“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”

Título:

Matemática Lúdica en el Nivel Primario

Trabajo de Investigación Presentado por:

HUAMAN GUERRERO, Mary Bryssett.

ID ORCID: 0000-0002-1730-804X

Para Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación

ASESORA:

Lic. VERASTEGUI NAVARRO, María Magdalena.

ID ORCID: 0000-0002-0853-5224

Línea de Investigación:

Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

PIURA – PERÚ

2026

"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Título:

Matemática lúdica en el Nivel Primario

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Miembro presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas .....

Miembro secretario: Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera .....

Miembro vocal: Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza .....

PIURA – PERÚ

2026

"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Título:

Matemática Lúdica en el Nivel Primario

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Nombres y apellidos de autora: Mary Bryssett Huaman Guerrero.....

PIURA – PERÚ

2026

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la autora: **HUAMAN QUERRERO Mary Bryssett** del Programa de Formación Inicial Docente, Programa de Estudios de Educación Primaria denominado:

Matemática Lúdica en el Nivel Primario.

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud verificable requerido según el reporte de originalidad del Software Turnitin, el cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

20%.

Distrito veintiséis de octubre,

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Unidad de Investigación Piura

Dr. Hildegarda Oclides Tamariz Núñez
Orcid: 0000-0002-4512-6120
Jefatura de Unidad de Investigación

Dr. HOTN/JUI
bam

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **HUAMAN GUERRERO Mary Bryssett**, egresada del Programa Formativo de Formación Docente - Programa de Estudios de Educación Primaria, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de investigación titulado:

Matemática Lúdica en el Nivel Primario.

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, es de mi autoría, por lo tanto, declaro: No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. Se cita y referencia todas las fuentes empleadas según las Normas APA de redacción acorde al programa. No ha sido presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. La información presentada en los resultados no ha sido falseada, duplicada, ni copiada.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en el Reglamento Institucional e Investigación de la EESSPP "Piura".

Autor: HUAMAN GUERRERO Mary Bryssett

Orcid: 0000-0002-1730-804X

DNI.N°. 74705963

Firma:

Distrito Veintiséis de octubre,

Dr. HOTN/JUI
bam

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **HUAMAN GUERRERO Mary Bryssett** identificada con **DNI** N° 74705963 del Programa de Estudios de Educación Primaria, de la EESPP "Piura" autorizo, la publicación y comunicación de mi trabajo de investigación Trabajo titulado:

Matemática Lúdica en el Nivel Primario en el Repositorio Institucional de la EESPP "Piura" http://repositorio.eespppiura.edu.pe/, según lo estipula el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

1. **TIPO DE ACCESO**

   (x) Acceso abierto*

   ( ) Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

_____

_____

_____

_____

2. **ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.**

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

Veintiséis de octubre,

Apellidos y Nombres del autor: HUAMAÑ GUERRERO Mary Bryssett **DNI N°** 74705963

ORCID: 0000-0002-1730-804X **Firma:** .....

Dr. HOTN/JUI
bam

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, **LIC. MARÍA MAGDALENA VERÁSTEGUI NAVARRO**, identificada con DNI N° 02896201 como asesora del trabajo de investigación titulado:

MATEMÁTICA LÚDICA EN EL NIVEL PRIMARIO

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

desarrollada por el investigador (a) HUAMAN GUERRERO Mary Bryssett, identificada con DNI N°. **74705963**, egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Primaria; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, 26 ENE 2026

Lic. **MARÍA MAGDALENA VERÁSTEGUI NAVARRO**
DNI. N° 02896201

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A Dios por permitirme superar las dificultades que se presentaron durante el trascurso de mi formación profesional, me brindo protección, restableció mi salud, me llenó de ánimo, esfuerzo y perseverancia para lograr esta meta. A mi madre por sus esfuerzos y apoyo incondicional he tenido motivación para seguir adelante con mis estudios, sus palabras de ánimo y apoyo son valiosos para mí y me guiarán a lo largo de toda mi vida.

La autora.

