



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

JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22494 “JUAN XXIII” – ICA, 2024

Presentado por:

BACHILLER: JHOSELIN LIVIA SALAZAR CHAUCA

Egresada 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 **9%** 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, 01 de agosto de 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación Primaria



Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en
estudiantes de la Institución Educativa N°22494 "Juan XXIII" – Ica,
2024

Línea de investigación

Sociedad, Desarrollo sostenible, Políticas Públicas y ambientales

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciado en Ciencias de la Educación con la
mención de Educación Primaria

AUTOR:

JHOSELIN LIVIA SALAZAR CHAUCA

ASESOR:

Mag. Juan José Sigvas Huapaya

Ica, Perú

2025

DEDICATORIA:

Entrego con toda el alma mi tesis, primeramente, a Dios, por brindarme la fortaleza y la determinación necesarias para alcanzar este anhelo; seguidamente a mis padres, por su constante comprensión, por la fe depositada en mí y por su respaldo incondicional, ya que sin su presencia nada de esto habría sido realizable. Agradezco profundamente por orientarme siempre hacia el camino correcto y por haberme formado con sólidos principios y valores.

Gracias

JHOSELIN LIVIA

AGRADECIMIENTOS

Expreso mi gratitud a Dios por encima de todo, por haberme permitido compartir y valorar cada momento junto a mi familia, por acompañarme en cada elección tomada con sensatez, y por no abandonarme en el trayecto. Agradezco también a la vida por enseñarme que, aunque haya caídas, siempre es posible levantarse con más fortaleza y seguir adelante.

Manifiesto un agradecimiento profundo a la Universidad Nacional San Luis Gonzaga, por haberme brindado la oportunidad de formar parte de su comunidad académica y permitirme seguir la carrera que siempre soñé. De igual manera, extiendo mi gratitud a los distintos docentes que, de manera especial, compartieron conmigo sus saberes y experiencias, motivándome constantemente a continuar con firmeza y dedicación cada día.

ÍNDICE DE CONTENIDOS	Pág.
Índice	iv
- Índice de contenidos	iv
- Índice de tablas	vi
- Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. Introducción	10
Formulación del problema	10
- Problema General	10
- Problemas específicos	10
Antecedentes del problema de investigación	11
- Antecedentes a nivel internacional	11
- Antecedentes a nivel nacional	14
- Antecedentes a nivel local	19
Justificación de la investigación	19
Importancia	20
Objetivos de la investigación	21
- Objetivo General	21
- Objetivos específicos	21
Hipótesis de la investigación	21
- Hipótesis general	21
- Hipótesis específicas	21
Variables de investigación	22
Operacionalización de variables	22

II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA	23
2.1 Enfoque de la investigación	23
2.2 Tipo de investigación	23
2.3 Nivel de investigación	23
2.4 Diseño de investigación	24
2.5 Población y Muestra	24
- Población de estudio	24
- Muestra de estudio.....	25
- Criterios de inclusión y exclusión.....	25
2.6 Técnicas de Recolección de datos.....	26
2.7 Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de resultados.....	26
2.8 Instrumentos de Recolección de datos	26
III. RESULTADOS	27
3.1 Presentación e interpretación de resultados	27
Comprobación de las hipótesis	43
Contrastación de hipótesis general	43
3.2 Contrastación de hipótesis específicas	45
IV. DISCUSIÓN	54
V. CONCLUSIONES	56
VI. RECOMENDACIONES	57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS. ANEXO 1	65
ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	66
ANEXO 3 MATRIZ OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	68

ÍNDICE DE TABLAS		Pág.
Tabla 1	Población de estudiantes	24
Tabla 2	Cantidad de estudiantes de la muestra	25
Tabla 3	Implementación de los juegos didácticos	27
Tabla 4	Juegos didácticos es una estrategia innovadora	28
Tabla 5	Docente estimula a los estudiantes	29
Tabla 6	Juegos didácticos mejoran el aprendizaje	30
Tabla 7	Juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje	31
Tabla 8	Bloques lógicos mejora el aprendizaje	32
Tabla 9	Bloque lógicos manipulan para conocer sus características , textura y color	33
Tabla 10	Ábaco mejora en las habilidades matemáticas	34
Tabla 11	Con el abajo los estudiantes aprenden más rápido	35
Tabla 12	Juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades	36
Tabla 13	Recursos y herramientas utiliza el docente	37
Tabla 14	Importante motivar al estudiante para sentirse en confianza y participe activamente	38
Tabla 15	Docente utiliza herramienta lúdica del juego	39
Tabla 16	Talleres para fortalecer las capacidades	40
Tabla 17	Docente aplica método lúdico para superar bajos niveles	41
Tabla 18	Juegos didácticos mejoran las competencias matemáticas	42
Tabla 19	Juegos didácticos mejoran el aprendizaje	44
Tabla 20	Juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje	46
Tabla 21	Los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas	48
Tabla 22	Material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números	50
Tabla 23	Los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números	52

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	Categorización de dimensión implementación de los juegos didácticos	27
Figura 2	Categorización de dimensión juegos didácticos es una estrategia innovadora	28
Figura 3	Categorización para dimensión docente estimula a los estudiantes	29
Figura 4	Categorización de dimensión juegos didácticos mejoran el aprendizaje	30
Figura 5	Categorización de dimensión juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje	31
Figura 6	Categorización de dimensión bloques lógicos mejora el aprendizaje	32
Figura 7	Categorización de dimensión bloque lógicos manipulan para conocer sus características , textura y color	33
Figura 8	Categorización de dimensión ábaco mejora en las habilidades matemáticas	34
Figura 9	Categorización de dimensión con el abajo los estudiantes aprenden más rápido	35
Figura 10	Categorización de dimensión juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades	36
Figura 11	Categorización de dimensión recursos y herramientas utiliza el docente	37
Figura 12	Categorización de dimensión importante motivar al estudiante para sentirse en confianza y participe activamente	38
Figura 13	Categorización de dimensión docente utiliza herramienta lúdica del juego	39
Figura 14	Categorización de dimensión talleres para fortalecer las capacidades	40
Figura 15	Categorización de dimensión docente aplica método lúdico para superar bajos niveles	41
Figura 16	Categorización de dimensión juegos didácticos mejoran las competencias matemáticas	42
Figura 17	Categorización de dimensión juegos didácticos mejoran el aprendizaje	44
Figura 18	Categorización de dimensión juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje	46

RESUMEN

La tesis titulada juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024, los entretenimientos educativos resultan fundamentales para la adquisición de conocimientos en la infancia debido a que facilitan el progreso de destrezas mentales, la exploración del medio mediante la imaginación, el fortalecimiento del razonamiento analítico, el impulso de la interpretación y la solución de situaciones presentes en la rutina diaria. En el actual estudio se propuso como propósito establecer que los entretenimientos educativos en la asimilación en la disciplina de aritmética en educandos del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024, la estrategia metodológica incorporó un enfoque combinado y su estructura fue no manipulada, la clase del estudio por su profundidad fue explicativa, por su finalidad elemental, por su ubicación práctica, y por su esencia fue sincrónica dado que se realizó en una única fase y circunstancia. Se abordó una muestra compuesta por 131 escolares, eligiéndose a 23 estudiantes como participantes del análisis mediante un muestreo no aleatorio de carácter deliberado. El método empleado para obtener la información fue la inspección directa, para lo cual se elaboró un formulario con dieciséis ítems; del mismo modo, se aplicó una prueba estructurada en cuatro ejes temáticos, tras lo cual se efectuaron los respectivos exámenes de datos y conclusiones, se generó una síntesis de los porcentajes predominantes correspondientes a cada eje evaluado, concluyéndose que los entretenimientos pedagógicos resultan fundamentales al favorecer significativamente el desarrollo del razonamiento lógico-matemático, siempre que se apliquen de manera estructurada, con antelación planificada y orientados a un propósito definido en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024; en consecuencia, se sugiere a los educadores implementar actividades lúdicas formativas debido a su relevancia esencial en el campo numérico, considerando que esta asignatura representa una dificultad frecuente para muchos escolares, quienes presentan mayores obstáculos en la asimilación de sus contenidos.

Palabras clave: Juegos didácticos, aprendizaje, pensamiento lógico matemático, estudiantes educación básica.

ABSTRACT

The thesis entitled didactic games and learning in the area of mathematics in students of the Educational Institution N°22494 "Juan XXIII" – Ica, 2024, didactic games are essential for children's learning because they allow them to develop cognitive skills, explore their environment through creativity, develop logical thinking, promote understanding and resolution of problems of daily life. In the present research, the objective was to determine that the didactic games in learning in the area of mathematics in students 3rd Grade of Primary Education of the Educational Institution N°22494 "Juan XIII" – Ica, 2024, the methodology had a mixed approach and its design was non-experimental, the type of research by level was descriptive, because of the basic objective, because of the place of the field, and because of its nature it was transversal because it took place in a single time and moment. A population of 131 students was worked on, and 23 students were selected as study subjects in which a non-probabilistic intentional sampling was carried out. The technique used for data collection was observation in which a questionnaire of sixteen questions was designed, also a test designed in four dimensions was used, after performing analysis and results, a summary of higher percentages of each dimension was elaborated and it is concluded that didactic games are important since they are of great help in the development of mathematical logical thinking. when they are executed in an orderly manner, with prior planning and fulfillment of an objective that didactic games have in the students of 3rd Grade of Primary Education of the Educational Institution N°22494 "Juan XXIII" – Ica, 2024, therefore, it is recommended to teachers the use of didactic games since it is of vital importance in the area of mathematics since for many students the subject is somewhat complex to learn and in which they have the most difficulty in assuming knowledge.

Key words: Didactic games, learning, mathematical logical thinking, students basic education.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, los juegos educativos contribuyen significativamente al aprendizaje de las matemáticas de los discentes, permitiéndoles expresar, crear, imaginar y participar, mejorando así su concentración. Esto facilita una experiencia de aprendizaje más segura y efectiva a lo largo de su viaje educativo. Según Nevado (2008), los juegos educativos son herramientas efectivas para ayudar al aprendizaje a través de tareas breves y entretenidas que están delimitadas por reglas como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la responsabilidad, así como el intercambio de ideas e información. Por otro lado, Philco (2009) explica que relacionar el aprendizaje como la adquisición de contenidos significa interactuar con el entorno, codificar e integrar las experiencias permitiendo así desarrollar competencias y habilidades. En resumen, ambas metodologías enfatizan la educación como un proceso amplio y progresivo.

Este estudio examina el impacto del juego didáctico en la enseñanza y aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de la I.E. N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024. La OCDE agrega que un individuo con competencia matemática es hábil en el uso de la razón para emplear Ideas matemáticas clave en actividades tales como describir y explicar fenómenos que pueden ayudar en el procedimiento de toma de decisiones. Además, la aplicación de métodos lúdicos promueve la adquisición de conceptos como número y relaciones espaciales, lo que permite a los educadores evaluar problemas e implementar estrategias de aprendizaje relevantes en matemáticas. Un enfoque de instrucción que facilita una exploración en profundidad de las matemáticas.

Este estudio tiene como objetivo abordar estos problemas mediante la implementación de iniciativas educativas innovadoras que mejoren el aprendizaje de los niños. Este trabajo se considera significativo para la sociedad, ya que las matemáticas y los juegos funcionan como lenguaje universales.

Formulación del problema

Problema General

¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

Problemas específicos

PE1. ¿De qué manera los juegos didácticos como dominó influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

PE2. ¿De qué manera los juegos didácticos como bloques lógicos influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

PE3. ¿De qué manera los juegos didácticos como el ábaco influye en las habilidades del área de matemáticas de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

PE4. ¿De qué manera los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

Antecedentes del problema de investigación

Antecedentes a nivel internacional

Abad, D. (2018). Los juegos didácticos se consideran vitales en clase ya que potencian el desarrollo personal y social. Estos son medios razonables para mejorar el razonamiento lógico-matemático de una manera que parezca atractiva para los niños. Estas actividades también tienen como objetivo la mejora afectiva, comunicativa y cognitiva potenciando así la creatividad y la curiosidad por aprender. El estudio busca potenciar estas competencias en centros preescolares de Santa Rosa, donde se notó que la mayoría de los educandos no estaban motivados y el aprendizaje era mínimo. debido al uso de prácticas tradicionales. Esta tesis está compuesta por tres capítulos: El primer capítulo aborda la evaluación de la asignatura a través de la perspectiva de la literatura disponible, así como la contextualización del problema con estudiantes y profesores. El segundo capítulo proporciona un enfoque general, destinado a abordar problemas educativos utilizando juegos infantiles para mejorar las habilidades lógicas y matemáticas de los discentes. Finalmente, el Capítulo III evalúa la viabilidad, examinando las dimensiones sociales, técnicas, económicas y ecológicas de la propuesta que son vitales para garantizar la eficacia del proyecto y sus implicaciones a largo plazo. Se destaca que la investigación realizada, de carácter científico-educativo, tuvo como resultado la implementación de la propuesta conducente al gran avance de los procedimientos de enseñanza – aprendizaje, la cual tuvo como propósito consolidar el razonamiento lógico-matemático en los discentes. Se anima a los profesores a utilizar el principio de “aprender jugando” que incorpora metodologías modernas en el rincón lógico-matemático promoviendo la creatividad, la exploración y la experimentación de los estudiantes. Se concluye que el proceso de indagación reveló que los docentes utilizan metodologías convencionales o tradicionales aplicando técnicas y materiales poco atractivos y como resultado, los niños se aburren con los procesos matemáticos. Finalmente, difundir actividades educativas o enseñar sus materias a través de juegos educativos, que son fuentes adicionales de innovación, demostró ser eficaz, respetando los marcos institucionales y potenciando competencias como la habilidad matemática, el orden, la responsabilidad y la autonomía de los estudiantes. En consecuencia, la propuesta condujo a una mejora sostenida en los procedimientos de instrucción y asimilación que potenciaron la capacidad de pensamiento lógico-numérico de los estudiantes.

Carrasco, D. (2024). En el actual estudio titulado “Los Entretenimientos Educativos para el Impulso del Razonamiento Lógico Matemático en los alumnos del Tercer Grado de Enseñanza Básica de la Unidad Académica Adolfo Kolping, ciclo lectivo 2022-2023”, la indagación se enfoca en la relevancia de las dinámicas lúdicas en relación con el pensamiento lógico numérico, la carencia de materiales didácticos al momento de desarrollar una sesión de matemática y las deficiencias que presentan los escolares en el ámbito lógico matemático frente a la resolución de situaciones problemáticas cotidianas. La Unidad Académica Adolfo Kolping constituye una entidad educativa de orientación social que alberga aproximadamente a 500 alumnos distribuidos entre los niveles de Educación Inicial, Básica y Bachillerato, contando con una planta docente compuesta por 160 profesionales. Entre los hallazgos más significativos se evidenció que la maestra no emplea con regularidad estrategias lúdicas para estimular el razonamiento lógico matemático, lo cual requiere de una organización anticipada. En consecuencia, se determina que la incorporación de recursos didácticos recreativos es fundamental en el campo matemático, ya que para numerosos educandos esta disciplina representa una dificultad en su proceso de aprendizaje y es donde enfrentan mayores obstáculos para apropiarse de los saberes necesarios que les permitan resolver los desafíos de la vida cotidiana. En la actualidad, la finalidad de la enseñanza se centra en que los educandos logren interpretar y asimilar tanto a nivel conceptual como aplicado, con el objetivo de potenciar destrezas y competencias valiosas para el entorno social, permitiendo así que los estudiantes construyan vivencias relevantes que favorezcan la utilización del razonamiento lógico en diversos contextos vinculados con su realidad. Mediante este estudio investigativo se busca aportar a la mejora educativa a partir del análisis de diversas investigaciones efectuadas en entornos distintos, que faciliten propuestas de transformación en la enseñanza. Se concluye que se identificó la relevancia de las actividades lúdicas pedagógicas, ya que constituyen un recurso valioso para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático, siempre que sean aplicadas de manera estructurada, planificada y con un propósito definido en los alumnos de tercer Año de Enseñanza Básica. Se evidencia, además, que la maestra no emplea con frecuencia las actividades lúdicas educativas como estrategia para captar el interés de sus estudiantes en la asignatura de matemáticas, lo que provoca que los niños se desmotiven con facilidad y se distraigan del contenido que se intenta transmitir durante las sesiones de clase.

