas de Investigación Cualitativa En Los Ámbitos Sanitario y Sociosanitario*. https://doi.org/10.18239/estudios_2021.171.04
- Lopez, L. (2023). Universidad Nacional De Chimborazo. *Textura Instrumental De La Carne De Cuy: Efecto De La Edad Y El Sexo Sobre Los Parámetros De Dureza Y Fuerza De Trabajo.*, 36. <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/7646/1/06678.pdf>
- Mancha, M. (2020). Estrategias lúdicas y el aprendizaje en matemáticas. In *Desarrollo Socioemocional Y Conciencia Fonológica En Niños De Cuatro a Cinco Años De La Institución Educativa Inicial 229 Orurillo-Puno, 2020*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20319>
- María, M., & Rodríguez, P. (2020). *Obsesionado con su imagen Obsessed with her look*. 141–142.
- Marin, J. (2022). *Influencia de las Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje de la Matemática en Alumnos del Quinto Grado de Primaria, I.E. 18109, "Luis German Mendoza Pizarro", Lámud, 2021*. 1–66. [https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2897/Marin Ventura Johnatan Wilder - Inga Zuta Ruddy Hodalis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2897/Marin%20Ventura%20Johnatan%20Wilder%20-%20Inga%20Zuta%20Ruddy%20Hodalis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Martín, J. R. (2020). *“Durante los primeros días en el campo, los investigadores se sienten invariablemente incómodos... Nadie se siente cómodo en un nuevo escenario sin ningún rol definible que desempeñar.”* 1–3.
- Martínez-burbano, L. E. (2022). *Aplicación de estrategias lúdico- pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en niños de básica primaria Application of ludic-pedagogical strategies for strengthening of school coexistence in elementary basic children* *Aplicação de estra.* 108–131.
- Medina, M. (2023). *Canciones y aprendizaje de matemáticas.* Mates En Nuestro Insti. <https://matematicasiespth.blogspot.com/p/canciones.html>
- Montero Pascual, E., & Díaz Tejero, B. (2021). Juegos para fomentar el pensamiento matemático en niños de cuatro a ocho años. *Edma 0-6: Educación Matemática En La Infancia*, 10(1), 18–29. <https://doi.org/10.24197/edmain.1.2021.18-29>
- Nacional, C. (2024). *Qué significa la competencia “Resuelve problemas de cantidad.* 2024. <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-resuelve-problemas-de-cantidad/>
- Nieva, J., & Martínez, O. (2019). Aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L . S . Vigotsky. *Rev. Cubana Edu. Superior*, 38, N° 1, 14. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n1/0257-4314-rces-38-01-e9.pdf>
- ODS. (2015). *17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para transformar el mundo.* Pacto Mundial. <https://www.pactomundial.org/que-puedes-hacer-tu/ods/>
- Parra, L. (2021). *Educación de calidad.* Revista Une.Org. <https://revista.une.org/14/educacion-de-calidad.html>
- Peñalozza Gélvez, D. Y., & Meneses Espinal, M. L. (2022). Método de Pólya como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas. *Zona Próxima*, 31, 8–25. <https://doi.org/10.14482/zp.31.372.7>

- Pérez, Y., & Ramírez, R. (2021). Estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. Fundamentos teóricos y metodológicos Maths solving problem strategies. Theoretical and methodological foundations. *Revista de Investigación* N° 73, 35, 169–194. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140388008.pdf>
- Pinedo, C. (2023). *Qué pueden aprender los niños con los juegos de mesa*. El País. <https://elpais.com/mamas-papas/familia/2023-08-08/que-pueden-aprender-los-ninos-con-los-juegos-de-mesa-si-no-lo-asocian-a-una-obligacion-para-evitar-las-pantallas.html>
- Ricardo, R. (2020). *Diseño fenomenológico: Estudiando*. <https://estudiando.com/disenio-fenomenologico-definicion-ventajas-y-limitaciones/>
- Rutiaga, S. (2022). El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas. *Contribuciones Desde Coatepec*, 37. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28171647007>
- Salazar-moreira, M. S. (2022). *I. II. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador. 8*, 1180–1191.
- Solis, M. (2020). *Enfoque cualitativa*. Investigaliar. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>
- Torres, C. (2021). Universidad nacional toribio rodríguez de mendoza de amazonas. *Caracterización de La Crianza de Cerdos de Traspatio En La Provincia de Chachapoyas, Amazonas, Perú*, 124. [http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/1482/CHAPA GRANDEZ SALLY PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/1482/CHAPA%20GRANDEZ%20SALLY%20PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UNESCO. (2024). *UNESCO Framework for Culture and Arts Education. Adopted at the World Conference on Culture and Arts Education 2024. December 2023*, 1–10. <https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/02/WCCAE>