Agradecimiento

A mi familia por animarme, su infinito cariño, su paciencia y desinteresada ayuda brindada durante mis estudios; son una familia excepcional y siempre estaré orgullosa de ustedes. A las y los estudiantes que me acompañaron durante las practicas pedagógicas, convivir con ellos en el aula es motivación para continuar con mi preparación profesional, realizar cambios para mejorar mi practica pedagógica y lograr contribuir de forma positiva en su educación.

La autora

Índice de Contenido

Certificado de Indice de Similitud de Aplicación de Turnitin---------- iv

Autorización para Publicación en el Repositorio Academico Digital ---------- v

Declaración Jurada de Autenticidad y Originalidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Academico Digital ---------- vi

Constancia de Aprobación del Asesor(a)---------- vii

Dedicatoria ---------- viii

Agradecimiento ---------- ix

Índice de Contenido ---------- x

Índice de Tablas ---------- xii

Índice de Figuras ---------- xiii

Resumen ---------- 14

Introducción ---------- 15

Capítulo I: Objetivos de la Investigación Académica ---------- 17

1.1. Objetivo General ---------- 17

1.2. Objetivos Específicos ---------- 17

1.3. Justificación de la Investigación ---------- 17

Capítulo II: Marco Teórico Conceptual ---------- 19

2.1. Matemática en el nivel primario ---------- 19

2.1.1. Área curricular: Matemáticas. ---------- 19

2.1.2. Enfoque del área de Matemáticas ---------- 20

2.1.3. Competencias y capacidades del área de Matemáticas ---------- 23

2.2. Estrategias lúdicas ---------- 30

2.2.1. Definición ---------- 30

2.2.2. Base teórica: Teoría del desarrollo cognitivo ---------- 35

2.2.3. Uso en el ámbito educativo. ---------- 35

2.2.4. Características del juego ---------- 38

2.2.5. Beneficios del juego como estrategia de enseñanza ---------- 40

2.3. Recopilación de estrategias lúdicas ---------- 41

Capítulo III: Metodología de Análisis de la Información ---------- 45

3.1. Enfoque de Investigación ---------- 45

3.2. Tipo y Nivel de Investigación ---------- 45

3.2.1. Tipo de Investigación ---------- 45

3.2.2. Nivel de Investigación ---------- 45

3.3. Diseño de Investigación ---------- 45

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos ---------- 46

Capítulo IV: Conclusiones y Recomendaciones ---------- 48

4.1. Conclusiones ---------- 48

4.2. Recomendaciones ---------- 49

Referencias Bibliográficas ---------- 50

Anexos ---------- 54

Índice de Tablas

Tabla 1..... 25

Tabla 2..... 26

Tabla 3..... 28

Tabla 4..... 29

Tabla 5..... 36

Tabla 6..... 41

Índice de Figuras

Figura 1 22

Figura 2 34

Figura 3 39

Figura 4 47

Resumen

La presente investigación, tuvo como objetivo determinar las estrategias lúdicas propuestas para su aplicación en el nivel primario en el área curricular de Matemática. El estudio surge de la importancia de promover experiencias de aprendizaje dinámicas, creativas y significativas que despierten el interés de los estudiantes y favorezcan la comprensión de los contenidos matemáticos.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque bibliográfico, mediante la revisión exhaustiva de diversas fuentes de información, como libros, artículos científicos, revistas e informes de investigación relacionados con el tema de estudio. Para ello, se siguió un proceso sistemático de búsqueda, lectura, selección, análisis e interpretación de información procedente de fuentes bibliográficas confiables. Este procedimiento permitió recopilar y examinar aportes teóricos sobre la importancia y aplicación de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la Matemática en el nivel primario.

A partir del análisis de la información recopilada, se determinó que las estrategias lúdicas deben ser herramientas pedagógicas planificadas, sistemáticas e intencionales, capaces de establecer una conexión entre los estudiantes y el aprendizaje matemático. Entre las propuestas destacan el uso de materiales concretos, juegos didácticos, actividades recreativas y simulaciones, las cuales favorecen la exploración, el razonamiento y la resolución de situaciones matemáticas. Asimismo, estas estrategias contribuyen a generar un ambiente de aprendizaje participativo, creativo y motivador.

