



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO
DE ANCHIHUAY, 2024

PRESENTADO POR:
VIRGINIA LAINES MUÑOZ

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL

JULIACA - PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
TRABAJO ACADÉMICO
ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO
DE ANCHIHUAY, 2024

PRESENTADO POR:

VIRGINIA LAINES MUÑOZ

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:


Dra. MARYLUZ CRUZ COLCA

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

ASESOR DE TESIS

:


Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG18



TESIS UANCV



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 018-2025-D-SEP-EPG-UANCV/I

Juliaca, 28 de mayo del 2025

VISTOS:

El expediente N° 2025-005925 presentado por el (a) Egresado (a): **VIRGINIA LAINES MUÑOZ**, quien solicita nominación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Egresado (a): **VIRGINIA LAINES MUÑOZ**, con DNI N°40640777, con número de matrícula **1810100688**, ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación del trabajo Académico Titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024** para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez;

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **Comité de Investigación**;

Que, mediante Resolución Directoral N°268-2024-SEP-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACION y con Resolución N°471-2024-SEP-EPG/UANCV, se APRUEBA Y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) Titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024** la misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18**;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN**.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante **acta de sorteo de jurado, con registro N° 0000018 de fecha 27 de mayo del 2025 se nomina jurados** de tesis conforme a lo detallado en el acta.

Que, conforme al artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que *la Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de actualidad y de alto valor científico*;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el artículo 76° del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la sustentación presencial del informe final de la investigación (trabajo académico), del (a) Egresado (a): **LAINES MUÑOZ VIRGINIA**, para optar el título de **Segunda Especialidad Profesional** en: **EDUCACIÓN INICIAL** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa del Trabajo Académico a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	: Dra. MARYLUZ CRUZ COLCA
Primer miembro	: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Segundo miembro	: Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Asesor	: Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

ARTÍCULO TERCERO. - PROGRAMAR FECHA Y HORA de sustentación como se detalla:

Fecha	: jueves 29 de mayo del 2025
Hora	: 10:00 a.m.
Lugar	: Aula N° 207 EPG-UANCV-JULIACA

ARTÍCULO CUARTO. - el Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y Archívese.


Dr. Javier Romulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°471-2024-SEP-EPG/UANCV**

Juliaca, 05 de noviembre del 2024

VISTOS:

El Expediente N°2024-012220 de fecha **01 de octubre del 2024**, el (la) egresado (a): **LAINES MUÑOZ VIRGINIA** con DNI N°**40640777** código de matrícula N°**1810100688** quien solicita Revisión de Informe Final de la Propuesta de Investigación (**Trabajo Académico**); **acorde al Informe N°0658-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico)** del **11 de octubre del 2024**, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de Investigación Científica, Tecnológica y Humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-012220 el (la) egresado (a): **LAINES MUÑOZ VIRGINIA** solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico) titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024 línea de Investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG18**, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico) del **ASESOR (A): Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N°0658-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de Propuesta de Investigación (Trabajo Académico)** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY** presentado por el (la) Egresado (a): **LAINES MUÑOZ VIRGINIA**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como **ASESOR(a): Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADODr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (e)

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
ARCHIVO/mha.

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°268-2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 02 de setiembre del 2024

VISTOS:

El Expediente N°2024-09847 presentado por el (la) Egresado (a): LAINES MUÑOZ VIRGINIA con DNI N°40640777 código de matrícula N°1810100688 quien solicita Revisión de Propuesta de Investigación y el INFORME N°0351-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02) Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación, fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-09847 el (la) Egresado (a): LAINES MUÑOZ VIRGINIA solicita la revisión y aprobación de la Propuesta de Investigación Titulado: ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024 Línea de Investigación: GESTION DE LA EDUCACIÓN SEG-18, para optar el TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión FAVORABLE a la propuesta de investigación.

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del ASESOR el (la) Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración de la propuesta de investigación de acuerdo a la DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según INFORME N°0351-2024 -UI-EPG-UANCV y el Anexo (02) Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, titulado: ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY presentado por el (la) Egresado (a): LAINES MUÑOZ VIRGINIA en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RECONOCER, como ASESOR al (el) (la) Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Venceslao Coronado Can
DIRECTOR (e)

DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
CC./ARCH.
LWCC/mha



ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%	10%	4%	6%
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

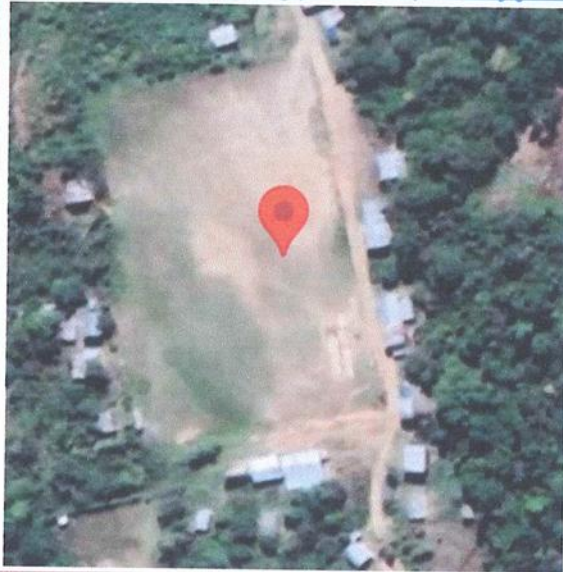
1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	4%
2	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	api repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1%
10	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
11	repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	VIRGINIA LAINES MUÑOZ
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40640777
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0004-8350-7663
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	YENNY ROSARIO ACERO APAZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01324434
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9783-7733
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	MARYLUZ CRUZ COLCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29590767
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4379-558X
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29309750
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0224-8651



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02413103
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8602-3219
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425 134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY País: PERÚ Departamento: AYACUCHO Provincia: LA MAR Distrito: ANCHIHUAY -12.89435, -73.59123 https://maps.app.goo.gl/f2vD9SSJzhMaQQkz5 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2024 –2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLÍ
ESCUELA DE POSTGRADO
Dr. Jesús Mamani Mamani
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo VIRGINIA IAINES MUÑOZ, identificado con DNI

Nro. 40640777 en mi condición de egresado de:

- ☐ Escuela Profesional
☒ Programa de Segunda Especialidad,
☐ Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la ☐ Tesis o ☐ Trabajo de Investigación, ☒ Trabajo Académico denominada:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024

Asesorado por: Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 09 de Enero del 2026


FIRMA (ASESOR)



FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mi madre, quien cultivó en mí, el esfuerzo

Constante para el logro de mis metas.



AGRADECIMIENTO

Le agradezco a mi esposo y mis hijas que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir mis objetivos personales y académicos. Ellos son los que con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlos”.



ÍNDICE

DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
INTRODUCCIÓN	xi
RESUMEN	xiii
ABSTRACT.....	xiv

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título.....	15
1.2. Descripción del problema	15
1.3. Justificación del trabajo académico	18

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo general.....	20
2.2. Objetivos específicos	20

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Marco teórico	21
3.2. Marco referencial	51
3.3. Marco conceptual.....	55



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. Metodología	59
4.1.1. Métodos aplicados a la investigación	59
4.1.2. Diseño de la investigación	59
4.1.3. Población.....	60
4.1.4. Muestreo	60
4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos.....	60
4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	60
4.2. Resultados	60
CONCLUSIONES	68
RECOMENDACIONES	70
REFERENCIAS.....	72
ANEXOS	76



DEDICATORIA

A mi madre, quien cultivó en mí, el esfuerzo

Constante para el logro de mis metas.



AGRADECIMIENTO

“Le agradezco a mi esposo y mis hijas que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir mis objetivos personales y académicos. Ellos son los que con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlos”.



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Prueba de normalidad.....	60
Tabla 2. Correlación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas	61
Tabla 3. Correlación entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas	63
Tabla 4. Correlación entre las actividades lúdicas dirigidas y el aprendizaje de las matemáticas	65



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diagrama de dispersión entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas.....	62
Figura 2. Diagrama de dispersión entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas.....	64
Figura 3. Diagrama de dispersión entre las actividades lúdicas dirigidas y el aprendizaje de las matemáticas.....	66



INTRODUCCIÓN

En la educación inicial se deben desarrollar habilidades matemáticas básicas, ya que son la base para el éxito académico futuro. Es aquí donde las actividades lúdicas son una manera innovadora y didáctica de enseñar las matemáticas y que el aprendizaje sea más entretenido y comprensible para los niños. Las formas tradicionales de enseñanza, aunque son útiles, no logran captar la atención e involucrar a los niños de edad preescolar. Es aquí donde las actividades lúdicas emergen como una manera innovadora de enseñar las matemáticas, de hacerla más atractiva y comprensible para los jóvenes. Estas enriquecedoras actividades no solo potencian el dominio de las matemáticas, sino que también impulsan el crecimiento holístico del infante, cultivando destrezas cognitivas, sociales y emocionales esenciales; además, simplifican la asimilación de ideas abstractas mediante vivencias tangibles y palpables. Además, estas actividades extracurriculares no solo robustecen los conocimientos matemáticos, sino que también enriquecen el crecimiento holístico del infante, impulsando su desarrollo de destrezas cognitivas, sociales y emocionales esenciales para su crecimiento individual y profesional.

El estudio se organiza meticulosamente desde la exploración inicial y minuciosa del problema detectado, la definición cristalina del camino a seguir, hasta la elaboración meticulosa de los objetivos tanto generales como particulares que orientarán su evolución. Este estudio académico busca desentrañar minuciosamente cómo las innovaciones tecnológicas transforman la educación universitaria. Se busca desentrañar minuciosamente cómo la incorporación de tecnologías digitales en el ámbito educativo ha revolucionado las dinámicas de enseñanza-aprendizaje.

El estudio se despliega con precisión y meticulosidad, comenzando con un minucioso examen del problema detectado, respaldado por la elección del método estratégico estratégico, y finalizando con la elaboración minuciosa y precisa de los objetivos generales y particulares



que orientarán su evolución. Para llevar a cabo este estudio, se ha optado por una metodología cuantitativa, empleando técnicas como sondeos y observaciones meticulosas. El propósito primordial es explorar cómo las actividades lúdicas y recreativas influyen en el progreso y la adquisición de habilidades matemáticas. Esta elección se fundamenta en un minucioso estudio teórico, referencial y conceptual que cimenta y fortalece la investigación en cuestión. Los hallazgos y conclusiones derivados de estos brindan una visión holística y minuciosa sobre cómo las tácticas pedagógicas basadas en el juego pueden ser aplicadas para enseñar conceptos matemáticos en la etapa preescolar, ofreciendo recomendaciones precisas para perfeccionar las estrategias pedagógicas en el centro educativo donde se llevó a cabo el estudio.



RESUMEN

Este estudio se realizó con el fin de desentrañar la conexión entre las actividades lúdicas y el aprendizaje matemático en los alumnos de la Institución Educativa Número 425 134, situada en el Distrito de Anchiuay, durante el año 2024. En esta investigación, el método adoptado fue el cuantitativo, enfocándose en desentrañar cifras para alcanzar conclusiones significativas. El enfoque del estudio fue el correlacional, con el propósito de desentrañar posibles vínculos entre las variables examinadas. En cuanto al diseño, se optó por un método no experimental, abriendo la puerta a contemplar y desentrañar los fenómenos que surgen en su entorno natural. La cohorte elegida para esta investigación incluyó a 13 pequeños de la escuela analizada. Para recolectar información, se utilizó la técnica de observación directa, lo que permitió capturar minuciosamente el comportamiento de los participantes en contextos particulares. Utilizando una lista de cotejo como herramienta de recolección de información, se logró organizar y documentar las conductas observadas durante el estudio. Los hallazgos de la prueba estadística no paramétrica de Rho de Spearman revelaron un coeficiente de correlación de 0.746, lo que indica una conexión positiva de magnitud moderada entre las variables examinadas. Es crucial subrayar que el valor de significancia alcanzado en el análisis estadístico fue de 0.003, una cifra notablemente inferior al estándar de significancia de 0.05. Esto nos llevó a concluir que, sin lugar a dudas, la implicación dinámica en actividades lúdicas y la asimilación de saberes matemáticos en los pequeños alumnos de la distinguida Institución Educativa Inicial 425 134, situada en el encantador Distrito de Anchiuay, durante el brillante año 2024.

Palabras clave: Actividades lúdicas, aprendizaje, matemáticas



ABSTRACT

This study was conducted to unravel the connection between recreational activities and mathematical learning in students at Educational Institution Number 425 134, located in the District of Anchihuay, during the year 2024. In this research, the quantitative method was adopted, focusing on unraveling figures to reach meaningful conclusions. The study took a correlational approach, with the aim of unraveling possible links between the variables examined. In terms of design, a non-experimental method was chosen, opening the door to observing and unraveling the phenomena that arise in their natural environment. The cohort chosen for this research included 13 children from the school analyzed. To collect information, the direct observation technique was used, which made it possible to thoroughly capture the behavior of the participants in particular contexts. Using a checklist as an information gathering tool, it was possible to organize and document the behaviors observed during the study. The findings of Spearman's nonparametric Rho statistical test revealed a correlation coefficient of 0.746, indicating a moderate positive connection between the variables examined. It is crucial to emphasize that the significance value achieved in the statistical analysis was 0.003, a figure significantly lower than the significance standard of 0.05. This led us to conclude that, without a doubt, dynamic involvement in recreational activities and the assimilation of mathematical knowledge in the young students of the distinguished Educational Institution Inicial 425 134, located in the charming District of Anchihuay, during the brilliant year 2024.

Keywords: Play activities, learning, mathematics

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título

Actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial 425 134 del Distrito de Anchiuay, 2024.

1.2. Descripción del problema

Los métodos clásicos de enseñanza no siempre logran satisfacer con éxito las exigencias educativas de los pequeños contemporáneos. En América Latina, los sistemas educativos se topan con obstáculos considerables en cuanto a la excelencia y la equidad en la distribución de recursos educativos. No obstante, la expansión masiva de estas técnicas se ve frenada por la escasez de recursos, la insuficiente formación del equipo educativo y la carencia de una estructura de políticas educativas que impulsen y respalden estas tácticas pedagógicas (Cataño, 2021). Incorporar tácticas divertidas en la enseñanza de las matemáticas no solo amplifica la comprensión de los conceptos, sino que también impulsa una dinámica y participación activa en el aula. No obstante, la expansión vertiginosa de estas metodologías vanguardistas se ve frenada por múltiples obstáculos, tales como la carencia de recursos pedagógicos especializados, la escasa capacitación docente en este campo y la carencia de políticas educativas que impulsen de manera activa la incorporación de estas prácticas en el plan de estudios (Cataño, 2021). Incorporar un abanico de actividades lúdicas en el ámbito educativo potencia notablemente la comprensión de conceptos matemáticos intrincados, al tiempo que cultiva las destrezas cognitivas y lógicas en los alumnos. No obstante, la ejecución

masiva de estas medidas se ve frenada por múltiples obstáculos, tales como la escasez de recursos necesarios, la insuficiente formación del profesorado y la carencia de políticas educativas que ofrezcan el apoyo necesario. (Cataño, 2021).

bien el aprendizaje activo y a través del juego se reconoce cada vez más su beneficio, las metodologías tradicionales son las que más se siguen implementando, y el Perú aún enfrenta desafíos para generar nuevas metodologías de aprendizaje lúdicas. Los programas de formación a maestros no siempre ahondan en cómo integrar de manera efectiva las actividades lúdicas al currículo de matemáticas, siendo poco explotadas en el aula. Aunque cada vez se reconocen más los beneficios del aprendizaje activo y a través del juego, las metodologías tradicionales siguen siendo las más empleadas. Los programas de formación docente no siempre abordan cómo incorporar de manera efectiva las actividades lúdicas al currículo de matemáticas, y éstas son poco utilizadas en las aulas. Además, poco se mide el efecto de las prácticas lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas, lo que impide crear políticas educativas basadas en datos y evidencia. (Caballero, 2021).