_UNESCO Framework_EN_0.pdf

Valencia, A. (2020). El rigor científico en la investigación cualitativa. *Investigación y Educación En Enfermería*, 29(3), 500–514. <https://doi.org/10.17533/udea.iee.5248>

Velando, J. (2021). *Orientaciones para la resolución de problemas 1*. http://ceip-benjaminpalenciaalbacete.centros.castillalamancha.es/sites/ceip-benjaminpalenciaalbacete.centros.castillalamancha.es/files/descargas/ORIENTACIONES_RESOLVER_PROBLEMAS_MATE.pdf

Zulay Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista de Educación*, 2(6), 143–157. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

ANEXOS

Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de una institución educativa de Amazonas					
PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍA	SUBCATEG.	TÉCNICAS E INSTRUM.	PARTICIPAN TES
<p style="text-align: center;">Problema General</p> <p>¿De que manera se determina las estrategias lúdicas que impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo General</p> <p>Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas.</p>	Estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de mesa -Juegos con materiales manipulativos -Actividades al aire libre -Recursos tecnológicos -Otras estrategias lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> -La entrevista -Análisis documental -Guía de entrevista 	A---lumnos del tercer grado de primaria de la I.E.
<p style="text-align: center;">Problemas Especificos</p> <p>1.¿De que manera se reconoce las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática?</p> <p>2.¿De que manera se analiza las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática?</p> <p>3.¿De que manera se comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo Especificos</p> <p>1. Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática.</p> <p>2. Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática.</p> <p>3. Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes.</p>	Aprendizaje de la matemática	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve problemas de cantidad -Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio. -Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. -Resuelve problemas de gestion de datos e incertidumbre. 	<p style="text-align: center;">ESCENARIO</p> <p style="text-align: center;">I.E. 17344 Sukutin- Amazonas</p>	<p style="text-align: center;">TIPO Y DISEÑO DE INVESTIG.</p> <p style="text-align: center;">Tipo: Básica</p> <p style="text-align: center;">Diseño: Fenomeno- lógico</p>

GUIA DE ENTREVISTA

Título: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la I.E. 17344 Sukutin- Amazonas

Entrevistadora. WILMER TUPIKA AGKUASH

Nombre del niño(a) -----

Lugar: -----

Fecha: ----- Grado -----

Estimado niño (a) se le ruega dar lectura a cada uno de los objetivos y sus respectivas preguntas para luego contestar de acuerdo a su experiencia educativa que recibe de sus maestras en el área de matemáticas.

Objetivo general

Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas

¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?

¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?

Objetivos específicos

Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirte más en clase de matemáticas?

Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática

¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado su profesor o profesora para enseñarles matemáticas?

¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?

Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes

¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas le ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.)

¿Cómo las estrategias lúdicas le ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?