Cartuche, F. y Gonzales, R. (2019) Investigación llevada a cabo en Bolivia bajo el título Recurso educativo interactivo para optimizar la adquisición de conocimientos en los fundamentos de las operaciones lógico-numéricas, cuyo objetivo principal fue establecer el efecto del uso de recursos interactivos en el desarrollo de habilidades relacionadas con las operaciones lógico-numéricas. La estrategia metodológica adoptada fue de carácter explicativo, con enfoque inductivo-deductivo, apoyado en técnicas estadísticas y enfoque

experimental. Se empleó una muestra de 26 participantes. Los resultados del pretest revelaron que el 78,3% presentaba un rendimiento deficiente en las áreas evaluadas, mientras que el 20,3% se ubicaba en un nivel medio. Posteriormente, en la valoración posterior, el porcentaje con desempeño deficiente descendió al 39,3%, aumentando el nivel promedio al 55,1%. Se concluye, por tanto, que el empleo de materiales didácticos interactivos contribuye de manera significativa al fortalecimiento del aprendizaje de nociones lógico-matemáticas.

Choque, D. (2021) Estudio realizado en Bolivia con el título Ámbitos recreativos para potenciar las habilidades físicas, emocionales, sociales y psicológicas de los niños y niñas, cuyo propósito principal fue reconocer las distintas problemáticas que enfrentan los infantes en el fortalecimiento de sus capacidades físicas, emocionales, sociales y psicológicas. La metodología adoptada fue de enfoque cualitativo, utilizando como técnica principal la observación y como herramienta para la obtención de información el cuestionario. Entre los hallazgos obtenidos se determinó que el juego responde de manera adecuada a los requerimientos de los infantes, integrándose en cada dimensión del marco lógico. Alcanzar este propósito constituyó un proceso formativo complejo que exigió constancia y dedicación prolongada.

Puchaicela, D. (2018). La investigación en particular el juego Moti, en este estudio como estrategia didáctica, tuvo como finalidad optimizar el procedimiento de enseñanza-aprendizaje en materia de producto y cociente, entre los discentes de I.E. “Miguel Riofrío” de Loja, a través del juego se pretendió potenciar sus habilidades lógico-matemáticas. En la actividad participaron un docente y 27 discentes de quinto grado “B”. La investigación empleó una metodología descriptiva, donde se utilizó un enfoque mixto empleando un diseño cuasiexperimental. El análisis de materiales tecnológicos y de escritorio se realizó en conjunto con métodos científicos, basados en la observación, analíticos, sintéticos, deductivos, hermenéuticos y estadísticos, así como métodos observacionales y encuestas, entrevistas y evaluaciones escritas. También se incluyeron en la investigación herramientas como guías de observación, cuestionarios y pruebas. Debido a la falta de actividades educativas, los niños enfrentaron dificultades en la multiplicación, así como división. El uso de las dinámicas lúdicas como método de instrucción mejora claramente el procedimiento de enseñanza-aprendizaje ya que alivia a los alumnos y hace que valga la pena para ellos. Se concluye que se fundamentó teóricamente la actividad lúdica como recurso pedagógico para potenciar la enseñanza del producto y del cociente entre los discentes. Como resultado del uso de técnicas e instrumentos de Diagnóstico, se determinó que la falta de estas operaciones es resultado de la ausencia de estrategias lúdicas por parte del docente. En respuesta a esta necesidad, se desarrolló e implementó una propuesta diseñada basada en juegos para ayudar al aprendizaje de operaciones fundamentales. La implementación de las seis duraciones pedagógicas, cuya duración se ha justificado aún más mediante análisis estadísticos y

descriptivos, mostró una gran mejora en el procedimiento de enseñanza, así como adquisición del producto y del cociente por parte de los alumnos, es decir, la implementación de dinámicas lúdicas incrementó la asimilación de saberes por parte de los estudiantes.

Antecedentes a nivel nacional

Burgos, A. (2023). La presente investigación tuvo como finalidad establecer en qué grado el taller de experimentos contribuye a optimizar la adquisición de conocimientos en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E. N° 252 Tabalosos, San Martín – Durante el año 2023, al analizar la situación problemática en los estudiantes, se identificó la carencia de materiales pedagógicos y la limitada implementación de enfoques didácticos por parte del profesorado, lo que motivó la formulación del siguiente planteamiento: ¿de qué manera las actividades lúdicas educativas fortalecen la adquisición de conocimientos en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Sacanche, ubicada en la región San Martín – 2023? El estudio adoptó una metodología cuantitativa, con alcance explicativo y estructura preexperimental. Según los datos reflejados en la tabla 5, en la evaluación inicial (pretest), ningún estudiante alcanzó los niveles de logro destacado ni logro esperado, mientras que el 88 % se encontraba en proceso y el 92 % en nivel de inicio. Sin embargo, tras la implementación de los juegos didácticos a lo largo de 15 sesiones, los resultados fueron positivos: el 85 % logró calificaciones en el nivel de logro destacado, el 15 % en logro esperado, y ningún estudiante permaneció en los niveles inferiores. Al aplicar la prueba estadística de Wilcoxon para contrastar los datos, se concluyó que el uso de juegos didácticos mejora de manera significativa el aprendizaje matemático en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023. Se concluye que se evidenció que el 92 % de los estudiantes se ubicaban en el nivel de inicio respecto al aprendizaje en el área de matemática, lo que permitió concluir la necesidad de implementar juegos didácticos como estrategia para potenciar el aprendizaje en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, en la región de San Martín – 2023. A través de 15 sesiones donde se llevaron a cabo dinámicas recreativas, la mayoría de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado, lo cual permite afirmar que la utilización de juegos didácticos contribuyó de manera significativa a la mejora del aprendizaje matemático. Por ello, se recomienda a los docentes de dicha institución incluir de forma sistemática los juegos didácticos dentro de sus planificaciones diarias. Finalmente, se constató que el 85 % de los estudiantes lograron ubicarse en el nivel de logro destacado, lo que refuerza la deducción de que las actividades lúdicas educativas son una herramienta eficaz para fortalecer la adquisición de conocimientos en el campo de matemática en infantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, región San Martín – 2023.

Iguini, Y. (2020). Seleccionar actividades lúdicas es una forma de motivar a los alumnos y generar instancias de aprendizajes significativos en la escuela. El docente tiene la facultad de tomar decisiones que favorezcan la formación y desarrollo del niño en el aula. A partir de las determinaciones que tome el maestro los contenidos a trabajar en el aula pueden ser más o menos atractivos para los alumnos. Actualmente el juego está incluido en las actividades curriculares, aparece en el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008) y es considerado un recurso esencial para promover la preparación y el desarrollo integral de los alumnos. Este ensayo tiene como objetivo aproximarse al concepto de juego teniendo como sustento teórico el aporte de varios autores que destacan la importancia de introducir el juego en el aula y vincularlo con todas las disciplinas de las diferentes áreas del conocimiento. Se concluye que el tema elegido para este trabajo surge del interés por saber más acerca de la actividad lúdica y su influencia durante el desarrollo del proceso educativo. El juego es generador de un clima áulico distendido capaz de favorecer la armonía de las relaciones entre los alumnos, además de ser uno de los responsables fundamentales en el desarrollo integral del niño. Se pretende mediante el juego que el niño aprenda, conozca, desarrolle habilidades como las que pueden generarse a través del juego colaborativo. Además, que establezca y fortalezca vínculos como empatía, respeto, tolerancia. Al emplear el juego como estrategia de enseñanza para abordar diversos contenidos, pudo observarse que los alumnos se sienten motivados a trabajar y obtienen mayores logros. Vincular actividades de Matemáticas o Geografía (entre otras) con el juego, genera un aprendizaje significativo. Al mismo tiempo estimular el aprendizaje a través del juego didáctico, contribuye de manera elocuente en el desarrollo del pensamiento y la expresión, así como en la optimización de la concentración, la imaginación y la reflexión. Introducir en el aula actividades lúdicas permite que los niños exploren, interactúen y experimenten con el entorno, de forma tal que amplía su capacidad creadora en la búsqueda de estrategias que le posibiliten resolver los problemas planteados en los juegos. Del mismo modo las actividades lúdicas son propicias para crear relaciones entre los participantes del juego. Estas relaciones pueden ser de colaboración, cooperación y ayuda mutua, así como de enfrentamiento y subordinación. Con esto el juego toma un carácter social convirtiéndose en esencial para el aprendizaje y el desarrollo personal dentro del grupo.

Juárez, T. (2022). En la dinámica de asimilación del saber de las matemáticas, los niños de nivel inicial se vieron muy influenciados por los juegos didácticos, en particular en el concurso “resolver problemas cuantitativos”. El estudio buscó verificar si los juegos educativos fortalecen la capacidad mencionada en discentes de la I.E. Peruano Norteamericano, Coishco. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo y con un diseño preexperimental, utilizando una muestra de 16 discentes a través

de la observación y siendo el instrumento una lista de verificación. Después de la implementación de actividades lúdicas educativas y la realización de la competencia matemática de "resolver problemas cuantitativos", los resultados de la prueba posterior indicaron que hasta el 94% de los discentes hallaron una calificación de "A", lo cual fue bastante encomiable. Esto mostró una gran mejora en las habilidades relevantes. El valor de p basado en la comparación pretest y posttest fue $p = 0,000$ ($p < 0,05$), lo que significa que hubo diferencias muy altas, lo que confirma que existe una mejora de dicha competencia a través de los juegos educativos. Se concluye que los niños que tenían cinco años de educación primaria mostraron un marcado avance en la capacidad matemática de "resolver problemas cuantitativos" mediante el uso de juegos didácticos. Al principio, en la prueba preliminar, 16 estudiantes obtuvieron una calificación de "C", lo que significaba que experimentaron dificultades para trabajar en el dominio de series, clasificaciones y comparaciones. Después de la aplicación de 15 sesiones de juegos educativos, el 81% de los discentes pudo progresar, y el 94% obtuvo la calificación "A" durante la prueba posterior. Estos hallazgos confirmaron que los juegos educativos ayudan significativamente a lograr los objetivos de la educación matemática. Las pruebas estadísticas arrojaron $p = 0,00$ ($p < 0,05$) para la hipótesis nula lo que llevó a su rechazo y se concluyó que los juegos educativos potencian esta competencia de los estudiantes evaluados.

Pineda, A. (2022). La investigación pretendió determinar la vinculación de los juegos educativos y el aprendizaje en matemáticas de los discentes de la I.E. San Francisco de Asís de Ayacucho. Fue de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, así como diseño correlacional. Con un total de 38 discentes en la población y 12 en la muestra, calculados a través de selección muestral no aleatoria; la técnica empleada fue la observación y el instrumento utilizado fue una lista de cotejo, elaborada por el autor y aprobada por especialistas. El análisis de correlación de Spearman, arrojando una correlación sustancial de $r = 0,784$ entre las dos variables. Los hallazgos indican una correlación sustancial, $r = 0.751$ y $r = 0.451$, entre juegos didácticos y aprendizaje en matemáticas entre los discentes. Los hallazgos indican un vínculo moderado entre las variables del estudio, validando así la hipótesis de la investigación. Se concluye que el coeficiente de Spearman de 0.858 y los hallazgos sugieren una fuerte relación positiva entre los juegos educativos y el aprendizaje de matemáticas en los discentes. El aprendizaje de los estudiantes y los juegos educativos se correlacionaron positivamente con el aprendizaje de clasificación ($r=0,602$), serialización ($r=0,672$) y noción de número ($r=0,759$) respecto de niños de 4 años. Asimismo, el enfoque cuantitativo permitió recolectar y resolver los datos, que a su vez corroboraron la relación previamente determinada entre ambas variables.

Sánchez, M., y Torres, I. (2023). El presente reporte investigativo tiene como finalidad examinar la influencia de juegos didácticos en la competencia resuelve problemas de

cantidad en estudiantes de 5 años en el ámbito del nivel inicial. La estrategia metodológica adoptada en el desarrollo de este estudio responde a un enfoque cuantitativo, dado que se procederá a recopilar y procesar información con la intención de contrastar las hipótesis previamente formuladas. Los hallazgos obtenidos en esta investigación evidencian que la incorporación de juegos didácticos como recurso metodológico contribuye notablemente al fortalecimiento del aprendizaje matemático en la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en estudiantes de 5 años del nivel inicial. Se observó que la implementación de diversas dinámicas lúdicas como parte de los enfoques metodológicos en el campo de matemática generó en los estudiantes espacios de integración, comunicación activa, liderazgo, contraste de ideas y elaboración de soluciones frente a los retos propuestos. Asimismo, estos juegos guiaron el proceso de aprendizaje, haciéndolo más significativo y duradero, al proporcionar experiencias concretas que estimulan la participación y motivación de los niños. En relación con el objetivo general planteado, se concluye que los juegos didácticos ejercen una influencia altamente significativa en el desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad, dado que un número considerable de los estudiantes evaluados logró avanzar del nivel Inicio C al nivel A, correspondiente al logro previsto, tras la aplicación sistemática de actividades lúdicas. Con relación al primer objetivo específico, se concluye que existió una mejora sustancial en el nivel de la competencia *Resuelve Problemas de Cantidad*, evidenciada en un 46.7 % de los estudiantes, equivalente a 14 niños, quienes mostraron avances significativos tras la aplicación de juegos didácticos. En cuanto al segundo objetivo específico, se determinó también una mejora relevante, alcanzando un 60 % de progreso, correspondiente a 18 niños que lograron resolver problemas de cantidad con mayor eficacia luego de emplear las estrategias lúdicas. Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, se concluye que se obtuvo una mejora sustancial en el desarrollo de la misma competencia en un 53.3 %, equivalente a 16 niños, como resultado directo de la implementación de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sánchez, R. (2021). El objetivo de este trabajo fue conocer qué efecto tiene en la calificación la aplicación del juego didáctico – “Soluciona problemas de regularidad, equivalencia y cambio” en discentes de la I.E. La Inmaculada Concepción, Lima. La metodología empleada fue un diseño cuasiexperimental, de tipo aplicado y enfoque cuantitativo, con medición pretest y postest. La población objetivo estuvo compuesta por 80 discentes distribuidos en un grupo control (40) y un grupo experimental (40) y todos fueron elegidos mediante muestreo probabilístico. Como resultado, los resultados estadísticos en la prueba posterior surgieron con un valor p general de 0,000. El grupo de control obtuvo una media de 26,37 puntos y el grupo experimental obtuvo una media de 32,53 puntos, lo que confirmó que el método de enseñanza de 28 juegos didácticos fue realmente eficaz en la competencia de solución de problemas entre los discentes, aceptando así la hipótesis alternativa de

investigación. Se concluye que los resultados estadísticos permitieron las siguientes conclusiones: inicialmente para la hipótesis general el valor p obtenido en el posttest fue de 0.000, el grupo control tuvo una media de 26.37 puntos y la media del grupo experimental fue 32.53, concluyendo que los juegos educativos tienen un impacto sustancial en la competencia de solución de problemas. La aplicación del juego didáctico tiene un impacto considerable en los enfoques cognitivo, procedimental y disposicional dirigidos al aprendizaje de la competencia solución de problemas en los discentes. Para la segunda hipótesis, el valor p fue de 0,001, los promedios fueron respectivamente 9,83 en el grupo de control y 11,63 en el grupo experimental. Para la tercera hipótesis el valor p fue 0.000, los promedios fueron 12 puntos para el grupo control y 17.11 puntos para el grupo experimental. Los hallazgos están totalmente de acuerdo con la idea de la eficacia de los juegos educativos en todas las dimensiones del aprendizaje.