En la Institución Educativa Inicial número 425 134, situada en el corazón del Distrito de Anchiuay, se ha detectado una urgencia imperiosa de adoptar tácticas pedagógicas vanguardistas para revitalizar de manera notable el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Entre los principales obstáculos que entorpecen el camino de la educación se encuentran la falta de herramientas pedagógicas adecuadas y la carencia de capacitación y entrenamiento en el uso de tácticas lúdicas como recurso educativo para el crecimiento holístico de los alumnos. Lamentablemente, se descuida la abundancia de juegos y actividades recreativas que puedan nutrir de manera profunda y eficiente el aprendizaje de los alumnos. Es



habitual encontrar una gran ignorancia social sobre la importancia y relevancia de estas actividades en el impulso del crecimiento intelectual, emocional e incluso social de los pequeños. En numerosas ocasiones, se limita la utilización de juegos educativos y actividades lúdicas que podrían revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, transformándolo en una travesía vibrante, fascinante y enriquecedora para los estudiantes.

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial 425 134 del Distrito de Anchihuay, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación existente entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 425-134 del distrito de Anchihuay, 2024?
- ¿Cuál es la relación existente entre las actividades lúdicas dirigidas y el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 425-134 del distrito de Anchihuay, 2024?

1.3. Justificación del trabajo académico

Teórico:

La adopción de tácticas pedagógicas que fusionen dinámicas recreativas para el aprendizaje de las matemáticas se sustenta en enfoques pedagógicos que ven en el juego un recurso vital para fomentar el desarrollo intelectual y cultivar destrezas matemáticas en los estudiantes más jóvenes. Esto resulta especialmente crucial en entornos educativos que buscan impulsar el desempeño académico y la implicación dinámica de los alumnos, ya que investigaciones anteriores han revelado que incorporar actividades divertidas potencia de manera notable la comprensión y la retención de conceptos matemáticos al crear un ambiente enriquecedor y motivador para el aprendizaje. Desde una perspectiva teórica, el objetivo primordial de esta investigación es iluminar de manera profunda cómo las actividades lúdicas y de diversión pueden actuar como esenciales recursos pedagógicos en la enseñanza de conceptos matemáticos en la educación infantil. Es crucial en ámbitos educativos donde se busca maximizar el rendimiento académico y promover la participación dinámica de los estudiantes.

Practico:

Este estudio busca ofrecer pruebas tangibles que avalen la efectividad y ventajas de emplear actividades recreativas como recurso educativo en la enseñanza y aprendizaje de conceptos matemáticos en infantes de preescolar. Los invaluable descubrimientos de la investigación pueden servir como brújula para guiar a docentes, líderes y encargados de la gestión educativa. Estos hallazgos podrían servir como cimiento para la creación y puesta en marcha de iniciativas pedagógicas vanguardistas, donde el juego se erija como un pilar esencial en el ámbito escolar.

Metodológico:



El estudio empleó una metodología cuantitativa minuciosa para desentrañar cómo las actividades lúdicas, tan esenciales y cruciales, moldean favorablemente el aprendizaje de las matemáticas en los pequeños, los cuales son el pilar fundamental de esta investigación. Análisis meticuloso concebido para evaluar y comparar el desempeño académico en matemáticas, tanto antes como después de la ejecución de las actividades pedagógicas diseñadas. Este artilugio ha facilitado la obtención de información detallada y minuciosa sobre el progreso de los estudiantes en múltiples aspectos del aprendizaje de las matemáticas. Se empleó un minucioso cuestionario para medir el desempeño académico en matemáticas, tanto antes como después de la ejecución de estas tareas particulares. Esta revolucionaria innovación tecnológica facilitó la recolección minuciosa y detallada de datos cruciales sobre el avance y evolución de los estudiantes en múltiples dominios del aprendizaje de las matemáticas.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Determinar la relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial 425 134 del Distrito de Anchiuay, 2024.

2.2. Objetivos específicos

- Identificar la relación existente entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 425-134 del distrito de Anchiuay, 2024.
- Identificar la relación existente entre las actividades lúdicas dirigidas y el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 425-134 del distrito de Anchiuay, 2024.

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Marco teórico

3.1.1. Actividades lúdicas

Son las actividades que se llevan a cabo en el tiempo libre con el fin de liberar tensiones, huir de la rutina cotidiana y saborear instantes de diversión y alegría. Los videojuegos son una manera maravillosa de escapar del día a día, sumergirse en universos digitales y descubrir múltiples formas de interacción y conexión con otros jugadores. El juego es una vía fascinante y divertida para compartir saberes, pues actúa como un recurso esencial para el florecimiento integral del ser humano, abriendo la puerta a nuevas aprendizajes y el florecimiento personal mediante experiencias entretenidas y enriquecedoras (Quilumba, 2020). Las dinámicas lúdicas y recreativas son un recurso vital y esencial para el florecimiento holístico de los alumnos en el entorno académico. Son vistas como una de las tácticas más poderosas y fructíferas para promover el aprendizaje profundo, facilitando a los estudiantes la adquisición, asimilación y puesta en práctica de conocimientos, habilidades, competencias y valores de forma dinámica y colaborativa. Es crucial instaurar programas pedagógicos que incluyan tácticas divertidas y innovadoras para fomentar un balance emocional en los infantes y fomentar su crecimiento holístico. Estas actividades cultivan la conexión social con sus compañeros y su entorno, impulsando así su evolución personal y cognitiva. Es crucial recordar que, aunque algunas de estas propuestas pueden costarte dinero, las ventajas en cuanto a aprendizaje y diversión son inigualables. El juego es una fascinante manera de instruir y compartir saberes, convirtiéndose en una valiosa herramienta para el florecimiento y la transformación integral del ser humano,

facilitando el desarrollo de habilidades y competencias mediante vivencias y escenarios divertidos y educativos (Quilumba, 2020).

Las dinámicas lúdicas y recreativas son un recurso vital y esencial para el florecimiento holístico de los alumnos en el entorno académico. Son vistas como una de las tácticas más poderosas y eficientes para impulsar la creación y perpetuación de saberes, competencias, destrezas, habilidades y valores de forma profunda y sostenida. Es crucial diseñar programas pedagógicos que incluyan tácticas divertidas y innovadoras para cultivar un entorno emocional armonioso y fomentar un desarrollo evolutivo holístico en el niño. Para aprovechar al máximo estas ventajas, los maestros deben transformar su perspectiva y valorar la relevancia educativa que el juego tiene. La implementación de dinámicas lúdicas en el aula ofrece múltiples y notables ventajas:

Incorporar juegos al currículo hace que los alumnos aprendan mejor, exploren y desarrollen habilidades en un ambiente más atractivo (Quilumba, 2020).

Algunos ejemplos de esta actividad según Quilumba (2020) comprenden:

Ejercicio físico:

Engloba cualquier tipo de movimiento corporal que se realice en espacios preparados, como gimnasios, donde existan máquinas específicas, o al aire libre. Los ejercicios funcionales o con máquinas no solo fortalecen el sistema cardiovascular y muscular, sino que también mejoran el estado de ánimo al disminuir el estrés y generar una sensación de logro y energía. Este tipo de ejercicio no solo mejora la salud y la resistencia física de las personas, sino que también es una forma divertida de ejercitar el cuerpo. Los ejercicios funcionales o con máquinas no solo fortalecen el sistema cardiovascular y muscular, sino que también mejoran el estado de ánimo al disminuir el estrés y generar una sensación de logro y energía.

Estos juegos normalmente tienen piezas como fichas, cartas o tableros, y están enfocados en desarrollar la estrategia, la cooperación o la resolución de problemas.

Juegos de mesa:

Son juegos de mesa que se juegan sobre una superficie plana y en el que intervienen varios jugadores. Pero más que diversión, los juegos de mesa son una manera de socializar y aprender, donde los jugadores ponen a prueba su capacidad de hacer elecciones, pensar y comunicarse en un ambiente lúdico. Los juegos suelen contar con piezas como fichas, cartas o tableros, y se centran en la estrategia, la cooperación o la resolución de problemas. Estos juegos

Los juegos suelen contar con piezas como fichas, cartas o tableros, y se centran en la estrategia, la cooperación o la resolución de problemas. suelen contar con piezas como fichas, cartas o tableros, y se centran en la estrategia, la cooperación o la resolución de

Más allá del entretenimiento, los juegos de mesa son una manera de socializar y aprender, ejercitando la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la comunicación en un ambiente allá del entretenimiento, los juegos de mesa son una manera de socializar y aprender, ejercitando la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la comunicación en un ambiente lúdico.

Bailoterapia:

Es un tipo de ejercicio en el que se combina el ejercicio y la música para crear una rutina divertida y enérgica de movimientos coreografiados al ritmo de la música. Este tipo de ejercicio no solo es bueno para el sistema cardiovascular y muscular, sino que también es divertido y ayuda a liberar tensiones. Siguiendo el ritmo de la música, los participantes se sienten entretenidos y enérgicos; la actividad es un buen acondicionamiento físico y un buen estimulante para el estado de ánimo.

Videojuegos

Son entretenimientos dinámicos que se disfrutan a través de múltiples artefactos electrónicos, desde consolas de juegos hasta computadoras personales y teléfonos inteligentes de vanguardia. Mediante una variedad de niveles y retos meticulosamente orquestados, los videojuegos desafían la destreza mental y la imaginación de los jugadores, ofreciéndoles la

fascinante oportunidad de desentrañar enigmas y sortear barreras de forma entretenida y estimulante. Los juegos electrónicos brindan vivencias profundamente inmersivas que desafían y ponen a prueba una variedad de destrezas mentales y físicas, como la armonía visual-manual, la habilidad para tomar decisiones rápidas y el florecimiento del pensamiento estratégico y analítico. Mediante una variedad de niveles y retos cada vez más intrincados, los videojuegos desafían constantemente la mente y la imaginación de los jugadores, brindándoles la posibilidad de resolver enigmas y sortear barreras de manera entretenida y estimulante. Estas travesías virtuales inmersivas no solo distraen, sino que también cultivan destrezas esenciales como la sinergia entre ojo y mano, la habilidad de tomar decisiones en un abrir y cerrar de ojos y el pensamiento estratégico, potenciando así el crecimiento cognitivo y emocional de quienes las disfrutan. Mediante diversos niveles y retos, los videojuegos desafían la mente y la imaginación de los jugadores, ofreciéndoles la posibilidad de resolver enigmas y sortear barreras de forma entretenida y estimulante. Los videojuegos suelen incorporar elementos sociales, brindando a los jugadores la oportunidad de conectar, colaborar y competir con otros en línea, incentivando así la creación de comunidades virtuales y el desarrollo de destrezas de colaboración. No obstante, es crucial subrayar que los videojuegos no solo brindan diversión, sino que también pueden convertirse en una poderosa herramienta pedagógica. Los videojuegos frecuentemente incorporan elementos sociales, brindando a los jugadores la oportunidad de conectar y competir en línea, potenciando así destrezas de cooperación y camaradería.

Juegos al aire libre:

Se realizan en espacios abiertos, como parques, jardines y patios, y abarcan una variedad de actividades lúdicas que implican tanto el ejercicio como la contemplación del entorno natural. Estos diversos entretenimientos, como las corridas, el fútbol o la cuerda, son ideales para fomentar la interacción social y avanzar en destrezas motoras. Al conectar con la

naturaleza, las personas fortalecen su cuerpo, respiran aire fresco y limpio, elevando así su bienestar corporal, mental y emocional. La práctica de deportes como el fútbol y la cuerda fomentan de manera notable la interacción social entre los involucrados, lo cual es crucial para cultivar destrezas sociales y emocionales. Asimismo, estas actividades impulsan el crecimiento motor de las personas, robusteciendo su armonía, armonía y fortaleza física. Estos diversos entretenimientos, tales como las corridas, el fútbol o la cuerda, son ideales para fomentar la camaradería entre los jugadores y fomentar su desarrollo y habilidad motriz. Al abrazar la esencia de la naturaleza, las personas fortalecen su cuerpo y respiran aire puro y fresco, elevando así su bienestar corporal, mental y emocional. Asimismo, les brinda la oportunidad de desconectarse de la rutina cotidiana y recargar sus pilas para enfrentar los retos diarios con una vitalidad y armonía renovadas.

Juegos de habilidad mental:

Los juegos mentales, también llamados juegos de ingenio, ofrecen un abanico de ejercicios que desafían la agudeza mental y la habilidad mental de las personas. Estos retos mentales abarcan desde enigmas de crucigramas y sudokus hasta enigmas matemáticos y estrategias intrincadas. Estas actividades no solo son entretenidas, sino que también cultivan destrezas como la concentración, la imaginación y la agilidad mental. ¡Atrévete a desafiar tu mente y saborear las maravillas que los juegos mentales pueden aportar a tu rutina cotidiana! Los ejercicios mentales resultan fascinantes y beneficiosos, potenciando y potenciando destrezas cognitivas esenciales como la memoria, la concentración y el pensamiento lógico de una forma divertida, desafiante y enriquecedora para el cerebro. En estos retos, los participantes deben desplegar sus destrezas mentales para desentrañar situaciones intrincadas, descubrir alternativas viables y diseñar tácticas eficientes. Los juegos mentales resultan fascinantes y beneficiosos para tu crecimiento mental, pues potencian y preservan destrezas mentales

esenciales como la memoria, la concentración y el pensamiento lógico. Asimismo, te ofrecen la posibilidad de saborear y enfrentarte a retos fascinantes de manera divertida y satisfactoria.