Se concluye que la incorporación de estrategias lúdicas en el área de Matemática representa una alternativa pedagógica importante para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel primario, al facilitar que los estudiantes aprendan de manera activa, desarrollen sus capacidades y se interesen por los conocimientos matemáticos.

Introducción

Según los resultados de la evaluación PISA 2022 (Ministerio de Educación, 2023), los estudiantes de nuestro país tienen como resultado una medida promedio nacional por debajo del nivel de inicio del desarrollo de las competencias matemáticas (nivel 2 de desempeño). Al analizar las causas de estos resultados se encontró que aún en la actualidad muchos estudiantes siguen recibiendo clases con un modelo tradicional enfocado únicamente en resolver operaciones matemáticas, ocasionando que el estudiante no logre un aprendizaje significativo. Ante esta problemática, se ha recomendado usar y potenciar las estrategias usadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando la realidad y las características de los niños y niñas.

Las estrategias lúdicas son parte indispensable en el desarrollo integral de niños y niñas, principalmente entre la infancia y la niñez que corresponden al nivel inicial y al nivel primaria de la Educación Básica Regular de nuestro país. Como docentes, es nuestra meta el logro de las competencias de nuestros estudiantes para que su desarrollo sea integral entre los contenidos teóricos, su nivel educativo y su aplicación en la vida diaria.

El presente trabajo de investigación tiene como propósito dar a conocer una serie de aportes a la práctica docente para el aprendizaje de los estudiantes, específicamente en el conocimiento de las estrategias lúdicas en la enseñanza del nivel primario. Asimismo, se procura que los lectores comprendan y reflexionen sobre las diversas estrategias lúdicas y cómo su aplicación será de beneficio para los estudiantes.

La importancia de esta investigación radica en los estudiantes de educación primaria y su evidente falta de interés durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, dificultando obtener aprendizajes significativos y el logro de las competencias que establece el Currículo Nacional de Educación Básica; entonces, la aplicación de las estrategias lúdicas en nuestra práctica docente brinda una gran contribución en el aumento del nivel de interés de los estudiantes y la mejora de su rendimiento académico.

El desarrollo de esta investigación se realizará con la ayuda de libros, tesis y diferentes documentos de estudios realizados con anterioridad, de ellas extraeremos teorías que nos permitirán comprender que la lúdica como un componente indispensable en la educación y cabe un uso didáctico en ocasiones donde se evite desvirtuar su naturaleza.

Este apartado teórico está dividido en cuatro capítulos; en el capítulo I titulado Objetivos de la Investigación Académica, se presentan los objetivos perseguidos por esta investigación, así como la justificación teórica, metodológica y práctica. En el capítulo II Marco Teórico Conceptual, se encuentra el análisis de información seleccionada a partir de la revisión literaria dividida en subtemas: matemáticas en el nivel primario, estrategias lúdicas y recopilación de estrategias lúdicas.

En el capítulo III denominado Metodología de Análisis de la Información, se describe el diseño metodológico aplicado para realizar el análisis de la información recopilada a partir de la revisión de literatura especializada. Finalmente, el capítulo IV Conclusiones y Recomendaciones, se presentan las conclusiones y recomendaciones a las que llegó la autora al finalizar su proceso de investigación.

Esta investigación sobre las estrategias lúdicas en el nivel primario responde a la línea de investigación de "Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes", propuesta por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública – Piura, ya que el objeto de estudio se centra en el conocimiento de estrategias lúdicas por parte de los docentes para beneficio del aprendizaje y desarrollo de las competencias en las alumnas y los alumnos del nivel primario.

La autora espera que este trabajo de investigación inspire a docentes y estudiantes de Formación Inicial Docente a incluir las estrategias lúdicas en su práctica pedagógica en la Educación Básica con el fin de salir de un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional y rígido, lograr que las y los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje y obtengan un aprendizaje significativo de forma divertida, amena, interesante y contextualizada.

La autora.

Capítulo I: Objetivos de la Investigación Académica

El presente trabajo de investigación persigue los siguientes objetivos:

1.1. Objetivo General

1.1.1. Determinar las estrategias lúdicas propuestas para su aplicación en el nivel primario en el área curricular de matemáticas.