Zapata, V., López, G., Calle, L., Pintado, L., y Bizueta, S. (2021). El papel de un docente en la enseñanza de las matemáticas puede ser fundamental, especialmente su innovación y creatividad, ya que puede promover una actitud positiva hacia esta materia, combatiendo los estereotipos negativos y aliviando la ansiedad. En Perú, a nivel primario, el desempeño en matemáticas ha mostrado poca mejora en comparación con otros países y también en contextos nacionales. Este aspecto tiene que ser lo primero, ya que es necesario mejorar esta área concentrándose en forjar habilidades matemáticas a través de enfoques de resolución de problemas que mejorarán enormemente el proceso de aprendizaje. El objetivo de este estudio fue evaluar el programa JUMAT para potenciar las habilidades matemáticas de los discentes de los discentes. La investigación se desarrolló dentro del paradigma positivista, utilizando una metodología cuantitativa y un diseño no experimental, caracterizado como una investigación de campo a nivel descriptivo. Se concluye que la evaluación de las habilidades matemáticas de los discentes indicó que más del 50% de ellos registraron niveles muy bajos, lo que ilustra dificultades en la resolución de tareas en los aspectos cuantitativo, recurrente, equivalencia y transformación, información e incertidumbre, espacial y de movimiento. Basado en las teorías de Piage, Vygotski y Dienes, el Programa JUMAT integró la mediación pedagógica y el aprendizaje lúdico con el uso de manipuladores. Diseñado en 16 sesiones, buscó desarrollar competencias matemáticas en los discentes. Su certificación por cinco especialistas garantizó su confiabilidad, así como eficacia señalando la posibilidad de utilizarlo para el avance de la enseñanza de las matemáticas.

Antecedentes a nivel local

Chacón, R y Yataco, A. (2019). La competencia se conceptualiza como la capacidad de resolver problemas deliberadamente teniendo en cuenta conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Su adquisición implica un largo proceso donde las capacidades se integran sucesivamente hasta alcanzar los niveles deseados. Las habilidades matemáticas para la vida

son fundamentales, ya que las matemáticas se encuentran en la familia, las actividades sociales y otras actividades culturales que ayudan a las personas a funcionar bien en la sociedad. Las matemáticas son cruciales para comprender los mundos natural y social, que aparecen en las rutinas diarias, ya sean simples o complicadas. Sin embargo, varios discentes aprenden a despreciar este campo, pronunciando afirmaciones como "no me gustan las matemáticas" o "por qué es tan difícil aprender matemáticas". No se trata de una tendencia genética, pero se puede deducir de las deficiencias de la educación temprana, caracterizada por experiencias de vida insatisfactorias a causa de ellas, debido a los métodos de enseñanza empleados. Por lo tanto, resulta primordial encontrar nuevas estrategias que despierten el interés y cambien las actitudes de los discentes en la adquisición de conocimientos matemáticos. Se determina que los hallazgos implican que la organización metódica y la gestión del tiempo libre son herramientas eficaces para mejorar la capacidad de razonar y operar dentro del pensamiento matemático en conceptos situacionales de patrón, correspondencia, así como cambio entre los dos discentes. El grupo experimental avanza a una posición de ganar 3,52 puntos en la prueba posterior, en tanto que el grupo comparativo ganó sólo 1,8 puntos. Además, las prácticas recreativas ayudaron al desarrollo de la habilidad de Situaciones Matemáticas de modo que el grupo experimental, aunque tuvo un desempeño superior al inicio del experimento, pudo superar al grupo de control al final. El grupo experimental superó al grupo de control en las competencias de comunicar y representar conceptos matemáticos, razonar y debatir para generar ideas matemáticas, y elaborar y utilizar técnicas.

Justificación de la investigación

Hoy en día, los estudiantes necesitan juegos matemáticos educativos interesantes que tengan reglas y objetivos claros, así como un nivel equilibrado de dificultad. Los niños pueden comprender el fundamento y realizar las actividades con la ayuda de reglas y objetivos, al tiempo que hacen hincapié en la competencia como forma de motivación. Los mejores juegos son aquellos que requieren la elección de métodos, el abordaje de situaciones problemáticas y los procedimientos de toma de decisiones de parte de los niños, lo que los convierte en una experiencia emocionante y divertida. Los juegos son un excelente medio para reforzar conceptos o ideas ya enseñados y aprendidos, lo que de hecho es una mejor alternativa que las tareas tradicionales; sin embargo, cabe señalar que la enseñanza de nuevas ideas tiene estrategias que son más adecuadas para el docente. A menudo necesitan algo de tiempo para dilucidar una noción novedosa. Existen numerosas variedades de juegos matemáticos, cada uno de los cuales facilita el desarrollo de distintos talentos en los niños. La investigación está justificada ya que identifica deficiencias en el aprendizaje de los discentes en competencias de matemáticas en el nivel de primaria y explora alternativas como los juegos como materiales y recursos educativos.

Permitir a los docentes el uso de estrategias lúdicas educativas con la intención de estimular el aprendizaje, así como mejorar las habilidades en materia matemática de los discentes de tercer grado de la I.E. N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Importancia de la investigación

La investigación busca fuentes que confirmen la importancia de los juegos didácticos como recurso para potenciar las capacidades cognitivas en los niños. Se ha demostrado que el aprendizaje de los niños se potencia cuando tienen la curiosidad de conocer el entorno, ya que les vuelve atentos, les da mejor memoria y promueve la creatividad. Este interés incide positivamente en el crecimiento de las habilidades matemáticas, siendo estas vistas como la capacidad de acción para desenvolverse en un área determinada y en escenarios particulares. Mediante el uso de conocimientos, habilidades y actitudes, los niños potencian su habilidad para enfrentar y resolver situaciones problemáticas modificando sus habilidades al momento y a la situación, fomentando así un aprendizaje más valioso y eficiente. Las competencias son características sucedáneas que combinan los activos de una persona, como conocimientos, actitudes, valores y habilidades, que entran en uso en una u otra situación. La competencia es definida por López como un acto holístico en el que alcanzar el concepto, los procedimientos y la actitud que posee la persona es jerárquicamente apropiado para la solución de problemas morales/éticos en el contexto cotidiano. En su formación, Cardoso y Cerecedo (2008) se centran en estudiantes con habilidades matemáticas que comprenden y utilizan el conocimiento para la interacción social como una población poderosa y con habilidades en evolución, aptas a los números y las matemáticas aplicadas en la vida cotidiana, mejorando la interacción comunicativa y social. fortalezas.

Los hallazgos y conclusiones proporcionarán una base para la implementación a través de juegos educativos, facilitando la exteriorización de emociones, haciendo surgir sentimientos y permitiendo nuevos encuentros experienciales, al tiempo que resaltarán el potencial de transformar la realidad en fantasía a través de la interpretación de varios roles. Este trabajo ofrece una valiosa contribución metodológica para informar investigaciones futuras.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar que los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

Objetivos específicos:

OE1. Explicar de que manera los juegos didácticos como dominó influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

OE2. Explicar que los juegos didácticos como bloques lógicos influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

OE3. Explicar que los juegos didácticos como el ábaco influye en las habilidades del área de matemáticas en comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

OE4. Explicar que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades del área de matemáticos de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?

Hipótesis de la investigación

Hipótesis general

Los Juegos didácticos influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes 3°Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Hipótesis específicas

HE1. Los juegos didácticos como dominó influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3°Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

HE2. Los juegos didácticos como bloques lógicos influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

HE3. Los juegos didácticos como el ábaco influyen significativamente en las habilidades del área de matemáticas de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

HE4. Los juegos de mesa ayudan significativamente a desarrollar diferentes habilidades del área de matemáticos de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Variables de la investigación

Variable independiente/Variable 1

Juegos didácticos

Variable dependiente/Variable 2

Aprendizaje en el área de matemática

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos didáctico	- Material concreto	- Recurso tangible que se utiliza para transmitir conocimiento a través de la manipulación.
	- Videojuegos educativos	- Habilidades que ayudan al aprendizaje a tomar buenas decisiones resolver problemas.
	- Estrategias innovadora	- Desarrollo de acciones novedosas.
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje en el área de matemática	- Bloques lógicos	- Desarrolla la lógica para clasificar objetos.
	- Dominó	- Conjunto de las fichas que se emplean en el juego dominó.
	- Ábaco	- Sirve para efectuar operaciones aritméticas sencillas.
	- Juegos de mesa.	- Permite desarrollar habilidades básicas contar, comparar números, sumar, restar, entre otras.

II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Enfoque de investigación

En este estudio, se optó por un enfoque cuantitativo, lo que permitió orquestar el estudio empleando técnicas estadísticas y mostrar los descubrimientos de manera numérica e imparcial, siguiendo las directrices metodológicas de Hernández, et al.(2014). Este enfoque se centró en capturar y desmenuzar números palpables, abriendo así un camino hacia una comprensión más cristalina de los fenómenos examinados. Mediante la magia de la estadística descriptiva, se desvelaron las variables clave, desvelando estructuras, corrientes y conexiones intrínsecas en los datos. Este enfoque es especialmente ventajoso para lograr resultados palpables, garantizando así una exactitud y confianza incomparables en las

deducciones. Al codificar los hallazgos en números, se agiliza la comparación entre variados grupos y la extrapolación de conclusiones, brindando una base sólida para el análisis y la elección. La estadística descriptiva no solo sumergió y ordenó la información de manera cristalina y clara, sino que también ofreció pruebas empíricas que respaldan las recomendaciones y sugerencias derivadas del análisis. En definitiva, la metodología cuantitativa no solo enriqueció el estudio, sino que también garantizó que los descubrimientos emergieran cristalinos, exactos y valiosos para orientar futuras investigaciones o iniciativas educativas.

2.2. Tipo de investigación

Tipo básica. Hernández (2018) afirma que existen modelos, teorías e hipótesis matemáticas sobre fenómenos, estructurados para facilitar la recolección y procesamiento de información proveniente de múltiples fuentes, permitiendo así evaluaciones estadísticas precisas y directas relacionadas con las variables y sus indicadores. El estudio cuantitativo emplea instrumentos computacionales, estadísticos y matemáticos para obtener resultados. Gallardo (2018) caracteriza el juego didáctico como una actividad esencial para los niños, posibilitando la evolución de habilidades motoras, sensoriales, emocionales y comunicativas. Es importante reconocer que los conocimientos que los niños adquieren a lo largo de su educación se adquieren a través del juego, lo que constituye una ventaja. la integración con mayor celeridad en el procedimiento de adquisición del conocimiento.

2.3. Nivel de investigación

Según Hernández (2010), el nivel explicativo denota estudio de carácter explicativo, puesto que identifica causas en muchos tipos de estudios, formando así conclusiones y elucidaciones para explicar hipótesis conocidas. Hernández (2010), afirma que pretende delinear las cualidades significativas de individuos, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno bajo examen, para luego generar una serie de hallazgos luego de aplicar diversos elementos.

2.4. Diseño de investigación

La estructura no experimental, tal como lo articulan Hernández, Fernández y Baptista (2010), involucra a un grupo singular sometido a una prueba previa antes de la aplicación de un estímulo o tratamiento experimental, que sirve como línea base para evaluar el estado inicial del grupo dentro del factor resultado. Posteriormente se implementa la metodología o recurso aplicado, seguido de un proceso de evaluación continuada grupal, y culmina con una prueba post-estímulo.

El diseño de investigación es el siguiente: De acuerdo con (Hernández

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 de la investigación

Población

La población está compuesta por los discentes de la institución de educación seleccionada que asciende a 131, según detalla la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de estudiantes

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD	TOTAL
	“A”	32	
	“B”	29	
3°	“C”	21	131
	“D”	23	
	“E”	26	

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 3° “D” porque en esa sección realizamos nuestras prácticas preprofesionales y la cantidad de estudiantes son 23, de acuerdo con la tabla siguiente:

Tabla 2

Cantidad de estudiantes de la muestra

Grado	Sección	Cantidad
3°.	“D”	23

Criterios de inclusión

Estudiantes matriculados de tercer grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Criterios de exclusión

Estudiantes con condiciones médicas o que no consientan en participar en la investigación. Los estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII”, que cursan el tercer año de primaria, cumplen con los criterios de inclusión, que son un conjunto de cualidades que debe tener una muestra poblacional para ser considerada para un proyecto de investigación- Ica – 2024, porque en esa sección realizamos nuestras prácticas preprofesionales y la cantidad de estudiantes fueron 23, de acuerdo con la tabla, mientras que las características que implican la eliminación de esas variables son las de exclusión.

Los criterios de inclusión identifican de manera consistente y confiable a la población de investigación de manera uniforme y objetiva. Los elementos que excluyen a un participante potencial de participar en una investigación se conocen como criterios de exclusión. Para el parámetro de resultado, estas cosas podrían ser una fuente de confusión.

Inclusión significa que todas las personas tienen las mismas oportunidades sin importar su género, color, la orientación sexual, la fe o cualquier otra peculiaridad individual. Exclusión es una circunstancia que dificulta que un individuo o grupo se involucre en la sociedad. Imagínese en una posición en la que pueda elegir la información, las personas y los lugares que constituirán el núcleo de su estudio.

2.6. Técnicas de recolección de datos

Encuesta. Este enfoque implica que el investigador haga una serie de pregunta. No es necesario que el investigador esté presente mientras el encuestado completa el cuestionario. Esta técnica consiste en la elaboración de preguntas cerradas, de opción múltiple, y se dirigió a los 23 estudiantes.

En esta sección, se describió los métodos y herramientas de la investigación en gran profundidad. También incluyó los procedimientos para asegurar la validez, así como la confiabilidad para los instrumentos (Hernández, 2014).

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 desee realizar 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 dará sentido y se argumentará el significado de la información recolectada mediante el propósito de comprobar las hipótesis (Hernández, 2014).

2.8 Instrumentos de recolección de datos

El cuestionario, que consta de 16 ítems cerrados, organizados en alternativas (Siempre, Con cierta frecuencia casi nunca, nunca), aplicados a 23 estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII”-Ica, 2024.

III. RESULTADOS

3.1 Presentación e interpretación de resultados – Estadística descriptiva

Para evaluar la variable independiente y dependiente los juegos didácticos y aprendizaje del área de matemática, se muestra lo siguiente:

Tabla 3

Consideran que la implementación de los juegos didácticos en la institución mejora la calidad educativa.