VALIDACION DEL INSTRUMENTO

I.-DATOS GENERALES

- 1.1.-Apellidos y Nombres: Mg. Wilver Saucedo Pérez
- 1.2.-Cargo e Institución donde labora: Docente Universitario
- 1.3.-Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de una institución educativa de Amazonas
- 1.4.- Autor (a) del Instrumento: Wilmer Tupika Agkuash

II ASPECTO DE VALIDACION

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MINIMAMENTE INACEPTABLE				ACEPTABLE		
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible											93		
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos												95	
ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación										89			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica											91		
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales											90		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías de los supuestos jurídicos											90		
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos											92		
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos y categorías											90		
METODOLOGIA	Las estrategias responden una metodología y diseño aplicados para lograr los supuestos jurídicas										87			
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico											91		

III.- OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para la publicación
 El Instrumento no cumple con los requisitos para la aplicación

sí
no
91

IV.- PROMEDIO DE VALORACION

Chiclayo Abril del 2024



VALIDACION DEL INSTRUMENTO

I.-DATOS GENERALES

1.1.-Apellidos y Nombres: Mg. Patricia Elizabeth Rodríguez Sifuentes

1.2.-Cargo e Institución donde labora: Docente de Universidad

1.3.-Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de una institución educativa de Amazonas

1.4.- Autor (a) del Instrumento: Wilmer Tupika Agkuash

II ASPECTO DE VALIDACION

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MINIMAMENTE INACEPTABLE				ACEPTABLE		
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible											93		
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos												95	
ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación										89			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica											91		
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales											90		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías de los supuestos jurídicos											90		
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos											92		
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos y categorías											90		
METODOLOGIA	Las estrategias responden una metodología y diseño aplicados para lograr los supuestos jurídicas										87			
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico											91		

III.- OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para la publicación

si

El Instrumento no cumple con los requisitos para la aplicación

--

IV.- PROMEDIO DE VALORACION

91

Chiclayo Abril del 2024



DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Objetivo general: Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas.

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?	1.-Wajai (2024), indica que, cuando resuelvo algunos problemas me siento con ánimo para poder seguir resolviendo de manera fácilmente. 2.- Nunig (2024), comenta que, me siento normal. 3.- Yaun (2024), menciona que, no tengo nervios ni nada, normal. 4.- Tupika (2024) indica que, normal, un poco nerviosa. 5.- Tiwi (2024) menciona que, cuando resuelven algunos problemas se sienten con ánimos de seguir resolviendo.	En general, los entrevistados dicen que al resolver problemas de matemáticas se sienten tranquilos y optimistas, aunque algunos mencionan sentirse un poco nerviosos. Esto indica que la actitud y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje de las matemáticas pueden mejorarse mediante técnicas lúdicas

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?	<p>1.-Wajai (2024), indica que, busca semejanza, otros problemas, considera casos particulares, números muy pequeños.</p> <p>2.- Nunig (2024), comenta que, suma y resta.</p> <p>3.- Yaun (2024), menciona que, tomo un papel y empiezo a hacer ejercicios (borrador)</p> <p>4.- Tupika (2024) indica que, sumo y resto con mis dedos y en mi mente.</p> <p>5.- Tiwi (2024) menciona que, busca semejanza, otros problemas, considera casos particulares, números muy pequeños.</p>	<p>En general, las estrategias que describieron los entrevistados muestran que los estudiantes de tercer grado están desarrollando habilidades matemáticas importantes, como la capacidad de identificar patrones, simplificar problemas y dominar las operaciones básicas. Las técnicas lúdicas y prácticas les permiten resolver problemas matemáticos de manera efectiva.</p>

Objetivo específico 1: Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática.

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?	<p>1.-Wajai (2024), indica que, los juegos son un elemento de motivación para el aprendizaje.</p> <p>2.- Nunig (2024), comenta que, si, obvio.</p> <p>3.- Yaun (2024), menciona que, si, claro.</p> <p>4.- Tupika (2024) indica que, no, porque te distraen.</p> <p>5.- Tiwi (2024) menciona que, los juegos son un elemento de motivación para el aprendizaje.</p>	<p>Las percepciones positivas de los estudiantes sobre el uso de estrategias lúdicas en matemáticas sugieren que agregar más juegos al aula podría mejorar significativamente el aprendizaje y el disfrute de la materia. Los maestros deben pensar en cómo aprovechar este entusiasmo.</p>