1.2. Objetivos Específicos

1.2.1. Describir el área curricular de matemáticas para comprender su enfoque, las competencias y las capacidades que desarrolla en los y las estudiantes del nivel primario.

1.2.2. Describir las estrategias lúdicas para conocer sus componentes, sus beneficios y su aplicación en el proceso de enseñanza - aprendizaje con estudiantes del nivel primaria.

1.2.3. Identificar las estrategias lúdicas propuestas en el nivel primario para elaborar un listado de las estrategias lúdicas utilizadas en el área curricular de matemática.

1.3. Justificación de la Investigación

Para este trabajo de investigación, el tema seleccionado son las estrategias lúdicas idóneas para ser utilizadas con estudiantes del nivel primario de la Educación Básica en el área curricular de matemáticas, un tema interesante y sorprendente, logra cambiar la forma de enseñar consiguiendo que las y los estudiantes se sientan interesados y cómodos.

La justificación metodológica de este trabajo de investigación se evidencia en que para su elaboración se desarrolló una revisión bibliográfica básica con el propósito de identificar y analizar previas investigaciones y/o trabajos que profundicen el

proceso de aprendizaje de los estudiantes del nivel primario, además de las estrategias lúdicas utilizadas en el área curricular de matemáticas para tener un proceso de enseñanza – aprendizaje de forma flexible, sencillo y de gran significado.

Esta investigación tiene justificación teórica debido a que presenta un aporte a los docentes y estudiantes de Formación Inicial Docente (FID) en el aspecto teórico y didáctico para el logro de las competencias del área curricular de matemáticas de los estudiantes del nivel primaria a partir del conocimiento y uso de las estrategias lúdicas, sus principales características y beneficios durante el proceso de desarrollo de los niños y niñas para su desenvolvimiento en la vida diaria.

Asimismo, este estudio presenta justificación practica debido a que el objeto de estudio es un tema idóneo para que los docentes en ejercicio y los estudiantes en Formación Inicial Docente (FID) comprendan que las estrategias lúdicas favorecen la autonomía de los niños y niñas haciéndoles responsables y capaces de dirigirse a sí mismo en su propio proceso, evaluándose reflexivamente sobre su forma de aprender; además, al aplicarlas durante su proceso de enseñanza – aprendizaje, será evidente que favorecen el nivel de motivación qué tienen los estudiantes ante en contenido disciplinar que están conociendo, cuanto más motivado esté un alumno más rápido y mejor aprenderá.

El aporte social de esta investigación es desvincular al juego de la etiqueta de “distractor” y presentarlo como un vehículo para movilizar las capacidades matemáticas de los estudiantes, como instrumento para que los docentes enseñen matemáticas con motivación, materiales y situaciones del contexto de los estudiantes y de esta manera los niños y niñas logren aprendizajes autónomos, significativos y con trabajo colaborativo.

Capítulo II: Marco Teórico Conceptual

En este trabajo de investigación se desarrolla el marco teórico conceptual en base al análisis realizado a tesis, revistas, investigaciones y teorías realizados previamente que abordan la temática y se relacionan coherentemente con el eje principal de la investigación permitiendo su mejor compresión.

2.1. Matemática en el nivel primario

2.1.1. Área curricular: Matemáticas.

El área de Matemáticas contribuye eficazmente a formar ciudadanos capaces de buscar, de organizar, de sistematizar y de analizar la información, para entender, comprender e interpretar el mundo que los rodea, desenvolverse en él, tomar decisiones oportunas y resolver problemas en diversas situaciones, usando de forma adaptable estrategias y conocimientos matemáticos (Ministerio de Educación, 2017, pág. 230). Las matemáticas han brindado a los seres humanos habilidades de pensamiento y destrezas para trabajar y comunicarse con su entorno, por esta razón es posible afirmar que las matemáticas son inherentes a nuestra vida.