Alternativas	N°	%
Siempre	14	61%
Con cierta frecuencia	5	22%
Casi nunca	3	13%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 61% de los encuestados manifiestan que **siempre** implementan los juegos didácticos en la institución con la finalidad de optimizar la calidad del proceso educativo, cuando se les preguntó si **con cierta frecuencia** implementan los juegos didácticos en la institución para mejorar la calidad educativa los encuestados refieren el 22%, el 13% de los estudiantes dicen que **casi nunca** implementan los juegos didácticos en la institución con la finalidad de optimizar la calidad del proceso educativo, y el 4% dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 1

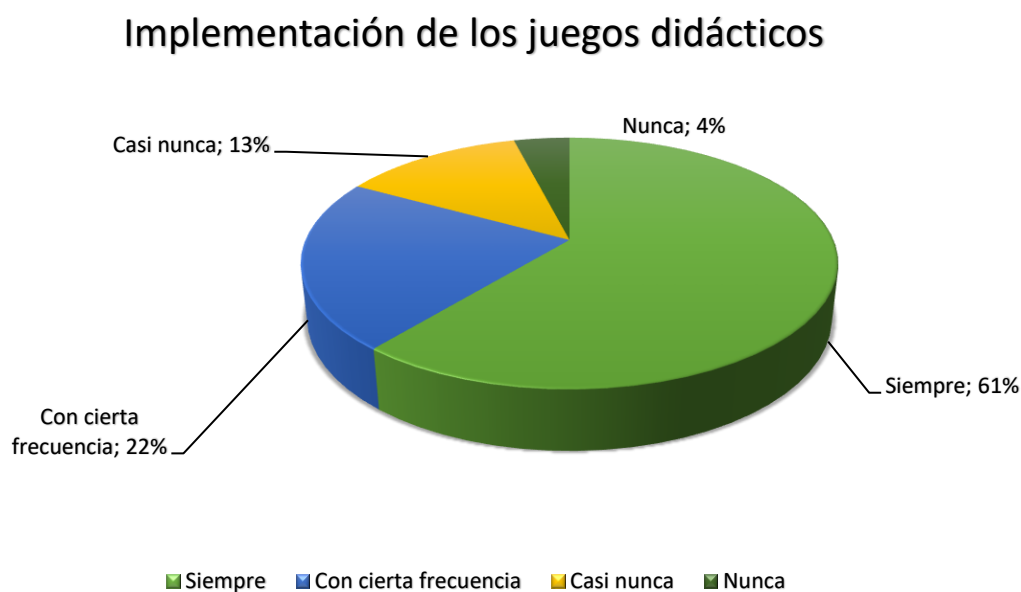


Tabla 4

Consideran que los juegos didácticos es una estrategia innovadora para el desarrollo de habilidades matemáticas del estudiante.

Alternativas	N°	%
Siempre	18	78%
Con cierta frecuencia	3	13%
Casi nunca	2	9%
Nunca	-	0%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 78% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos didácticos es una estrategia innovadora para el fortalecimiento de competencias numéricas, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos es una estrategia innovadora para el fortalecimiento de competencias numéricas, y el 9% dicen que **casi nunca** Consideran que los juegos didácticos es una estrategia innovadora para el fortalecimiento de competencias numéricas, y el 0% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

Figura 2

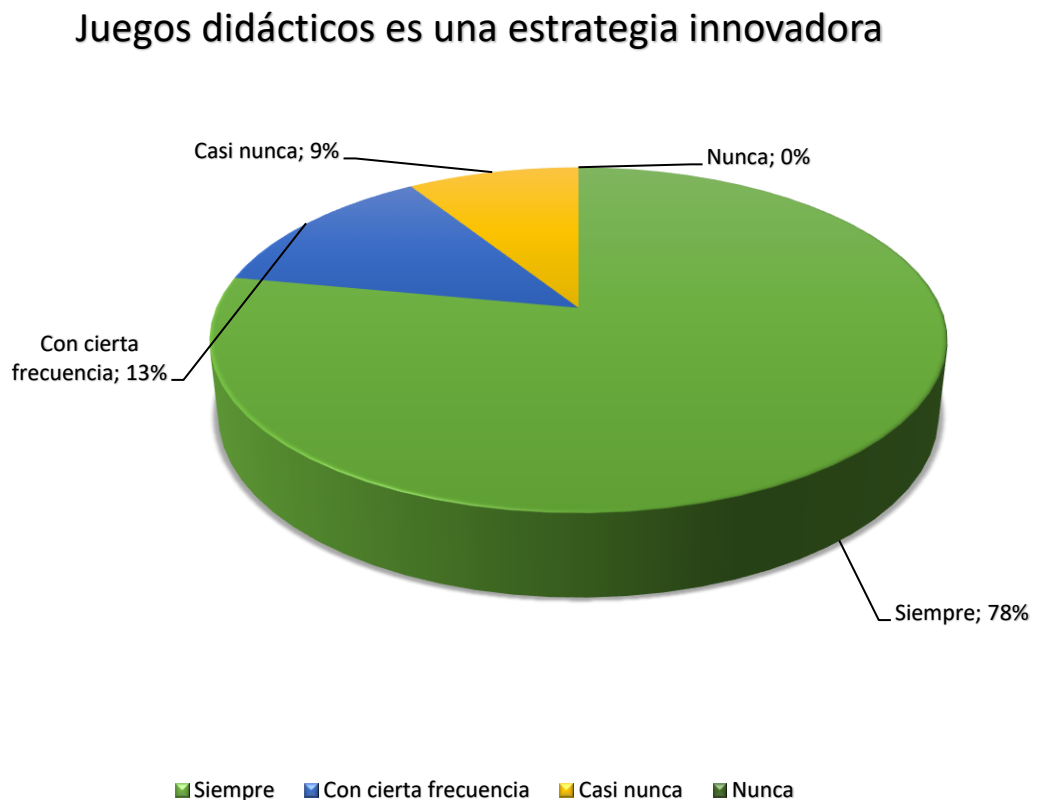


Tabla 5

Consideran que, durante el desarrollo de la clase, el docente estimula a los estudiantes a superar sus dificultades de aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	14	61%
Con cierta frecuencia	3	13%
Casi nunca	3	13%
Nunca	3	13%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 61% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que durante el desarrollo de la clase, el docente estimula a los estudiantes a superar sus dificultades de aprendizaje, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** durante el desarrollo de la clase, el docente estimula a los estudiantes a superar sus dificultades de aprendizaje, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que durante el desarrollo de la clase, el docente estimula a los estudiantes a superar sus dificultades de aprendizaje, y el 13% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

Figura 3

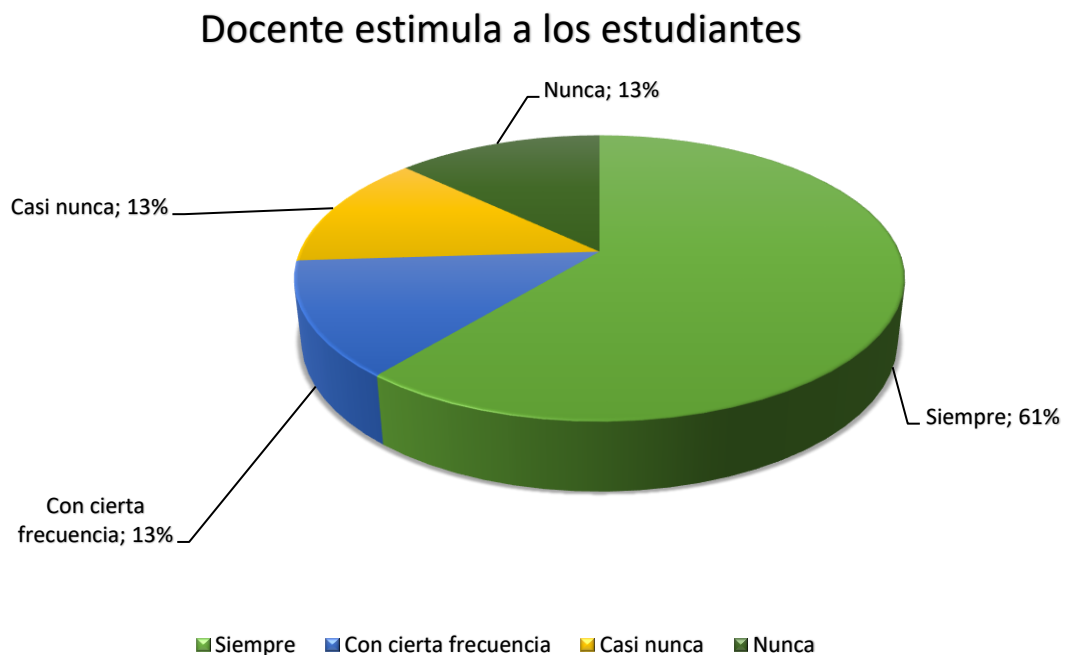


Tabla 6

Consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática.

Alternativas	N°	%
Siempre	17	74%
Con cierta frecuencia	3	13%
Casi nunca	2	9%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática, mientras que el 13% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática, el 9% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática, pero sólo el 4% dice que **nunca** lo hacen.

Figura 4

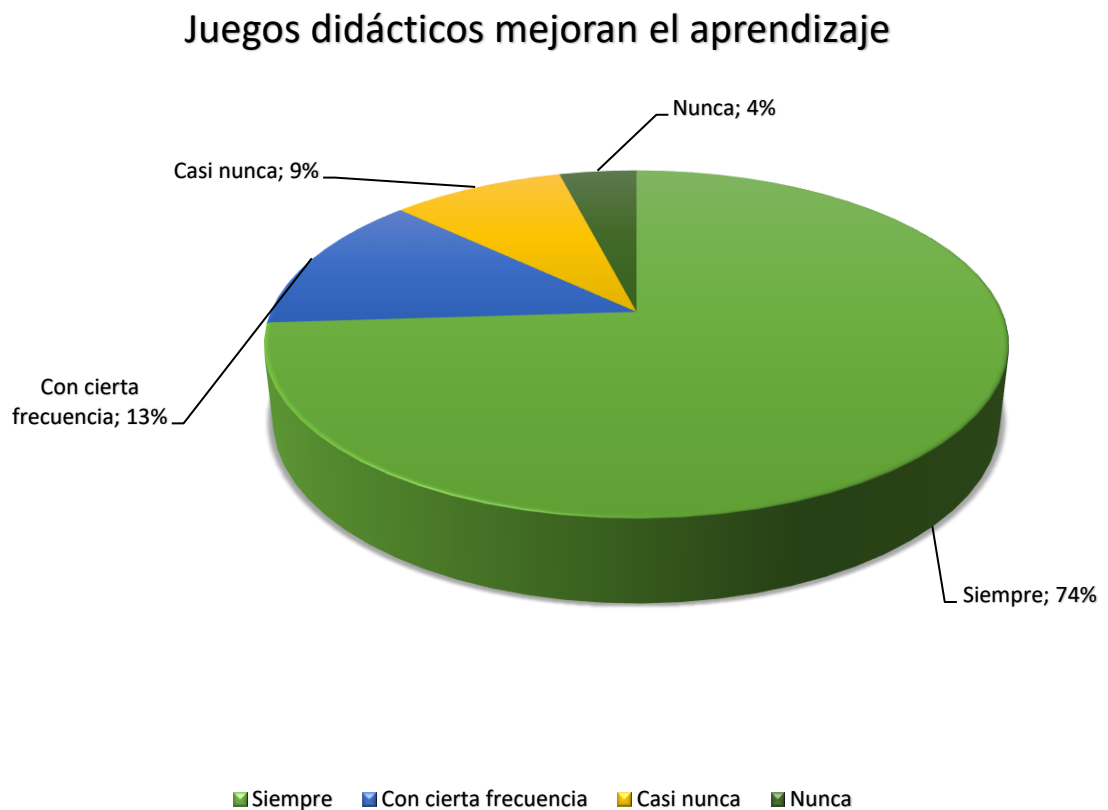


Tabla 7

Consideran que los juegos didácticos como dominó mejoran el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números.

Alternativas	N°	%
Siempre	12	52%
Con cierta frecuencia	6	26%
Casi nunca	4	17%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 52% manifiesta que **siempre** consideran que los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números, el 26% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números, el 17% dice que **casi nunca** consideran que los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números y el 4% dice que **nunca** lo hace.

Figura 5

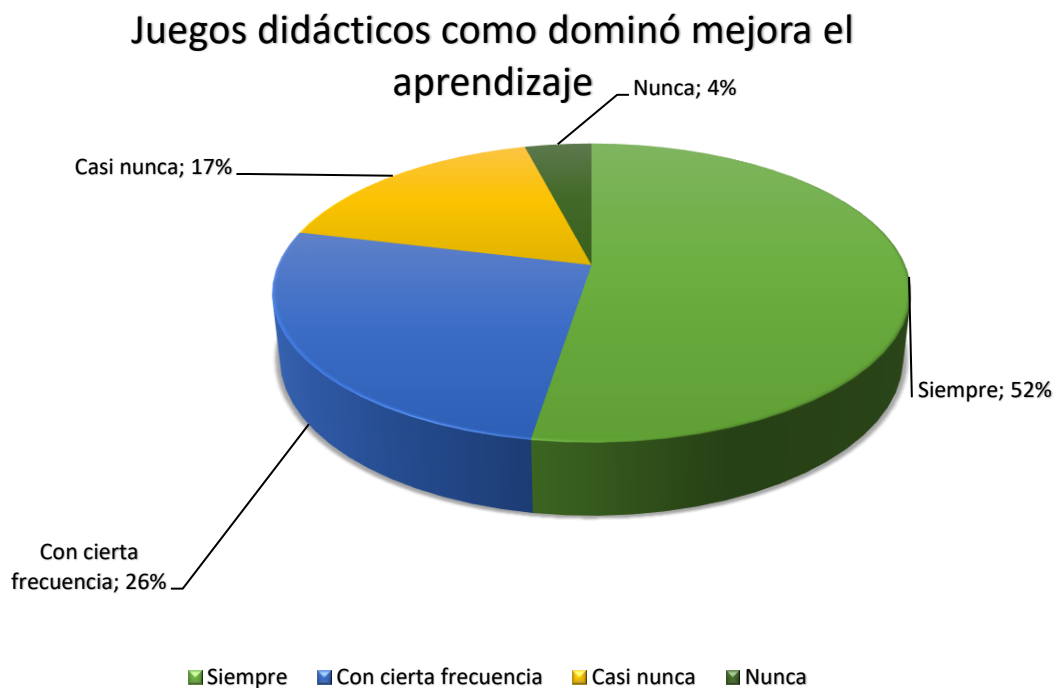


Tabla 8

Consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas.

Alternativas	Nº	%
Siempre	19	83%
Con cierta frecuencia	3	13%
Casi nunca	1	4%
Nunca	-	0%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 83% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas, el 4% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas, y el 0% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

Figura 6

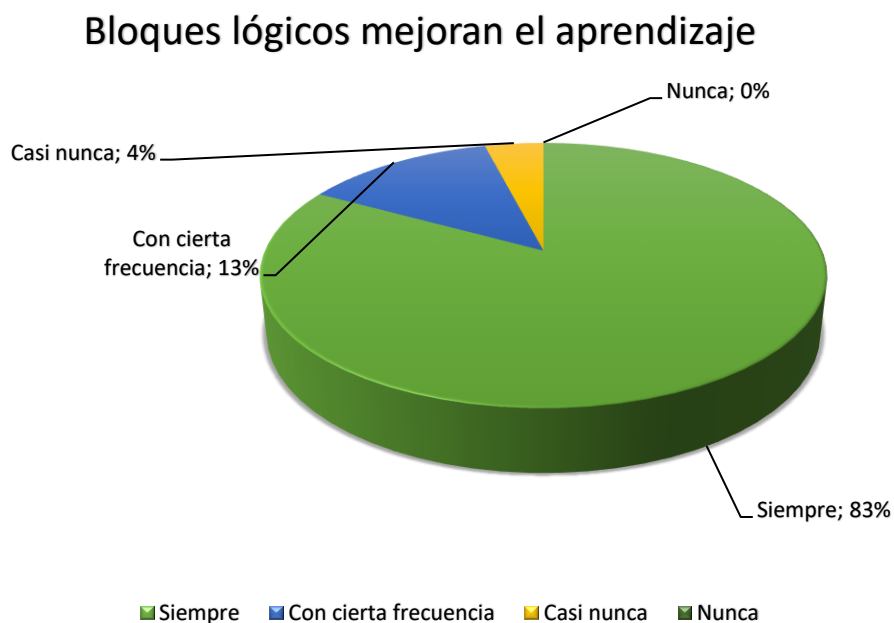


Tabla 9

Consideran que los bloques lógicos manipulan los estudiantes para conocer sus características, textura y color.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	87%
Con cierta frecuencia	3	13%
Casi nunca	-	0%
Nunca	-	0%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 87% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los bloques lógicos manipulan los estudiantes para conocer sus características, textura y color, el 11% refieren que **con cierta frecuencia** consideran que los bloques lógicos manipulan los estudiantes para conocer sus características, textura y color, el 0% dicen que **casi nunca**, y el 0% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 7

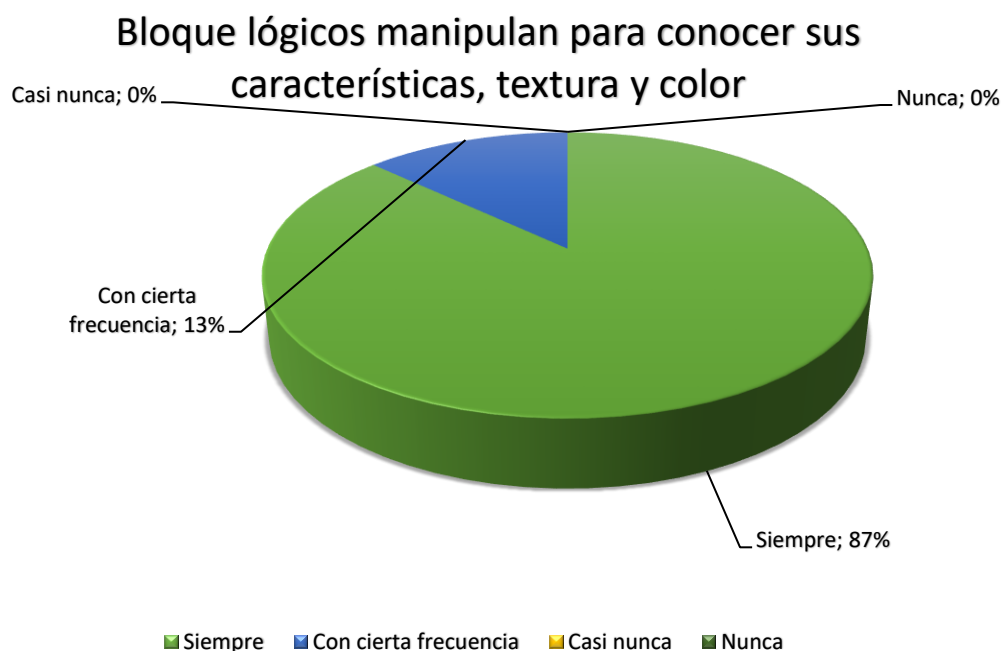


Tabla 10

Consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números.