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirte más en clase de matemáticas?	<p>1.-Wajai (2024), indica que, nos ayuda para mejorar y memorizar sobre el aprendizaje.</p> <p>2.- Nunig (2024), comenta que, si, nos ayudan.</p> <p>3.- Yaun (2024), menciona que, sí, nos divierten y nos animan.</p> <p>4.- Tupika (2024) indica que, sí.</p> <p>5.- Tiwi (2024) menciona que, nos ayuda para mejorar y memorizar sobre el aprendizaje.</p>	<p>Los estudiantes de tercer grado parecen estar muy satisfechos con el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje de matemáticas. Consideran que les ayuda a disfrutar más, aprender mejor y estar más motivados en la clase. Esto indica que agregar más elementos de juego puede ser un método efectivo para mejorar la experiencia de los estudiantes con las matemáticas.</p>

Objetivo específico 2: Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática.

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado profesor para enseñarles matemáticas?	<p>1.-Wajai (2024), indica que, el dinámico educativo se observan día a día, se utiliza como diversión y una función moral.</p> <p>2.- Nunig (2024), comenta que, mi maestra lo hace en el tablero de valor posicional, multibase y pizarra.</p> <p>3.- Yaun (2024), menciona que, la miss Annie hace que utilicemos nuestro billetes y monedas y nuestro material multibase.</p> <p>4.- Tupika (2024) indica que, mi profesora lo hace con material multibase y lo suma en la pizarra.</p> <p>5.- Tiwi (2024) menciona que, el dinámico educativo se observan día a día, se utiliza como diversión y una función moral.</p>	<p>Los entrevistados destacan que estas estrategias lúdicas les han permitido comprender mejor los temas de matemáticas, participar activamente en el aula y desarrollar habilidades como el razonamiento lógico.</p>

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?	<p>1.-Wajai (2024), indica que, la actividad lúdica es una expresión.</p> <p>2.- Nunig (2024), comenta que, sí, aprendí más rápido.</p> <p>3.- Yaun (2024), menciona que, sí he notado que cuando la miss explica con ese material aprendo más rápido y respondo mis exámenes con facilidad.</p> <p>4.- Tupika (2024) indica que, he notado que he aprendido más y poco a poco estoy aprendiendo a sumar.</p> <p>5.- Tiwi (2024) menciona que, la actividad lúdica es una expresión.</p>	<p>Las experiencias de los estudiantes sugieren que utilizar estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas mejora la comprensión, el aprendizaje y la retención de los conceptos. Los métodos lúdicos en el aula mejoran la disposición y el aprecio de los estudiantes por las matemáticas.</p>

Objetivo específico 3: Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes.

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.)	<p>1.-Wajai (2024), indica que, las estrategias lúdicas permiten reforzar lo aprendido.</p> <p>2.- Nunig (2024), comenta que, geometría</p> <p>3.- Yaun (2024), menciona que, la geometría</p> <p>4.- Tupika (2024) indica que, aritmética.</p> <p>5.- Tiwi (2024) menciona que, las estrategias lúdicas permiten reforzar lo aprendido.</p>	<p>En general, los entrevistados dijeron que las estrategias lúdicas ayudan a reforzar y consolidar los conceptos matemáticos que se habían enseñado previamente. Los juegos y actividades lúdicas brindan a los estudiantes la oportunidad de aplicar y practicar sus habilidades matemáticas de una manera más relajada y menos exigente que los ejercicios tradicionales.</p>

Pregunta	Entrevistado	Interpretación
¿Cómo las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?	<p>1.-Wajai (2024), indica que, busca cambios, las estrategias nos ayudan a desarrollar habilidades de problemas matemáticas.</p> <p>2.- Nunig (2024), comenta que, me ayudó con las líneas paralelas.</p> <p>3.- Yaun (2024), menciona que, me ayuda a sumar con la mente y más rápido.</p> <p>4.- Tupika (2024) indica que, me ayuda porque yo sumo con mis dedos y los números que llevo arriba de la suma en mi cabeza.</p> <p>5.- Tiwi (2024) menciona que, busca cambios, las estrategias nos ayudan a desarrollar habilidades de problemas matemáticas.</p>	<p>Los comentarios de los entrevistados sugieren que las estrategias lúdicas son una herramienta útil para ayudar a los estudiantes a desarrollar una variedad de habilidades matemáticas, incluido el cálculo mental y la resolución de problemas. Estos métodos lúdicos para hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea más interactivo y divertido pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que puede resultar en un mejor desempeño y aprendizaje a largo plazo.</p>