No es posible identificar una situación cotidiana en la que no se involucre a las matemáticas, esta importancia en la vida diaria llevo a los seres humanos considerarlas como materia fundamental en el proceso educativo. Asimismo, la enseñanza de la matemática debe estar basada en lograr un aprendizaje significativo, para ello el o la docente debe conocer y aplicar un conjunto diverso de estrategias que le faciliten realizar su rol como mediador entre el nuevo conocimiento y el saber previo de los niños y las niñas (Mendoza, 2024, pág. 146).

El aprendizaje de las matemáticas requiere que los estudiantes logren aprender a ser perseverante y autónomo, a reconocer sus conocimientos previos, a usar expresiones simbólicas, a explorar, probar, experimentar, a comunicar y argumentar. Todo ello será posible el o la docente promueve que el estudiante aplique las

matemáticas en situaciones donde puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con la realidad cotidiana en distintos ámbitos de su vida.

Según (Fritas, Unda, & Holguin, 2024) la enseñanza de la matemática es excepcionalmente valiosa a los futuros ciudadanos por diferentes motivos, se destacan los siguientes: la matemática es funcional pues nos es provechoso para dar respuestas a exigencias socioculturales, de índole científica y también personales; la matemática es instrumental pues nos proporciona de herramientas simbólicas y de procedimientos útiles en la resolución de problemas; la matemática es formativa pues favorece el desarrollo de formas de pensar, de construir conceptos y de resolver situaciones problemáticas (pág. 105).

2.1.2. Enfoque del área de Matemáticas

Esta área curricular tiene sus bases en el enfoque Centrado en la resolución de problemas, este enfoque fundamenta el marco teórico y metodológico de esta área y permite a los docentes tener una visión clara sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje que debe desarrollar con los estudiantes (Ministerio de Educación, 2017, pág. 231). El enfoque Centrado en la resolución de problemas tiene como finalidad transitar de un aprendizaje memorístico de conocimientos matemáticos a un aprendizaje significativo basado en la edificación de los conocimientos matemáticos en base a la solución de situaciones problemáticas.

Estas situaciones que deben ser tomadas del contexto de los estudiantes y deben permitir en ellos movilizar una serie de capacidades para actuar de forma competente ante la situación problemática que se le presenta. Asimismo, el enfoque Centrado en la resolución de problemas tiene un impacto positivo a nivel emocional de los estudiantes pues le permite sentir satisfacción y la capacidad de solucionar problemas considerando a las matemáticas útiles e importantes en la vida diaria.

Es responsabilidad de los docentes dar apertura a los estudiantes a enfrentarse a diversas situaciones problemáticas con diferente grado de complejidad, de forma individual o con trabajo grupal, para que desarrolle actitudes favorables hacia las matemáticas que, en muchas ocasiones es visto por los estudiantes, en todos los niveles

de la Educación Básica, como un área curricular difícil, sin sentido, aburrido y no indispensable en todos los aspectos de la vida cotidiana (social, laboral, académica, etc…).

2.1.2.1. Bases Teóricas

El desarrollo de las competencias matemáticas está ligado a la aplicación de métodos que orienten el razonamiento del estudiante. Sobre esto, Pólya (1965, como se citó en Espinoza y Ortiz, 2023) sostiene que la resolución de problemas no debe ser una ejecución mecánica de pasos, sino un proceso de descubrimiento donde el alumno comprenda la situación, trace un plan, lo ejecute y, finalmente, reflexione sobre su propia solución para verificar su validez (pág. 45). Esta metodología permite que el niño no solo llegue a un resultado, sino que desarrolle una estructura mental organizada para enfrentar desafíos de diversa complejidad en su entorno cotidiano.

La resolución de problemas es el eje vertebrador de la actividad matemática, donde lo más valioso no es la obtención del resultado final, sino el proceso de búsqueda, el desarrollo de las estrategias heurísticas y la reflexión sobre el propio pensamiento. En este sentido, la enseñanza debe proponer desafíos que estimulen la curiosidad y la creatividad del estudiante. (Ortiz & Espinoza , 2023, pág. 22) señalan que este enfoque permite a los estudiantes situarse en contextos reales para crear, investigar y comunicar nuevos conocimientos, transformando el aula en un espacio de indagación donde el docente actúa como facilitador que plantea tareas de progresiva dificultad y demanda cognitiva.