La diversión lúdica, concebida como una manera de enfrentar el día a día con entusiasmo y gratitud, fomenta un bienestar holístico, armonizando el cuerpo, la mente y las emociones. Cada día, llenos de entusiasmo y gratitud por las vivencias que nos rodean, nos ofrece la posibilidad de saborear un auténtico gozo y una plenitud que se manifiesta en nuestro bienestar corporal, nuestra serenidad mental y nuestra abundancia emocional. Las dinámicas lúdicas y recreativas impulsan el aprendizaje profundo, ofreciendo una travesía enriquecedora y placentera en el universo educativo. Cuando la diversión se entrelaza con el aprendizaje, se robustecen las destrezas mentales de los alumnos, mientras se cultiva una actitud optimista y entusiasmante hacia el aprendizaje, transformando así la travesía educativa en un viaje fascinante, enriquecedor y profundo. La diversión es una manera de saborear la rutina diaria con entusiasmo y gratitud, logrando así un oasis de placer y satisfacción en cada rincón de nuestra existencia. Cuando la diversión se entrelaza con la enseñanza, se potencia de manera notable el crecimiento mental de los alumnos y se cultiva una actitud optimista hacia el conocimiento, transformando así el viaje educativo en una danza vibrante, dinámica y enriquecedora. Al incorporar la diversión en la educación, se crea un entorno ideal para el florecimiento completo de las destrezas y destrezas de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje más profundo y enriquecedor. A través de un enfoque lúdico y innovador, se capta la mirada infantil, creando un ambiente enriquecedor que impulsa y amplifica su crecimiento mental de forma notable. Cuando la diversión se entrelaza con el aprendizaje, se potencian de manera notable las habilidades cognitivas y se cultiva una actitud optimista y proactiva hacia el aprendizaje, transformando así el proceso en una danza fascinante, dinámica y efectiva. Estas entretenidas dinámicas educativas fortalecen los vínculos personales, tejiendo una conexión más profunda y duradera entre los involucrados, mientras cultivan instantes de alegría y

diversión juntos. Asimismo, la manera divertida y entretenida capta la atención de los pequeños, creando un ambiente educativo vibrante y enriquecedor que impulsa y optimiza de manera notable su crecimiento mental y destrezas de aprendizaje. La lúdica, conocida por su habilidad de entretener y alegrar, capta la mirada infantil con maestría, creando un ambiente enriquecedor que impulsa y optimiza su aprendizaje. Al incorporar la diversión en la educación, se impulsa el crecimiento mental y se cultiva una mentalidad optimista hacia el aprendizaje, transformando la experiencia educativa en un viaje fascinante, vibrante y efectivo. (Candela y Benavides, 2020).

De acuerdo con Candela y Benavides (2020) algunas características de estas actividades comprenden:

Interactividad:

Las actividades recreativas se distinguen por su interacción entre los pequeños; la cooperación y la comunicación son pilares esenciales. Estas actividades no solo llenan de alegría a los pequeños, sino que también fomentan la cooperación y la interacción eficaz entre ellos. La vibrante danza de las actividades recreativas y lúdicas facilita que los pequeños absorban saberes en equipo, colaborando activamente con sus compañeros y potenciando sus destrezas sociales y cognitivas en conjunto. Cuando los pequeños colaboran entre sí, no solo cultivan destrezas sociales esenciales, sino que también cultivan la empatía, la solidaridad y la habilidad para resolver disputas con eficacia. Este tipo de interacción enriquecedora no solo enriquece su conocimiento, sino que también robustece los vínculos personales y forja un entorno educativo más armonioso y enriquecedor para todos los participantes. Que cada uno de los presentes pueda formar parte de esta crucial iniciativa.

Creatividad:

Las actividades recreativas resultan sumamente ingeniosas; los pequeños pueden moldear y experimentar con las figuras. Los juegos infantiles despliegan su creatividad para

desentrañar enigmas y sortear obstáculos con ingenio. El rasgo no solo enriquece el aprendizaje con una sorpresa inédita, sino que también facilita a los pequeños el desarrollo de destrezas como la reflexión crítica y la flexibilidad.

Flexibilidad:

Las Actividades lúdicas son adaptables a cualquier situación y necesidad educativa. Esta maleabilidad permite que las actividades se adaptan al nivel de desarrollo y aprendizaje de cada niño, permitiendo que todos los niños se beneficien de la actividad lúdica. La flexibilidad en las actividades lúdicas significa que los profesores ajustan los juegos y ejercicios para un grupo particular de estudiantes, cambiando cosas como la dificultad, el tiempo o las reglas.

Diversión y entretenimiento:

Una de las principales características de las actividades lúdicas es que buscan divertir y entretener; Esto hace que los niños se sientan motivados a aprender. Cuando se añade juego y diversión a la atención, estas actividades no solo capturan la atención de los niños, sino que hacen que aprender sea divertido. El juego siempre es divertido, por lo que los niños están motivados para aprender y desarrollar conocimientos y habilidades de manera espontánea.

Por otro lado, Villalobos (2023) menciona que las actividades lúdicas que los niños pueden practicar en clases son:

Los juegos de rol:

Los juegos de rol son un divertimento donde los pequeños adoptan personajes inventados y se sumergen en universos de fantasía. "Este fascinante juego de mesa impulsa de manera notable el florecimiento de la creatividad y la fantasía infantil, ofreciéndoles la posibilidad de diseñar, crear y dar vida a intrigantes relatos y escenarios que trascienden los confines de su rutina, permitiéndoles adentrarse en universos llenos de magia y aventura". A lo largo de su evolución, los infantes pueden experimentar un caleidoscopio de emociones y

lidar con múltiples escenarios que les brindan destrezas esenciales para su existencia adulta, como la habilidad de resolver problemas con destreza y la empatía hacia los demás. En su travesía por diversos papeles, los pequeños se sumergen en un océano de emociones y se topan con una variedad de escenarios, cultivando destrezas esenciales como la resolución eficaz de problemas y la habilidad de empatizar. Pueden experimentar una variedad de sentimientos y lidar con múltiples circunstancias, lo que les dota de destrezas esenciales como la resolución eficaz de problemas y la elección consciente. Asimismo, el juego actúa como un catalizador de interacciones y colaboraciones entre los pequeños, fomentando su progreso y alcanzando metas compartidas.

Pintar con acuarelas:

Es una enriquecedora travesía artística donde los infantes se sumergen en una sinfonía cromática, un caleidoscopio de formas y un caleidoscopio de técnicas pictóricas. La pintura es una actividad artística fascinante que entretiene a los pequeños, al mismo tiempo que potencia sus destrezas motoras finas y la armonía ojo-mano. Esta aventura artística les brinda la libertad de plasmar sus ideas, emociones y pensamientos mediante la magia de los colores y las formas. ¡Atrévete a estimular la imaginación infantil mediante la pintura! Una actividad excelente para cultivar la concentración y la paciencia, ya que demanda una atención meticulosa y una precisión magistral de los participantes. Diversas tonalidades de acuarelas se entrelazan en un papel blanco, ofreciendo a los pequeños la oportunidad de descubrir y experimentar con una variedad de materiales, colores y técnicas artísticas. La clave para potenciar la concentración y la paciencia radica en realizar ejercicios que demanden una concentración total y un enfoque meticuloso en cada etapa, potenciando así destrezas cognitivas cruciales.

Jugar con plastilina:

una actividad manipulativa en la que los niños pueden moldear con sus manos. actividad desarrolla la motricidad fina y la coordinación, ya que los niños tienen que manipular

la plastilina con movimientos precisos. Manipulando formas y materiales, los niños desarrollan su creatividad y aprenden a resolver problemas espaciales. plastilina estimula los sentidos a través del tacto, descubriendo texturas y formas mientras juegan. plastilina estimula los sentidos a través del tacto, descubriendo texturas y formas mientras juegan. Además, al manipularla, Manipulándola, los niños los niños desarrollan su imaginación y habilidades de diseño, experimentando formas de desarrollan su imaginación y habilidades de diseño, experimentando formas de manipulación.

Experimentos:

Realizar experimentos sencillos en casa es una forma divertida de que los niños aprendan principios científicos básicos. Además, esta actividad introducir pasos del método científico, como la observación, experimentación y análisis de datos. Los experimentos captan la atención de los niños y desarrollan el pensamiento científico al dejarlos plantear hipótesis y observar resultados. Estas actividades pueden ser mezclar colores, crear reacciones químicas seguras o construir modelos científicos, los cuales pueden manipular y observar. Además, esta actividad introducir pasos del método científico, como la observación, experimentación y análisis de datos. Los experimentos captan la atención de los niños y desarrollan el pensamiento científico al dejarlos plantear hipótesis y observar resultados. Además, esta actividad introducir pasos del método científico, como la observación, experimentación y análisis de datos. A través de los experimentos aprenden haciendo, observando, lo que les permite comprender conceptos abstractos, científicos.

Hacer juguetes con objetos reciclados:

Se destaca por su ingenio, innovación, sensibilidad ecológica y dedicación a reciclar recursos. Al metamorfosear en juguetes o juegos diversos objetos de diseño, como cajas, botellas, papel, entre otros, los pequeños pueden desarrollar su destreza para resolver problemas por sí mismos y cultivar su imaginación de manera profunda. El desarrollo de esta

actividad innovadora y pedagógica permite a los pequeños desplegar su creatividad y adquirir saberes sobre el reciclaje y la protección del entorno natural. Al crear sus juguetes, los infantes viven una intensa sensación de éxito y alegría al contemplar cómo sus sueños se materializan y se transforman en realidad. La sinergia y la cooperación son esenciales al ejecutar tareas en un equipo. Asimismo, la creación de juguetes reciclados fomenta de manera notable la sinergia y el trabajo en equipo en un ambiente colectivo.

Buscar un tesoro:

Una diversión en casa es esconder diversos objetos por todo el hogar y dejar pistas ingeniosas para que los demás los descubran. ¡Es una forma maravillosa de estimular la imaginación y la colaboración grupal! Este fascinante ejercicio educativo potencia la habilidad de resolver enigmas por cuenta propia y cultiva la reflexión crítica en los pequeños, quienes se ven obligados a desentrañar meticulosamente las pistas escondidas para descubrirlas y avanzar en la descifración de los misterios planteados. Este fascinante juego se puede ajustar con facilidad tanto en dificultad como en temáticas, manteniendo a los más pequeños entretenidos mientras se sumergen en un viaje de búsqueda y exploración. La travesía hacia el tesoro impulsa la sinergia y la conexión entre los involucrados, robusteciendo así las destrezas de cooperación y la comunicación, especialmente cuando se lleva a cabo en conjunto. Los pequeños deben aliarse y compartir pensamientos para desentrañar los misterios planteados y hallar el anhelado tesoro encapsulado. Este fascinante juego se puede metamorfosear en dificultad y temática, manteniendo a los pequeños aventureros entretenidos mientras desentrañan enigmas y descifran enigmas. ¡Una actividad ideal para despertar tu ingenio y potenciar tus destrezas mentales! La actividad no solo es divertida y placentera, sino que también estimula y activa positivamente el cerebro infantil, permitiéndoles cultivar destrezas cognitivas con mayor eficacia.

Jugar a las escondidas:

A las escondidas es un juego tradicional en el que uno se esconde y otro busca. Este juego es una forma divertida de hacer ejercicio. La actividad promueve la socialización y el trabajo en equipo, pues pueden girarse para esconder y buscar y crear así un juego grupal. Además, las escondidas son ejercicio, y los niños se mantienen activos y saludables mientras se divierten. En las escondidas, los niños aprenderán a observar, a ser pacientes y a elaborar estrategias para descubrir el mejor lugar para esconderse y para buscar a los demás jugadores. La actividad promueve la socialización y el juego cooperativo, pues pueden girarse para esconder y buscar y crear un juego colectivo. Escondidas son ejercicio, lo que contribuye a que los niños se mantengan activos y saludables mientras se divierten.

Una estrategia lúdica es enseñar jugando, ejercitando y realizando juegos didácticos. Una manera de enseñar jugando, de hacer comprensible cualquier tema, creando un ambiente donde aprender sea divertido. Las estrategias lúdicas permiten que el aprendizaje sea interactivo, divertido, que los estudiantes aprendan sin darse cuenta de que están aprendiendo.. (Villalobos, 2023).

De acuerdo con Villalobos (2023) algunas estrategias lúdicas son:

Juego funcional:

El juego funcional es el que no tiene otro objetivo que jugar. "Es un juego por jugar, sin más". Ejemplos de juego funcional: correr, saltar, jugar a la pelota; lo importante es la sensación y el placer del movimiento. Los juegos funcionales son ideales para trabajar la motricidad gruesa y divertirse sin presión.

Juego constructivo:

"El juego constructivo manipula materiales para crear algo". Cuando construyen, dibujan o modelan con sus manos, están aprendiendo a resolver problemas, a ser creativos y a pensar con originalidad. Juegos constructivos (bloques, dibujar y pintar, modelar) que permiten expresarse y desarrollar habilidades cognitivas creando algo. "Este El juego permite que los

niños manipulen materiales y técnicas para crear algo nuevo, desarrollando sus habilidades de planificación y ejecución". Juegos constructivos (bloques, dibujar y pintar, modelar) que permiten expresarse y desarrollar habilidades cognitivas creando algo real.

Juego exploratorio:

El juego exploratorio nace de la curiosidad, de la necesidad de manipular y conocer el mundo. Los niños cogen objetos, los manipulan, los exploran. Fomenta la exploración y el aprendizaje manipulativo. Ejemplos de juego exploratorio: manipular texturas, jugar con agua y arena, explorar la naturaleza, desarrollar habilidades de observación y análisis.

Juego dramático:

juego dramático (juego de rol) es la interpretación de roles y la creación de situaciones ficticias. juego en el que los niños representan roles, inventan situaciones, exploran facetas de la vida y de las emociones mediante la dramatización". dramático son disfrazarse, hacer obras de teatro improvisadas o jugar a las profesiones, a través de las cuales expresan sus emociones y desarrollan habilidades sociales.

3.1.2. Actividades lúdicas libres

Se caracterizan por permitir que los niños jueguen y exploren de manera autónoma, sin estructura ni dirección por parte de los adultos. El juego libre permite que los niños exploren sus intereses, desarrollen habilidades para resolver problemas y se vuelvan más independientes. Fomenta la creatividad, la expresión y la capacidad de elección; Los niños aprenden y exploran a su propio ritmo. El juego libre permite que los niños exploren sus intereses, desarrollen habilidades para resolver problemas y se vuelvan más independientes. Aquí los niños pueden manipular sus ideas, crear sus propias reglas, desarrollar su imaginación de forma independiente. (Venegas et al., 2021).

Algunas características según Venegas et al. (2021) comprenden:

Espontaneidad:

La espontaneidad es una propiedad de las actividades lúdicas libres; los niños hacen lo que desean en el momento en que lo desean. Sin estructura ni normas establecidas, los niños pueden comenzar y modificar las actividades cuando lo deseen, creando un ambiente de exploración genuina. Esta libertad de hacer lo que deseen favorece un juego más auténtico, más fluido, en el que los niños pueden seguir sus impulsos y curiosidades sin temor a no cumplir con unas expectativas establecidas.