Alternativas	N°	%
Siempre	15	66%
Con cierta frecuencia	4	17%
Casi nunca	3	13%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 66% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 8

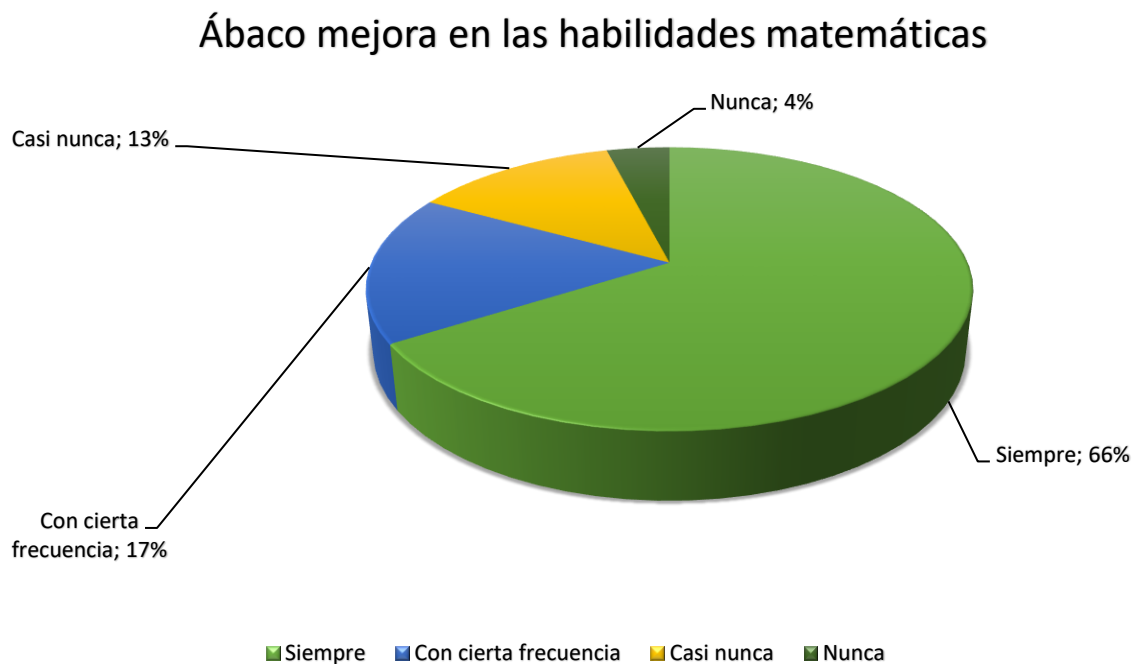


Tabla 11

Consideran que el material didáctico como el ábaco, los estudiantes aprenden más rápido a comparar y diferenciar los números.

Alternativas	Nº	%
Siempre	15	65%
Con cierta frecuencia	5	22%
Casi nunca	2	9%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 65% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el material didáctico como el ábaco, los estudiantes aprenden más rápido a comparar y diferenciar los números, el 22% refieren que **con cierta frecuencia** el material didáctico como el ábaco, los estudiantes aprenden más rápido a comparar y diferenciar los números, el 9% dicen que **casi nunca** consideran que el material didáctico como el ábaco, los estudiantes aprenden más rápido a comparar y diferenciar los números, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 9

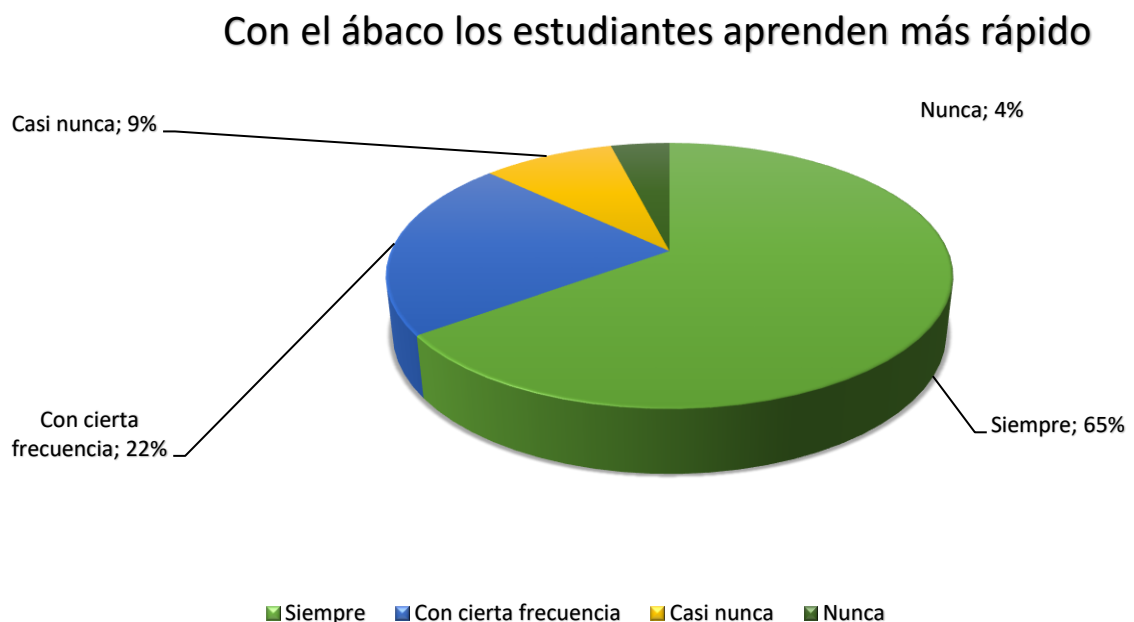


Tabla 12

Consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números.

Alternativas	N°	%
Siempre	14	61%
Con cierta frecuencia	4	17%
Casi nunca	3	13%
Nunca	2	9%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 61% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números, y el 9% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 10

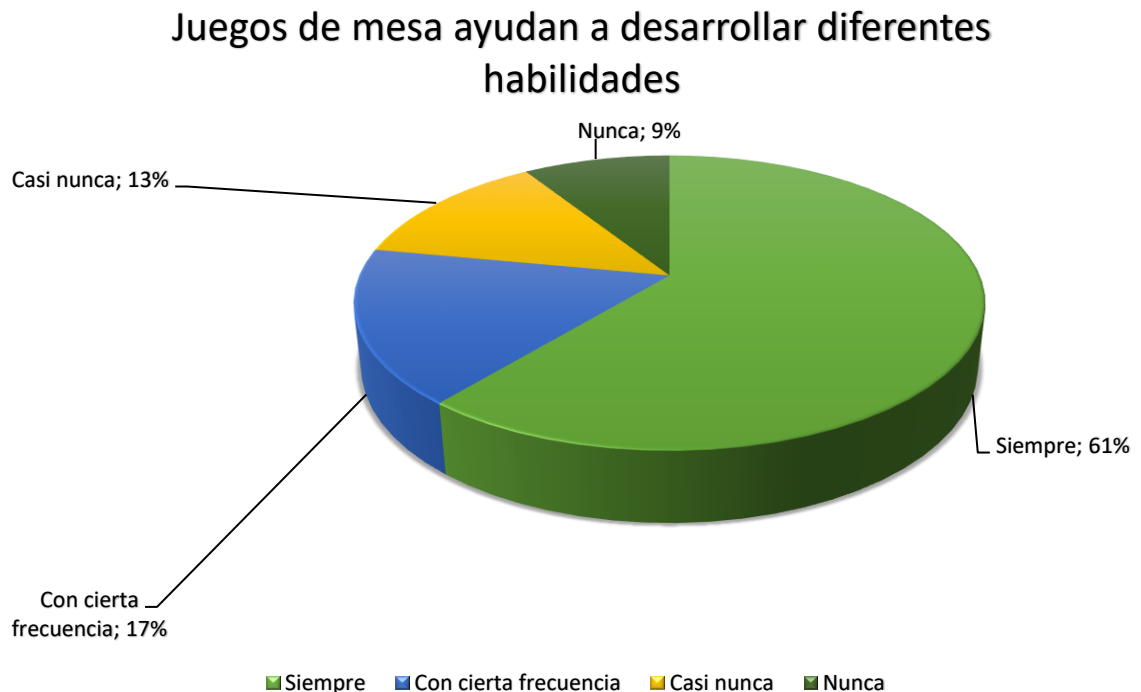


Tabla 13

Consideran que los recursos y herramientas que utiliza el docente en el desarrollo de su clase los estudiantes participan de manera activa.

Alternativas	N°	%
Siempre	12	53%
Con cierta frecuencia	6	26%
Casi nunca	4	17%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 53% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los recursos y herramientas que utiliza el docente en el desarrollo de su clase los estudiantes participan de manera activa, el 26% refieren que **con cierta frecuencia** los recursos y herramientas que utiliza el docente en el desarrollo de su clase los estudiantes participan de manera activa, el 17% dicen que **casi nunca** consideran que los recursos y herramientas que utiliza el docente en el desarrollo de su clase los estudiantes participan de manera activa, y el 4% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

Figura 11

Recursos y herramientas utiliza el docente

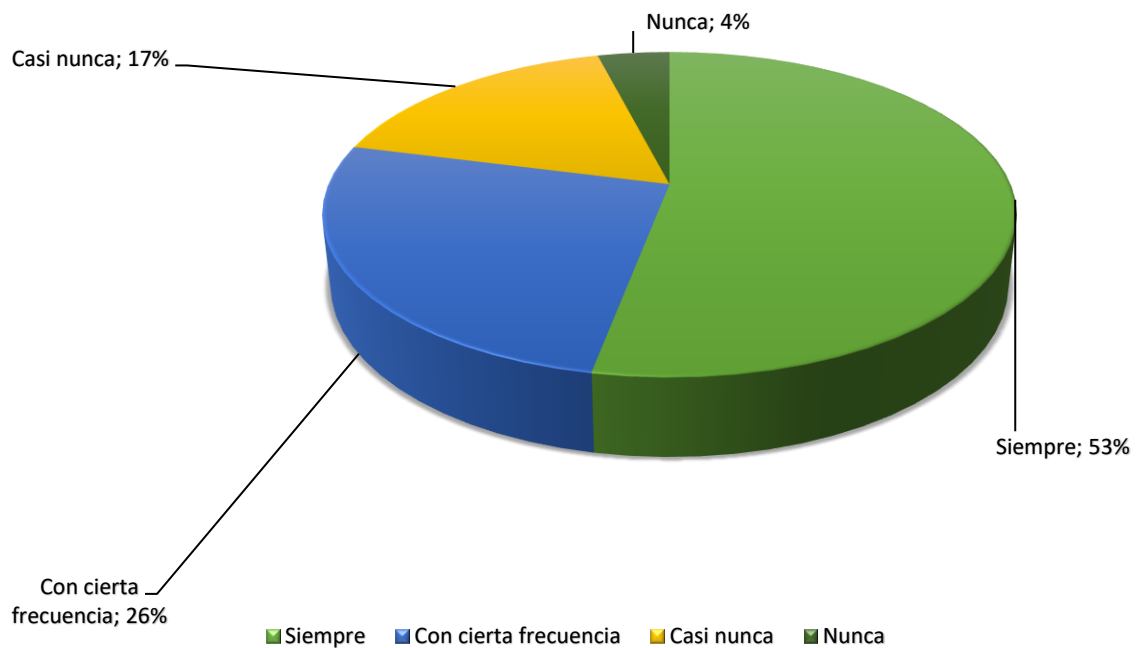


Tabla 14

Consideran importante motivar al estudiante para que pueda sentirse en confianza y participe activamente en la interpretación, análisis y resolución de los problemas.

Alternativas	N°	%
Siempre	16	70%
Con cierta frecuencia	4	17%
Casi nunca	2	9%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 70% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran importante motivar al estudiante para que pueda sentirse en confianza y participe activamente en la interpretación, análisis y resolución de los problemas, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** motivan al estudiante para que pueda sentirse en confianza y participe activamente en la interpretación, análisis y resolución de los problemas, el 9% dicen que **casi nunca** consideran importante motivar al estudiante para que pueda sentirse en confianza y participe activamente en la interpretación, análisis y resolución de los problemas, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura12

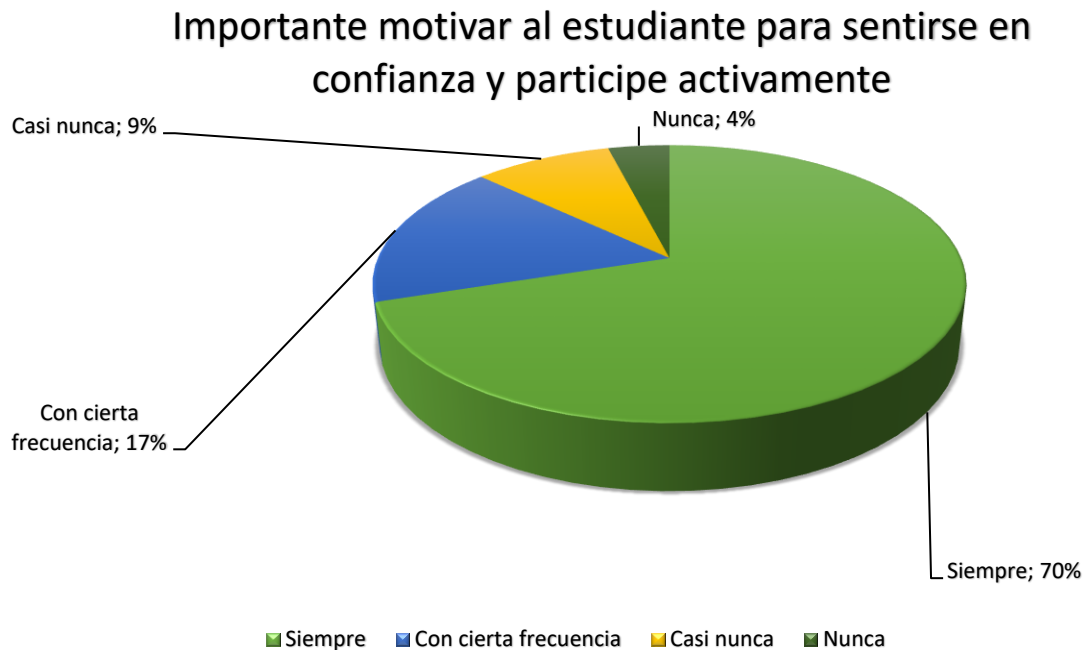


Tabla 15

Consideran que el docente utiliza con frecuencia la herramienta lúdica del juego con los estudiantes para el aprendizaje de un tema.