(Ortiz & Espinoza , 2023) para manifestar que la implementación de este enfoque exige comprender que la resolución de problemas no es solo una meta, sino el método principal para aprender matemáticas, para guiar el descubrimiento, la gestión del docente es clave. La labor del maestro consiste en proponer situaciones que permitan al estudiante, priorizando la exploración y el pensamiento flexible. (pág. 18) sostienen que, al situar al niño ante situaciones reales y desafiantes, se promueve una modelización matemática que permite avanzar hacia lo simbólico; es prioridad que el niño no tema al error, sino que lo utilice en su proceso de aprendizaje.

A continuación, se sintetizan las características del enfoque centrado en la resolución de problemas según lo establecido en el Programa Curricular del Nivel Primaria:

Figura 1
Características del enfoque Centrado en la resolución de problemas



Nota: Descripción de las características del enfoque centrado en la resolución de problemas.
Fuente: Programa curricular del nivel primaria (Ministerio de Educación, 2017, pág. 231).

2.1.3. Competencias y capacidades del área de Matemáticas

Según el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica (2017, pág. 29) la competencia se determina como la facultad que tiene una persona de combinar una serie de capacidades a fin de lograr un propósito concreto en una situación específico, desempeñándose de manera adecuada y con sentido ético. El progreso de las competencias es una edificación permanente, propositiva y sensata que los estudiantes deben lograr; docentes, instituciones y programas educativos deben propiciar este desarrollo en cada uno de los niveles esperados al concluir cada ciclo de la escolaridad.

Para actuar de forma competente, es decir para desarrollar cada una de las competencias en los estudiantes, se requiere la movilización de un conjunto de capacidades, según el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica (2017, pág. 30) las capacidades son medios como: los conocimientos, habilidades y actitudes que los niños y niñas utilizan para hacer frente a una situación específica, todas las capacidades son movilizadas de forma simultánea pero es posible que una capacidad se más requerida que las demás según la situación problemática que se intenta resolver.

Las capacidades pueden ser de distintas variedades, se identifican tres grandes grupos, estos son: conocimientos, habilidades y actitudes; describiremos cada uno de estos grupos para su mejor comprensión:

De acuerdo con el (Ministerio de Educación, 2017, pág. 30) los componentes que estructuran el aprendizaje son tres. Primero esta los conocimientos, que representan el acervo teórico y procedimental validado por la sociedad. Por otro lado, las habilidades, entendidas con el talento o la destreza (cognitiva, social o motriz para ejecutar acciones eficazmente. Finalmente, las actitudes que constituyen la predisposición del estudiante para reaccionar ante diversas circunstancias

Actualmente, el área curricular de Matemática está compuesto por cuatro competencias que deben desarrollar los estudiantes, estas competencias responden de forma directa a la organización de las situaciones problemáticas que plantea el enfoque

Centrado en la resolución de problemas y son las que se presentan a continuación: resuelve problemas de cantidad; resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio; resuelve problemas de forma, movimiento y localización; resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. Cada una de estas competencias requieren la óptima movilización de determinadas capacidades en los niños y niñas del ciclo educativo trabajado.

Las cuatro competencias y sus respectivas capacidades que se integran en el área curricular de Matemáticas se describirán de forma detallada a continuación:

2.1.3.1. Resuelve problemas de cantidad

Según el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica (2017) esta competencia tiene como finalidad que:

El estudiante, al desarrollar esta competencia, no solo brinde respuestas a desafíos matemáticos que se le presenten, sino que también genere nuevas interrogantes que lo obliguen a estructurar y comprender conceptos sobre el sistema numérico y sus reglas operativas. Durante este proceso, es indispensable que el estudiante encuentre el propósito o la finalidad a estos saberes precisados dentro de su contexto real, manifestando con fundamento si la situación necesita un cálculo exacto o una estimación, teniendo como base la elección pertinente de métodos y herramientas. (Ministerio de Educación, 2017, pág. 133).

