Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al documento:

INFORME FINAL DE TESIS

EL MÉTODO LÚDICO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22626 "SAN ANTONIO DE PADUA" DE ICA– 2023.

Presentado por:

BACHILLER: OSCAR EDUARDO HUAYTA RAMOS

Egresado del nivel pregrado de la Escuela Profesional de **Educación Primaria** de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. El Resultado obtenido del Informe final es 1**%** de similitud por el que se otorga el calificativo de:

APROBADO

Según Reglamento de Evaluación de la originalidad

Se adjunta al presente el reporte de evaluación con el software de verificación de originalidad

Observaciones:

.....

.....

Ica, 21 de enero de 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA”

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Escuela Académico Profesional en Ciencias de la Educación en Educación Primaria

El método lúdico y la resolución de problemas en los estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023

Línea de investigación

Sociedad, Desarrollo sostenible, Políticas Públicas y ambientales

TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO

AUTOR (A):

OSCAR EDUARDO HUAYTA RAMOS

ASESOR

DR. ROGER NAVARRO MENDOZA

Ica, Perú

2024

DEDICATORIA:

Mi presente tesis se la dedico a mis padres y hermano que siempre estuvieron apoyándome desde un inicio motivándome de corazón con mucha paciencia para seguir adelante sin desertar, a mi familia que con su apoyo moral me levantaban en momentos difíciles de mi vida, y un agradecimiento especial a mi padre que, aunque no está presente físicamente lo está espiritualmente, por tanto, esfuerzo para que lograra ser una persona de bien y un gran profesional en esta sociedad.

OSCAR EDUARDO

AGRADECIMIENTOS

Mi más sentido agradecimiento a mi asesor, el profesor Dr. Roger Navarro Mendoza, que ha sido como mi mano derecha, mi guía y un pilar fundamental desde el preludio de esta investigación.

Con mucha complacencia agradezco a mi madre y hermano que con su apoyo económico se hizo posible el poder concluir mis estudios hasta llegar a terminar mi investigación final de tesis.

También quisiera manifestar mi gratitud a los profesores que estuvieron guiándome en mis prácticas pre profesionales, que con su asaz experiencia me ayudaron a poder ser mejor en mis labores asignadas y sus consejos me favorecieron a un mejor desempeño.

<

Doy las gracias a mis amigos con los que he compartido dentro y fuera de las aulas bellos momentos y atrayentes experiencias.

Un reconocimiento particular a la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, su plana administrativa y docente, por formar buenos profesionales para el beneficio del Perú y del mundo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS Pág.

Índice …… iv
- Índice de contenidos …… iv
- Índice de tablas ……... vi
- Índice de figuras …… vii

Resumen …… viii
Abstract …… ix
CAPÍTULO I …… 10
Introducción …… 10
Formulación del problema …… 11
- Problema General …….. 11
- Problemas específicos …… 11

Antecedentes del problema de estudio …….. 12
- Antecedentes a nivel internacional …… 12
- Antecedentes a nivel nacional …….. 14
- Antecedentes a nivel local ……. 17

Justificación del estudio ……. 18
Importancia …… 18
Objetivos del estudio …….. 19
- Objetivo General …… 19
- Objetivos específicos ……..…… 19

Hipótesis del estudio ……..…. 20
- Hipótesis general ……...…. 20
- Hipótesis específicas ……..… 19

Variables de estudio …… 21
Operacionalización de variables …… 21
CAPÍTULO II …….. 22
ESTRATEGIA METODOLÓGICA …… 22
2.1 Enfoque del estudio ……. 22
2.2 Tipo de estudio ……..... 22
2.3 Nivel de estudio ……. 22
2.4 Diseño de estudio …… 22

2.5 Población y Muestra …… 23
- Población de estudio …….. 23
- Muestra de estudio…….. 23
- Criterios de inclusión y exclusión.……. 24
2.6 Técnicas de Recolección de datos……. …… 24
2.7 Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de resultados…….. …….. 25
2.8 Instrumentos de Recolección de datos 25
CAPÍTULO III …….. 26
RESULTADOS …… 26
3.1 Presentación e interpretación de resultados …… 44
Comprobación de las hipótesis …… 44
Contrastación de hipótesis general ……..…… 44
3.2 Contrastación de hipótesis específicas ……. 46
CAPÍTULO IV ……..…….. 55
DISCUSIÓN …….. 55
CAPÍTULO V ……. 57
CONCLUSIONES …….. 57
CAPÍTULO VI …… 58
RECOMENDACIONES ……. 58
CAPÍTULO VII ……... 59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS …… 59
ANEXOS. ANEXO 1 …… 66
ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA…… 68
ANEXO 3 MATRIZ OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES…….. 70

ÍNDICE DE TABLAS Pág.

Tabla 1	Población de estudiantes	23
Tabla 2	Cantidad de estudiantes de la muestra	24
Tabla 3	Ficha de encuesta habilidades blandas y la inteligencia cognitiva	26

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	Categorización de dimensión utilizan materiales concretos	28
Figura 2	Categorización de dimensión se encuentran motivados y entusiasmados	29
Figura 3	Categorización para dimensión el método lúdico es una estrategia que genera aprendizaje significativo	30
Figura 4	Categorización de dimensión muestran empatía con el docente	31
Figura 5	Categorización de dimensión tienen la capacidad de manera ágil, rápida y eficiente	32
Figura 6	Categorización de dimensión el desarrollo educativo es un sistema innovador	33
Figura 7	Categorización de dimensión uso de cuantificadores a través del material concreto	34
Figura 8	Categorización de dimensión el docente les estimula cuando interactúan	35
Figura 9	Categorización de dimensión tienen habilidades para realizar conteo de objetos	36
Figura 10	Categorización de dimensión son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema	37
Figura 11	Categorización de dimensión tienen capacidad de comprensión para resolver problemas	38
Figura 12	Categorización de dimensión utilizan diversos materiales didácticos	39
Figura 13	Categorización de dimensión ejecutan representaciones gráficas	40
Figura 14	Categorización de dimensión utilizan estrategias ante alguna necesidad	41
Figura 15	Categorización de dimensión el docente es empático con los estudiantes	42
Figura 16	Categorización de dimensión son monitoreados por los docentes de aula	43
Figura 17	Categorización de dimensión el método lúdico es una estrategia que genera aprendizaje significativo	45
Figura 18	Categorización de dimensión tienen capacidad de comprensión para resolver problemas	47
Figura 19	Categorización de dimensión se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos	49
Figura 20	Categorización de dimensión tienen capacidad de comprensión para resolver problemas	51
Figura 21	Categorización de dimensión son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema	53

RESUMEN

Este estudio examina la estrategia divertida que facilita la adquisición de conocimientos y la resolución de problemas, mejorando así la comprensión de las variables dentro de un entorno determinado. El resultado adquirido se ha organizado en una propuesta que aporta al campo de las ciencias de la educación. Esta investigación se realizó para abordar la necesidad apremiante de mejorar el dominio matemático de los discentes de 4to Grado de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica, utilizando una metodología lúdica para desarrollar estrategias educativas efectivas y diversos recursos pedagógicos para una mejor enseñanza. -experiencia de aprendizaje. La actividad matemática es una materia educativa que se percibe como difícil de dominar, y el paradigma predominante sugiere que sólo los estudiantes que exhiban aptitudes numéricas específicas pueden alcanzar el desempeño esperado en las evaluaciones. Estudios internacionales, incluidos Martin et al. (2020), indican que España se enfrenta a un problema importante, ya que los estudiantes no han logrado obtener evaluaciones satisfactorias en matemáticas. Además, el plan de estudios educativo en España comprende numerosos programas de estudios, lo que obliga a los profesores a acelerar las actividades, lo que afecta negativamente a la capacidad de los discentes para comprender conceptos y técnicas fundamentales esenciales para la adquisición de conocimientos. El dilema educativo que afecta a los jóvenes del Perú es su deficiente capacidad de pensamiento matemático. Estamos abordando una competencia fundamental en la preparación académica de los niños de nuestra nación, quienes se ven limitados en su crecimiento. Integral se refiere a las muchas oportunidades que tienes a tu disposición al ser un adulto competitivo y un ciudadano plenamente comprometido. Los diversos estudios sobre el rendimiento matemático no son temas ajenos al nivel primario, particularmente entre los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica. Estos estudiantes presentan dificultades para resolver problemas matemáticos debido al aprendizaje de memoria. Los educadores deben concentrarse en impartir enseñanza de matemáticas de manera efectiva y buscar estrategias atractivas, ya que los estudiantes necesitan oportunidades para "aprender a aprender" a través de actividades recreativas que fomenten la adquisición de conceptos matemáticos, mejorando así sus capacidades de resolución de problemas.

Palabras clave: Métodos Lúdicos, resolución de problemas de cantidad, Estrategias educativas, razonamiento matemático.

ABSTRACT

Diese Forschung konzentriert sich auf die spielerische Methode, die bei der Erlangung von Wissen geholfen hat, die es ermöglicht, Problemlösungen zu erreichen, die die Annäherung und Kenntnis der Variablen in einem spezifischen Kontext unterstützen, das erzielte Ergebnis konnte in einem Vorschlag strukturiert werden, der als Wissen für die Erziehungswissenschaften diente. Die vorliegende Forschung wurde durchgeführt, weil der zwingende Bedarf geschaffen wurde, die mathematische Kompetenz der 4. Klasse der Grundschulbildung der Bildungseinrichtung Nr. 22626 "San Antonio de Padua" von Ica durch die spielerische Methode mit effizienten Daten zu verbessern, um Bildungsstrategien und verschiedene pädagogische Ressourcen zu entwickeln, um einen besseren Lehr-Lernprozess zu erreichen. Mathematische Aktivität ist ein Bildungsfach, das als schwer zu erlernen eingestuft wurde, da bis heute in unserem Kopf das Paradigma verankert ist, dass nur Schüler, die bestimmte Merkmale numerischer Fähigkeiten aufweisen, in der Lage sind, die erwartete Leistung in Bezug auf die Bewertung zu erzielen. Internationale Studien wie Martin et al. (2020) kommentieren, dass Spanien vor einem sehr besorgniserregenden Problem steht, da festgestellt wurde, dass es den Schülern nicht gelungen ist, einen positiven Bewertungsbereich in Mathematik zu erreichen, und es wird weiterhin erwähnt, dass der Lehrplan dieses Landes aus einer Reihe von Lehrplänen besteht, die die Lehrer dazu bringen, die Aktivitäten schnell voranzutreiben, Sie schaden der Studentenschaft, weil sie keine Zeit haben, elementare Konzepte und Techniken für den Aufbau ihres Wissens zu verstehen. Das pädagogische Rätsel, das die Kinder unseres Peru betrifft, besteht darin, dass sie ein geringes Niveau des mathematischen Denkens haben, wir beziehen uns auf eine elementare Kompetenz beim Aufbau der akademischen Ausbildung der Studenten unseres Landes, die sowohl in ihrer ganzheitlichen Entwicklung als auch in den verschiedenen Möglichkeiten, die sie haben können, wenn sie wettbewerbsfähige Erwachsene werden, begrenzt sind. zu einem vollwertigen Bürger. Diese verschiedenen Studien, die in die Errungenschaft der Mathematik eingerahmt sind, sind kein fremdes Problem in der Grundschule und noch mehr bei den Schülern der 4. Klasse der Grundschule der Bildungseinrichtung Nr. 22626 "San Antonio de Padua" in Ica, zeigen Schwierigkeiten bei der Lösung mathematischer Probleme, das heißt, dass sie mechanisiertes Lernen haben, Lehrer müssen sich auf den effizienten Mathematikunterricht konzentrieren, suchen Sie nach motivierenden Strategien, da unsere Schüler "lernen müssen, um "Lernen" durch spielerische Aktivitäten, die den Erwerb mathematischer Begriffe begünstigen, die effektiv zur Problemlösung beitragen.