Alternativas	N°	%
Siempre	13	57%
Con cierta frecuencia	7	30%
Casi nunca	2	9%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados de los estudiantes, el 57% manifiestan que **siempre** consideran que el docente utiliza con frecuencia la herramienta lúdica del juego con los estudiantes para el aprendizaje de un tema, el 30% refieren que **con cierta frecuencia** el docente utiliza con frecuencia la herramienta lúdica del juego con los estudiantes para el aprendizaje de un tema, el 9% de los estudiantes dicen **casi nunca** consideran que el docente utiliza con frecuencia la herramienta lúdica del juego con los estudiantes para el aprendizaje de un tema, el 4% dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 13

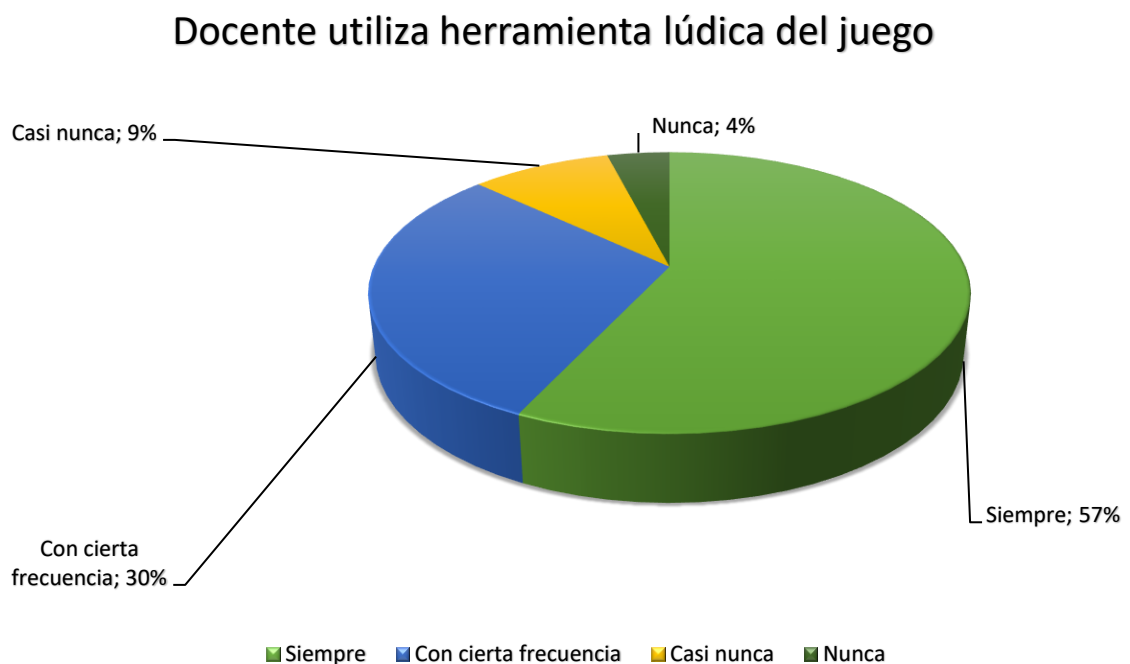


Tabla 16

Consideran que deben realizar talleres para fortalecer las capacidades sobre los juegos didácticos para matemática.

Alternativas	N°	%
Siempre	15	65%
Con cierta frecuencia	4	17%
Casi nunca	2	9%
Nunca	2	9%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 65% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que deben realizar talleres para fortalecer las capacidades sobre los juegos didácticos para matemática, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** consideran que deben realizar talleres para fortalecer las capacidades sobre los juegos didácticos para matemática, el 9% dicen que **casi nunca** consideran que deben realizar talleres para fortalecer las capacidades sobre los juegos didácticos para matemática, y el 9% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 14

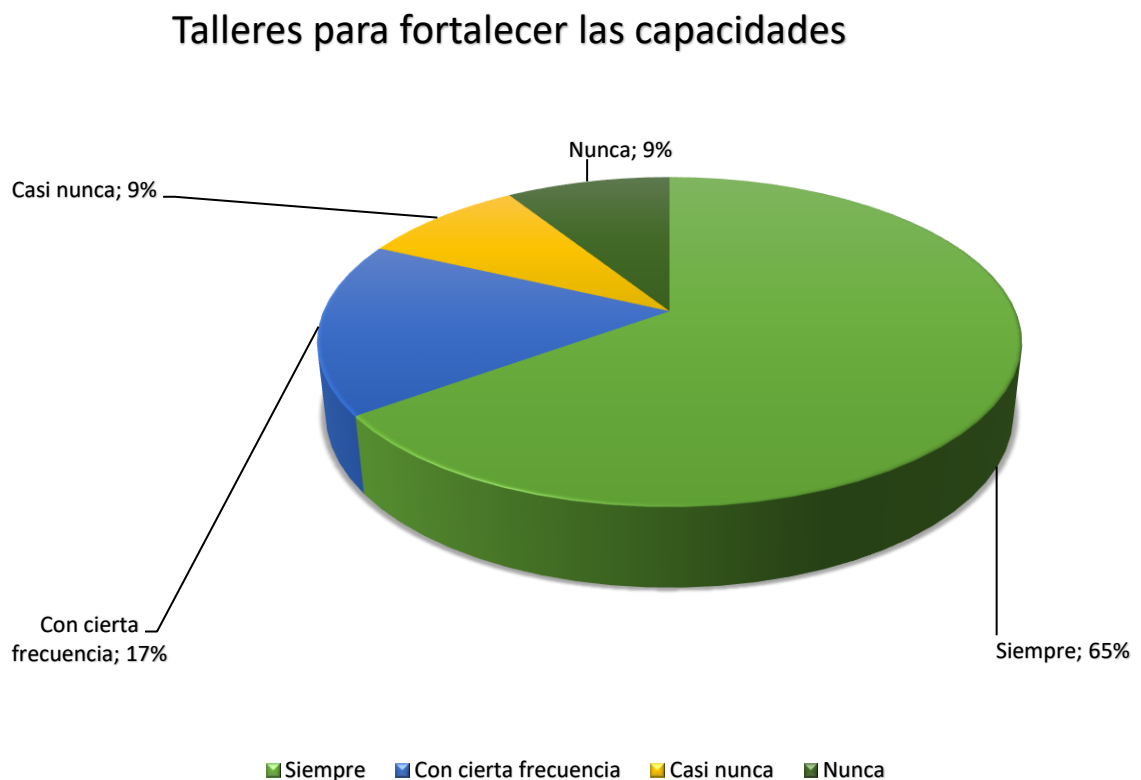


Tabla 17

Consideran que el docente debe aplicar el método lúdico para superar los bajos niveles de logros de aprendizajes en matemática.

Alternativas	N°	%
Siempre	13	57%
Con cierta frecuencia	4	17%
Casi nunca	4	17%
Nunca	2	9%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 57% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el docente debe aplicar el método lúdico para superar los bajos niveles de logros de aprendizajes en matemática, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** el docente debe aplicar el método lúdico para superar los bajos niveles de logros de aprendizajes en matemática, el 17% de los estudiantes dicen **que nunca** consideran que el docente debe aplicar el método lúdico para superar los bajos niveles de logros de aprendizajes en matemática, mientras que el 9% dice que **nunca** lo hacen.

Figura 15

Docente aplica método lúdico para superar bajos niveles

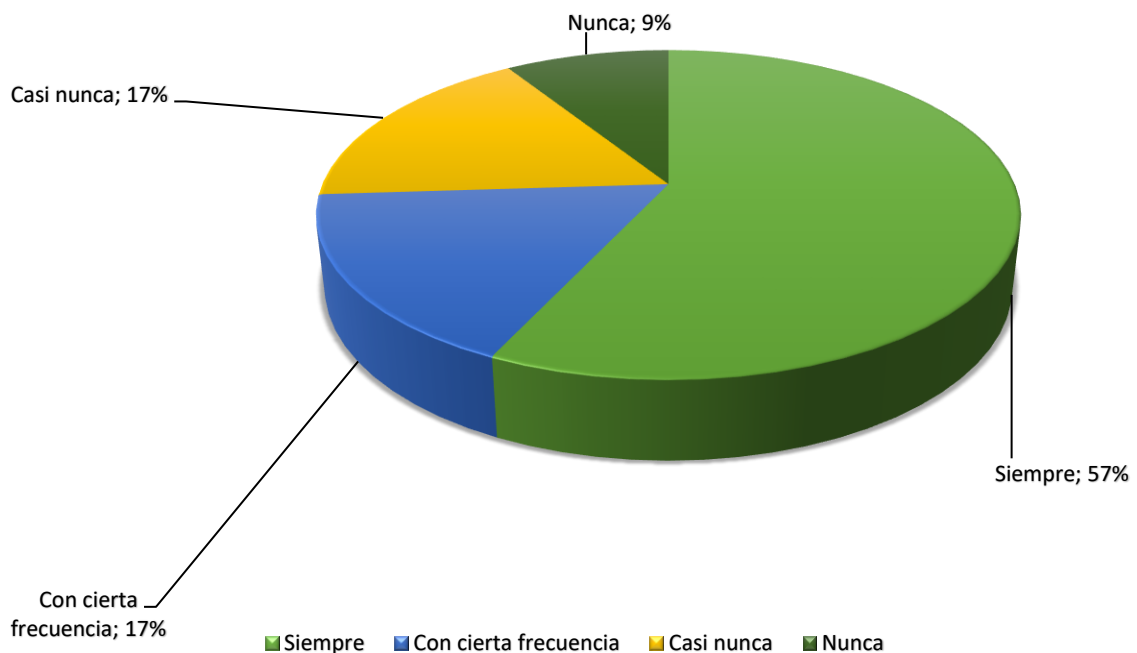


Tabla 18

Consideran que los juegos didácticos mejoran las competencias matemáticas del estudiante.

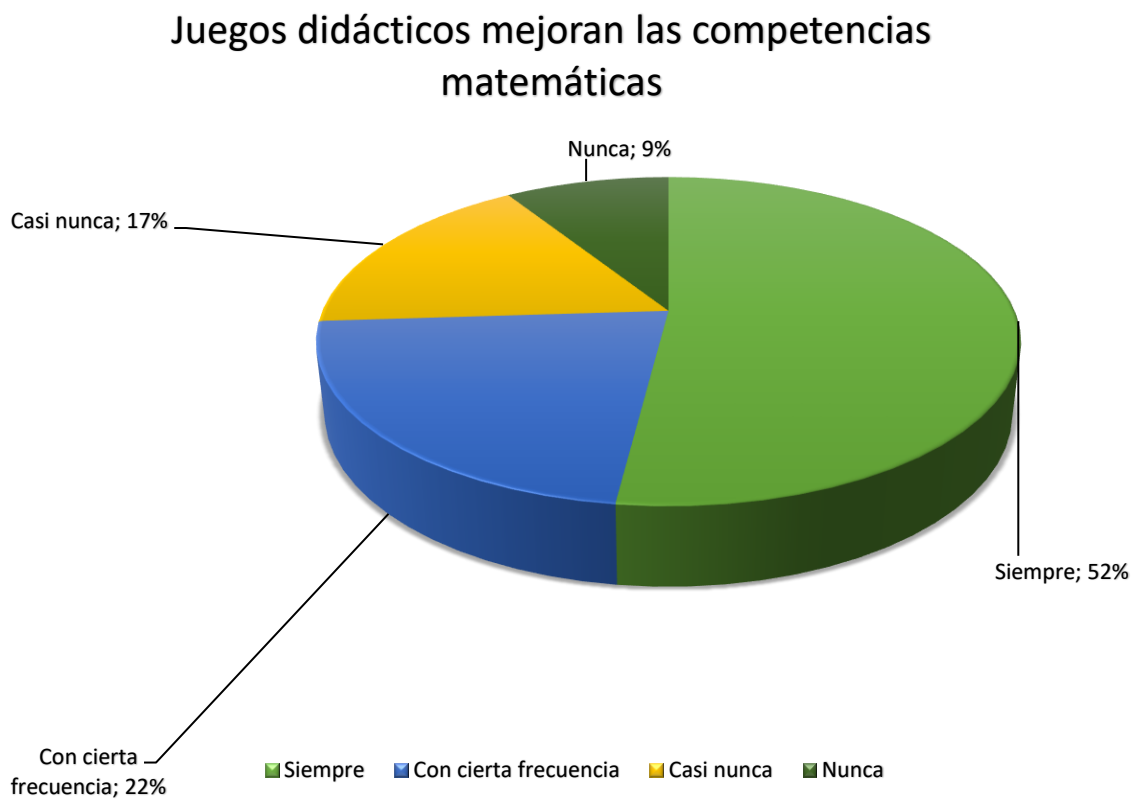
Alternativas	Nº	%
Siempre	12	52%
Con cierta frecuencia	5	22%
Casi nunca	4	17%
Nunca	2	9%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 52% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos didácticos mejoran las competencias matemáticas del estudiante, el 22% de los estudiantes refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos mejoran las competencias matemáticas del estudiante, el 17% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos didácticos mejoran las competencias matemáticas del estudiante, y el 9% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 16



3.2 Comprobación de las hipótesis - Estadística inferencial

Con el fin de adquirir conocimiento sobre el escenario 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 material concreto, videojuegos educativos y estrategias innovadoras para efecto se constituyeron 16 ítems, asimismo la (variable independiente), para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones: bloques lógicos, dominó y ábaco. 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 obtenidos y se sometieron a las pruebas respectivas para contrastar la hipótesis general y específicas enunciadas para los fines de esta investigación.

3.2.1 Contratación de la hipótesis general

Esta hipótesis fue enunciada así: Los Juegos didácticos influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

a. Hipótesis alterna: H1

Los Juegos didácticos sí influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

b. Hipótesis nula: Ho

Los Juegos didácticos no influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

2° Nivel de significación

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

3° 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 resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

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

Tabla 19

Consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática.