Esta competencia se relaciona directamente con el conocimiento y uso de los números, las operaciones y sus propiedades, dotando a los estudiantes del sentido matemático que necesitan para la resolución de situaciones problemáticas relacionados directamente con números y operaciones; además de hacer juicios matemáticos para comprender el problema, proponer, seleccionar y desarrollar estrategias de solución útiles y coherentes a cada una de las diversas situaciones problemáticas que se le presentan.

Asimismo, en los estudiantes, esta competencia requiere la combinación de cuatro capacidades presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 1

Capacidades de la competencia "Resuelve problemas de cantidad"

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad	
CAPACIDADES	• Traduce cantidades a expresiones numéricas Consiste en convertir las condiciones de una desafío en modelos o expresiones numéricas, verificando en todo momento su coherencia con la situación problemática planteada.
	• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Es exteriorizar la comprensión de los números y las operaciones haciendo uso de símbolos y de diversas representaciones gráficas, además de tener la capacidad de leer sus representaciones con contenido numérico.
	• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo Demanda la selección, los ajustes o creación de métodos o estrategias de cálculo o estimación empleando diversos materiales y recursos.
	• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones Requiere sustentar las respuestas que obtuvo y las propiedades matemáticas que aplico en base a razonamientos lógicos, las comparaciones y la aplicación de ejemplos que sustenten su resultado.

Nota: Descripción de las capacidades de la competencia "Resuelve problemas de cantidad".

Fuente: Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación, 2017, pág. 133)

2.1.3.2. Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio

Según el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica (2017) esta competencia tiene el propósito de que:

El estudiante logre identificar relaciones de igualdad y establecer patrones de comportamiento entre distintas magnitudes. Asimismo, el estudiante puede hallar incógnitas, definir límites y anticipar resultados en diversas situaciones y contextos. Para tal finalidad, debe ser capaz de emplear diversos métodos o procedimientos para su resolución y representación. Además de ello, debe utilizar la lógica tanto inductiva como deductiva para consolidad principios generales basándose en la experimentación con casos específicos y sus excepciones. (Ministerio de Educación, 2017, pág. 136).

Esta competencia se relaciona con el conocimiento de ecuaciones e inecuaciones, relaciones, funciones, sus propiedades, entre otros conocimientos algebraicos; permitiendo a los estudiantes ser competentes al resolver situaciones problemáticas relacionadas a patrones, equivalencias y cambio, desarrollando su capacidad de identificar, comprender, describir y caracterizar patrones, generalidades, igualdades, desigualdades, equivalencias y funciones. Asimismo, en los estudiantes, esta competencia requiere la combinación de cuatro capacidades presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 2

Capacidades de la competencia "Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio"

COMPETENCIA: Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	
CAPACIDADES	• Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas Es la capacidad de convertir las variables de un problema en modelos gráficos o simbólicos que permitan generalizar relaciones, evaluando siempre la coherencia del modelo ante la necesidad o la situación matemática planteada.
	• Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas Es expresar su entendimiento mediante el uso de terminología formal y diversas formas de representación, además de interpretar esta información de contenido algebraico.
	• Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generales Es seleccionar, adaptar, ajustar o combinar los métodos, procedimientos o propiedades matemáticas para resolver ecuaciones, dominios, rangos y representar funciones.
	• Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia Es sustentar premisas del proceso en el cual el alumno hace uso del razonamiento lógico, tanto inductivo como deductivo, para validar nuevas relaciones.

Nota: Descripción de las capacidades de la competencia "Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio".

Fuente: Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación, 2017, pág. 136)

2.1.3.3.Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Según el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica (2017) esta competencia busca que:

El estudiante desarrolle la capacidad de ubicase en el espacio y de identificar detalles de ubicación o desplazamientos propios y de elementos del entorno. Para ello, es necesario la observación y el vínculo de las propiedades físicas con figuras geométricas tanto planas como solidos (tridimensionales). Asimismo, es necesario que el estudiante sea capaz de aplicar técnicas de medición para determinar magnitudes como el área, el contorno, la capacidad, entre otros. El estudiante puede elaborar prototipos o planos mediante el uso de herramientas específicas. Finalmente, se enfatiza la importancia de comunicar recorridos empleando vocabulario geométrico especializado con puntos de referencia específicos. (Ministerio de Educación, 2017, pág. 144).