Key words: Spielerische Methoden, Problemlösung von Quantität, pädagogische Strategien, mathematisches Denken.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Últimamente, se ha observado un mayor reconocimiento a nivel global sobre la importancia de involucrar a los directivos y docentes en la formulación de estrategias pedagógicas, promoviendo métodos educativos más dinámicos que se centran en la aplicación de técnicas lúdicas para abordar los problemas matemáticos, lo cual es inherente al hecho de que los estudiantes enfrentan desafíos importantes; estas dificultades se manifiestan en el aula como problemas de comprensión lectora, procesos de matematización, varios factores impactan el aprendizaje de los discentes, incluidas las estrategias de resolución de problemas y las brechas en la comunicación de resultados. La forma en que los estudiantes abordan los problemas matemáticos es crucial, ya que estos problemas pueden ser complejos y carecer de una estrategia clara para ayudar a los discentes a desarrollar habilidades de resolución de problemas. Los estudiantes claramente enfrentan dificultades al intentar resolver problemas en este contexto, en consecuencia, se debe desarrollar una estrategia que ayude a su comprensión y solución de problemas matemáticos. Los discentes de cuarto grado de la I.E. N°22626 San Antonio de Padua de Ica están deseosos de mejorar sus capacidades de resolución de problemas a raíz de esta circunstancia. Los objetivos del estudio son (1) caracterizar las habilidades de resolución de problemas de los discentes y (2) aplicar los hallazgos a actividades significativas.

La resolución de problemas matemáticos es un gran desafío para los estudiantes peruanos matriculados en el programa de Educación Básica Regular (EBR). Esto se debe, en parte, a la falta de recursos y a un sistema educativo inadecuado tanto para los educadores como para los administradores, programas educativos extranjeros que no logran contextualizar adecuadamente nuestra realidad social, cultural y económica, una característica recurrente a lo largo de nuestras observaciones en el aula ha sido la lucha de los discentes por resolver problemas matemáticos, a pesar de la dedicación de ciertos educadores a investigar técnicas pedagógicas creativas que atienden los intereses y necesidades individuales de los discentes para promover un aprendizaje significativo. Los estudiantes muestran síntomas de desmotivación, aburrimiento y agotamiento cuando trabajan en estos problemas, y también tienden a distraerse fácilmente, leen el problema solo una vez antes de dar su respuesta, marcan cualquier respuesta posible sin leerla y tienen dificultades con las operaciones básicas de: multiplicación, adición, sustracción así como división de números, brindan respuestas sin tener en cuenta la pregunta, etc. Hay cuatro etapas para resolver problemas matemáticos: identificar el problema, desarrollar una estrategia, llevar a cabo la estrategia y, finalmente, analizar los hallazgos. Esta investigación ayudará a iluminar estrategias lúdico-didácticas que faciliten la resolución de problemas matemáticos de forma amena. Asimismo, los enfoques lúdico-didácticos son instrumentos que fomentan el desarrollo

de actividades de aprendizaje así como resolución de problemas en la educación y la formación, lo cual resulta apropiado dado que las ideas matemáticas se forman a través del juego, estar diseñado por el educador para ser utilizado de una manera atractiva y entretenida, fomentando la participación de los discentes en el tiempo de clase para obtener conocimiento y dominio de problemas del mundo real, así como para fomentar el crecimiento de sus habilidades de razonamiento analítico, creativo y lógico (Díaz y Hernández 2002 Citado en Guerrero, 2014),

El método lúdico su notoriedad se debe a que aporta alegría y emoción a los discentes, especialmente a los más pequeños. Como medio para comprender los objetivos de los docentes, indaga sobre la implementación de un enfoque lúdico en el aula. Considerando este enfoque como motivador del aprendizaje, el enfoque lúdico es una colección de tácticas para hacer del aula un lugar más armonioso donde los discentes puedan participar plenamente en el aprendizaje mediante la participación en actividades entretenidas que incluyen información, temas o mensajes curriculares.

Formulación del problema

- **Problema General**

  ¿De qué manera el método lúdico influye en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?

- **Problemas específicos**

  PE1. ¿De qué manera el método lúdico influye en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?

  PE2. ¿De qué manera el método lúdico influye en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?

  PE3. ¿Cómo a través del método lúdico se potencian los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?

  PE4. ¿De qué manera las estrategias pedagógicas centradas en el método lúdico como elemento primordial influye en el nivel de visión retrospectiva de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?

Antecedentes del problema de estudio

Antecedentes a Nivel Internacional

Cruz A. (2022). El método lúdico tiene fama de hacer que los niños, especialmente los más pequeños, se sientan felices y emocionados. El grupo de muestra estará formado por estudiantes de escuela primaria de North Wesleyan School; el propósito es comprender cómo los instructores utilizan la técnica lúdica en sus aulas y, por extensión, qué piensan los estudiantes sobre el potencial del método como motivador del aprendizaje. Se entrevistará a instructores de escuelas primarias y se realizará una evaluación documental del PEI de North Wesleyan para construir el proyecto de estudio. El objetivo es evaluar los hallazgos y crear una socialización de los descubrimientos. Se concluye que el método lúdico no se limita a las ciencias naturales; de hecho, puede incorporarse a cualquier tema y emplearse en varios puntos del recorrido de aprendizaje del estudiante, dado que la desmotivación es un problema generalizado en la educación, sería útil que el PEI institucional dejara más clara cuál es la función de cada sección, en lugar de limitarse a mencionarla, sin embargo, su función prevista sigue siendo un misterio. Los juegos están diseñados para complementar el aprendizaje en lugar de impedirlo, y esto se logra considerando lo que ya se está enseñando, existe un acuerdo generalizado tanto en el PEI como en la práctica en el aula sobre la importancia de la motivación intrínseca como un componente del esfuerzo sostenido que, con el tiempo, produce resultados beneficiosos para el aprendizaje de los discentes.

Méndez F. (2019). Indican que se han realizado numerosos análisis de problemas potenciales en el aula a la luz de la necesidad apremiante de elevar el nivel de instrucción en todos los niveles de educación, pero especialmente en las escuelas primarias. La adquisición de los conceptos matemáticos Comienza a una edad temprana y continúa durante toda la vida, evolucionando hacia estados de conciencia más sofisticados. El desarrollo del conocimiento matemático requiere la capacidad del niño para manipular las cosas, así como el papel de transmisión social que desempeña y desarrolla esencialmente como resultado de la propia actividad intelectual del niño. El niño es responsable de reflexionar sobre los acontecimientos que encuentra y ve, construyendo así vínculos entre ellos. En la educación, tanto aquí como en el extranjero, los docentes cargan con el peso de una gran responsabilidad: se les confía la tarea de moldear y preparar a la próxima generación. Como resultado, a medida que se enfrentan cada vez más a las realidades del lugar de trabajo, los futuros educadores obtienen una experiencia invaluable que aumenta sus conocimientos, los hace más competitivos y les presenta nuevas dificultades. La formación se construye sobre en base a la práctica profesional, la razón es que aquí es donde surgen ideas sobre actividades extracurriculares en la escuela primaria, así como métodos para alentar a los discentes a resolver problemas matemáticos en un salón de clases con estudiantes de diferentes grados,

junto con los inevitables altibajos que conlleva cualquier tipo de actividad. experiencia en el aula. Con este nuevo plan de trabajo en mente, el grupo trabajará para potenciar día a día la práctica educativa mediante el uso de este tipo de tácticas. Se concluye que en un entorno de varios grados, los estudiantes participan en un aprendizaje enriquecedor y desafiante. Trabajar con discentes requiere tener en cuenta sus edades y sus métodos de aprendizaje preferidos. Como algunas personas aprendieron el material más rápidamente que otras, esto al principio me dio dolor de cabeza. Las tácticas que usanmos con los niños tienen como objetivo enfatizar la importancia de compartir información, particularmente entre los miembros de grados inferiores de estos grupos (en este caso, los discentes de quinto grado). Una de sus principales debilidades fue el trabajo en equipo, que fue identificada al inicio de nuestro trabajo con ellos. Todos los días, la mayoría de los niños en este entorno llegan a clase sin inspiración y apáticos respecto del aprendizaje. Incluso a diario, algunos de ellos se ven obligados a asistir a clases. Por eso se implementaron tácticas que inspiraron a los discentes, incitándolos a querer estudiar y modificar sus opiniones desfavorables sobre la escuela. En este estudio, nuestro objetivo era descubrir si los estudiantes podían adquirir conceptos matemáticos jugando un juego, siendo el resultado principal si podían o no aplicar lo que habían aprendido. La mayoría de los discentes de primero y segundo método desconocían que estaban realizando una actividad; Pensaron que era sólo un juego en el que el perdedor sería el que cometería un error. Los estudiantes pudieron aprender utilizando estos métodos sin verlos como una responsabilidad académica adicional. Cada una de las tácticas utilizadas tenía el mismo objetivo general: producir el nivel deseado de adquisición de conocimientos como se describe en el esquema del curso y el plan de estudios. Se puede decir con seguridad que las tácticas utilizadas tuvieron un impacto positivo en los niños y fueron educativamente beneficiosas para ellos. Por último, vale la pena señalar que cada estrategia se basó en gran medida en información didáctica, razón por la cual se enfatiza aquí. Pudieron lograr los hallazgos de aprendizaje deseados utilizando las estrategias sugeridas y manipulando las cosas de una manera divertida. Al existir una deficiencia en la cooperación, esta característica se fue reforzando gradualmente, pero la organización en el trabajo también brilla.