Creatividad:

La imaginación florece en actividades divertidas que facilitan la libre manifestación, pues en este escenario no existen normas establecidas ni pautas a seguir. Este tipo de diversión pedagógica permite al niño adentrarse en un universo de posibilidades infinitas, navegando y experimentando con innovadoras ideas y enfoques para enfrentar diversas situaciones. El infante goza de la libertad de cultivar y potenciar sus destrezas creativas, potenciando así su destreza para hallar respuestas frescas a los retos que le surjan. Los infantes poseen la habilidad de liberar su fantasía y tejer universos enteros, empleando su ingenio para metamorfosear personajes y escenarios singulares. Asimismo, pueden sumergirse en un caleidoscopio de recursos y elementos, desentrañando su universo y cultivando destrezas cognitivas y motoras de forma entretenida y diversión. Este tipo de diversión pedagógica ofrece al infante la posibilidad de indagar y experimentar con innovadoras ideas y métodos, potenciando así su creatividad y conectividad, además de su habilidad para resolver problemas de manera autónoma y eficiente. La elasticidad y la adaptabilidad del juego libre impulsan el florecimiento de habilidades artísticas, narrativas y creativas mientras los pequeños idean, diseñan y metamorfosean sus propias realidad y personajes.

Autonomía:

La Autonomía en el juego libre significa que los niños deciden cómo jugar, con qué materiales y con quiénes. Esta característica permite que los niños sean ellos quienes dirijan su

juego, convirtiéndose en niños responsables y eficientes. La autonomía en el juego libre fortalece la seguridad en sí mismos y la independencia, al tener la libertad de explorar y controlar sus acciones en un entorno seguro. A través de la elección, aprenderán a planificar, resolver problemas y regularse. A través de la elección, aprenden a planificar, resolver problemas y regularse. La característica permite que los niños sean ellos quienes dirijan su juego, convirtiéndose en niños responsables y eficientes. La autonomía en el juego libre fortalece la seguridad en sí mismos y la independencia, al tener la libertad de explorar y controlar sus acciones en un entorno seguro. A través de la elección, aprenden a planificar, resolver problemas y regularse. La autonomía en el juego libre apoya la seguridad en sí mismos y la independencia, al poder explorar y controlar sus acciones en un entorno seguro.

Beneficios de las actividades lúdicas libres.

Desarrollo de la imaginación:

Las actividades lúdicas y recreativas abiertas brindan a los pequeños la oportunidad de saborear y divertirse sin barreras ni restricciones. La ausencia de un esquema rígido ofrece a los pequeños la libertad de crear relatos, personajes y universos, estimulando así su ingenio y habilidad para resolver enigmas. Este fascinante juego les ofrece la oportunidad de navegar y experimentar con una variedad de ideas y perspectivas, afinando así su destreza para idear y crear innovadoras y diversas formas de pensar

Resolución de problemas:

En el entretenimiento libre, los pequeños pueden desentrañar su universo y cultivar destrezas para resolver enigmas de manera independiente y inventiva. La falta de brújula y guía incita a las personas a aventurarse y desentrañar sus propias soluciones, brindándoles habilidades y destrezas para enfrentar y superar obstáculos y retos. Negociar con otros y encontrar formas de compartir recursos cultiva en los pequeños la destreza de elegir de manera independiente y acomodarse a múltiples circunstancias con maestría. Este tipo de vivencias les

enriquece la inteligencia emocional y robustece sus destrezas sociales, equipándolos para enfrentar retos venideros con una mayor seguridad y tenacidad. Este tipo de vivencia enriquecedora fortalece profundamente sus destrezas cognitivas y sociales, equipándolos con destreza para enfrentar obstáculos en múltiples facetas de su existencia cotidiana.

Desarrollo de la autoconfianza:

La independencia de las actividades lúdicas libres también fomenta la confianza en sí mismos en los niños. Superar retos en el juego libre refuerza su confianza en sus propias habilidades. Esta autoeficacia aprendida jugando se convierte en seguridad en sí mismos, lo que puede influir en un mejor rendimiento escolar y en otras áreas de su vida. Esta autoeficacia aprendida jugando se convierte en seguridad en sí mismos, lo que puede influir en un mejor rendimiento escolar y en otras áreas de su vida. Al poder controlarlos y ser ellos quienes deciden, los niños desarrollan sentimientos de competencia y autonomía. Esta autoeficacia aprendida jugando se convierte en seguridad en sí mismos, lo que puede influir en un mejor rendimiento escolar y en otras áreas de su vida. Esta autoeficacia aprendida jugando se convierte en seguridad en sí mismos, lo que puede influir en un mejor rendimiento escolar y en otras áreas de su vida. Superar retos en el juego libre El juego libre refuerza su confianza en sus propias habilidades refuerza su confianza en sus propias Esta autoeficacia aprendida jugando se convierte en seguridad en sí mismos, lo que puede influir en un mejor rendimiento escolar y en otras áreas de su vida.

3.1.3. Actividades lúdicas dirigidas

Requieren la presencia de un adulto (maestro o cuidador) que las normas y estructuras, conduciendo a los niños en una actividad determinada con fines precisos de aprendizaje o esparcimiento. Estas actividades se planifican para lograr objetivos específicos, como el desarrollo de habilidades específicas, la enseñanza de conceptos académicos o fomentar la

cooperación y socialización entre los niños. En el juego dirigido, el adulto es una guía que da instrucciones precisas para que los niños se mantengan enfocados en la meta del juego y aprendan divirtiéndose. (Jaimes, 2020).

Según Jaimes (2020) algunas características son:

Estructura y guía:

actividades lúdicas dirigidas se planifican para alcanzar objetivos definidos; son un marco para el juego. Esta anticipación hace que los niños recorran un camino premeditado en el juego, aprendiendo de una manera más dirigida. La estructura permite manipular el juego, cual se desarrollará de manera lógica y de acuerdo a los objetivos. anticipación hace que los niños recorran un camino premeditado en el juego, aprendiendo de una manera más dirigida. La estructura permite controlar el juego, que fluirá lógicamente y en línea con los objetivos.

Objetivos educativos:

Toda actividad lúdica dirigida tiene unos objetivos educativos precisos: desarrollar habilidades matemáticas, lingüísticas, sociales. Las actividades lúdicas se seleccionan y adaptan para ejercitar determinadas parcelas del aprendizaje, y permiten a los niños adquirir y practicar conocimientos y habilidades. Con unos objetivos claros, estas acciones claras permitir a los maestros y que los niños comprobarán si están avanzando hacia las metas marcadas y hacen comprueben si están avanzando hacia las metas marcadas y hacen más objetivo la evaluación del juego. La evaluación del juego. La direccionalidad a objetivos transforma el tiempo de juego en tiempo de aprendizaje y crecimiento personal.

Reglas y normas:

Los juegos dirigidos tienen normas que los niños deben acatar para jugar. Estas reglas estructuran la acción, orientan el aprendizaje, son el contexto en el que los niños operan. La claridad de las normas previene conflictos y confusiones, permitiendo que los niños se enfoquen en aprender y jugar en un ambiente controlado. Las normas del juego proporcionan

estructura, aseguran que todos conozcan la forma de juego y lo que se espera de ellos. La claridad de las normas previene conflictos y confusiones, y permite que los niños se dediquen a aprender y jugar en un ambiente controlado.

Beneficios de las actividades lúdicas dirigidas:

Enseñanza y evolución de destrezas específicas: mediante la puesta en marcha de juegos intermedios. Las múltiples actividades recreativas enfocadas buscan primordialmente enseñar y fortalecer destrezas y conceptos particulares a través de juegos intermedios. Con metas nítidas, estas actividades guían a los pequeños hacia el florecimiento y aprendizaje de múltiples destrezas, tales como las destrezas motoras finas, los fundamentos matemáticos o el florecimiento del lenguaje. Esta colosal entidad se dedica a asegurar que cada infante, sin importar su origen o circunstancias, reciba una formación de excelencia que les permita desplegar su talento y construir un porvenir lleno de oportunidades.

El florecimiento de la disciplina y la colaboración grupal es la piedra angular del triunfo en cualquier emprendimiento. La disciplina demanda una sinfonía de acciones constantes y centradas, mientras que el trabajo en equipo demanda la sinergia y la armonía entre los integrantes del equipo. Ambas destrezas son vitales para lograr objetivos y metas con maestría y eficiencia. La observancia y acatamiento de normas, junto con la interacción con sus compañeros, son pilares esenciales para el florecimiento social de los pequeños. Estas destrezas fomentan la comunicación fluida, el respeto recíproco y la sinergia para lograr objetivos compartidos. Participar en dinámicas guiadas les enseña la relevancia de adherirse a reglas, colaborar en equipo, conservar la disciplina y cultivar la sinergia. La observancia de normas y el diálogo con los compañeros son esenciales para cultivar destrezas sociales, tales como la capacidad de comunicarse, el respeto mutuo y la cooperación grupal para lograr metas compartidas. El respeto a las reglas y la conducta correcta en la convivencia con sus colegas fomentan competencias sociales, tales como la habilidad de comunicarse con maestría, la



apreciación de la diversidad y la cooperación en la consecución de objetivos comunes, robusteciendo así las destrezas esenciales para la existencia social.

Las dinámicas recreativas guiadas por un guía experto son una táctica magistral para medir con precisión y minuciosidad el progreso en la educación infantil. Facilitar la evaluación utilizando técnicas y métodos que capturen datos con precisión milimétrica, permitiendo así desentrañar los secretos del rendimiento y los logros obtenidos en un lapso específico. Esto ofrece a los docentes la capacidad de discernir con exactitud las áreas clave que requieren perfeccionamiento, permitiéndoles así moldear las actividades pedagógicas conforme a las particularidades y peculiaridades de cada alumno. Con una intención pedagógica nítida, los educadores pueden observar y evaluar meticulosamente el avance y la metamorfosis de las competencias y habilidades en los pequeños, ofreciéndoles datos minuciosos, pertinentes y en el instante preciso para su florecimiento y aprendizaje. Esto permite a los docentes detectar con exactitud las áreas que requieren perfeccionamiento, permitiéndoles así moldear las actividades pedagógicas según las particularidades de cada alumno. Las dinámicas recreativas orquestadas y meticulosamente orquestadas son un método magistral para medir con precisión y minuciosidad el progreso en la educación infantil. Facilitar un análisis más imparcial y exacto del progreso en el aprendizaje infantil, posibilitando una valoración más minuciosa y exhaustiva de sus destrezas y saberes. Facilitar la evaluación: el uso de juegos pedagógicos orquestados por el maestro emerge como una táctica magistral para evaluar con precisión y minuciosidad el progreso en el aprendizaje de los pequeños en el aula. Los maestros rastrean meticulosamente las áreas clave que los alumnos requieren perfeccionamiento y luego adaptan las actividades pedagógicas para alinearlas con las particularidades de cada niño en el aula. Las dinámicas recreativas orquestadas y meticulosamente orquestadas son un método magistral para medir con precisión y minuciosidad el crecimiento mental y emocional de los pequeños en el ámbito educativo. Los maestros rastrean meticulosamente las áreas clave que los alumnos

requieren perfeccionamiento y luego adaptan las tareas pedagógicas según las particularidades de cada niño en el aula. Esto permite a los maestros detectar con exactitud las áreas que requieren perfeccionamiento y adaptar las estrategias pedagógicas según las particularidades de cada alumno. Para potenciar su misión pedagógica, los educadores pueden realizar un monitoreo minucioso y meticuloso del avance en el desarrollo de competencias y habilidades de los niños, ofreciéndoles críticas constructivas en el instante preciso y a la medida. Los maestros rastrean meticulosamente las áreas clave donde los alumnos requieren perfeccionamiento y luego adaptan las actividades pedagógicas para alinearlas con las particularidades de cada niño en el aula. Con una intención pedagógica nítida, los educadores pueden observar y evaluar meticulosamente el avance y la metamorfosis de las competencias y habilidades en los niños, ofreciéndoles consejos minuciosos y en el instante exacto. Los maestros rastrean meticulosamente las áreas clave donde los alumnos requieren perfeccionamiento y luego adaptan las actividades pedagógicas para alinearlas con las particularidades de cada niño en el aula. Esto permite a los maestros discernir minuciosamente las áreas que requieren perfeccionamiento y adaptar las tareas según las particularidades de cada alumno.

3.1.4. Aprendizaje

La socialización es la travesía donde las personas forjan actitudes, valores, destrezas y saberes a través de su vínculo social y cultural. Este camino es esencial para el crecimiento individual y la armonía social. Esto se consigue mediante un abanico de tácticas y enfoques, destacando la formación académica especializada, el meticuloso entrenamiento docente y la invaluable experiencia laboral. La teoría, destilada del escrutinio minucioso, ofrece el saber esencial para desentrañar con profundidad un asunto específico, mientras que la enseñanza, mediante el intercambio de datos y la orientación experta, simplifica la asimilación y comprensión de esa teoría. Esta fascinante amalgama de métodos y tácticas asegura una

comprensión profunda y una metamorfosis constante y eficaz ante los retos contemporáneos. Es crucial subrayar que la repetición continua de tareas te ofrece la posibilidad de utilizar tus destrezas adquiridas de manera eficiente y optimizar de manera notable en escenarios cotidianos y auténticos. La amalgama de diversas técnicas garantiza una comprensión más profunda y una habilidad ininterrumpida para adaptarse a los retos que surgen en el ámbito profesional. (Pérez y Gardey, 2023).

Por otro lado, Tekman (2021) indica algunos tipos de aprendizaje:

Aprendizaje implícito:

Es un proceso que ocurre sin conciencia y sin intención de aprender algo nuevo. Este tipo de aprendizaje requiere la adquisición de comportamientos automatizados y fluidos, como caminar, hablar o reconocer patrones en el entorno. Es una de las primeras maneras de aprender que se aprenden en la vida, ya que las personas aprenden sin darse cuenta por experiencia y repetición. Lo Automático de este aprendizaje significa que, una vez aprendidas, estas habilidades se realizan sin conciencia de los procesos que participan en su ejecución.

Aprendizaje explícito:

Es un proceso intencionado que implica la activación de los lóbulos prefrontales del cerebro. Este tipo de aprendizaje requiere atención y esfuerzo voluntario del que aprende para adquirir conocimientos o habilidades determinadas. diferencia del aprendizaje implícito, el explícito necesita conciencia de lo que se está aprendiendo y por qué. A diferencia del aprendizaje implícito, el explícito necesita conciencia de lo que se está aprendiendo y por diferencia del aprendizaje implícito, el explícito necesita conciencia de lo que se está aprendiendo y por qué. Es un proceso fundamental en los contextos formales de aprendizaje, donde los aprendices están al tanto de los objetivos de aprendizaje y trabajan para

alcanzarlos a través del estudio, la práctica y los un proceso fundamental en los contextos formales de aprendizaje, donde los aprendices están al tanto de los objetivos de aprendizaje y trabajan para alcanzarlos a través del estudio, la práctica y los ejercicios.