ENTREVISTAS

GUIA DE ENTREVISTA

Título: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de Nivel primaria de la CE. 17344 Sukuzán, Amazonas

Entrevistador: WILMER TUPKA AGUIASHI

Nombre del sujeto: Diego Wajon Kusun

Lugar: CE. 17344 Sukuzán

Fecha: 20/11/20 Grado: 3

Estimado niño (a) se le ruega dar lectura a cada uno de los objetivos y sus respectivas preguntas para luego contestar de acuerdo a su experiencia educativa que recibe de sus maestras en el área de matemáticas.

Objetivo general

Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas

¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?
Cuando resuelvo algunos problemas me siento con un poco más de alegría involucrando de manera divertida.

¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?
Intento compararlo con problemas que he visto en videos, imágenes más pequeñas.

Objetivos específicos

Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?
Los juegos son un elemento de motivación para el aprendizaje.

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirte más en clase de matemáticas?
Nos ayuda para mejorar y memorizar sobre el aprendizaje.

Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática

¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado su profesor o profesora para enseñar matemáticas?
El dinamismo educativo se observa día a día se utiliza como diversión y una función, etc.

¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?

La actividad lúdica es una expresión

Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes

¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas le ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.)

Las estrategias lúdicas permiten reforzar lo aprendido.

¿Cómo las estrategias lúdicas le ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?

Busca Cambios, las estrategias no ayudan a desarrollar habilidades de problemas matemáticos.

GUIA DE ENTREVISTA

Título: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la I.E. 17344 Susutú, Amazonas

Entrevistador: WILMER TUPIKA AOKUASH

Nombre del niño(a): Alvin Espin Azkocch

Lugar: Susutú

Fecha: 20/10/20 Grado: 3º

Estimado niño (a) se le juega del lectura a cada uno de los objetivos y sus respectivas preguntas para luego contestar de acuerdo a su experiencia educativa que recibió de sus maestras en el área de matemáticas.

Objetivo general

Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas

¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?

Cuando resuelvo algunos problemas de sumas con animo de ganar de trabajo ante problemas =

¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?

Poco comienzo esos problemas considerando casos particulares, números muy pequeños.

Objetivos específicos

Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?

Los juegos son un elemento de motivación para el aprendizaje

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirte más en clase de matemáticas?

No ayuda para mejorar y memorizar sobre el aprendizaje

Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática

¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado su profesor o profesora para enseñar matemáticas?

En el dinamico educativo se observan día y día se utiliza como diversión y una fuerza moral

¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?

La actividad lúdica es una expresión

Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes

¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas le ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.)

Las estrategias lúdicas permiten reforzar lo aprendido.

¿Cómo las estrategias lúdicas le ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?

Busca Cambios, las estrategias no ayudan a desarrollar habilidades de problemas matemáticos.

GUIA DE ENTREVISTA

Título: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la I.E. 17344-Sukuti- Amazonas

Entrevistador: WILMER TUPIKA-AGUASH

Nombre del niño(a): Nelly Juan Kachen

Lugar: Tupiza - P. 7250 - Perú

Fecha: 24/06/20 Grado: 3º

Estimado niño (a) se le ruega dar lectura a cada uno de los objetivos y sus respectivas preguntas para luego contestar de acuerdo a su experiencia educativa que recibe de sus maestras en el área de matemáticas.

Objetivo general

Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas

¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?
Cuando resolviera algunos problemas se creaban con ánimo de ganas de seguir resolviendo.

¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?
Busco geometría otros problemas considero cosas particulares números muy pequeños.

Objetivos específicos

Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?
Los juegos son un elemento de motivación para el aprendizaje.

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirte más en clase de matemáticas?
Nos ayuda para mejorar y memorizar sobre el aprendizaje.

Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática

¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado su profesor o profesora para enseñarles matemáticas?
El dinámica educativa, se observan día a día se utilizan como diversiones y una función moral.

¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?

La actividad lúdica es una experiencia.

Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes

¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas le ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.)

Las estrategias lúdicas permiten reforzar lo aprendido.

¿Cómo las estrategias lúdicas le ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?

Desde Cambios, las estrategias nos ayudan a desarrollar habilidades de problemas matemáticos.

GUIA DE ENTREVISTA

Título: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la I.E. 17344 Sukutin- Amazonas

Entrevistadora: WILMER TUPIKA AGUASH

Nombre del niño(a): Alan Tupika Panti

Lugar: Provincia de Pasco, Sukutin

Fecha: 20/09/2023 Grado: 3°

Estimado niño (a) se le ruega dar lectura a cada uno de los objetivos y sus respectivas preguntas para luego contestar de acuerdo a su experiencia educativa que recibe de sus maestros en el área de matemáticas.

Objetivo general

Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas

¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?
Cuando resolviera algunos problemas de división con división de ganos de pagar trabajos.

¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?
Busco semejanzas otros problemas. Considero casos particulares, números muy pequeños.

Objetivos específicos

Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?
Los juegos son un elemento de motivación para el aprendizaje.

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirte más en clase de matemáticas?
Nos ayuda para mejorar y memorizar sobre el aprendizaje.

Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática

¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado su profesor o profesora para enseñarles matemáticas?
El dinamico educativo se observan día y día se utiliza como diversión y una función moral.

¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?

La actividad lúdica es una experiencia.

Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes

¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas le ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.)

Las estrategias lúdicas permiten reforzar lo aprendido.

¿Cómo las estrategias lúdicas le ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?

Desde Cambios, las estrategias nos ayudan a desarrollar habilidades de problemas matemáticos.

GUIA DE ENTREVISTA

Título: Estrategias lúdicas y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la I.E. 17344-Sukutiñ- Amazonas

Entrevistadora: WILMER TUPIKA AGKUSH

Nombre del niño(a): David Taji Sanchez

Lugar: I.E. 17344 Sukutiñ

Fecha: 24/04/24

Grado: 3º

Estimado niño (a) se le ruega dar lectura a cada uno de los objetivos y sus respectivas preguntas para luego contestar de acuerdo a su experiencia educativa que recibe de sus maestras en el área de matemáticas.

Objetivo general

Determinar cómo las estrategias lúdicas impactan en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Amazonas

¿Cómo te sientes cuando tienes que resolver un problema de matemáticas?

Cuando resuelven algunos problemas se sienten con ánimo a seguir resolviendo.

¿Qué estrategias utilizas para resolver problemas de matemáticas?

Busca, memoriza otros problemas, considera casos particulares, números muy pequeños.

Objetivos específicos

Reconocer las percepciones de los estudiantes de tercer grado de primaria sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a aprender matemáticas más rápido?

Los juegos son un elemento de motivación para el aprendizaje.

¿Crees que los juegos pueden ayudarte a divertirte más en clase de matemáticas?

Nos ayuda para mejorar y memorizar sobre el aprendizaje.

Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática

¿Qué estrategias lúdicas ha utilizado su profesor o profesora para enseñarles matemáticas?

El dinámico educativo se observan día a día. Se utiliza como diversión y una función moral.

¿Han notado alguna diferencia en su comprensión de las matemáticas después de participar en actividades lúdicas?

La actividad lúdica es una expresión

Comprender las interacciones entre las estrategias lúdicas, el aprendizaje de la matemática y el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes

¿En qué aspectos específicos de las matemáticas cree que las estrategias lúdicas le ayudan a aprender más? (por ejemplo, aritmética, álgebra, geometría, etc.)

Las estrategias lúdicas permiten reforzar lo aprendido.

¿Cómo las estrategias lúdicas le ayudan a desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos?

Busco caminos, las estrategias nos ayudan a desarrollar habilidades de problemas matemáticos.