Paredes E. (2020). Este estudio bibliográfico tiene como objetivo examinar el valor y la relevancia de las tácticas lúdicas en el aula moderna y más allá para sacar conclusiones sobre su impacto en el procedimiento de enseñanza y/o aprendizaje, porque las investigaciones han demostrado que el juego de los niños afecta su aprendizaje a lo largo de sus etapas de desarrollo. Al principio, esta investigación cuestiona la creencia arraigada de que, dentro y fuera del aula, el juego de los niños no juega un papel esencial en su aprendizaje y enseñanza. Un gran número de escritores proporcionaron bases teóricas para este tema, que este estudio examina e interpreta. Otra cosa que surge de las enseñanzas de Jean Piaget es la idea de que

el juego cambia a medida que las personas pasan por diferentes etapas de desarrollo intelectual. Los humanos simplemente participan en el juego como ejercicio mental; pero, en este contexto, el juego es esencial para el proceso de aprendizaje. También está basada el trabajo de Vygotsky, quien postula que los juegos surgen en las personas como un medio para satisfacer necesidades sociales y conocer su entorno inmediato. Según los hallazgos del estudio bibliográfico, el rendimiento académico, así como los problemas de comportamiento de los discentes pueden mejorar significativamente mediante la participación en actividades extraescolares. El último paso es compilar una lista de cosas divertidas para hacer que se relacionen con el tema tratado en el libro para estudiantes Learning Route, publicado por Prolipa. Se concluye que el usó de estrategias didácticas lúdicas los estudiantes se motivan a participar en un juego didáctico y tienen una mejor comprensión del tema como resultado de su impacto favorable, además, estas tácticas son valiosas y significativas en el aula, ya que despiertan el interés del estudiante en el material de una manera divertida y atractiva, lo que a su vez conduce a mejores resultados de aprendizaje, como estrategia y forma de distraer y volver a involucrar al niño, de despertar su interés y su necesidad de aprender, y de hacer que este proceso sea agradable, los juegos no sólo ayudan a los niños a desarrollar sus capacidades, destrezas y valores, sino que también les proporcionan un salida para sus sentimientos y emociones, lo que fortalece su lado emocional. Por último, es imperativo que todos los programas educativos, ya sean oficiales e informales, incluyan juegos debido a las valiosas experiencias y la adaptabilidad que brindan para un crecimiento integral. Jugar y aprender van de la mano; ambos incluyen afrontar desafíos, descubrir nuevas vías, predecir resultados, confiar en la intuición y, en última instancia, tener éxito donde se ha fracasado.

Antecedentes a Nivel Nacional

Marín W. y Inga R. (2022). Las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los cursos, los estudiantes tienen más desafíos en este dominio científico, lo que lo hace particularmente significativo en matemáticas, así, el propósito del estudio fue conocer cómo la Educación Primaria, I.E. El aprendizaje matemático de 18.109 discentes de quinto grado se vio afectado por el uso de enfoques imaginativos, Luis Germán Mendoza Pizarro, Lámud, 2021. Este estudio usó una estrategia de muestreo no probabilístico basado en observaciones realizadas mediante una hoja de observación para obtener un 83,9% de nivel malo en la primera evaluación. Utilizando datos previos y posteriores a la prueba de una sola cohorte, el estudio fue tanto aplicado como preexperimental. La segunda observación reveló avances con un 29% nivel malo, un 38.7% en nivel regular y un 32.3% en nivel excepcional; la población así como la muestra fueron 31 discentes; El 9,6% se encontraba en nivel normal y el 6,5% en nivel excelente; Luego se usó la prueba T de Wilcoxon para confirmar la hipótesis, se tiene que $p = 0,001 < 0,05$, así, se confirma la hipótesis de estudio, y se puede concluir que

la técnica divertida sí tiene impacto en el aprendizaje de las matemáticas. Se concluye que, en la prueba preliminar, se determinó que el nivel de uso de estrategias divertidas era del 64,5 %, lo cual no es deseable. En el postest, sin embargo, se establece un nivel regular del 48,4% (Ver tabla 2, 5), aunque el 48,4% mostró un nivel más típico de habilidad matemática después del examen, el 80,6% tenía un nivel pobre de comprensión antes del examen (Ver tabla 3, 6), se encontró que un nivel típico de utilización de enfoques interesantes para aprender matemáticas era del 48,4% después de la prueba, frente al 83,9% antes (Ver tabla 4, 8), finalmente, se aceptó su hipótesis alternativa, demostrando que la prueba tuvo una influencia sustancial, ya que la prueba T de Wilcoxon arrojó un valor de p de 0,001 < 0,05. Mendoza M. (2021). Este estudio detalla las formas utilizadas por los discentes de tercer grado para resolver problemas y evalúa los métodos de instrucción para abordar desafíos matemáticos utilizando varias opciones recreativas. Sigue la metodología de estudio de estudios de caso en su enfoque cualitativo de la metodología. Para este estudio fue necesario realizar un seguimiento del proceso de los discentes de tercer grado, por lo que los investigadores crearon una guía de entrevista no estructurada para usar en una sesión de resolución de problemas utilizando materiales recreativos, además, recibimos amplia información de un pequeño grupo de cinco niños y un instructor que fueron el foco principal del proceso. Al final, los hallazgos se clasificaron según la investigación. El estudio encontró que los encuestados creen abrumadoramente que los materiales recreativos son cruciales para mejorar la comprensión de las dificultades matemáticas. Se concluye que el estudio se propuso examinar cómo las lecciones de resolución de problemas de matemáticas incorporan materiales recreativos, tanto organizados como no estructurados, para preparar mejor a los discentes para aplicar lo que aprenden en el aula a contextos del mundo real. Es nuestra responsabilidad como educadores saber elegir y utilizar eficazmente los recursos recreativos, inspirar la creatividad de nuestros discentes y mantenerlos interesados en todo momento, los discentes de tercero se mostraron contentos con los recursos del aula y podemos comprobar que resolver un problema y poner en práctica sus conocimientos es una experiencia muy personal para ellos, gracias al estímulo que se daban unos a otros y a la presencia constante del profesor, los estudiantes desarrollaron un gran interés por las matemáticas y empezaron a verlas como una diversión más que como una tarea. La instructora asegura que los recursos lúdicos que usan con sus discentes para resolver dificultades los motivan más y les ayudan a mejorar sus talentos en general. Reconoce que algunos niños pueden ser un poco lentos, pero asegura que siempre habrá éxitos. Se podría argumentar que cada estudiante es diferente, aprende a una velocidad diferente y no necesariamente tiene la capacidad de solucionar problemas simultáneamente, por lo tanto, los materiales de ocio pueden ser una maravillosa herramienta de instrucción para los profesores y pueden guiar a toda la clase hacia una comprensión sólida de las soluciones a los problemas matemáticos.

Romero S. (2023). Buscó determinar cómo el enfoque divertido afectaba la solución de problemas numéricos de los niños de 4 años de una Entidad de Educación Estatal, Masisea 2022, Utilizando pruebas educativas como instrumento de recolección de información, esta investigación siguió los conceptos de enfoque cuantitativo, método deductivo hipotético y diseño preexperimental. Se eligieron veinte estudiantes, con igual número de hombres y niñas, mediante una estrategia de muestreo no probabilístico; la prueba tiene 20 ítems con escalas dicotómicas; ha sido evaluado por tres expertos; y su fiabilidad se ha determinado mediante la estadística de fiabilidad KR-20. La investigación encontró evidencia de que se apoyó la hipótesis nula, es decir, que se logró el objetivo, con un nivel de significancia de 0,000. Describe cómo, si $p<0,05$, se deduce que los niños de cuatro años se benefician enormemente de un enfoque lúdico al resolver problemas numéricos. Se concluye que en cuanto al objetivo general, sabemos que es significativo cuando obtenemos un valor p de 0,000, detallando que: si $p<0,05$, los hallazgos muestran que los dos tratamientos son distintos y que el enfoque lúdico tiene un impacto sustancial en qué tan bien los niños de una escuela pública, resuelven problemas que involucran cantidades, en términos del objetivo principal, sabemos que es importante ya que obtuvimos un valor p de 0,000, lo que muestra que: si $p<0,05$, encuentra que los dos enfoques son diferentes, lo cual muestran cantidades en declaraciones numéricas, con respecto al segundo objetivo específico, se usó un valor de p de 0,000 para confirmar su importancia. Esto significa que si $p<0.05$, podemos concluir que los dos tratamientos difieren y continuar diciendo que el método lúdico tiene un impacto en la capacidad de discentes, obtener una respuesta con un valor p de 0,000 confirma la importancia del tercer objetivo especificado, detallando que: si $p<0,05$, se cree que este enfoque atractivo influye significativamente en la capacidad de los niños de cuatro años para transformar números numéricos en oraciones numéricas. Se encuentra que los dos tratamientos son distintos entre sí.

Romero S., Hurtado D., Manrique J. y Vaca R. (2020). El propósito fue conocer cómo la aplicación del humor influyó en la capacidad de resolución de problemas de discentes de la I.E. N°329. En el estudio se usó tanto el método científico general como la técnica experimental, la cual tuvo un alcance explicativo y un enfoque cuantitativo. plan de estudio preliminar. Para este estudio, a 26 niños, todos de 5 años, se les administró la guía de observación, una herramienta de evaluación pedagógica, y sus resultados se evaluaron utilizando la t de Student. La investigación indica que la técnica mejora significativamente las habilidades de resolución de problemas matemáticos de los discentes: el 69% alcanzó el nivel objetivo en la prueba posterior, en contraste con el 46% al principio ($p = 0,000$), lo que corrobora la hipótesis alternativa. Se concluye que los investigadores encontraron que la capacidad de los discentes para responder problemas matemáticos relacionados con cantidades mejoró sustancialmente con el método del humor ($p = 0,000$), y se proporcionaron

los siguientes detalles; Al comparar las dos terapias para niños, un valor de p inferior a 0,05 indica una diferencia estadísticamente significativa. Esta es una gran táctica para los jugadores que quieren transmitir cantidades en el juego utilizando números. Si el valor p es menor que 0,05, se puede inferir que los dos tratamientos son diferentes, ya que la prueba de hipótesis produce un valor p de 0,000. El estudio estadístico confirma la correlación entre el método lúdico y la mejora de habilidades matemáticas y de comunicación en niños y niñas de cinco años.

Antecedentes a Nivel Local

Cruz G. y De La Cruz C. (2022). Tuvieron como propósito proporcionar métodos para que tanto los niños como las niñas de la I.E. N°255 Niño Jesús de Praga 2022 participen en la resolución divertida de problemas numéricos. En este estudio descriptivo que emplea un método correlacional, administraremos un examen de diagnóstico tanto a poblaciones como a muestras para determinar sus niveles de conocimiento, por un lado, o sus conocimientos y su capacidad para resolver problemas, por el otro, abordan cuestiones relacionadas con los números. Un cuadro de doble entrada es el estándar para recibir resultados; esto le permite ver su nivel actual en relación con la competencia. El propósito de esta investigación bibliográfica fue identificar tácticas alternativas de ocio mediante el examen de las páginas principales de diversas tesis de posgrado nacionales, internacionales y locales; incluyen teoría de juegos, métodos para abordar problemas, tácticas de instrucción para matemáticas y otros materiales relacionados. La educación siempre está evolucionando para satisfacer las necesidades de la sociedad y sus miembros. Los educadores descubren en las metodologías lúdicas un potencial novedoso para involucrar a los discentes y mejorar el aprendizaje para ambos géneros. El estudio teórico y experimental indica que las tácticas divertidas mejoran el desarrollo de habilidades matemáticas, particularmente en la resolución de problemas cuantitativos, demostrando una mejora significativa en estas habilidades. Los académicos coinciden en que los enfoques de juego en el aula son una forma eficaz de ayudar a los estudiantes a aprender, especialmente en los primeros grados, cuando todavía están desarrollando su inteligencia social y emocional, sus capacidades creativas y su capacidad de pensamiento abstracto. Usar juegos para involucrar a los niños puede mejorar su experiencia de aprendizaje. Su importancia educativa quedó subrayada por la confirmación de un vínculo sustancial entre las tácticas divertidas y la resolución cuantitativa de problemas. Para establecer este gravamen se usó un coeficiente de correlación denominado Spearman (Rho).