Aprendizaje asociativo:

El aprendizaje asociativo se da cuando se crea una asociación entre dos estímulos o entre un estímulo y una respuesta. Un ejemplo clásico de este tipo de aprendizaje es el experimento del perro de Pavlov, en el que se asocia un estímulo (campana) con la comida, lo que eventualmente genera una respuesta condicionada (salivación) solo con el sonido. El aprendizaje asociativo es lento, pero crea asociaciones fuertes y El aprendizaje asociativo es lento, pero crea asociaciones fuertes y duraderas. Este tipo de aprendizaje es fundamental en la adquisición de hábitos y en la emisión de respuestas emocionales y de comportamiento ante estímulos El tipo de aprendizaje es fundamental en la adquisición de hábitos y en la emisión de respuestas emocionales y de comportamiento ante estímulos determinados.

Aprendizaje no asociativo:

Consiste en relacionar estímulos entre sí. Por el contrario, esta manera de aprendizaje envuelve alteraciones en la respuesta de un organismo a un estímulo en repetidas exposiciones. La La habituación se produce cuando la respuesta a un estímulo se debilita por exposiciones repetidas, y la sensibilización, cuando se fortalece. Estos procesos permiten adaptarse a los estímulos ambientales, ignorando los irrelevantes y prestando atención a los relevantes o nuevos. La habituación se produce cuando la respuesta a un estímulo se debilita por exposiciones repetidas, y la sensibilización, cuando se fortalece. El aprendizaje no asociativo se presenta de dos maneras: la habituación y la sensibilización. La habituación se produce cuando la respuesta a un estímulo se debilita por exposiciones repetidas, y la sensibilización,

cuando se fortalece. Estos procesos son esenciales para adaptarse al mundo exterior, filtrando la información irrelevante y prestando atención a la información relevante o nueva.

Aprendizaje significativo:

Es el proceso por el cual la nueva información se integra de manera significativa a la información previa del sujeto. Esta es una de las mejores maneras de aprender; se retiene mejor la información en la memoria a largo plazo. A través del aprendizaje significativo, el alumno puede vincular la información nueva con la información previa, enriqueciendo su estructura cognitiva y logrando transferirla a situaciones nuevas. Esta forma de aprendizaje es muy útil en la educación porque desarrolla la comprensión y la capacidad de aplicar conocimientos de manera crítica y creativa.

Matemáticas:

Las matemáticas, la ciencia exacta, se especializa en desentrañar las conexiones y atributos entre objetos intangibles, tales como números, símbolos y figuras geométricas. Mediante la creación de estructuras lógicas y modelos abstractos, su meta es desentrañar patrones, calibrar fenómenos y desentrañar enigmas en una vasta gama de campos del saber. Las matemáticas son la piedra angular del aprendizaje infantil, potenciando de manera notable competencias cognitivas como la reflexión crítica, la analítica y la abstracción. A través de la magia de las matemáticas y las ecuaciones, los pequeños despliegan su ingenio lógico, desentrañan patrones numéricos y logran resolver enigmas con precisión y orden. Este método potencia sus destrezas mentales y profundiza en los fundamentos matemáticos esenciales. (Westreicher, 2024).

3.1.5. Competencias numéricas básicas

Evalúan la destreza para operar con números y realizar operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división. Estas destrezas abarcan la destreza para ejecutar operaciones aritméticas elementales, como sumar, restar, multiplicar y dividir, esenciales para cultivar habilidades matemáticas robustas. Es crucial considerar que estos saberes abarcan la destreza para orquestar componentes en una secuencia lógica, detectar patrones en secuencias numéricas y ejecutar aproximaciones numéricas. Habilidad para realizar operaciones matemáticas básicas, tales como sumar, restar, multiplicar y dividir, con precisión y eficiencia asombrosa. (Ramírez et al., 2022).

Según Ramírez et al. (2022) las competencias numéricas básicas se definen por una serie de habilidades y conocimientos esenciales:

Cálculo aritmético básico:

Es la habilidad la habilidad de efectuar operaciones matemáticas básicas: sumar, restablecer, multiplicar y dividir de efectuar operaciones matemáticas básicas: sumar, restablecer, multiplicar y El dominio de estas operaciones es esencial para el éxito en las matemáticas superiores y su aplicación en la vida diaria, como en las finanzas personales o la planificación de recursos. Estas operaciones se pueden realizar con diversos tipos de números, ya sean enteros, fracciones o decimales. Suma y la resta aprenden a manipular cantidades; la multiplicación y la división resuelven problemas más complejos, como agrupar o repartir. Dominar estas operaciones es esencial para tener éxito en las matemáticas superiores y utilizarlas en la vida diaria, como para administrar finanzas personales o planificar recursos. La suma y el resto aprenden a manipular y alterar cantidades, y la multiplicación y la división permiten resolver problemas más complejos, como agrupar o suma y la resta aprenden a manipular y alterar cantidades, y la multiplicación y la división permiten resolver problemas más complejos, como agrupar o repartir. Dominar estas operaciones es esencial para las

matemáticas superiores y para la vida diaria, como para administrar finanzas personales o planificar recursos.

Comprensión de números:

Es una habilidad mental que desafía el saber y la habilidad para interpretar y aplicar los números en múltiples contextos. Los números enteros, libres de decimales y fracciones, se utilizan para realizar operaciones matemáticas como sumar, restar, multiplicar y dividir, entre otras operaciones. Asimismo, son esenciales en disciplinas como la geometría, la física y la economía. Esto conlleva el uso de números enteros, fracciones, decimales y porcentajes en múltiples escenarios y contextos matemáticos. Los decimales, simbolizados por puntos decimales, son fracciones numéricas que se encuentran entre los enteros. Además, los porcentajes, señalados con el símbolo %, revelan proporciones respecto a un conjunto de cien unidades. Los decimales simbolizan fracciones entre números enteros, mientras que los porcentajes revelan proporciones para cada conjunto de 100 cifras. Los decimales, representados como fracciones entre números enteros, son una manera meticulosa y minuciosa de comunicar valores numéricos. Además, los porcentajes, que representan fracciones de un total de 100 unidades, resultan esenciales para contrastar y desentrañar información de forma comparativa y equilibrada. El dominio exhaustivo de estos principios esenciales capacita a las personas para descifrar datos con exactitud, elegir con sabiduría y desentrañar enigmas intrincados en contextos variados y complejos. El conocimiento profundo de estos conceptos esenciales permite a las personas descifrar con precisión y minuciosidad la información que les presentan, habilitándolas para tomar decisiones bien fundamentadas y enfrentar con eficacia una variedad de problemas que puedan surgir en entornos diversos y intrincados. Los números enteros, sin decimales ni fracciones, son los que se utilizan para ejecutar las operaciones matemáticas fundamentales, tales como sumar, restar, multiplicar y dividir. Asimismo, son esenciales en álgebra y cálculo, pues posibilitan representar números enteros sin necesidad de

fraccionarlos. Los porcentajes simbolizan las fracciones de un conjunto de cien unidades. El dominio absoluto y el entendimiento profundo de estos conceptos esenciales permite a las personas descifrar información con exactitud, examinar meticulosamente las opciones disponibles, tomar decisiones bien fundamentadas y resolver con maestría problemas intrincados que puedan surgir en contextos variados y variados. Las fracciones, imágenes de números que simbolizan la división de un todo en unidades equivalentes, son instrumentos matemáticos esenciales para desentrañar las proporciones y las operaciones aritméticas. Los porcentajes simbolizan las fracciones de un conjunto de cien unidades. Al dominar estos principios esenciales y aplicarlos adecuadamente en diversos contextos, los individuos pueden descifrar con exactitud los datos obtenidos, lo que les permite tomar decisiones bien fundamentadas y enfrentar con eficacia los retos que surjan en un sinfín de circunstancias.

Ordenación y comparación:

Es fundamental para comprender las matemáticas y para tomar decisiones. Para ordenar números, estos se organizan de menor a mayor o de mayor a menor; esto permite analizarlos, realizar cálculos y resolver problemas. La Comparación de capacidad se usa en diferentes situaciones, como por ejemplo en encuestas para comparar resultados o al ir de compras para comparar precios. La comparación de tamaños establece cuál de dos o más números es mayor o menor. La capacidad de ordenar y comparar números es esencial para construir habilidades matemáticas más avanzadas y para interpretar y analizar información cuantitativa, una habilidad útil en situaciones cotidianas como evaluar resultados de encuestas o comparar precios en compras. La capacidad de ordenar y comparar números es la base para desarrollar habilidades matemáticas más complejas y para interpretar y analizar información cuantitativa.

Reconocimiento de patrones numéricos:

Es la habilidad de encontrar patrones en grupos de números. Esta competencia es fundamental para resolver problemas matemáticos y desarrollar estrategias. Cuando

identifican patrones, las personas pueden predecir los valores futuros de la secuencia o usar reglas matemáticas para resolver problemas complejos. La habilidad de reconocer patrones también ayuda a pensar de manera lógica y analítica, lo que sirve para las matemáticas y para la vida diaria, como planear y organizar cosas. La habilidad de reconocer patrones también ayuda a pensar de manera lógica y analítica, lo que sirve para las matemáticas y para la vida diaria, como planear y organizar cosas.

Estimación:

Es la habilidad para realizar cálculos aproximados de cantidades y estimaciones aproximadas de cantidades y resultados. Esta habilidad permite a las personas comprobar la sensatez de las soluciones de problemas matemáticos más complejos y realizar estimaciones rápidas y precisas cuando se requiere una respuesta aproximada en lugar de una exacta. La capacidad de estimar con exactitud es valiosa en muchas situaciones prácticas, como estimar costos, planificar tiempos o verificar resultados de proyectos. La precisión permite hacer mejores elecciones y resolver problemas en diversas situaciones.

3.1.6. Resolución de problemas matemáticos

Es crucial comprender que cultivar esta destreza matemática fundamental implica emplear conceptos y habilidades matemáticas para enfrentar y resolver una vasta gama de problemas específicos que surgen en múltiples escenarios y escenarios de la vida diaria. Es imprescindible no solo la habilidad de calcular con exactitud, sino también una agudeza crítica y lógica, además de una capacidad de análisis y razonamiento profundo. La destreza matemática abarca desentrañar el enigma, elegir y aplicar tácticas matemáticas adecuadas, realizar cálculos exactos y verificar y valorar los hallazgos. Este método demanda no solo la destreza para ejecutar cálculos matemáticos con precisión, sino también una notable capacidad de razonamiento crítico y lógico. La destreza matemática implica desentrañar el enigma, elegir meticulosamente las tácticas matemáticas más adecuadas, realizar cálculos meticulosamente y

meticulosamente, y, por último, examinar meticulosamente los resultados para valorar su pertinencia y pertinencia en el contexto en cuestión. (Berrocal y Palomino, 2022).

Según Berrocal y Palomino (2022) algunas características son:

Identificación del problema:

Definición clara: La precisión La precisión en la formulación de en la formulación de un problema matemático es esencial para su un problema matemático es esencial para su solución. El análisis de esta manera hace explícito lo que se espera obtener y lo que se proporciona para alcanzarlo. Capaces de leer y comprender totalmente el problema, es decir, identificar lo que se pregunta y los datos que me sirven. El análisis de esta manera hace explícito lo que se espera obtener y lo que se proporciona para alcanzarlo. La capacidad de distinguir entre información relevante y detalles superfluos es fundamental para evitar confusiones y orientar los esfuerzos hacia soluciones exactas efectivas.

Identificación de Problemas: El planteamiento de problemas adecuados a las capacidades previas y los conocimientos adquiridos es fundamental para la resolución. Los alumnos deben ser capaces de reconocer problemas acordes a su nivel de competencia y saber cómo resolver problemas nuevos o más complejos. Los alumnos deben ser capaces de reconocer problemas acordes a su nivel de competencia y saber cómo resolver problemas nuevos o más complejos. Esta capacidad implica poder categorizar los problemas en función de su tipo y características para poder elegir las estrategias y métodos apropiados para implica poder categorizar los problemas en función de su tipo y características para poder elegir las estrategias apropiadas para resolverlos.

Desarrollo de Estrategias:

Elección de técnicas para el estudio científico: La elección de técnicas y tácticas idóneas es esencial para desentrañar enigmas matemáticos. Los alumnos deben desentrañar

minuciosamente las múltiples estrategias disponibles, tales como fórmulas matemáticas, representaciones gráficas, diagramas y métodos algebraicos. Es crucial elegir la alternativa más adecuada para enfrentar cada circunstancia con eficacia y exactitud. El método idóneo debe ser escogido con precisión, considerando la esencia del problema y las destrezas matemáticas únicas del alumno, para que la resolución sea un juego de niños. Es crucial evaluar meticulosamente el tipo de problema y las habilidades matemáticas del estudiante, para asegurar que el enfoque adoptado sea el más idóneo y le permita descubrir la solución con mayor eficacia.

La planificación y la organización son pilares esenciales en cualquier proyecto o misión que se emprende. La meticulosa planificación y la meticulosa organización del proceso para resolver problemas son pilares esenciales para garantizar una resolución metódica y efectiva. Es crucial trazar un esquema meticuloso y orquestado que aborde de manera holística cada fase implicada en la solución del dilema. Los alumnos deben unirse para orquestar de manera conjunta un camino lógico y así encontrar la respuesta al enigma planteado. Para sortear los desafíos que surjan en tu senda, es crucial anticiparlos y trazar un plan meticuloso que te oriente hacia el triunfo. Es crucial trazar un plan meticuloso que te permita progresar con precisión y eficacia. Así, podrás detectar obstáculos y trazar tácticas ingeniosas para enfrentarlos con éxito. La planificación es la piedra angular para lograr tus sueños y aspiraciones con éxito.

Aplicación de técnicas matemáticas:

Cálculos precisos: La precisión La precisión en los cálculos es esencial para resolver problemas en matemáticas. Los Los estudiantes deben ser exactos en los cálculos aritméticos, en el manejo de ecuaciones y en la aplicación de fórmulas matemáticas. Deben ser exactos en los cálculos aritméticos, en el manejo de ecuaciones y en la aplicación de fórmulas, por lo que el cuidado en cada cálculo garantizará resultados precisos y confiables. El uso adecuado de herramientas matemáticas (calculadoras, gráficas, software) es una manera de resolver

problemas. lo cual, es de suma importancia el cuidado en cada cálculo para que los resultados sean precisos y confiables. El uso adecuado de herramientas matemáticas (calculadoras, gráficas, software) es una habilidad para resolver problemas.

Las calculadoras no solo hacen cálculos complejos y muestran datos, sino que también comprueban la exactitud de los resultados. El dominio de estas herramientas se convierte entonces en una competencia a desarrollar por los.