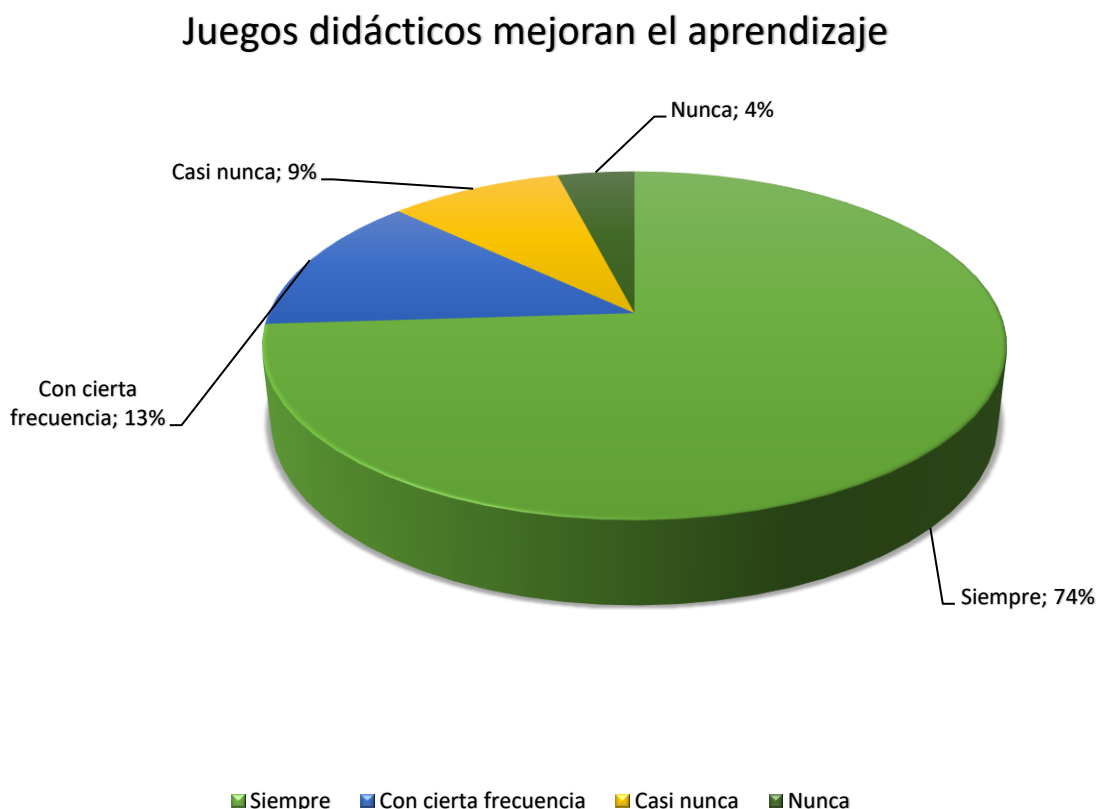
Alternativas	Nº	%
Siempre	17	74%
Con cierta frecuencia	3	13%
Casi nunca	2	9%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática, mientras que el 13% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática, el 9% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática, pero sólo el 4% dice que **nunca** lo hacen.

Figura 17



Decisión

Tras examinar los datos, podemos deducir que los estudiantes consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática.

Contrastación de la hipótesis específica (1)

Esta hipótesis fue enunciada así: Los juegos didácticos como dominó influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3° de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis: H1

Los juegos didácticos como dominó si influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3° de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Hipótesis: Ho

Los juegos didácticos como dominó no influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3° de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

2° Nivel de significación

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

3° 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 resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

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

Tabla 20

Consideran que los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números.

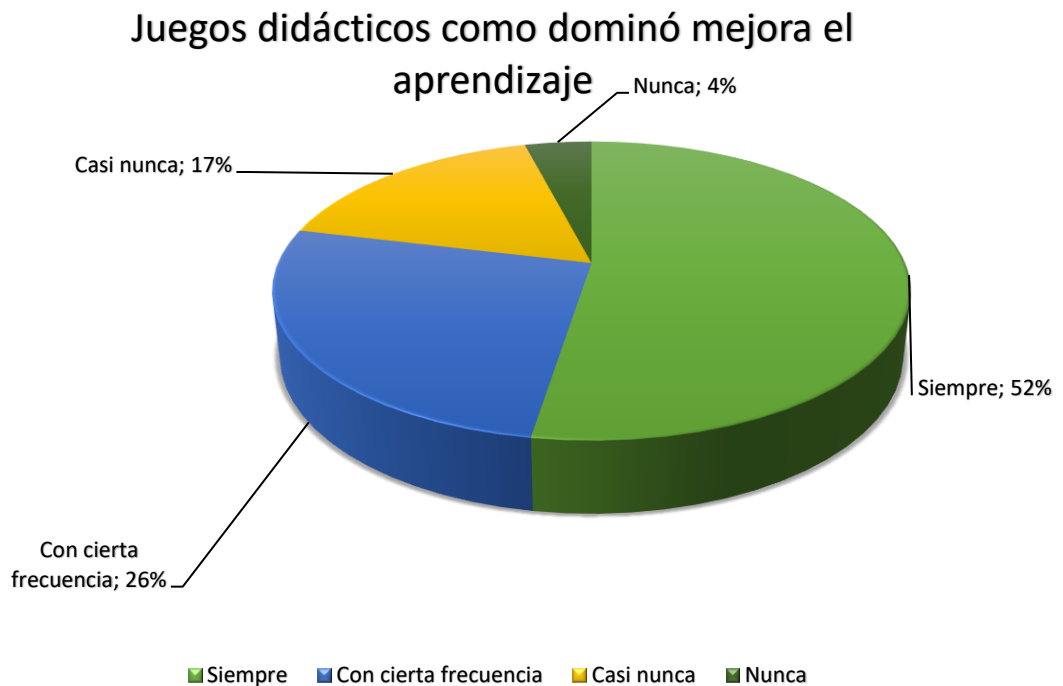
Alternativas	N°	%
Siempre	12	52%
Con cierta frecuencia	6	26%
Casi nunca	4	17%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 60% manifiesta que **siempre** consideran que los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números, el 26% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números, el 14% dice que **casi nunca** consideran que los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números y el 14% dice que **nunca** lo hace.

Figura 18



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los resultados y se concluye que los estudiantes consideran que los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números.

Contrastación de la hipótesis específica (2)

Esta hipótesis fue enunciada así: Los juegos didácticos como bloques lógicos influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis: H1

Los juegos didácticos como bloques lógicos si influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Hipótesis: Ho

Los juegos didácticos como bloques lógicos no influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

2° Nivel de significación

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

3° 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 resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

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

Tabla 21

Consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas.

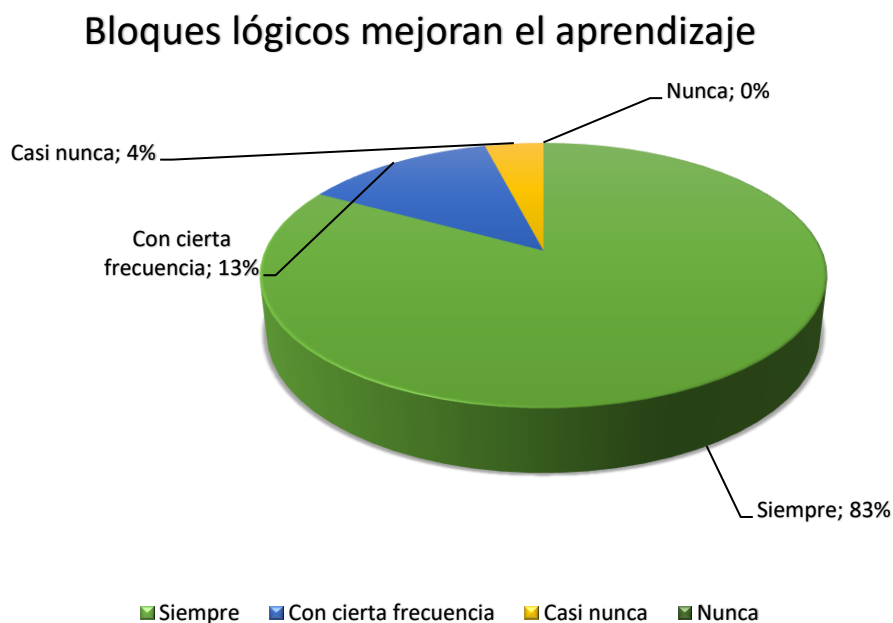
Alternativas	N°	%
Siempre	19	83%
Con cierta frecuencia	3	13%
Casi nunca	1	4%
Nunca	-	0%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 83% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas, el 4% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas, y el 0% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

Figura 19



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los resultados y se concluye que los estudiantes consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas.

Contrastación de la hipótesis específica (3)

Esta hipótesis fue enunciada así: Los juegos didácticos como el ábaco influyen significativamente en las habilidades del área de matemática de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis: H1

Los juegos didácticos como el ábaco sí influyen significativamente en las habilidades del área de matemática de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Hipótesis: Ho

Los juegos didácticos como el ábaco no influyen significativamente en las habilidades del área de matemática de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

2° Nivel de significación

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

3° 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 resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

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

Tabla 22

Consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números.

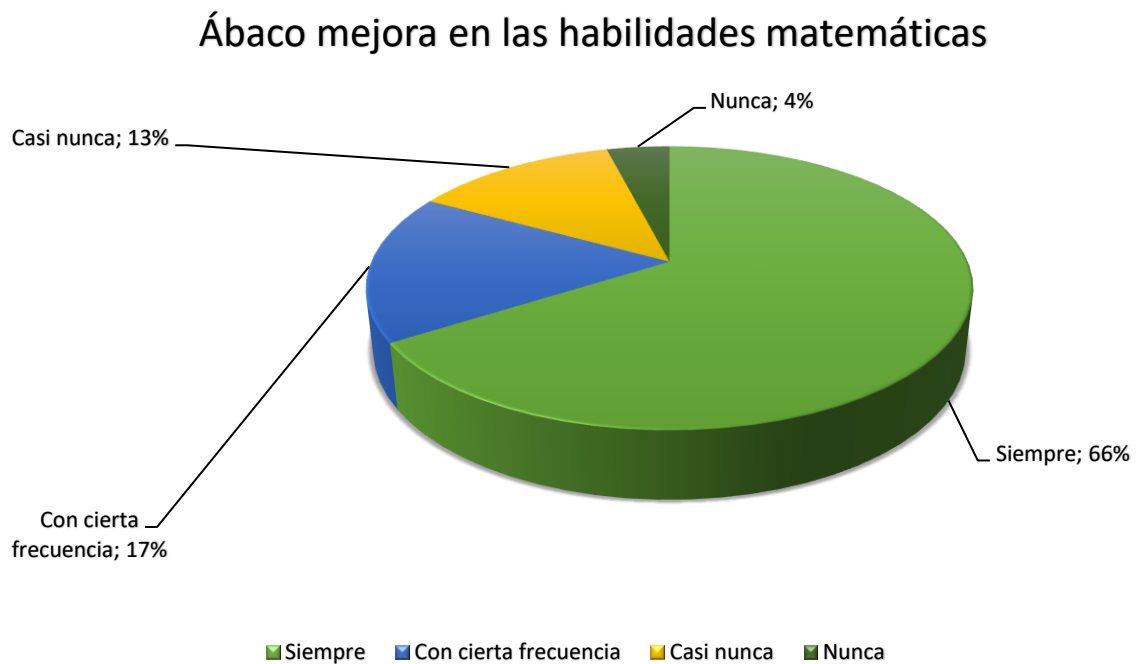
Alternativas	N°	%
Siempre	15	66%
Con cierta frecuencia	4	17%
Casi nunca	3	13%
Nunca	1	4%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 66% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 20



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los resultados y se concluye que los estudiantes *Consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números.*

Contrastación de la hipótesis específica (4)

Esta hipótesis fue enunciada así: Los juegos de mesa ayudan significativamente a desarrollar diferentes habilidades del área de matemática de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis: H1

Los juegos de mesa sí ayudan significativamente a desarrollar diferentes habilidades del área de matemática de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

Hipótesis: Ho

Los juegos de mesa no ayudan significativamente a desarrollar diferentes habilidades del área de matemática de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.

2° Nivel de significación

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

3° 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 resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

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

Tabla 23

Consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números.

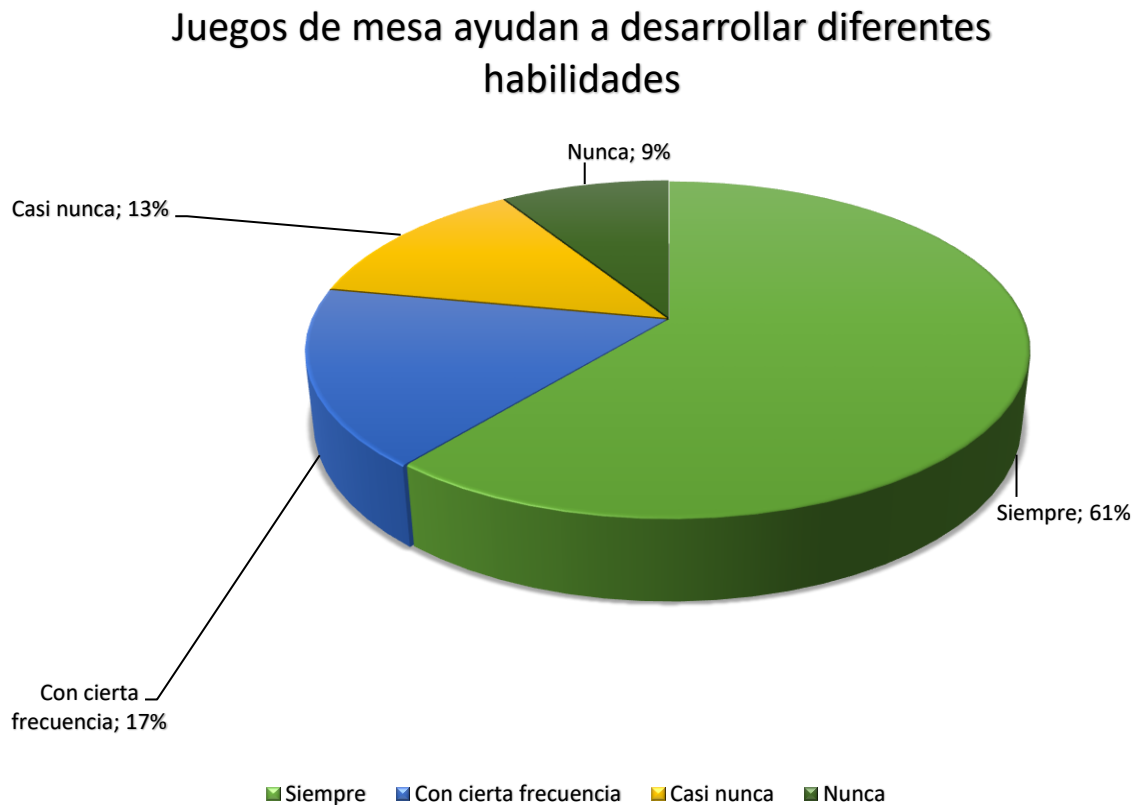
Alternativas	Nº	%
Siempre	14	61%
Con cierta frecuencia	4	17%
Casi nunca	3	13%
Nunca	2	9%
Total	23	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Congruente con los datos proporcionados el 61% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números, el 17% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números, el 13% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números, y el 9% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

Figura 21



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los resultados y se concluye que los estudiantes consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números.

IV. DISCUSIÓN

El resultado obtenido con el instrumento aplicado se plantea:

- Se sostiene que los juegos didácticos influyen significativamente el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024, estos juegos didácticos son un método que ayuda a la motivación para el aprendizaje, participación y estimulación, siendo una actividad que promueve la identidad del estudiante, su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor. Los juegos didácticos se consideran vitales en clase ya que potencian el desarrollo personal y social. Estos son medios razonables para mejorar el razonamiento lógico-matemático de una manera que parezca atractiva para los niños.
- Los hallazgos se aplicaron a los datos recolectados por los estudiantes, quienes fueron cuestionados sobre como los juegos didácticos como dominó influyen significativamente en el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3° de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024, como recurso didáctico que favorece el aprendizaje de los estudiantes, ayudando a desarrollar el pensamiento, la imaginación, la creatividad de buscar alternativas para solucionar el problema. “Los Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes.
- En el ámbito educativo, se constató que los esyudianyes mediante las juegos didácticos como los bloques lógicos y el ábaco inciden de manera significativa en la adquisición de conocimientos matemáticos en situaciones de características, textura, color y semejanzas así mismo sirve para efectuar operaciones aritmética sencillas de sumas , restas y multiplicaciones en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024, estas características los hacen adecuados para transmitir nociones matemáticas de forma tangible y perceptiva. El papel de un maestro en la instrucción del área de matemática puede ser fundamental, especialmente su innovación y creatividad, ya que puede promover una actitud positiva hacia esta materia, combatiendo los estereotipos negativos y aliviando la ansiedad. En Perú, a nivel primario, el desempeño en matemáticas ha mostrado poca mejora en comparación con otros países y también en contextos nacionales.