Justificación del estudio

Hubo enormes cambios en el sistema de educación básica estándar de nuestro país como resultado de la nueva era de globalización que ha comenzado en el siglo XXI, es fundamental dotar a los niños de los conocimientos así como habilidades que se requieren para tener éxito en el mundo dinámico y competitivo de hoy, de modo que las generaciones futuras puedan afrontar estos problemas de frente, para que puedan crecer a fondo y afrontar las dificultades de un mundo siempre cambiante e impredecible. En el desarrollo de este plan de mejora también se tienen en cuenta los siguientes motivos:

La comprensión que los niños adquieren y ponen en práctica es el foco de este proyecto, que aspira a desempeñar un papel importante en el desarrollo de sus capacidades creativas, los objetivos que se pueden lograr incorporando el juego en las actividades educativas incluyen el desarrollo de habilidades, la mejora de las actitudes cognitivas y el aumento del disfrute y la satisfacción de los niños de varios grupos. Actualmente existe una escasez de instructores que incorporen la metodología en sus lecciones; Estos educadores están demasiado preocupados por seguir las reglas como para preocuparse por la difícil situación de los discentes con dificultades, ya sean mujeres o niños. relaciones interpersonales y todo lo que les motive a participar en clase. Los profesores quedan tan absortos en los aspectos convencionales de ellos mismos o de la escuela que pierden de vista la importancia de las tácticas recreativas; en cambio, ven al estudiante sólo como un recipiente de información y descartan la actividad recreativa como inútil y redundante, dado que los niños de ambos sexos aprenden mejor a través del juego, es imperativo que los educadores sean conscientes de este hecho. La investigación está justificada por las siguientes razones: (1) el problema necesita una solución; (2) hay escasez de estrategias para resolver el problema; y (3) las actividades recreativas sirven como un medio pedagógico eficaz y asequible que puede combinarse con las disciplinas académicas más rigurosas y desafiantes, la incorporación de actividades divertidas e interactivas al proceso de aprendizaje cautivará más a los estudiantes. Este enfoque postula que el aprendizaje basado en el juego permite a los jóvenes abordar problemas reales con respuestas numéricas, mejorando así sus capacidades cognitivas. Simplificar cuestiones complicadas mejora la comprensión matemática y promueve la aplicación del aprendizaje a escenarios de la vida real.

Importancia del estudio

El enfoque lúdico ofrece información pertinente a través de una serie de estrategias destinadas a fomentar un ambiente armonioso, en el que los estudiantes participan en el proceso de aprendizaje a través de actividades divertidas que incorporan contenido, temas o mensajes del plan de estudios. La resolución de problemas es el método mediante el cual se identifica una solución a un problema o disputa en particular. Existen numerosas opciones potenciales para abordar un problema; por lo tanto, es crucial implementar un método de

resolución de problemas que facilite la identificación de la solución óptima, permitiendo la generación de conocimiento e ideas innovadoras para resolver cuestiones prácticas.

Objetivos del estudio

Objetivo general

Explicar el método lúdico influye en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

Objetivos específicos

OE1: Explicar el método lúdico influye en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

OE2: Explicar el método lúdico influye en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

OE3: Analizar a través del método lúdico se potencian los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

OE4: Explicar las estrategias pedagógicas centradas en el método lúdico como elemento primordial influye en el nivel de visión retrospectiva de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

Hipótesis del estudio

Hipótesis general

El método lúdico influye significativamente en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

Hipótesis específicas

HE1: El método lúdico influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

HE2: El método lúdico influye significativamente en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

HE3: A través del método lúdico se potencian significativamente los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

HE4: Las estrategias pedagógicas centradas en el método lúdico como elemento primordial influyen significativamente en el nivel de visión retrospectiva de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

Variables del estudio

Variable independiente/Variable 1

Métodos lúdicos

Variable dependiente/Variable 2

Resolución de problemas matemáticos

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Métodos lúdicos	- Juegos educativos	- Lógicos - De reglas - Estratégicos
	- Destrezas	- Capacidad - Aptitud - Conocimiento
	- Aprendizaje significativo	- Habilidades - Competencias - Estrategias
	- Desarrollo educativo	- Cognitivo - Personal - Social
VARIABLE DEPENDIENTE: Resolución de problemas	- Comprensión del enunciado	- Interpreta correctamente el enunciado de los problemas. - Plantea el problema en sus propias palabras.
	- Concepción de un plan	- Propone estrategias de solución. - Identifica todas las submetas.
	- Ejecución del plan	- Acompaña cada operación matemática de una explicación contando lo que hace y para qué lo hace. - Ante alguna dificultad vuelve al principio, reordena ideas y prueba de nuevo.
	- Visión retrospectiva	- Los resultados están acordes con lo que se pedía. - La solución es consistente - Comprueba la solución con rigor. - Halla otros modos de resolver el problema.

CAPÍTULO II
ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Enfoque de estudio

En esta investigación se asumió el enfoque cuantitativo razón por la cual se hicieron los análisis basados en la estadística descriptiva y se pudo expresar los hallazgos cuantitativamente.

2.2. Tipo de estudio

El tipo de estudio es aplicado porque tiene como propósito resolver un problema práctico como el desarrollo de habilidades sociales en los discentes, desde los primeros años de su formación. Para se propone aplicar la técnica del juego de roles y se evaluará al inicio y al finalizar el experimento para determinar el grado de desarrollo de habilidades alcanzado. De acuerdo con el criterio del tiempo en que suceden los hechos es investigación prospectiva porque los datos de la evaluación postest todavía no existen, de manera que hay que construirlos u obtenerlos. Desde el punto de vista de cantidad de evaluaciones aplicadas, es de tipo longitudinal porque se evaluará en más de una oportunidad.

2.3. Nivel de estudio

Teniendo en cuenta la profundidad del estudio, la presente es de nivel explicativo porque buscará hallar la causa principal para que apliquen el método lúdico para la resolución de problemas en discentes de 4° Grado de Primaria.

Se formularon los niveles el descriptivo y correlacional. Este estudio puede clasificarse como una investigación descriptiva, ya que implica la medición, evaluación y recopilación de datos relacionados con numerosos aspectos, dimensiones y/o componentes de los fenómenos que se examinan. Para ayudar a obtener el resultado del estudio, es necesario recopilar toda la información. Este estudio emplea un diseño de estudio correlacional para conocer la presencia o ausencia de una vinculación entre dos variables. Esto implica conocer la correlación entre un cambio en una variable y un cambio correspondiente en otra (Hernández, et al. 2014).

2.4. Diseño de estudio

El diseño es preexperimental, en ese sentido no asegura la causalidad y no facilita el desarrollo de hipótesis a partir de los datos encontrados; sin embargo, puede abordar cuestiones situacionales (Kerlinger y Lee, 2001).

GE: O1 X O3

GC: O2 ----- O4

Dónde:

GC= Grupo control

GE= Grupo experimental

O1= Pre-test al grupo experimental

X = Variable independiente

O2= Pre-test al grupo control Ausencia de estímulo

O3= Post-test medición al grupo experimental

O4= Post-test medición al grupo control

2.5 Población y muestra del estudio

Población

La población está compuesta por los estudiantes de la institución educativa seleccionada que asciende a 90, según detalla la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Sección	Cantidad	Total
2°.	"A"	30	90
	"B"	30	
	"C"	30	

Muestra

Para escoger la muestra se recurrió al muestreo intencional y por conveniencia, entendiendo que este procedimiento es de carácter no probabilístico que consiste en seleccionar la muestra de acuerdo con las necesidades y disponibilidad del investigador. Se recurre a este muestreo porque las unidades de análisis son fáciles de ubicar y son más accesibles a su utilización. En este caso se acude a este procedimiento porque es, justamente en esa sección, donde hicimos nuestras prácticas preprofesionales y no era posible ingresar a otras secciones porque en cada una de ellas hay una docente diferente y también practicantes distintas.

Aun cuando este muestreo no es tan resistente, se puede decir que es lo suficientemente confiable por ello es utilizado por muchos autores y es el más común de los muestreos, por su rapidez, efectividad y facilidad de acceso. Tomando en cuenta lo anterior, se trabajará con la sección de 4°. "C" porque en esa sección realizamos nuestras prácticas preprofesionales y la cantidad de estudiantes son 30, de acuerdo con la tabla siguiente:

Tabla 2

Cantidad de estudiantes de la muestra

Grado	Sección	Cantidad
4°	"A"	30

Criterios de inclusión

Estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

Criterios de exclusión

Estudiantes que opten por no participar en el estudio y aquellos con problemas de salud. Los criterios de inclusión se refieren a las características específicas de una muestra poblacional que la habilitan para participar en el estudio, centrándose en estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" en Ica – 2023, donde se realizaron prácticas preprofesionales con un total de 30 estudiantes, como se indica en la tabla. Por el contrario, los criterios de exclusión abarcan las características que requieren la eliminación de esos mismos individuos. variables.

Los criterios de inclusión delimitan la población de investigación de manera consistente, confiable, homogénea y objetiva. Los criterios de exclusión incluyen circunstancias o rasgos que hacen que el grupo reclutado no sea elegible para la investigación. Estas características pueden servir como variables de confusión para el parámetro de resultado.

La inclusión se refiere a asegurar un acceso equitativo para todos, sin importar sexo, raza, orientación sexual, religión u otros aspectos personales. Por otro lado, la exclusión describe una situación que impide la participación de un individuo o grupo en la sociedad. Imagina poder elegir de forma cuidadosa los datos, muestras y participantes que constituyeron el núcleo de tu investigación.

2.6. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas que se usó para recoger los datos fue la encuesta.

Hay dos partes en los métodos de recopilación de datos: En esta sección, se describió los métodos y herramientas del estudio en gran profundidad. También se incluyó los procedimientos para asegurar la validez, así como la confiabilidad para los instrumentos.

2.7 Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de resultados

Con el propósito de analizar y hacer la interpretación de los datos que se han reunido se procedió con la secuencia que sigue:

1° Se clasificó los datos de acuerdo con el análisis que se realizó para lograr el objetivo general del trabajo.

2° Se hizo la codificación de los datos, asignando, si fuera necesario, códigos literales o numéricos a las variables o sus dimensiones para reunirlos de acuerdo con los propósitos a lograr.

3° Se tabuló los datos para presentarlos en tablas, diagramas o figuras y de esta manera su lectura sea mucho más fluida.

4° Finalmente se realizó el análisis relacional de las variables, para validar la hipótesis planteada. De esta manera se dio sentido y se argumentó el significado de los datos encontrados con el propósito de comprobar las hipótesis.

2.8 Instrumentos de recolección de datos

Técnica de Encuesta. Durante este método, el investigador le hace al entrevistado una serie de preguntas y registra las respuestas de la persona al pie de la letra acerca de las estrategias innovadoras en la resolución de problemas matemáticos en discentes de 4° Grado.