Evaluación y verificación:

Revisión de resultados: cálculos y preguntarse si la respuesta es razonable en el contexto del problema. Esta revisión implica verificar los cálculos y preguntarse si la respuesta tiene sentido en el contexto del problema. Este paso es crucial para asegurar la exactitud de la solución y corregir cualquier error que se haya cometido.

en cómo lo resolviste es una manera de aprender. Sobre el proceso: pensar en cómo lo resolviste es bueno para aprender. Pensar en cómo lo resolviste es bueno para aprender. Pensar en cómo lo resolviste es una manera de aprender. Sobre el proceso: pensar en cómo lo resolviste es bueno para aprender. Pensar en cómo lo resolviste es bueno para aprender. estrategias utilizadas, otras posibles estrategias que hubieran sido más efectivas, y aprender de los errores cometidos. evaluar las estrategias utilizadas, otras posibles estrategias que hubieran sido más efectivas, y aprender de los errores cometidos. Esta reflexión hace que se esté más preparado para afrontar problemas venideros, mejorando cada vez más en la resolución de problemas.

Pensamiento crítico y creativo:

Análisis Crítico: El pensamiento crítico es una habilidad mental que te permite desentrañar y valorar con lucidez escenarios intrincados, esencial para resolver con éxito enigmas matemáticos. Los universitarios deben poseer la habilidad de desentrañar meticulosamente los desafíos planteados, desafiar las premisas establecidas y contemplar meticulosamente visiones alternativas que nutran su entendimiento del asunto en cuestión. Este

enfoque introspectivo y crítico nos abre las puertas a detectar errores en la formulación del problema o en las tácticas utilizadas, lo que nos lleva a una comprensión más profunda y minuciosa de la solución planteada.

Creatividad en la solución: Estimular la creatividad hace que los estudiantes piensen "fuera de la caja", descubran nuevas ideas y enfoques, y desarrollen soluciones originales que simplifiquen o mejoren en gran medida el proceso de resolución. La creatividad en la resolución de problemas genera soluciones nuevas y originales a problemas sin solución evidente o convencional. Estimular la creatividad hace que los estudiantes piensen "fuera de la caja", descubran nuevas ideas y enfoques y desarrollen soluciones originales que pueden simplificar o mejorar enormemente el proceso de resolución.

Aplicación en contextos reales:

Transferencia de habilidades: La transferencia de habilidades es la aplicación de las habilidades aprendidas en problemas matemáticos a situaciones de la vida real. La habilidad para traspasar y aplicar estas habilidades muestra no solo el entendimiento de las matemáticas, sino también su significado y aplicación en la vida diaria y laboral. Esta capacidad implica aplicar conocimientos matemáticos en situaciones variadas, desde la administración financiera hasta la resolución de problemas técnicos y habilidad para traspasar y aplicar estas habilidades muestra no solo el entendimiento de las matemáticas, sino también su significado y aplicación en la vida diaria y laboral.

3.2. Marco referencial

Brand (2022) En su fascinante tesis denominada "Idea de un Plan de Entretenimiento para Acelerar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Matemáticas en Estudiantes de Nivel Medio de una célebre institución educativa situada en la vibrante localidad de Naranjal, para el año académico 2022". El objetivo primordial de la investigación fue desentrañar

minuciosamente si la implementación de un programa educativo basado en juegos mejoraba notablemente las destrezas matemáticas en los estudiantes de nivel elemental de la distinguida Unidad Educativa Naranjal durante el año 2022. La estrategia utilizada se distinguió por un enfoque preexperimental cuantitativo, lo que facilitó la recolección de información de forma meticulosa y meticulosa para su posterior escrutinio y valoración. Los hallazgos del estudio revelaron con claridad que la puesta en marcha del programa de actividades recreativas y lúdicas elevó notablemente el desempeño y la felicidad de los participantes. La cohorte elegida para la investigación incluyó a 25 alumnos de la educación primaria. Los hallazgos del estudio revelaron con claridad que la implementación del programa de actividades recreativas elevó notablemente el rendimiento de los participantes. Estos hallazgos del estudio se revelaron con nitidez en un p-valor de 0.038, inferior al nivel de significancia habitual de 0.05. El programa de juegos, con una significancia estadística $p = 0.038$, mostró una notable mejora en el aprendizaje de las matemáticas entre los alumnos de educación básica de la Unidad Educativa Naranjal.

Ortega (2019) En su estudio conocido como "El impacto de las actividades lúdicas en el desempeño académico de los alumnos de cuarto año de la Unidad Educativa República de Alemania en Ecuador durante el año 2019". La meta primordial de la investigación consistió en desentrañar minuciosamente cómo las actividades lúdicas influyen en el desempeño académico en matemáticas. Se realizó una minuciosa investigación no experimental con un enfoque descriptivo-correlacional, evaluando a 40 estudiantes mediante observaciones detalladas. Los resultados revelaron que un asombroso 75% de los alumnos brillaron en las actividades lúdicas sugeridas, mientras que el 25% restante seguía en pleno desarrollo. Se descubrió que un 58% de los alumnos estaban en fase de evolución, mientras que un 43% logró alcanzar el nivel anhelado. Se halló una conexión trascendental, revelando una fuerte correlación ($r=0.662$, $p=0.00$). En esencia, las actividades lúdicas y de diversión influyen

profundamente en el desarrollo de las destrezas matemáticas de los estudiantes, abarcando desde el álgebra y la geometría hasta la estadística y las probabilidades.

Redosado (2021) En su análisis sobre cómo las actividades lúdicas influyen en la evolución de las destrezas matemáticas en la Institución Educativa Privada "High School-Baby Kinder" situada en San Juan de Lurigancho. Este estudio se dedicó a desentrañar cómo las actividades lúdicas y de diversión influyen en la evolución de las destrezas matemáticas en los pequeños de tres años. La investigación se catalogó como aplicada, con un enfoque cuantitativo y experimental, abarcando la realización de experimentos meticulosos y la recopilación minuciosa de información para su posterior interpretación. El equipo de científicos incluyó a 36 pequeños en la investigación. Para recolectar minuciosamente información, se utilizó la técnica metódica de observación metódica. Los hallazgos del estudio revelaron que los pequeños del grupo experimental, quienes participaron en las variadas actividades lúdicas sugeridas, mostraron un notable avance en su destreza para "actuar y meditar matemáticamente ante situaciones que implican regularidades, equivalencias y variaciones", en comparación con los pequeños del grupo de control. La metódica orquestación de diversas actividades lúdicas y recreativas dejó una huella profunda y positiva en el desarrollo y evolución de la habilidad matemática en los pequeños de apenas 3 años.

Huallpa (2022) En su fascinante estudio denominado "La relevancia del juego en el aprendizaje matemático de infantes de cuatro años en la ilustre Institución Educativa Particular Señor de la Justicia, ubicada en el vibrante distrito de San Juan De Lurigancho, durante el año escolar 2022". El objetivo primordial del estudio fue analizar minuciosamente la eficacia de las dinámicas y juegos pedagógicos en la metamorfosis del desempeño académico en matemáticas. La investigación optó por una metodología cuantitativa y un análisis exhaustivo. El proyecto de investigación contó con la colaboración de 15 estudiantes, empleando la técnica de observación minuciosa y empleando como recurso principal una lista de cotejo detallada.

Antes del examen, se llevó a cabo un análisis inicial que reveló que un 60% de los pequeños se encontraba en la posición inicial, mientras que un 40% estaba en pleno viaje de aprendizaje. Tras la implementación del programa, se descubrió que un 53% de los infantes logró superar el objetivo esperado, mientras que un 40% sigue en plena evolución, y un 7% logró un éxito notable. Tras un minucioso escrutinio, las actividades recreativas desplegadas revelaron ser extremadamente eficientes y beneficiosas para el crecimiento holístico de los participantes.

Achahuanco (2018) Este estudio busca desentrañar el viaje educativo de los conceptos geométricos y de medición en los estudiantes de cuarto grado de primaria en la célebre institución educativa N° 56009 Chumo – Sicuani. La investigación siguió una ruta metodológica empírica-experimental, logrando resultados tangibles y confiables. La meta primordial de la investigación consistió en descubrir y desentrañar múltiples tácticas pedagógicas y dinámicas recreativas que impactaran profundamente en el aprendizaje de conceptos geométricos y de medición. Esto con el propósito de potenciar el desempeño académico y robustecer las habilidades matemáticas de los estudiantes de cuarto grado de primaria. La investigación se guió principalmente por el enfoque empírico-experimental, donde se llevaron a cabo experimentos supervisados y se recolectaron datos meticulosamente para desentrañar y extraer conclusiones. Los hallazgos del estudio revelaron progresos notables en las tres áreas analizadas, alcanzando un impresionante 78% en reflexión crítica, comunicación matemática y destrezas para resolver enigmas. La adopción de tácticas lúdicas emerge como una vía revolucionaria y eficiente para revitalizar el aprendizaje de geometría y medidas en matemáticas, especialmente en el cuarto grado de la educación primaria.

Jihuallanca (2021) en la tesis “Estrategias lúdicas y aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la institución educativa inicial Palca - Puno, 2020”. El objetivo principal del trabajo fue evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años. La población y muestra fueron 13 niños. La investigación fue de enfoque

cuantitativo, de nivel explicativo y diseño investigación fue de enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y diseño preexperimental. La población y muestra estuvo constituida por 13 niños. Para la recogida de datos se utilizó un La recogida de datos se utilizó un pretest. Inicialmente, se evidenció que la mayoría de los niños se ubicaban en la escala C (en inicio) con un 53.85% en el aprendizaje de las matemáticas. de haber aplicado los talleres de aprendizaje con estrategias lúdicas, el post-test reveló que la mayoría de los niños lograron un nivel alto con un 61.54%.de haber aplicado los talleres de aprendizaje con estrategias lúdicas, en el post-test se reflejó que la mayoría de los niños lograron un nivel alto con un 61.54%. Las estrategias lúdicas influyen en el mejoramiento del aprendizaje de las matemáticas en los niños de la IE investigada.

3.3. Marco conceptual

3.3.1. Creatividad

La creatividad es el arte de concebir ideas frescas y únicas que sean efectivas y pertinentes en un contexto específico. En el universo académico, la inventiva se revela en la habilidad de los alumnos para idear ideas frescas, sugerir respuestas frescas a los retos presentados y abordar los temas desde miradas variadas y singulares. Fomentar la imaginación en el ámbito educativo requiere diseñar un entorno favorable que inspire la creación de ideas variadas, la exploración sin barreras, donde los estudiantes puedan descubrir y hallar estrategias vanguardistas para enfrentar retos. Esta habilidad mental no solo amplifica la capacidad de resolver enigmas, sino que también potencia la habilidad de adaptarse a entornos fluctuantes y exigentes. Impulsar y fomentar esta destreza potencia habilidades esenciales para enfrentar retos y adaptarse con maestría a situaciones inéditas y fluctuantes. (Sánchez y Morales , 2017).

3.3.2. Desarrollo curricular

El arte de concebir, elaborar, instaurar y evaluar el currículo escolar es crucial, pues ilumina y dirige cada etapa del aprendizaje en las escuelas. Mediante esta travesía, se trazan

metas pedagógicas, se elige el material, se trazan tácticas educativas y se analiza cómo la enseñanza influye en el desarrollo de los alumnos. Es una travesía constante y vibrante que persigue asegurar una instrucción de excelencia y pertinencia para cada alumno. Es imperativo trazar con precisión los objetivos educativos a lograr, elegir meticulosamente los contenidos adecuados y crear tácticas pedagógicas que se ajusten a las demandas de los alumnos. El objetivo primordial del currículo es garantizar que el programa de estudios se alinee con las exigencias educativas de la era moderna y con las demandas del mundo contemporáneo. (Basauri y Assef, 2022).

3.3.3. Didáctica

3.3.4. Se desglosan meticulosamente los hallazgos del exhaustivo análisis de mercado realizado en el trimestre previo, ofreciendo un caudal de datos cruciales para las decisiones estratégicas de la empresa. La didáctica, vista como el arte de desentrañar y aplicar múltiples técnicas, métodos y herramientas para impulsar el aprendizaje, emerge como un cimiento esencial en el ámbito educativo. Esta rama de la ciencia se dedica a explorar y crear estrategias pedagógicas que estructuran y presentan los contenidos de manera que sean accesibles y comprensible para los alumnos. En el universo educativo, es vital trazar meticulosamente tareas educativas valiosas, seleccionar tácticas pedagógicas adecuadas y ajustar los métodos a las singularidades y necesidades únicas de cada estudiante. La didáctica, más allá de ser el arte de enseñar, demanda una exhaustiva revisión crítica de las múltiples tácticas pedagógicas utilizadas, con el fin de detectar y realizar los ajustes necesarios que puedan revitalizar de manera notable el viaje educativo. (Casasola, 2020).

3.3.5. Pedagogía

3.3.6. El documento detalla las exigencias técnicas adicionales que los componentes del sistema deben seguir para asegurar su operatividad impecable en condiciones adversas.

La pedagogía se dedica a desentrañar y desentrañar minuciosamente los métodos y procesos de enseñanza, además de idear tácticas ingeniosas que impulsen el aprendizaje y el florecimiento holístico de los alumnos. La pedagogía se dedica a idear tácticas pedagógicas que impulsen el florecimiento holístico del alumno, incluyendo su evolución mental, emocional y social. Su meta es moldearse con destreza a las singularidades y circunstancias únicas de cada persona, garantizando así un aprendizaje sublime y profundo. Asimismo, desentraña minuciosamente las variadas estrategias educativas, la danza entre el maestro y el alumno, y los elementos ambientales y emocionales que influyen en el aprendizaje. La pedagogía, como arte de enseñar, se dedica a idear tácticas y enfoques que fomenten un ambiente pedagógico enriquecedor y motivador, abarcando no solo el florecimiento intelectual, sino también su armonía emocional y su conexión social. Este método educativo se distingue por su habilidad para ajustarse a las singularidades y circunstancias únicas de cada alumno, con el fin de garantizar un aprendizaje sublime y profundo. (Rodríguez, 2023).

3.3.7. Recursos didácticos

Son materiales y utensilios que los maestros emplean para facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos pueden ser libros de texto, materiales multimedia, herramientas tecnológicas, actividades prácticas, etc. Su objetivo es hacer más comprensible, motivador y participativo el aprendizaje. La elección y el uso apropiado de los materiales didácticos son determinantes para satisfacer los estilos de aprendizaje y generar un ambiente efectivo. El uso creativo de estos materiales puede hacer más interesante y participativo el proceso de aprendizaje. (Pérez y Gardey, 2021).