- Las dinámicas de juegos de mesa contribuyen de manera notable a desarrollar diferentes habilidades numéricas de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024, como estrategia pedagógica para promover o incentivar la adquisición del conocimiento en los estudiantes, el objetivo que aprendan habilidades y conocimientos. En el procedimiento de aprendizaje de las matemáticas en los niños del nivel primario, se vieron muy influenciados por los juegos didácticos.

V. CONCLUSIONES

1. En la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, se ha evidenciado que los juegos didácticos influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes de 3° grado de Educación Primaria. Los juegos didácticos mejoran el aprendizaje de las matemáticas, son estrategia pedagógica que ayuda a los estudiantes a adquirir conocimientos de manera divertida y atractiva.
2. En la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, se ha evidenciado que juegos didácticos como los bloques lógicos influyen significativamente en el aprendizaje de área de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas, los bloques lógicos se utilizan para trabajar temas como la clasificación, la seriación, la simetría, la identificación de patrones, las relaciones espaciales y las nociones de cantidad, el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemática, constituye una estrategia significativa en el desarrollo integral del niño.
3. Los juegos didácticos como el ábaco influyen significativamente en las habilidades del área de matemática de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.
4. Los juegos de mesa ayudan significativamente a desarrollar diferentes habilidades en el área de matemática de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024, desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.

VI. RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados hallados en la presente investigación, se realiza las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda al director de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, a seguir capacitándolos y especializándolos a todo el personal docente a su cargo en estrategias innovadoras como los juegos didácticos que potencian la adquisición de conocimientos y mejorar el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 3° grado de Educación Primaria, dado que los enfoques fundamentados en el juego permiten consolidar y profundizar lo aprendido, estimulan la interacción social mediante la colaboración grupal y refuerzan el aprendizaje con sentido.
2. Se recomienda al director de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, a continuar motivándoles a todo su personal docente a utilizar los bloques lógicos para trabajar temas como la clasificación, la seriación, la simetría, la identificación de patrones, las relaciones espaciales y las nociones de cantidad, el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemática, los bloques lógicos representa un recurso didáctico muy útil para favorecer el aprendizaje en los niños.
3. Se recomienda que el docente de aula de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, a seguir utilizando el ábaco es un material didáctico para enseñar matemática a estudiantes de diferentes niveles educativos, es un recurso que contribuye a desarrollar habilidades de cálculo y aritmética mental.
4. Se recomienda a toda la comunidad educativa de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, a que sigan haciendo uso de los juegos didácticos y los juegos de mesa son una herramienta didáctica para aprender conocimientos, desarrollar habilidades y socializar entre estudiantes ya que desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación, ayudan a adquirir nuevas habilidades estratégicas, desarrollan las capacidades motoras, mentales y sensoriales.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, D. (2018). Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 3 a 4 años. Universidad Técnica de Machala. Unidad Académica de Ciencias Sociales. Carrera de Ciencias de la Educación Mención Educación Inicial y Parvularia Semipresencial. Machaca – Ecuador.
http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/11574/1/T-2222_ABAD%20JARAMILLO%20DIANA%20ELIZABETH.pdf
- Alva, Y. (2021). Uso de elementos de la cotidianeidad como recurso didáctico para la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de educación Inicial. Trujillo.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17878/ALVA%20HUAMA%20YANE%20T%20GUILLERMINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Álvarez, J., & Hernández, M. (2022). Enseñanza de las matemáticas en educación primaria desde el trabajo por rincones. Aula de Encuentro, 24(1), 124-147. Doi
<https://doi.org/10.17561/ae.v24n1.5800>
- Aristizabal, J., Colorado, H., y Gutierrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. Scielo, 12(1).
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S17948932201600010009
- Arteaga, B., Macías, J., y Pizarro, N. (2020). La representación en la resolución de problemas matemáticos: un análisis de estrategias metacognitivas de estudiantes de secundaria. Scielo, 34(1).
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S221534702020000100263&script=sci_arttext
- Bedón, C., Silva, N. (2021). El juego como estrategia metodológica en el Ámbito de Relaciones lógicomatemáticas. Quito.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24095/1/UCEFILBEDON%20CAROL-SILVA%20NATHALY.pdf>

- Burgos, A. (2023). Los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, Región de San Martín – 2023. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de Derecho y Humanidades. Escuela Profesional de Educación. Chimbote – Perú.
[file:///C:/Users/USER/Downloads/JUEGOS_DIDACTICOS_NINOS_BURGOS_MUNDACA_AYDE_MARIBEL%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/JUEGOS_DIDACTICOS_NINOS_BURGOS_MUNDACA_AYDE_MARIBEL%20(1).pdf)
- Cahuana, N. (2020). Juegos Didácticos mejora el Aprendizaje en el área de Matemática en niños de 4 63 años de la. Trujillo.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18847/1=y>
- Caldas, M.(2009). Competencia Matemática En Niños En Edad Preescolar. Recuperado apartir de:
<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1173>.
- Carrasco, D. (2024). Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de Tercero de Básica de la Unidad Educativa ‘Adolfo Kolping’ en el año lectivo 2022-2023. Universidad Nacional de Chimborazo. Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías. Carrera de Educación Básica. Riobamba – Ecuador.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12589/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-014-2024.pdf>
- Chacón, R., y Yataco, A. (2018). Ejecución de actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Julio C. Tello, Ica. Universidad Nacional “San Luis Gonzaga”. Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Escuela Académico Profesional de Educación Mención: Ciencias Matemáticas e Informática. Ica – Perú.
<https://repositorio.unica.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b76612fc-37b3-45e8-a449-e83581591ecf/content>
- Correa, D. (2020). Juegos matemáticos en el aprendizaje de niños del nivel inicial:Revisión sistemática. Chiclayo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57900/Correa_CDSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cotrina, V. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes del cuarto grado de educación Inicial de la I.E.P. Sagrado Corazón de Jesús Casa Grande Ascope 2020.

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/29007>

Cruz, R. (2023). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.P. "Reyna de la Paz"- Alto Trujillo – 2021.

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/32246>

Delgado, K. (2022). Guía metodológica: recursos didácticos lúdicos para estudiantes con dificultades de aprendizaje en el área de matemática en EGB elemental, de la EEGB Cacique Pintag, comunidad Molobog, parroquia Licto, cantón Riobamba durante el período 2021-2022. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de:

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9796>

Garcia, M. (2022). La importancia del pensamiento matemático. Obtenido de:

<http://www.formandoformadores.org.mx/colabora/publicaciones/la-importanciadel-pensamiento-matematico-el>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas. McGraw-Hill Interamericana Editores.

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/18847>

Huaman, M. (2019). Los juegos didácticos en la matemática. Tumbes.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1499/MARIA%20CEDELINDA%20%20HUAMAN%20%20CRUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Iguini, Y. (2020). El juego como estrategia de enseñanza. Consejo de Formación en Educación. Maldonado – Perú.

<https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%20%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Juárez, T. (2022). Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular peruano norteamericano, del distrito de Coishco, Provincia del Santa, en el año 2020. Universidad Católica los Andes Chimbote. Chimbote – Perú.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25547/cantidad_competencia_NIMA_JUAREZ_Thania_Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Larriva, M.,Murillo, M. (2019). El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias. Revista científica Centros.
<https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/486/397>
- Lee, A. (2020). Cómo los juegos pueden ayudar a los niños a mejorar en matemática. Guía de Understood.
<https://www.understood.org/es-mx/articles/how-games-can-help-kids-who-struggle-with-math>
- Mamani, M. (2022). Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26272>
- Nima, T. (2022). Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, Provincia del santa, en el año 2020. Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25547/CANTIDAD_COMPETENCIA_NIMA_JUAREZ_THANIA_PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortis, L.(2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años I.E.I. N° 470 San Jerónimo de Chonta - Huánuco 2022.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/28074>
- Paredes, V. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjui – 2021.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/25124>

Pérez, Y., Ramírez, R. (2011). Estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. Fundamentos teóricos y metodológicos. Revista de Investigación, 169-194.

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140388008.pdf>

Pineda, A. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años en la Institución Educativa San Francisco de Asís Ayacucho 2020. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Facultad de Derecho y Humanidades. Escuela Profesional de Educación Inicial. Chimbote – Perú.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29788/APRENDIZAJE ESTRATEGIAS Y JUEGOS DIDACTICOS PINEDA MARIN Arelys Bonifacia.pdf?sequence=1>

Piñero, J., Pinto, E., y Díaz, D. (2015). ¿Qué es la resolución de problemas? Revista Virtual Redipe.

http://funes.uniandes.edu.co/6495/1/Pi%C3%B1ero%2C_Pinto_y_D%C3%ADaz-Levicoy.pdf

Prior, O. (2020). La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles. Empoderamiento de la mujer en África.

<https://www.afrikable.org/la-importancia-de-losjuegoseducativos-y-didacticos-infantiles>

Puchaicela, D. (2018). El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Universidad Nacional de Loja. Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación. Carrera de Educación Básica. Loja – Ecuador.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>

Putton, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. Obtenido de

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-laensenanza>

- Revilla, M. (2019). Programa de juegos MARE para desarrollar habilidades lógico matemáticas en estudiantes de 5 años-Trujillo. Trujillo.
https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/5676/1/REP_MAEST.EDU_MAR%C3%8DA.REVILLA_PROGRAMA.JUEGOS.MARE.DESARROLLAR.HABILIDADES.L%C3%93GICO.MATEM%C3%81TICO.ESTUDIANTES.5.A%C3%91OS.TRUJILLO.pdf
- Ricce, C., Ricce, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. Revista Horizontes.
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182/433>
- Rojas, D., Yrigoyén, R. (2018). Influencia del uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación Inicial-Trujillo-2018. Trujillo.
http://190.223.196.26/bitstream/123456789/475/1/015100607I_015100624K_T_2018.pdf
- Sánchez, M., y Torres, I. (2023). Influencia de juegos didácticos en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años, Trujillo, 2023. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Facultad de Humanidades. Programa de Estudios de Educación Inicial. Trujillo – Perú.
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6c8107e1-3573-4ccc-9ac1-653ed788c71d/content>
- Sánchez, R. (2021). Uso de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia de aprendizaje “resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio” en discentes de secundaria en la I.E. La Inmaculada Concepción. Universidad San Martín de Porres. Instituto para la Calidad de la Educación. Sección de Posgrado. Lima – Perú.
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8757/s%C3%A1nchez_mrc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vasquez, G. (2022). Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°265 Divino Niño Jesús de Tocache, 2021.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26478>

Zapata, V., López, G., Calle, L., Pintado, L., y Bizueta, S. (2021). Juegos didácticos y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de Educación Primaria. Universidad César Vallejo. Revista de Ciencias Sociales y Humana. Perú.
<https://acvenisproh.com/revistas/index.php/prohominum/article/view/224/362>

ANEXO 1

Cuestionario al docente sobre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática

N°	ÍTEMS Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que la implementación de los juegos didácticos en la institución mejora la calidad educativa.				
2	Consideran que los juegos didácticos es una estrategia innovadora para el desarrollo de habilidades matemáticas del estudiante.				
3	Consideran que, durante el desarrollo de las clases, el docente estimula a los estudiantes a superar sus dificultades de aprendizaje.				
4	Consideran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática.				
5	Consideran que los juegos didácticos como dominó mejora el aprendizaje de la matemática en situaciones de cantidad de números.				
6	Consideran que los juegos didácticos como los bloques lógicos mejoran el aprendizaje de matemática en situaciones de características, textura, textura, color y semejanzas.				
7	Consideran que los bloques lógicos manipulan los estudiantes para conocer sus características, textura y color.				
8	Consideran que el material didáctico como el ábaco mejoran en las habilidades matemáticas en comparación y cantidad de números.				
9	Consideran que el material didáctico como el ábaco los estudiantes aprenden más rápido a comparar y diferenciar los números.				
10	Consideran que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades matemáticas de comparación de números.				
11	Consideran que los recursos y herramientas que utiliza el docente en el desarrollo de su clase los estudiantes participan de manera activa.				
12	Consideran importante motivar al estudiante para que pueda sentirse en confianza y participe activamente en la interpretación, análisis y resolución de los problemas.				
13	Consideran que utilizan con frecuencia la herramienta lúdica del juego con sus estudiantes para el aprendizaje de un tema.				
14	Consideran que deben realizar talleres para fortalecer las capacidades sobre los juegos didácticos para matemática.				
15	Consideran que los docentes deben aplicar el método lúdico para superar los bajos niveles de logros de aprendizajes en matemática.				
16	Consideran que los juegos didácticos mejoran las competencias matemáticas del estudiante.				

ANEXO 2
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22494 “JUAN XXIII” – ICA, 2024.

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables y Dimensiones	Metodología
¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?	Determinar que los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.	Los juegos didácticos influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.	<p>Variable X: Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material concreto • Videojuegos • Estrategias innovadoras 	<p>Enfoque: Cuantitativa</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No Experimental</p> <p>el diagrama del diseño seleccionado es:</p> <p>GE: 01 --- X --- 02</p> <p>X: Juegos didácticos.</p>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas		
PE1. ¿De qué manera los juegos didácticos como dominó influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3° de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?	OE1. Explicar de qué manera los juegos didácticos como dominó influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3° de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.	HE1. Los juegos didácticos como dominó influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de cantidad de números en los estudiantes del 3° de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.	<p>Variable Y: aprendizaje en el área de matemática</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominó • Bloques lógico • Ábaco • Juegos de mesa. 	

<p>PE2. ¿De qué manera los juegos didácticos como bloques lógicos influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?</p>	<p>OE2. Explicar los juegos didácticos como bloques lógicos influyen en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.</p>	<p>HE2. Los juegos didácticos como bloques lógicos influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en situaciones de características, textura, color y semejanzas en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.</p>		<p>Población: 131 estudiantes del 3° Grado.</p> <p>Muestra: 23 estudiantes del 3° Grado “D”.</p> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuestas - Talleres
<p>PE3. ¿De qué manera los juegos didácticos como el ábaco influye en las habilidades del área de matemática de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?</p>	<p>OE3. Explicar los juegos didácticos como el ábaco influyen en las habilidades del área de matemática de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.</p>	<p>HE3. Los juegos didácticos como el ábaco influyen significativamente en las habilidades del área de matemática de comparación y cantidad de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.</p>		

<p>PE4. ¿De qué manera los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades del área de matemática de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024?</p>	<p>OE4. Explicar que los juegos de mesa ayudan a desarrollar diferentes habilidades del área de matemática de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.</p>	<p>HE4. Los juegos de mesa ayudan significativamente a desarrollar diferentes habilidades del área de matemática de comparación de números en los estudiantes de 3° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22494 “Juan XXIII” – Ica, 2024.</p>		
--	--	--	--	--

ANEXO 3
OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos didáctico	- Material concreto	- Recurso tangible que se utiliza para transmitir conocimiento a través de la manipulación.
	- Videojuegos educativos	- Habilidades que ayudan al aprendizaje a tomar buenas decisiones resolver problemas.
	- Estrategias innovadora	- Desarrollo de acciones novedosas.
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje en el área de matemática	- Bloques lógicos	- Desarrolla la lógica para clasificar objetos.
	- Dominó	- Conjunto de las fichas que se emplean en el juego dominó.
	- Ábaco	- Sirve para efectuar operaciones aritméticas sencillas.

	- Juegos de mesa.	- Permite desarrollar habilidades básicas contar, comparar números, sumar, restar, entre otras.
--	-------------------	---