El encuestado tiene la opción de completar el cuestionario con o sin el investigador presente.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1 Presentación e interpretación de resultados

Para evaluar la variable independiente y dependiente "el método lúdico y la resolución de problemas" se construyó y aplicó el cuestionario que se muestra:

Tabla 3

Cuestionario a estudiantes sobre el método lúdico y la resolución de problemas

N°	ÍTEMS	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que usan materiales concretos para contar y manipular en el desarrollo de la clase.				
2	Consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el docente utiliza en el desarrollo de su clase.				
3	Consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo.				
4	Consideran que muestran empatía con el docente con las estrategias que usan en el desarrollo de su clase.				
5	Consideran que tienen la capacidad de manera ágil, rápida y eficiente para responder a preguntas que se plantean.				
6	Consideran que el desarrollo educativo es un sistema innovador que es necesario en el desarrollo cognitivo personal y social del estudiante.				
7	Consideran que hacen uso de cuantificadores a través del material concreto en el desarrollo de su clase.				
8	Consideran que el docente les estimula cuando interactúan, participan activamente en clase.				
9	Consideran que tienen habilidades para realizar el conteo de objetos a través de números cardinales y logran un aprendizaje significativo.				
10	Consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente.				
11	Consideran que tienen la capacidad de comprensión para resolver problemas porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas.				
12	Consideran que usan diversos materiales didácticos para manipular y contar en el desarrollo de la clase.				
13	Consideran que ejecutan representaciones gráficas para conocer números y cantidades de cada				

	operación matemática contando lo que hace y para que lo hace.				
14	Consideran que usan estrategias ante alguna dificultad, vuelve al principio, reordena sus ideas y prueba de nuevo para encontrar la solución del problema y halla otros modos de resolver el problema.				
15	Consideran que el docente es empático con los estudiantes en el desarrollo de su clase en un ambiente acogedor, armonioso y amigable.				
16	Consideran que son monitoreados por el docente de aula en el desarrollo de la clase.				

CUADRO N°1

Consideran que usan materiales concretos para contar y manipular en el desarrollo de la clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	19	64%
Con cierta frecuencia	6	20%
Casi nunca	4	13%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 64% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que usan materiales concretos para contar y manipular en el desarrollo de la clase, el 20% refieren que con cierta frecuencia utilizan materiales concretos para contar y manipular en el desarrollo de la clase, el 13% dicen que casi nunca consideran que usan materiales concretos para contar y manipular en el desarrollo de la clase, y el 3% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



CUADRO N°2

Consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el docente utiliza en el desarrollo de su clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	67%
Con cierta frecuencia	4	13%
Casi nunca	3	10%
Nunca	3	10%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 67% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el utiliza en el desarrollo de su clase, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos, el 10% dicen que **casi nunca** consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el utiliza en el desarrollo de su clase, y el 10% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



CUADRO N°3

Consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo.

Alternativas	N°	%
Siempre	23	77%
Con cierta frecuencia	4	13%
Casi nunca	2	7%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo, el 7% dicen que **casi nunca** consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo**,** y el 3% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



CUADRO N°4

Consideran que muestran empatía con el docente con las estrategias que usan en el desarrollo de su clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	21	70%
Con cierta frecuencia	3	10%
Casi nunca	3	10%
Nunca	3	10%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 70% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que muestran empatía con el docente con las estrategias que usan en el desarrollo de su clase, el 10% refieren que **con cierta frecuencia** muestran empatía con el docente con las estrategias que usan en el desarrollo de su clase, el 10% dicen que **casi nunca** consideran que muestran empatía con el docente con las estrategias que usan en el desarrollo de su clase, y el 10% de los discentes **nunca** lo hacen.



CUADRO N° 5

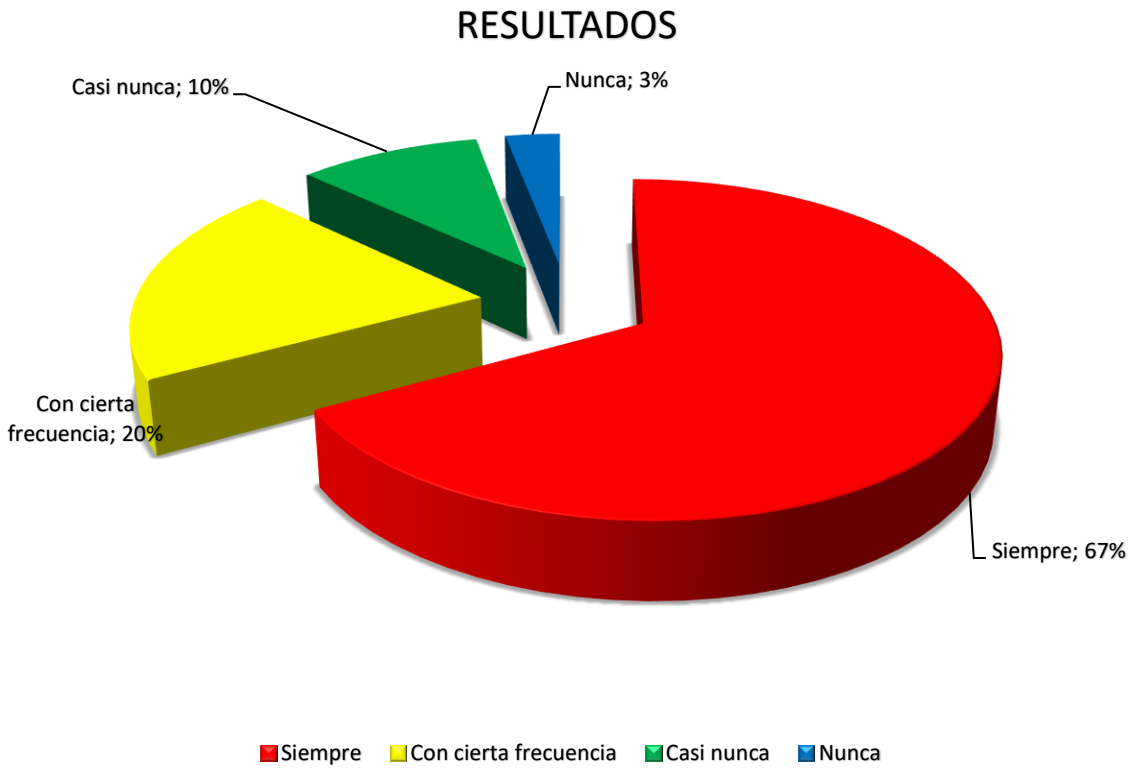
Consideran que tienen la capacidad de manera ágil, rápida y eficiente para responder a preguntas que se plantean.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	67%
Con cierta frecuencia	6	20%
Casi nunca	3	10%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 67% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que tienen la capacidad de manera ágil, rápida y eficiente para responder a preguntas que se plantean, el 20% refieren que **con cierta frecuencia** tienen la capacidad de manera ágil, rápida y eficiente para responder a preguntas que se plantean, el 10% dicen que **casi nunca** consideran que tienen la capacidad de manera ágil, rápida y eficiente para responder a preguntas que se plantean, y el 3% de los discentes **nunca** lo hacen.



CUADRO N°6

Consideran que el desarrollo educativo es un sistema innovador que es necesario en el desarrollo cognitivo personal y social del estudiante.

Alternativas	N°	%
Siempre	16	53%
Con cierta frecuencia	5	17%
Casi nunca	5	17%
Nunca	4	13%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 53% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el desarrollo educativo es un sistema innovador que es necesario en el desarrollo cognitivo personal y social del estudiante, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** el desarrollo educativo es un sistema innovador que es necesario en el desarrollo cognitivo personal y social del estudiante, el 17% dicen que **casi nunca** consideran que el desarrollo educativo es un sistema innovador que es necesario en el desarrollo cognitivo personal y social del estudiante, y el 13% de los discentes **nunca** lo hacen.



CUADRO N°7

Consideran que hacen uso de cuantificadores a través del material concreto en el desarrollo de su clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	**13**	**43%**
Con cierta frecuencia	**7**	**23%**
Casi nunca	**5**	**17%**
Nunca	**5**	**17%**
Total	**30**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 43% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que hacen uso de cuantificadores a través del material concreto en el desarrollo de su clase, el 23% refieren que **con cierta frecuencia** hacen uso de cuantificadores a través del material concreto en el desarrollo de su clase, el 17% dicen que **casi nunca** consideran que hacen uso de cuantificadores a través del material concreto en el desarrollo de su clase, y el 17% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°8

Consideran que el docente les estimula cuando interactúan, participan activamente en clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**60%**
Con cierta frecuencia	**8**	**27%**
Casi nunca	**4**	**13%**
Nunca	**-**	**0%**
Total	**30**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 60% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el docente les estimula cuando interactúan, participan activamente en clase, el 27% refieren que **con cierta frecuencia** el docente les estimula cuando interactúan, participan activamente en clase, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que el docente les estimula cuando interactúan, participan activamente en clase, y el 0% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°9

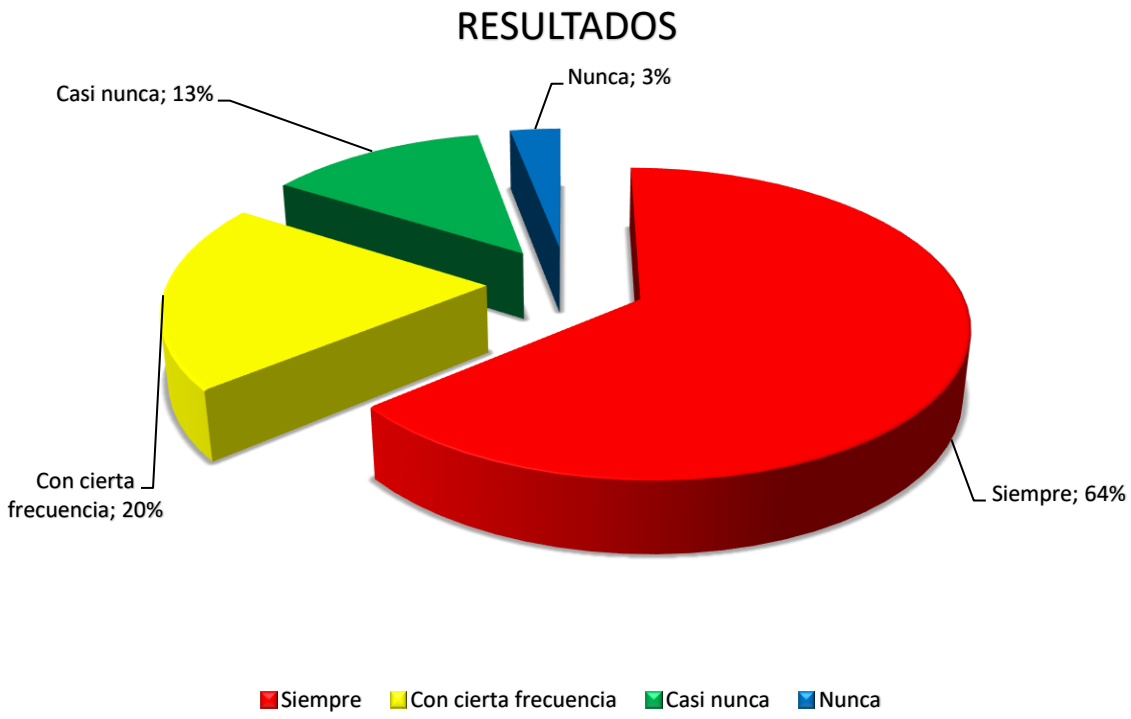
Consideran que tienen habilidades para realizar el conteo de objetos a través de números cardinales y logran un aprendizaje significativo.