3.3.8. Rendimiento académico

3.3.9. El libro explora un asunto crucial que demanda un examen minucioso y meticuloso.

Es crucial invertir tiempo y recursos en desentrañar minuciosamente las repercusiones



de las decisiones adoptadas en este escenario particular. La intrincada danza de factores que participan en este proceso demanda una visión holística y un análisis meticuloso de las posibilidades venideras. La evaluación educativa es el arte de medir cómo los alumnos logran cumplir con las metas de aprendizaje detalladas en el plan de estudios. Este principio esencial abarca la recopilación minuciosa de las calificaciones académicas y la habilidad de los alumnos para aplicar de manera eficiente sus saberes en escenarios tangibles y cotidianos. Evaluar el avance académico nos revela minuciosamente las destrezas y destrezas de los alumnos, facilitándonos descubrir tanto sus puntos fuertes como las áreas que requieren asistencia extra. La información recolectada es crucial para afinar las tácticas educativas y brindar las intervenciones adecuadas que impulsen el aprendizaje y el florecimiento holístico de los estudiantes. Un brillante desempeño en el ámbito académico revela la maestría en el arte de aplicar conocimientos en múltiples contextos, revelando así un florecimiento cognitivo robusto y destrezas adquiridas. (Antonacci, s.f.).

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. Metodología

4.1.1. Métodos aplicados a la investigación

Los métodos aplicados fueron los siguientes:

Enfoque cuantitativo.

Recopila y analiza datos numéricos para investigar para investigar fenómenos. estadística para patrones y relaciones , intentando medirlos y extrapolarlos a una población mayor. Aplica la estadística para buscar patrones y relaciones, intentando medirlos y extrapolarlos a una población estadística para patrones y relaciones , intentando medirlos y extrapolarlos a una población mayor. Es apreciado por su objetividad y exactitud en sus resultados. (Arteaga, 2020).

Nivel correlacional.

Observe la forma en que se asocian dos o más variables si Hay una asociación entre las variables. intensidad y dirección de la relación se expresan mediante un coeficiente de compensación. La intensidad y dirección de la relación se expresan mediante un coeficiente de intensidad y dirección de la relación se expresan mediante un coeficiente de compensación (Rus, 2020).

4.1.2. Diseño de la investigación

No experimental

Un diseño de investigación no experimental se basa en la observación y registro de variables en su estado natural, sin intervención del investigador. Este tipo de diseño se usa frecuentemente en investigaciones descriptivas, en las que se pretende hablar sobre las características de una población o en aquellas en que se quiere conocer la relación que existe entre variables sin manipular las condiciones en que se recogen los datos (Velázquez, 2024).

4.1.3. Población

La población fue integrada por 13 niños de la I.E.I. 425 134.

4.1.4. Muestreo

Debido a que la población es bastante pequeña se recurrió a tomar esta como muestra representativa.

4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos

En el estudio se utilizó la observación minuciosa, una herramienta que permite recolectar datos directos y meticulosamente sobre las acciones y acontecimientos clave en su entorno natural y cotidiano. Para realizar esta evaluación, se empleó una lista de cotejo, una herramienta meticulosa que permite verificar la existencia o ausencia de criterios específicos previamente definidos. Recopilar, archivar y examinar minuciosamente la información de manera meticulosa y armoniosa, proporcionando así el cimiento esencial para un minucioso escrutinio de los hallazgos alcanzados. Garantizar una valoración imparcial y meticulosa, capaz de recolectar, registrar y analizar la información de manera meticulosa y uniformemente, proporcionando así el terreno fértil para un estudio minucioso de los hallazgos alcanzados.

4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el análisis de los datos de los datos se utilizó el software SPSS se utilizó el software SPSS V25. El programa es capaz de hacer análisis estadísticos detallados y exactos, lo que ayuda a interpretar los datos. Este software es capaz de hacer análisis estadísticos detallados y exactos, lo que ayuda a interpretar los datos.

4.2. Resultados

Tabla 1

Prueba de normalidad

Shapiro-Wilk		
Estadístico	gl	Sig.

Actividades lúdicas	,811	13	,009
Aprendizaje de las matemáticas	,816	13	,011

Nota. Diseño propio.

Interpretación:

En la tabla 1 Se aprecia que se realizó la determinación del coeficiente de Shapiro-Wilk, el cual fue escogido debido a que la muestra no superaba los 50 individuos. Los hallazgos revelan que la p (sig) para ambas variables es inferior a 0.05, indicando que los datos no se ajustan a una distribución típica. Se decidió utilizar la prueba estadística no paramétrica de Rho de Spearman para determinar correlaciones.

Tabla 2

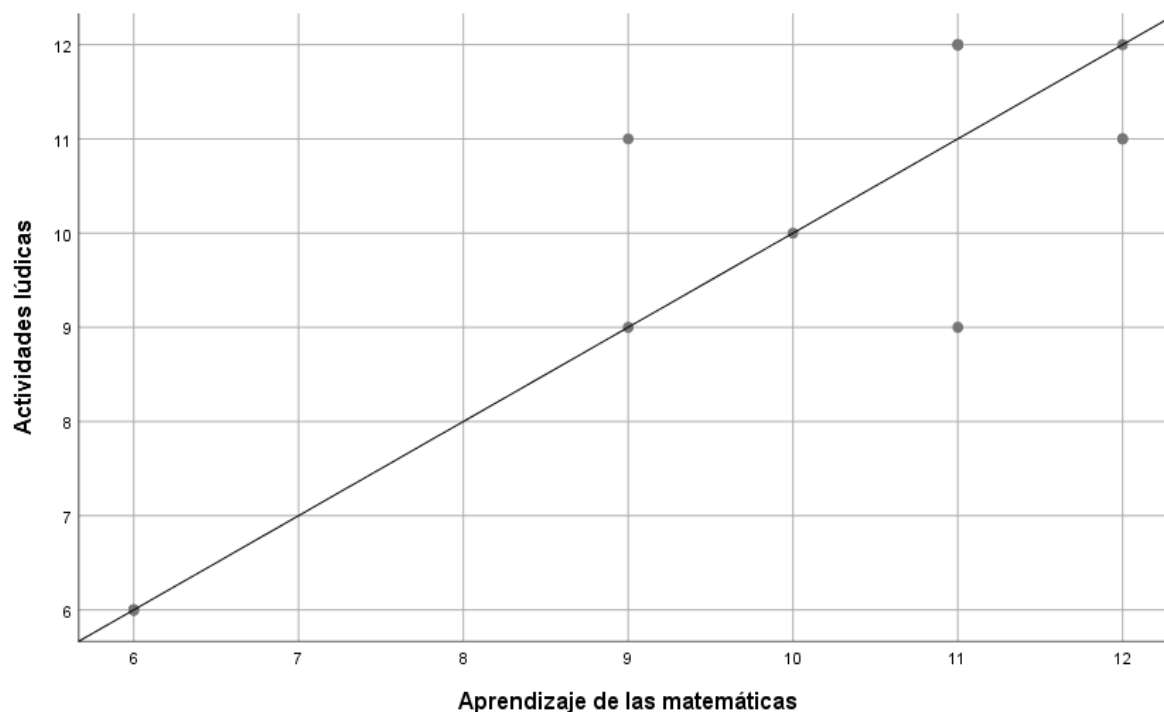
Correlación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas

			Actividades lúdicas	Aprendizaje de las matemáticas
Rho de Spearman	Correlación		1,000	,746**
	Actividades lúdicas	Sig.	.	,003
	N		13	13

Nota. Diseño propio.

Figura 1

Diagrama de dispersión entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas



Nota. Diseño propio.

Interpretación:

El valor de $Rho = 0.746$ (Tabla 2) Se aprecia una apreciación moderada sobre cómo las actividades recreativas y el aprendizaje matemático se entrelazan. Este coeficiente de correlación positiva revela que, cuanto más frecuentes y de mejor calidad sean las actividades lúdicas, mayor será el rendimiento académico en matemáticas de los alumnos. En este contexto, los pequeños que se sumergen con entusiasmo y regularidad en actividades lúdicas diseñadas con precisión, pueden enriquecer notablemente sus habilidades y habilidades en matemáticas. En el día a día, los pequeños que se involucran con entusiasmo y entusiasmo en múltiples juegos educativos pueden enriquecer notablemente sus destrezas matemáticas. Este hallazgo subraya la relevancia de integrar técnicas lúdicas en el plan de estudios, pues son herramientas



que pueden potenciar el aprendizaje y hacer más accesibles y fascinantes las matemáticas para los alumnos.

Tabla 3

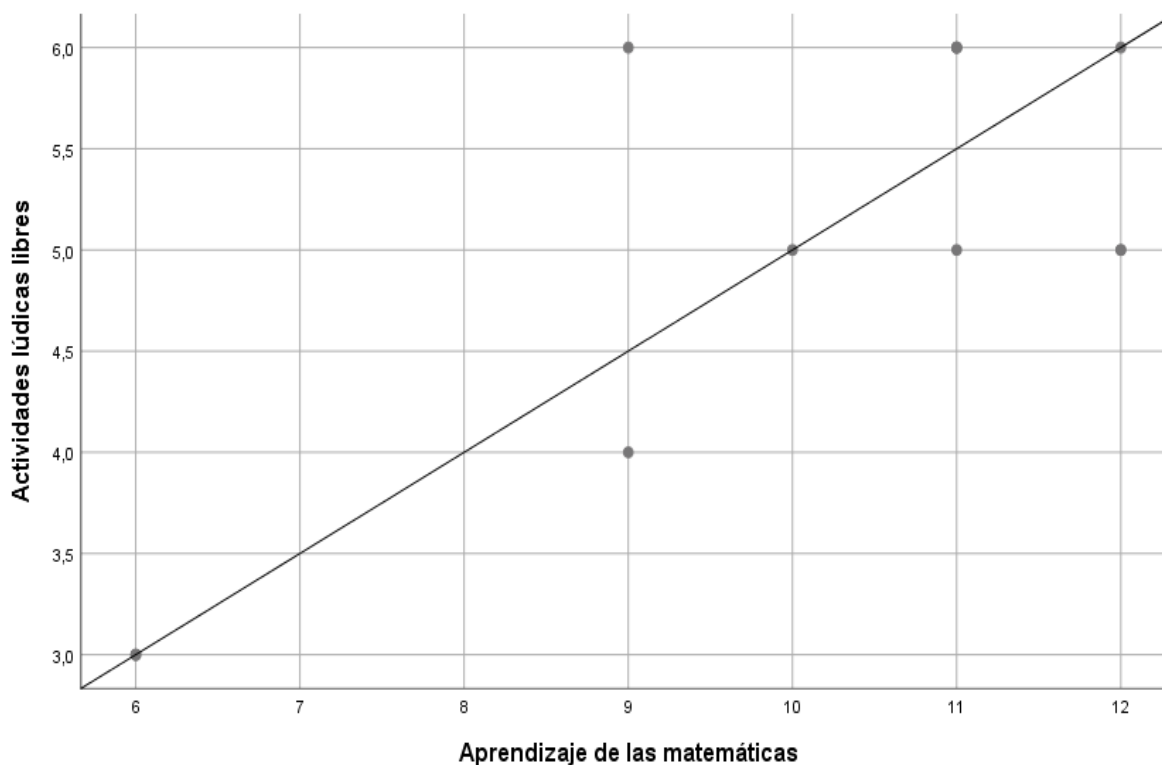
Correlación entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas

			Actividades lúdicas libres	Aprendizaje de las matemáticas
Correlación			1,000	,624*
Rho de Spearman	Actividades lúdicas libres	Sig.	.	,023
N			13	13

Nota. Diseño propio.

Figura 2

Diagrama de dispersión entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas



Nota. Diseño propio.

Interpretación:

El valor de $Rho = 0.624$ (Tabla 3) muestra una evaluación positiva moderada entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas. De $Rho = 0.624$ (Tabla 3) muestra una compensación positiva moderada entre las actividades lúdicas libres y el aprendizaje de las matemáticas. Esta asociación enfatiza que los niños necesitan tiempo para jugar libremente porque así crean un ambiente de aprendizaje más orgánico que apoya el desarrollo cognitivo y matemático. Este coeficiente indica que cuanto más participen los niños en juegos libres, como juego espontáneo y exploración, mejor tendencia a ser sus habilidades matemáticas. La asociación enfatiza que los niños necesitan tiempo para jugar libremente porque así crean un ambiente de aprendizaje más orgánico que apoya el desarrollo cognitivo y matemático. Esta asociación La asociación enfatiza que los niños necesitan tiempo para jugar libremente porque

así crean un ambiente de aprendizaje más orgánico que apoya el desarrollo cognitivo y que los niños necesitan tiempo para jugar libremente porque así crean un ambiente de aprendizaje más orgánico que apoya el desarrollo cognitivo y matemático.

Tabla 4

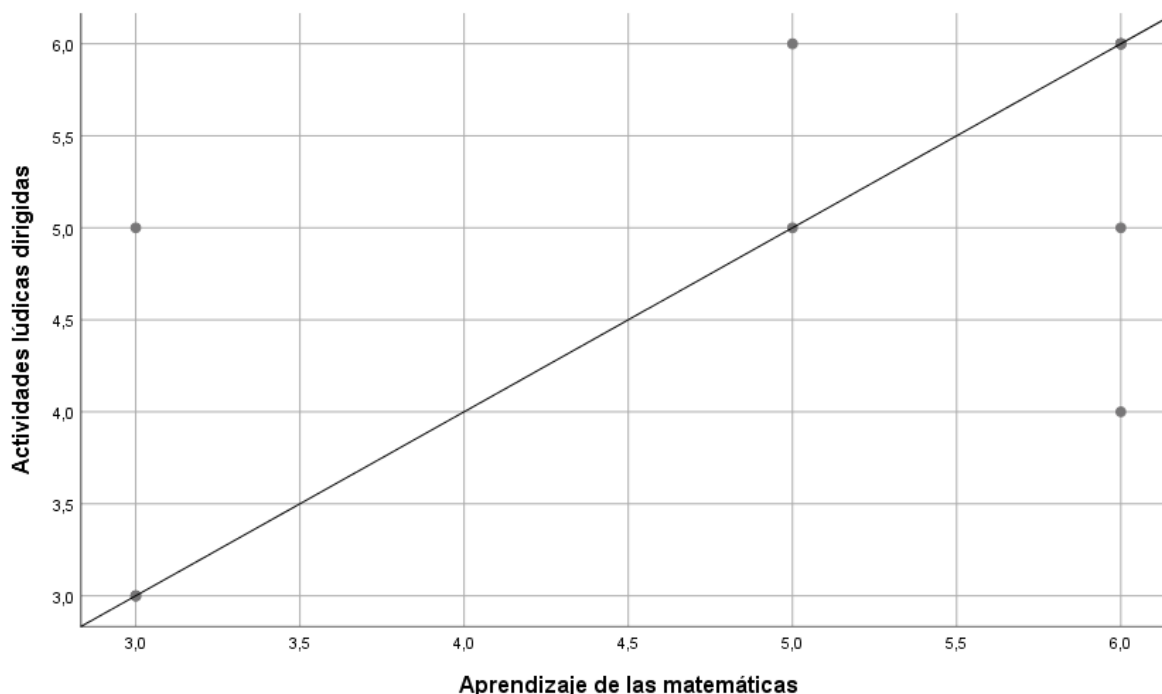
Correlación entre las actividades lúdicas dirigidas y el aprendizaje de las matemáticas

		Actividades lúdicas dirigidas	Aprendizaje de las matemáticas
Rho de Spearman	Correlación	1,000	,704**
	Sig.	.	,007
	N	13	13

Nota. Diseño propio.