Alternativas	N°	%
Siempre	19	64%
Con cierta frecuencia	6	20%
Casi nunca	4	13%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 64% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que tienen habilidades para realizar el conteo de objetos a través de números cardinales y logran un aprendizaje significativo, el 20% refieren que **con cierta frecuencia** tienen habilidades para realizar el conteo de objetos a través de números cardinales y logran un aprendizaje significativo, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que tienen habilidades para realizar el conteo de objetos a través de números cardinales y logran un aprendizaje significativo, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°10

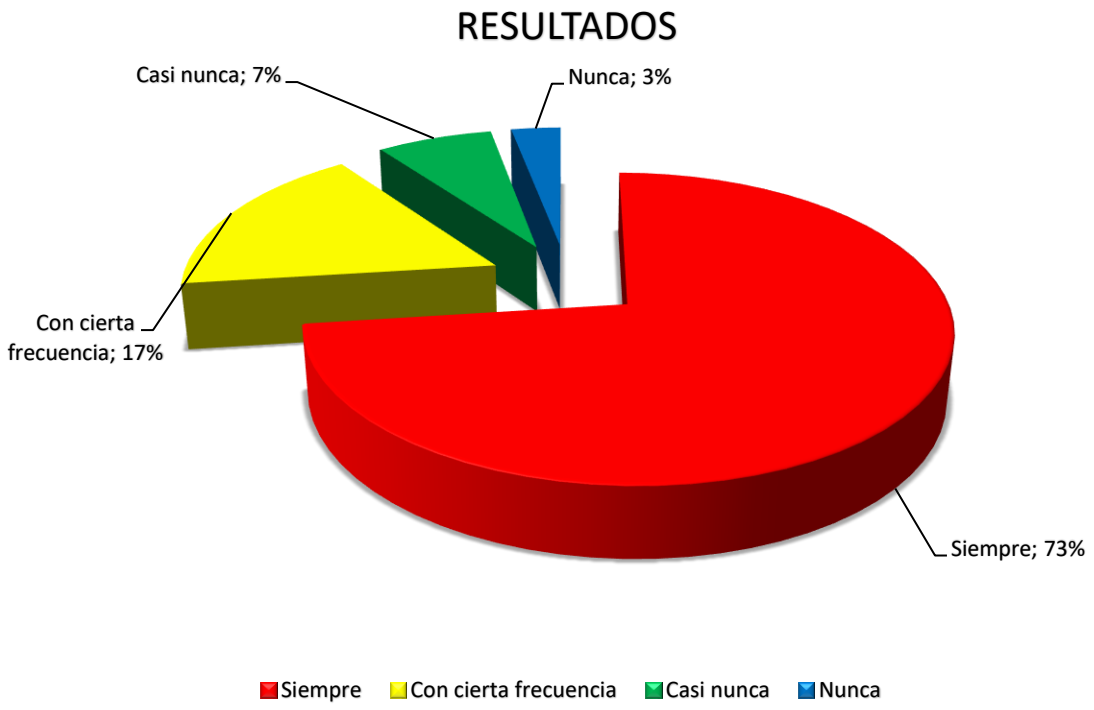
Consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente.

Alternativas	N°	%
Siempre	**22**	**73%**
Con cierta frecuencia	**5**	**17%**
Casi nunca	**2**	**7%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**30**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 73% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente, el 7% dicen que **casi nunca** consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°11

Consideran que tienen capacidad de comprensión para resolver problemas porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas.

Alternativas	N°	%
Siempre	23	77%
Con cierta frecuencia	5	17%
Casi nunca	1	3%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, el 3% dicen que **casi nunca** consideran que su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, y el 3% de los discentes **nunca** lo hacen.



CUADRO N°12

Consideran que usan diversos materiales didácticos para manipular y contar en el desarrollo de la clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	23	77%
Con cierta frecuencia	4	13%
Casi nunca	2	7%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que usan diversos materiales didácticos para manipular y contar en el desarrollo de la clase, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** utilizan diversos materiales didácticos para manipular y contar en el desarrollo de la clase, el 7% dicen que **casi nunca** consideran que usan diversos materiales didácticos para manipular y contar en el desarrollo de la clase, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°13

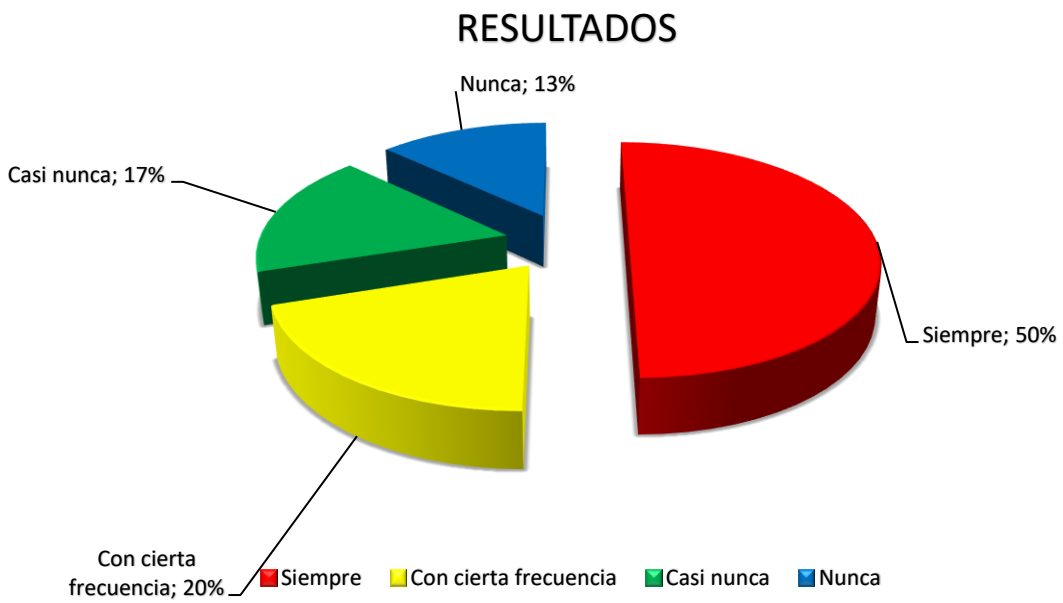
Consideran que ejecutan representaciones gráficas para conocer números y cantidades de cada operación matemática contando lo que hace y para que lo hace.

Alternativas	N°	%
Siempre	15	50%
Con cierta frecuencia	6	20%
Casi nunca	5	17%
Nunca	4	13%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 50% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que ejecutan representaciones gráficas para conocer números y cantidades de cada operación matemática contando lo que hace y para que lo hace, el 20% refieren que **con cierta frecuencia** ejecutan representaciones gráficas para conocer números y cantidades de cada operación matemática contando lo que hace y para que lo hace, el 17% dicen que **casi nunca** consideran que ejecutan representaciones gráficas para conocer números y cantidades de cada operación matemática contando lo que hace y para que lo hace, y el 13% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°14

Consideran que usan estrategias ante alguna dificultad, vuelven al principio, reordenan sus ideas y prueban de nuevo para encontrar la solución del problema y hallan otros modos de resolver el problema.

Alternativas	N°	%
Siempre	19	63%
Con cierta frecuencia	6	20%
Casi nunca	3	10%
Nunca	2	7%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos, el 63% de los encuestados indica que **siempre** recurre a estrategias ante una dificultad: vuelven al principio, reorganizan sus ideas y prueban nuevamente hasta encontrar una solución, explorando distintas maneras de resolver el problema. El 20% señala que utiliza estas estrategias **con cierta frecuencia**, retomando el problema desde el inicio, reorganizando ideas y ensayando nuevas formas de solución. El 10% menciona que **casi nunca** considera el uso de estrategias en situaciones difíciles, y el 7% afirma que **nunca** emplea este tipo de enfoques.



CUADRO N°15

Consideran que el docente es empático con los estudiantes en el desarrollo de su clase en un ambiente acogedor, armonioso y amigable.

Alternativas	N°	%
Siempre	22	74%
Con cierta frecuencia	6	20%
Casi nunca	1	3%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el docente es empático con los estudiantes en el desarrollo de su clase en un ambiente acogedor, armonioso y amigable, el 20% refieren que **con cierta frecuencia** el docente es empático con los estudiantes en el desarrollo de su clase en un ambiente acogedor, armonioso y amigable, el 3% dicen que **casi nunca** consideran que el docente es empático con los discentes en el desarrollo de su clase en un ambiente acogedor, armonioso y amigable, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°16

Consideran que son monitoreados por el docente de aula en el desarrollo de la clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	**20**	**67%**
Con cierta frecuencia	**6**	**20%**
Casi nunca	**3**	**10%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**30**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 67% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que son monitoreados por el docente de aula en el desarrollo de la clase, el 20% refieren que **con cierta frecuencia** son monitoreados por el docente de aula en el desarrollo de la clase, el 10% dicen que **casi nunca** consideran que son monitoreados por el docente de aula en el desarrollo de la clase, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



3.2 Comprobación de hipótesis

Con el propósito de tomar conocimiento de la situación de la variable en estudio, se aplicó la encuesta a los estudiantes. Esta evaluación se aplicó a las dos variables para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones cuentos maravillosos, juegos deportivos, destrezas, aprendizaje significativo y desarrollo educativo para efecto se constituyeron 16 ítems, asimismo la (variable independiente), para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones: comprensión del enunciado, concepción de un plan, aplicación del plan y visión retrospectiva.

Así, en el formato de la ficha de encuesta constituida, los ítems formulados tuvieron 04 probabilidades de respuestas (1 a 4) por lo que la variable pudo haber alcanzado 64 puntos como máximo y 16 como mínimo, y en cada dimensión el puntaje máximo pudo llegar a 16 puntos y el mínimo a 4. Las alternativas de respuesta fueron: (1) Nunca, (2) casi nunca, (3) con cierta frecuencia, (4) Siempre.

Luego de que la ficha de encuesta fue aplicada se procesaron los datos encontrados y se sometieron a las pruebas respectivas para contrastar la hipótesis general y específicas enunciadas para los fines de esta investigación.

3.2.1 Contrastación de la hipótesis general

La hipótesis fue: **El método lúdico influye significativamente en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023**. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

a. Hipótesis: H1

El método lúdico sí influye significativamente en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

b. Hipótesis: Ho

El método lúdico no influye significativamente en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los hallazgos de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los hallazgos de las evaluaciones

a. Construcción de tablas y figuras

Figura 17

CUADRO N° 17

Consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo.

Alternativas	N°	%
Siempre	23	77%
Con cierta frecuencia	4	13%
Casi nunca	2	7%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo, el 7% dicen que **casi nunca** consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo**,** y el 3% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los hallazgos y se concluye que en la muestra de los discentes consideran que el método lúdico es una estrategia que genera aprendizajes significativos y aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo.

Contrastación de la hipótesis específica 1

La hipótesis fue: **El método lúdico influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.** Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° **Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas**

Hipótesis: H1

El método lúdico sí influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

Hipótesis: H_0

El método lúdico no influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

2º **Nivel de significación**

$\alpha = 0,05$ **(Prueba bilateral)**

3º **Análisis con Estadígrafos de Prueba**

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los hallazgos de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los hallazgos de las evaluaciones

b. Construcción de tablas y figuras

Figura 18

CUADRO N°18

Consideran que tienen capacidad de comprensión para resolver problemas porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas.

Alternativas	N°	%
Siempre	**23**	**77%**
Con cierta frecuencia	**5**	**17%**
Casi nunca	**1**	**3%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**30**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, el 3% dicen que **casi nunca** consideran que su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, y el 3% de los discentes **nunca** lo hacen.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los hallazgos y se concluye que en la muestra de los discentes consideran consideran que tienen capacidad de comprensión para resolver problemas porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas y aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo.

Contrastación de la hipótesis específica 2

La hipótesis fue: El método lúdico influye significativamente en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis: H1

El método lúdico sí influye significativamente en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

Hipótesis: H_0

El método lúdico no influye significativamente en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ **(Prueba bilateral)**

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los hallazgos de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los hallazgos de las evaluaciones

c. Construcción de tablas y figuras

Figura 19

CUADRO N° 19

Consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el docente utiliza en el desarrollo de su clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	67%
Con cierta frecuencia	4	13%
Casi nunca	3	10%
Nunca	3	10%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 67% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el utiliza en el desarrollo de su clase, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos, el 10% dicen que **casi nunca** consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el utiliza en el desarrollo de su clase, y el 10% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los hallazgos y se concluye que en la muestra de los discentes consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el docente utiliza en el desarrollo de su clase y aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo.

Contrastación de la hipótesis específica 3

La hipótesis fue: A través del método lúdico se potencian significativamente los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis: H1

A través del método lúdico se potencian significativamente los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

Hipótesis: H_0

A través del método lúdico se potencian significativamente los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

$$\alpha = 0{,}05 \text{ (Prueba bilateral)}$$

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los hallazgos de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los hallazgos de las evaluaciones

d. Construcción de tablas y figuras

Figura 20

CUADRO N° 20

Consideran que tienen capacidad de comprensión para resolver problemas porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas.

Alternativas	N°	%
Siempre	23	77%
Con cierta frecuencia	5	17%
Casi nunca	1	3%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, el 3% dicen que **casi nunca** consideran que su capacidad para resolver problemas es porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas, y el 3% de los discentes **nunca** lo hacen.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los hallazgos y se concluye que en la muestra de los discentes consideran que tienen capacidad de comprensión para resolver problemas porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas y aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo.

Contrastación de la hipótesis específica 4

La hipótesis fue: **El método lúdico influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.** Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis: H1

El método lúdico sí influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

Hipótesis: H_0

El método lúdico no influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ **(Prueba bilateral)**

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los hallazgos de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los hallazgos de las evaluaciones

e. Construcción de tablas y figuras

Figura 21

CUADRO N° 21

Consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente.

Alternativas	N°	%
Siempre	**22**	**73%**
Con cierta frecuencia	**5**	**17%**
Casi nunca	**2**	**7%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**30**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos encontrados el 73% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente, el 7% dicen que **casi nunca** consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los hallazgos y se concluye que en la muestra de los discentes consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente y aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

El propósito de este capítulo es comparar y contrastar los hallazgos con los antecedentes del estudio. Esto se hace de acuerdo con el supuesto básico, que afirma que el método lúdico influye significativamente en la resolución de problemas en los estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria de la I.E. N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica.

Los hallazgos se aplicaron a los datos recopilados de una muestra de 30 estudiantes, de los cuales 23 participantes (77%) proporcionaron respuestas relacionadas con la variable de métodos lúdicos, Esto sugiere que las opiniones de los encuestados sobre la variable el método lúdico fue significativa y acorde con las preguntas relativas a esta variable. Por tanto, es justo concluir que el método lúdico ha mejorado en los discentes, 4 estudiantes el 13%, por ciento del total, marcaron la casilla "con cierta frecuencia" en esta tabla idéntica. Los mismos que revelan un patrón que tienen una estrategia que genera aprendizaje significativo, ya que las respuestas dadas se sitúan entre nunca y prácticamente nunca. Casi pocas veces se registra el nivel Finalmente, 2 estudiante encuestado dijo que casi nunca respondió equivalente al 7%, y por último 1 estudiante encuestado respondió nunca que equivale al 3%.

El investigador puede ver en las respuestas al instrumento de estudio aplicada que los participantes tenían un buen conocimiento del tema y pudieron aplicar lo que aprendieron, lo cual es una señal de un procedimiento de encuesta bien administrado. Además, no hay experimentación en la investigación. Los resultados solo muestran y dan la información que el investigador quiere ver, por lo que es útil para el investigador y la investigación porque podemos tener una idea de la realidad educativa desde la perspectiva de la práctica docente en relación con el método lúdico y la resolución de problemas.

La investigación, consiste en demostrar que el método lúdico influye significativamente en la resolución de problemas en los discentes la I.E. N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica. En la hipótesis especifica 1, El método lúdico influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023, igualmente en la hipótesis especifica 2, 3 y 4, el método lúdico influyen significativamente en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626“San Antonio de Padua” de Ica.

Se concluye que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, concluyendo que el uso de enfoques humorísticos mejora significativamente el aprendizaje en el campo de las matemáticas. Se concluye que la estrategia divertida facilita logros considerables, como se ve en la mejora de los hallazgos del aprendizaje. Los hallazgos afirman la idea aportada por Bernejo y Blázquez (2017), destacando el papel crucial del docente como mediador durante el juego, ya que facilita la participación del niño en un ambiente seguro y liberador. Ante la presencia de diversos estímulos, un ambiente lúdico fomenta la autonomía para elegir qué, cómo y con qué manipular. Por lo tanto, es importante que el educador esté preparado para escuchar al niño y reconocer los conceptos que articula para anticiparse y brindarle un ambiente adecuado. Además, afirma que la participación del pedagogo durante toda la ejecución del juego debe ser proactiva, supervisando atentamente el proceso, ya que el instructor no debe asumir un papel dominante; más bien, debería servir como guía y motivador. Interpretando hermenéuticamente al autor, el enfoque divertido sirve como una técnica de aprendizaje muy eficaz; Los estudiantes se motivan a partir de la interacción social y participan en un aprendizaje sin restricciones, sin arbitrariedades. Dinham (2017) afirma que "a través del juego, los bebés experimentan de forma segura, construyen su aprendizaje a través del entorno, adquieren nuevos comportamientos, resuelven problemas y se adaptan a situaciones novedosas". Esto se alinea con la noción de María Montessori de que la adquisición de conocimientos se fomenta mediante la estimulación, y que el juego contribuye de manera clave a esa estimulación. Ciertos neurocientíficos sugieren que el juego puede facilitar el proceso crucial de eliminación o poda sináptica en el cerebro en desarrollo durante la infancia.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. Se llega a la conclusión que el método lúdico influye de forma significativa en la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica.

2. La investigación realizada indica que se implementaron actividades recreativas educativas con los estudiantes de 4to Grado de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica, de manera estándar, y reportan haberse sentido lo suficientemente motivados para articular sus ideas, opiniones y perspectivas de forma espontánea.

3. Se determinó que los educadores incluyeron en la planificación de sus bloques actividades educativas recreativas, facilitando así la comprensión del material curricular y fomentando el pensamiento crítico-reflexivo entre los discentes.

4. Se constató que los educadores utilizan tácticas que facilitan el aprendizaje de los estudiantes mediante la planificación e implementación de actividades recreativas educativas para el crecimiento de la clase, utilizando materiales atractivos para inspirar y estimular el pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes.

5. En alineación con el propósito, finalmente se establece que varias técnicas metodológicas desarrollan y fortalecen efectivamente las capacidades de resolución, entre ellas: el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo, las tácticas etnomatemáticas y el modelamiento matemático.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

De acuerdo con los hallazgos encontrados en el presente estudio, se realiza las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda a los educadores que ayuden y apoyen a sus estudiantes a través de métodos atractivos e interactivos, implementando actividades educativas recreativas adaptadas a las necesidades de los estudiantes que fomenten el desarrollo de habilidades y capacidades, transformándolos así en participantes activos y agentes primarios de su propio aprendizaje.

2. Es aconsejable incentivar a los estudiantes en el aula involucrándolos en el cultivo del pensamiento crítico-reflexivo, esencial para la toma de decisiones en la resolución de problemas; de igual forma, las actividades recreativas educativas deberán diseñarse de acuerdo con los temas abordados en clase.

3. Es recomendable crear actividades lúdicas multimedia interactivas que faciliten la capacidad del profesor para fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes, potenciando así el disfrute y la facilidad de aprendizaje, particularmente en Matemáticas, ya que esta disciplina es fundamental para cultivar el pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes.

4. Utilizar los tics en el aula como instrumento de trabajo para potenciar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

5. Se recomienda que el director de la Institución Educativa supervise el establecimiento de ambientes recreativos, la adquisición de equipos y útiles y la capacitación del personal docente para mejorar el uso pedagógico y social de los recursos.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agualema A. (2020). Estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje e3 los estudiantes de Educación Básica Elemental en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa del Milenio Quingeo de la Comunidad Cochapampa Grande, Parroquia Quingeo, Cantón Cuenca, 20182019". Universidad Politécnica Salesiana. Sede Cuenca. Carrera de Pedagogía. Cuenca – Ecuador.

https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19863/4/UPS-CT008974.pdf

Aguayo D. (2022). Estrategias para resolver Problemas Matemáticos. Periodista Programas APRENDE ULS y PACE ULS. Acompañamiento y monitoreo estudiantil. Universidad de la serena.

web: https://aprendeuls.userena.cl/yoteayudo/

Arcaya A. (2018). Estrategias para la resolución de problemas matemáticos en la Institución Educativa Primaria N°70011. Universidad San Ignacio de Loyola. Escuela de Posgrado. Lima - Perú.

https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a5b20a7a-d550-4e9d-94da-c41ec3a8e7da/content

Artmann P. (2020). Estrategias divertidas para enseñar matemáticas a los niños.

https://arbolabc.com/material-educativo/estrategias-para-ensenar-matematicas

Barrionuevo M. (2022). Programa de estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora de estudiantes del 6° grado de Primaria de la I. E. N° 82285–Cajabamba, 2019. Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación. Programa de Maestría en Ciencias. Universidad Nacional de Cajamarca. Cajamarca – Perú.

https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5463/Tesis%20Elena%20Barrionuevo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barrios Pantoja, O. E., & Muñoz Ponce, F. D. (2020). "Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento Lógico – Matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción". Recuperado el 5 de agosto de 2020, de Universidad del centro del Perú:

http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3429/Barrios%20PantojaMi%C3%B1oz%20Ponce.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cañoli, I. (2019). Las actividades lúdicas como estrategia para la resolución de problemas en el conjunto de los números enteros [Tesis de Maestría, Universidad de Huánuco]. Archivo digital.
http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1&isAllowed=y

Carbajo, V. (2018). Estrategias Lúdicas En El Aprendizaje De Resolución De Problemas En Los Estudiantes De La Institución Educativa Santa Rosa De Lima, Callao, 2018 [Tesis Para Optar El Grado Académico de Maestra en Educación, Universidad César Vallejo] Repositorio UCV