Figura 3

Diagrama de dispersión entre las actividades lúdicas dirigidas y el aprendizaje de las matemáticas



Nota. Diseño propio.

Interpretación:

valor de Rho de 0.704 (Tabla 4) sugiere una evaluación positiva moderada entre las actividades lúdicas orientadas y el aprendizaje de las matemáticas. El indicador muestra que cuando los estudiantes juegan en forma dirigida o estructurada, como juegos manipulativos con fines didácticos, supervisados, mejoran en las matemáticas. El descubrimiento implica que las actividades lúdicas dirigidas, al poseer propósitos pedagógicos definidos, pueden ser especialmente efectivas para apoyar la comprensión y el aprendizaje de las matemáticas, ofreciendo un marco estructurado que refuerza el aprendizaje escolar. Este El indicador muestra que cuando los estudiantes juegan en forma dirigida o estructurada, como juegos manipulativos con fines específicos, juegos dirigidos, mejoran sus habilidades matemáticas. El descubrimiento implica que las actividades lúdicas dirigidas, al poseer propósitos pedagógicos



definidos, pueden ser especialmente efectivas para apoyar la comprensión y el aprendizaje de las matemáticas, ofreciendo un marco estructurado que refuerza el aprendizaje escolar.

CONCLUSIONES

PRIMERA. En el transcurso de este estudio, se descubrió de manera notable una conexión favorable entre el involucramiento dinámico en actividades lúdicas y la adquisición de saberes matemáticos. El coeficiente de correlación Rho alcanzó un 0.746, revelando una conexión moderadamente positiva entre las variables examinadas en el estudio. Es crucial subrayar que el valor de significancia alcanzado en el análisis estadístico fue de 0.003, una cifra notablemente inferior al estándar de significancia de 0.05. Esto nos lleva a concluir que, sin lugar a dudas, la participación en actividades lúdicas y el aprendizaje matemático en los alumnos de la Institución Educativa Inicial 425 134, ubicada en el Distrito de Anchihuay, durante el año 2024, tienen una conexión profunda.

SEGUNDA. En esta investigación se desentrañó y desmenuzó la conexión entre la implicación dinámica en entretenimientos abiertos y la formación en matemáticas. En el escrutinio estadístico, el coeficiente de correlación de Pearson, conocido como Rho, alcanzó un impresionante 0,624. Esto revela una conexión moderadamente positiva entre las variables analizadas; además, el coeficiente de significancia alcanzó el valor de 0,023, indicando una conexión estadísticamente significativa. Esto debido a que no alcanza la significancia de 0,05. Resulta evidente que las dinámicas lúdicas y las dinámicas de autodidactismo están intrínsecamente ligadas al aprendizaje matemático en los alumnos de la Institución Educativa Inicial 425 134, situada en el Distrito de Anchihuay, durante el año 2024.

TERCERA. En el transcurso de esta investigación, se descubrió con nitidez la íntima conexión entre la implicación dinámica en actividades lúdicas dirigidas a la educación y la formación en matemáticas. En el escrutinio estadístico, el coeficiente de correlación de Spearman, conocido como ρ (rho), alcanzó un impresionante 0,704. Esto revela una correlación positiva moderada; además, la significancia alcanzó el valor de 0,007, lo que indica una conexión estadísticamente significativa. Esto debido a que es notablemente inferior al umbral



de significancia fijado en 0,05. Se puede afirmar con certeza que las actividades recreativas orientadas correctamente influyen positivamente y directamente en el aprendizaje de las matemáticas en los pequeños que cursan la Institución Educativa Inicial 425 134, situada en el Distrito de Anchihuay, durante el curso 2024.

RECOMENDACIONES

PRIMERA. Recomendar a la Institución Educativa Inicial 425 134 que incorpora de manera sistemática y permanente las actividades lúdicas en la programación curricular de las matemáticas. Esto puede pasar por capacitar a los docentes en metodologías lúdicas, generar espacios apropiados para el juego pedagógico y adquirir materiales didácticos que le permitan desarrollarlo. Esta La metodología beneficiará la mejora del rendimiento académico en matemáticas y hará más interesante y efectiva la enseñanza para los estudiantes.

SEGUNDA. la Institución Educativa Inicial 425 134 promover y ampliar las actividades lúdicas libres en el aula, donde los niños manipulan y exploran nociones matemáticas por sí mismos. La escuela puede programar horas de juego libre supervisado, ofreciendo a los alumnos diversos materiales manipulativos y juegos didácticos que desarrollan el pensamiento que permitirá que los niños elijan las actividades que más les interesen, creando un ambiente en el que puedan aprender a su propio ritmo. Además, hay que permitir que los niños elijan las actividades que más les interesen, creando un ambiente en el que puedan aprender a su propio que los niños elijan las actividades que más les interesen, creando un ambiente en el que puedan aprender a su propio ritmo.

TERCERA. Recomienda que la Institución Educativa Inicial Institución Educativa Inicial 425 134 realiza juegos dirigidos periódicamente en las clases de matemáticas. 425 134 realice juegos dirigidos periódicamente en las clases de esto implica planificar sesiones donde los maestros conduzcan a los alumnos por juegos y ejercicios concretos para fortalecer habilidades matemáticas fundamentales. que dotar a los maestros de herramientas y formación para planificar y desarrollar este tipo de actividades con garantías de que se ajustan a los objetivos educativos y estándares curriculares. Además, hay que dotar a los maestros de herramientas y formación para planificar y desarrollar este tipo de actividades con garantías de que se ajustan a los objetivos educativos y estándares curriculares. Dotar a los maestros de



herramientas y formación para planificar y desarrollar este tipo de actividades con garantías de que se ajustan a los objetivos educativos y estándares.



REFERENCIAS

- Achahuanco, G. (2018). *Estrategias lúdicas y aprendizaje de la geometría y medición, en estudiantes del 4to. grado de educación primaria, de la institución educativa N° 56009 de Chumo - Sicuani*. (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio institucional. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/33521>
- Antonacci, M. (s.f.). *Rendimiento académico*. Obtenido de <https://ldefinicion.com/rendimiento-academico/>
- Arteaga, G. (2020). *Enfoque cuantitativo: métodos, fortalezas y debilidades*. Obtenido de <https://www.testsiteforme.com/enfoque-cuantitativo/>
- Basauri, S., & Assef, M. (2022). Desarrollo Curricular: de la teoría a la práctica. *Educación médica en los tiempos de la pandemia de COVID*, 47(3). <https://doi.org/10.11565/arsmed.v47i3.1865>
- Berrocal, C., & Palomino, A. (2022). Capacidad de resolución de problemas matemáticos y su relación con las estrategias de enseñanza en estudiantes del primer grado de secundaria. *Educación Matemática*, 34(2). doi:<https://doi.org/10.24844/EM3402.10>
- Brand, C. (2022). *Programa de actividades lúdicas para el aprendizaje de matemáticas en estudiantes del nivel medio de una unidad educativa Naranjal, 2022*. (Tesis de maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio institucional. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94993>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>



- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1), 38-51. <http://dx.doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>
- Cataño, K. (2021). *Estado del arte sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 5 años en Latinoamérica*. (Tesis de grado, Universidad Peruana Cayetano Heredia). Repositorio institucional. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12866/9584>
- Huallpa, J. (2022). *La actividad lúdica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la I.E.P. Señor de la Justicia, San Juan De Lurigancho, Lima 2022*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote). Repositorio institucional. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29273>
- Jaimes, A. (2020). La actividad lúdica como herramienta oportuna para la transformación social. *Revista de Investigación Transdisciplinaria en Educación, Empresa y Sociedad*, 4(4), 1-20. <https://doi.org/10.34893/itees.v4i4.211>
- Jihuallanca, E. (2021). *Estrategias lúdicas y aprendizaje de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Palca - Puno, 2020*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote). Repositorio institucional. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20451>
- Ortega, S. (2019). *Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemática en niños del 4to año en U. E. República de Alemania del Ecuador-2019*. (Tesis de maestría, Universidad



César Vallejo). Repositorio institucional. Obtenido de

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42592>

Pérez, J., & Gardey, A. (2021). *Recursos didácticos - Qué son, definición, utilidad y funciones.*

Obtenido de <https://definicion.de/recursos-didacticos/>

Pérez, J., & Gardey, A. (2023). *Aprendizaje.* Obtenido de <https://definicion.de/aprendizaje/>

Quilumba, T. (2020). *¿Qué es la actividad lúdica?* Obtenido de

https://actividadesludicastq.blogspot.com/p/que-son-las-actividades-ludicas_74.html

Ramírez, Y., Bernal, F., Acea, S., Jiménez, R., & Bermúdez, B. (2022). Capacidades

numéricas básicas y su influencia en las habilidades aritméticas de los primeros grados

escolares. *Universidad y Sociedad*, 12(3), 612-622. Obtenido de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000300612#aff2)

[36202022000300612#aff2](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000300612#aff2)

Redosado, J. (2021). *Influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática en la*

I.E.P "High School-Baby Kinder" San Juan de Lurigancho. (Tesis de licenciatura,

Universidad César Vallejo). Repositorio institucional. Obtenido de

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75204>

Rodríguez, M. (2023). *¿Qué es la pedagogía?* Obtenido de [https://www.uic.mx/que-es-la-](https://www.uic.mx/que-es-la-pedagogia/)

[pedagogia/](https://www.uic.mx/que-es-la-pedagogia/)

Rus, E. (2020). *Investigación correlacional.* Obtenido de

<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-correlacional.html>

Sánchez, M., & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación

preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura

infantil. *Zona Próxima*(26), 61-81. <https://doi.org/10.14482/zp.26.10213>



- Tekman. (2021). *Tipos de aprendizaje: cuáles son y cómo trabajarlos con programas educativos*. Obtenido de <https://www.tekmaneducation.com/tipos-de-aprendizaje/>
- Velázquez, A. (2024). *Investigación no experimental: Qué es, características, ventajas y ejemplos*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-no-experimental/>
- Venegas, G., Proaño , C., Tello , G., & Castro , S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Villalobos, J. (2023). *¿Qué son las actividades lúdicas y ejemplos?* Obtenido de <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-son-las-actividades-ludicas-y-ejemplos>
- Westreicher, G. (2024). *Matemáticas: Qué son, aplicaciones y ramas*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/matematicas.html>



ANEXOS



Instrumento

Lista de cotejo

ÍTEMS		Escala de valoración	
		Si	No
Vr. 1. Actividades lúdicas	Dimensión 1. Actividades lúdicas libres		
	1. ¿Los niños utilizan una variedad de juegos libres (construcción, imaginación, etc.)?		
	2. ¿Los niños participan en actividades lúdicas libres por períodos prolongados?		
	3. ¿Los niños muestran un alto grado de interacción social durante el juego libre?		
	Dimensión 2. Actividades lúdicas dirigidas		
	4. ¿Los niños siguen las instrucciones del educador en actividades dirigidas?		
	5. ¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas dirigidas?		
Vr. 2. Aprendizaje de las matemáticas	6. ¿Se alcanzan los objetivos educativos específicos mediante actividades dirigidas?		
	Dimensión 1. Competencias numéricas básicas		
	7. ¿Los niños pueden identificar y nombrar correctamente los números?		
	8. ¿Los niños pueden contar secuencialmente hasta 10 sin errores?		
	9. ¿Los niños pueden realizar operaciones básicas de suma y resta con números del 1 al 10?		
	Dimensión 2. Resolución de problemas matemáticos		
	10. ¿Los niños pueden identificar correctamente un problema matemático simple?		
	11. ¿Los niños aplican estrategias apropiadas para resolver problemas matemáticos?		
	12. ¿Los niños pueden explicar claramente el proceso para resolver un problema matemático?		



Matriz de datos

Archivo	Editar	Ver	Datos	Transformar	Analizar	Gráficos	Utilidades	Ampliaciones	Ventana	Ayuda	
	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	VAR00001	Númérico	8	0	¿Los niños utilizan una variedad de juegos libres (construcción, imaginación, etc.)?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	VAR00002	Númérico	8	0	¿Los niños participan en actividades lúdicas libres por períodos prolongados?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	VAR00003	Númérico	8	0	¿Los niños muestran un alto grado de interacción social durante el juego libre?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	VAR00004	Númérico	8	0	¿Los niños siguen las instrucciones del educador en actividades dirigidas?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	VAR00005	Númérico	8	0	¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas dirigidas?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	VAR00006	Númérico	8	0	¿Se alcanzan los objetivos educativos específicos mediante actividades dirigidas?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	VAR00007	Númérico	8	0	¿Los niños pueden identificar y nombrar correctamente los números?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	VAR00008	Númérico	8	0	¿Los niños pueden contar secuencialmente hasta 10 sin errores?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	VAR00009	Númérico	8	0	¿Los niños pueden realizar operaciones básicas de suma y resta con números del 1 al 10?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	VAR00010	Númérico	8	0	¿Los niños pueden identificar correctamente un problema matemático simple?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	VAR00011	Númérico	8	0	¿Los niños aplican estrategias apropiadas para resolver problemas matemáticos?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	VAR00012	Númérico	8	0	¿Los niños pueden explicar claramente el proceso para resolver un problema matemático?	{1, No}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	V1	Númérico	8	0	Actividades lúdicas	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
14	V2	Númérico	8	0	Aprendizaje de las matemáticas	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
15	D1	Númérico	8	0	Actividades lúdicas libres	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
16	D2	Númérico	8	0	Actividades lúdicas dirigidas	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
17	D3	Númérico	8	0	Competencias numéricas básicas	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
18	D4	Númérico	8	0	Resolución de problemas matemáticos	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	V1	V2	D1	D2	D3	D4
1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	11	9	6	5	5	4
2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	9	11	5	4	6	5
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	12	11	6	6	6	5
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	3	3	3	3
5	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	12	11	6	6	5	6
6	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	9	9	4	5	3	6
7	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	11	12	5	6	6	6
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	3	3	3	3
9	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	11	12	5	6	6	6
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	12	6	6	6	6
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	3	3	3	3
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	12	11	6	6	6	5
13	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	10	10	5	5	6	4



ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 09-01-2026

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: VIRGINIA LAINES MUÑOZ

Dirección: CHILCAS S/N

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40640777

Teléfono: 966662199

email: virginialainesmunoz@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____

email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Asesor: Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación ☐

Tesis ☐

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐

Trabajo Académico ☒

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA INICIAL 425134 DEL DISTRITO DE ANCHIHUAY, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): ACTIVIDADES LÚDICAS, APRENDIZAJE, MATEMÁTICAS.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

☐ Bachiller ☐ Título ☒ 2da Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- ☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- ☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- ☐ Sí autorizo
- ☒ No autorizo

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

☒ Internacional

☐ Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18



Firma de Autor



huella digital

09 - 01 - 2026

Fecha