Https://Repositorio.Ucv.Edu.Pe/Bitstream/Handle/20.500.12692/27999/1&Isallowed=Y

Carlin R. (2018). Aplicando estrategias innovadoras para la resolución de problemas matemáticos de tipo PAEV en los estudiantes del III Ciclo de la IE N°54087 Arcahua. Universidad Jesuita Antonio Ruiz de Montoya. Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas. Lima – Perú.

https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2e6d5d68-72ec-4305-8f33-da59effd5858/content

Contreras, B. (2020). El juego como estrategia para favorecer el concepto de número y la resolución de problemas en un grupo de tercer grado de preescolar [Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey]. Repositório TEC.

https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636366/5&isAllowed=y

Cooper, B. (2018). Estrategias Lúdicas Para El Fortalecimiento De La Competencia Resuelve Problemas De Cantidad Del Área De Matemáticas 83 En Niños De 04

Años De La Institución Educativa Inicial Nº 1162 Sausal - Youtube. [Tesis para optar el grado de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote] Repositorio institucional ULADECH

Http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/20.500.13032/17812/1&Isallowed=Y

Cruz G. y De La Cruz C. (2022). Estrategias lúdicas y resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" – de la Región Ica. Chincha – Ica – Perú.

https://repositorio.sanfranciscochincha.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSFA/29/ESTRATEGIAS%20LUDICAS%20Y%20RESOLUCION%20DE%20PROBLEMAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Culqui. (2019). Los Juegos Lúdicos Como Estrategia Pedagógica En El Aprendizaje De Los Niños De La Institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo 2018 [Tesis para obtener El Título De Segunda Especialidad Profesional, universidad nacional de Huancavelica] Repositorio ONH

https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/adae727ffd26-4090-ad1f-17318799f21e/content

Estevez S. Estevez S. (2021). Estrategia didáctica en resolución de problemas con operaciones matemáticas para grado cuarto mediante el desarrollo de competencias digitales. Universidad de Santander. Barrancabermeja – Colombia.

https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/9597bf7b-586e-43ba-9145-8a18095f764c/content

Gómez, A. (2021). Juegos matemáticos como herramienta didáctica en el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años del PRONOEI "San 49 Jerónimo", Tacna – 2020 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPRG.

https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9770/G%C/1&isAllowed=y

Guerra, F., Ramírez, K. & Plasencia, L. (2019) El juego en el desarrollo del pensamiento matemático [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio UNU.

http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4474/000004324T/1&isAllowed=y

Herreros, D, y Sanz, M. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. Matemáticas, educación y Sociedad, 3(1), 33-47. http://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/mes/article/view/12702/11612

Holguín, J., Taxa, F., Flores, R., & Olaya, S. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. EDMETIC, 9(1), 80-103.

https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222

Miguel, R. (2018). Estrategias Lúdicas Y Resolución De Problemas De Cantidad En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje De Los Estudiantes De Primer Grado De La Institución Educativa "Mario Vásquez Varela" De Vicos, Provincia De Carhuaz, Ancash 2018-19 [Tesis para obtener el postgrado de Maestría en ciencias de la educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG.

Https://Repositorio.Unprg.Edu.Pe/Handle/20.500.12893/8375

Ministerio de Educación. (2019). Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje. ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?

http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/Reporte-Nacional2019.pdf

Ministerio de Educación (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica.

http://www.minedu.gob.pe/curriculo/

Moreno G. (2018). Estrategias de resolución de problemas para contribuir al trabajo de los docentes de la IED Talauta. Universidad Externado de Colombia. Facultad de Ciencias de la Educación Maestría en Educación en la modalidad de profundización. Bogotá – Colombia.

https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/c82365c5-4247-4c5f-814f-acfda06bb8e0/content

Pacheco, M. (2021). Estrategias lúdico-pedagógicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio utmachala.

http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17241/1

Paucar, M. (2020). Aplicación de estrategias lúdicas, con el enfoque significativo para fortalecer la resolución de problemas en las operaciones básicas con números racionales en el área de matemática [Tesis de Maestría, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17393/1&isAllowed=y

Peñaranda Y., y Velásquez S. (2018). Estrategias metodológicas para fortalecer la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del grado cuarto jornada del mañana de la Escuela Normal Superior de Ocaña Sede el Llano. Ocaña, Colombia.

https://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/2839.pdf

Saavedra, L. (2022). Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Gotitas de amor” Pucallpa 2022 52 [Tesis Maestro, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio UNU.

http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/unu/5701/b9_2022_unu_maestria_tm_2022_liz_saavedra_v1.pdf?

Sánchez, R. (2021). Uso de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia de aprendizaje resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio [Tesis de Maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Archivo digital. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8757/1&isAllowed=y

Terrazo, E. G., Riveros, D., & Oseda, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa Nº 329 de Huancavelica. Revista Conrado, 16(76), 24-30.

https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1448

Siri Y. (2024). Estrategias innovadoras para la mejora de la convivencia educativa en una escuela de santo domingo norte. Escuela de Postgrado. Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima - Perú.

https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e3a5d442-19e0-43b7-9da0-2983ce64bfe7/content

Sulca, M. (2018). Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Creatividad En La Resolución De Problemas Referidos A Agregar Y Quitar En Los Niños. [Tesis para obtener el título de segunda especialidad, Universidad Cayetano Heredia] Repositorio UPCH

Https://Repositorio.Upch.Edu.Pe/Bitstream/Handle/20.500.12866/3710/1&Isallowed=Y

Torres C. (2023). Estrategias innovadoras para la resolución de problemas matemáticos en Primaria. Recursos educativos matemáticos.

https://www.magisnet.com/2023/08/estrategias-innovadoras-para-la-resolucion-de-problemas-matematicos-en-primaria/

Valle, M. (2020) Actividades lúdicas como estrategias de transición Educativa. Revista Scientific, 17(1), 143-163.

https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163

Yupanqui Y. (2023). Estrategias didácticas para la resolución de problemas matemáticos en discentes de educación básica regular. Horizontes Revista en Investigación en Ciencias de la Educación. Universidad César Vallejo. Lima, Perú.

https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1140/2118

ANEXO 1

Cuestionario a estudiantes sobre el método lúdico y la resolución de problemas

N°	ÍTEMS	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que usan materiales concretos para contar y manipular en el desarrollo de la clase.				
2	Consideran que se encuentran motivados y entusiasmados con los juegos educativos que el docente utiliza en el desarrollo de su clase.				
3	Consideran que el método lúdico es una estrategia que genera un aprendizaje significativo.				
4	Consideran que muestran empatía con el docente con las estrategias que usan en el desarrollo de su clase.				
5	Consideran que tienen la capacidad de manera ágil, rápida y eficiente para responder a preguntas que se plantean.				
6	Consideran que el desarrollo educativo es un sistema innovador que es necesario en el desarrollo cognitivo personal y social del estudiante.				
7	Consideran que hacen uso de cuantificadores a través del material concreto en el desarrollo de su clase.				
8	Consideran que el docente les estimula cuando interactúan, participan activamente en clase.				
9	Consideran que tienen habilidades para realizar el conteo de objetos a través de números cardinales y logran un aprendizaje significativo.				
10	Consideran que son competitivos porque desarrollan sus habilidades ante un problema logrando una solución consistente.				
11	Consideran que tienen capacidad de comprensión para resolver problemas porque interpretan correctamente el enunciado de los problemas.				
12	Consideran que usan diversos materiales didácticos para manipular y contar en el desarrollo de la clase.				

13	Consideran que ejecutan representaciones gráficas para conocer números y cantidades de cada operación matemática contando lo que hace y para que lo hace.				
14	Consideran que usan estrategias ante alguna dificultad, vuelve al principio, reordena sus ideas y prueba de nuevo para encontrar la solución del problema.				
15	Consideran que el docente es empático con los estudiantes en el desarrollo de su clase en un ambiente acogedor, armonioso y amigable.				
16	Consideran que son monitoreados por el docente de aula en el desarrollo de la clase.				

ANEXO 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: **EL MÉTODO LÚDICO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22626 "SAN ANTONIO DE PADUA" DE ICA – 2023.**

Problema General	**Objetivo General**	**Hipótesis General**	**Variables y Dimensiones**	Metodología
¿De qué manera el método lúdico influye en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023?	Explicar el método lúdico influye en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.	El método lúdico influye significativamente en la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.	**Variable X:** M**étodo lúdico** **Dimensiones:** • Planificación • Ejecución • Evaluación. **Variable Y:** Resolución de problemas **Dimensiones**: • Comprensión del problema • Concebir un plan • Ejecutar un plan Visión retrospectiva	Tipo: Básica o fundamental Diseño: Pre-experimental el diagrama del diseño seleccionado es: -- O1 -- O2 x O3 x O4 X: Influencia de los problemas de aprendizaje. Población: 90 estudiantes del 4° grado. Muestra: 30 estudiantes del 4° Grado "C". Instrumento:
Problemas Específicos	**Objetivos Específicos**	**Hipótesis Específicas**		
PE1. ¿De qué manera el método lúdico influye en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023?	**OE1.** Explicar el método lúdico influye en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.	**HE1.** El método lúdico influye significativamente en el aprendizaje significativo el nivel de comprensión de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.		
PE2. ¿De qué manera el método lúdico influye en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en	**OE2**. Explicar el método lúdico influye en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas en	**HE2.** El método lúdico influye significativamente en la motivación el nivel de concebir un plan de la resolución de problemas		

estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?	estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.	en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.		- Encuestas - Talleres
PE3. ¿Cómo a través del método lúdico se potencian los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?	**OE3.** Analizar a través del método lúdico se potencian los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.	**HE3.** A través del método lúdico se potencian significativamente los aprendizajes para un mejor nivel de ejecutar un plan de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.		
PE4. ¿De qué manera las estrategias pedagógicas centradas en el método lúdico como elemento primordial influye en el nivel de visión retrospectiva de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023?	**OE4.** Explicar las estrategias pedagógicas centradas en el método lúdico como elemento primordial influye en el nivel de visión retrospectiva de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.	**HE4.** Las estrategias pedagógicas centradas en el método lúdico como elemento primordial influyen significativamente en el nivel de visión retrospectiva de la resolución de problemas en estudiantes de 4° Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.		

ANEXO 3

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Métodos lúdicos	- Juegos educativos	- Lógicos - De reglas - Estratégicos
	- Destrezas	- Capacidad - Aptitud - Conocimiento
	- Aprendizaje significativo	- Habilidades - Competencias - Estrategias
	- Desarrollo educativo	- Cognitivo - Personal - Social
VARIABLE DEPENDIENTE: Resolución de problemas	- . Comprensión del enunciado	- Interpreta correctamente el enunciado de los problemas. - Plantea el problema en sus propias palabras.
	- Concepción de un plan	- Propone estrategias de solución. - Identifica todas las submetas.
	. - Ejecución del plan	- Acompaña cada operación matemática de una explicación contando lo que hace y para qué lo hace. - Ante alguna dificultad vuelve al principio, reordena ideas y prueba de nuevo.
	- Visión retrospectiva	- Los resultados están acordes con lo que se pedía. - La solución es consistente - Comprueba la solución con rigor. - Halla otros modos de resolver el problema.