Esta competencia se relaciona de forma directa con el conocimiento y dominio de la geometría y sus propiedades, permite a los estudiantes, a partir de la observación, tener la capacidad de identificar, interpretar, representar y describir las relaciones existentes entre las formas geométricas bidimensionales y las tridimensionales; la posición y los desplazamientos en el espacio haciendo uso de un lenguaje geométrico, dibujos, planos, maquetas, entre otros.

Asimismo, el estudiante debe ser capaz de comparar y clasificar magnitudes, estimar medidas de perímetro convencionales y no convencionales, de superficie, de volumen y de capacidad, utilizar instrumentos de medición convencionales y no convencionales y diversas estrategias y diferentes procedimientos de construcción, de medida, de representación de trayectorias y rutas haciendo uso de sistemas de referencia y evaluar para modificar las estrategias y procedimientos que está usando; todo ellos con el propósito de que los estudiantes logren dar solución a situaciones problemáticas que se le planteen.

En los estudiantes, esta competencia requiere la combinación de cuatro capacidades presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 3
Capacidades de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"

COMPETENCIA: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	
CAPACIDADES	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones Es la creación de esquemas que representen la ubicación y el desplazamiento de los objetos mediante figuras y transformaciones en el plano, teniendo en cuenta siempre que esté en coherencia a la situación problemática planteada.
	• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Es la manifestación oral o escrita de su entendimiento de la ubicación y del espacio haciendo uso de un lenguaje técnico y de diversas representaciones simbólicas.
	• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio Es tener autonomía para seleccionar, para adaptar o crear métodos y recursos orientados a la construcción de diversas formas, a la medición de superficies, además de la estimación de distancias.
	• Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas Es sustentar o refutar proposiciones basándose en la observación directa, el razonamiento lógico y el uso de ejemplos que validen las propiedades encontradas durante la resolución del problema.

Nota: Descripción de las capacidades de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización".
Fuente: Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación, 2017, pág. 144)

2.1.3.4. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Según el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica (2017) esta competencia consiste en:

El estudiante examina información sobre temas de su vida, su interés y su contexto, esto le permite fundamentar decisiones, establecer predicciones y deducir lógicamente en base a los datos y evidencias que recolectaron. Para lograrlo, el estudiante debe recolectar, ordenar y sistematizar lo datos, de este insumo principal va a interpretar y deducir si un fenómeno es determinista o aleatorio haciendo uso de herramientas estadísticas y de la probabilidad.(Ministerio de Educación, 2017, pág. 141)

Esta competencia se relaciona con la estadística, la probabilidad, la incertidumbre y sus propiedades, desarrollando en los estudiantes la capacidad de procesar en tablas o gráficos estadísticos e interpretar conjuntos de datos para transformarlos a información; luego analizarlos y tomar decisiones. Asimismo, permiten que los estudiantes sean conscientes que la matemática no es siempre única e inmediata, pues también tiene presencia de fenómenos aleatorios.

En los estudiantes, esta competencia requiere la combinación de cuatro capacidades presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 4

Capacidades de la competencia "Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre"

COMPETENCIA: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	
CAPACIDADES	• Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas Es esquematizar el comportamiento de la información mediante el uso de tablas, gráficos y medidas de tendencia o dispersión, identificando siempre las variables dentro de una muestra o población.
	• Comunica la comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos Es manifestar de forma oral o escrita la comprensión de nociones estadísticas y probabilísticas para dar coherencia a los datos y la información proveniente de diversas fuentes.
	• Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos Es diseñar, ajustar o combinar estrategias, procedimientos y recursos para la recolección y el procesamiento técnico de los datos, así como el análisis a través del cálculo de medidas estadísticas y probabilísticas.
	• Sustenta conclusiones o decisiones basado en información obtenida Es elaborar y justificar conclusiones o proyecciones basadas netamente en la evidencia analizada y la valoración de los procesos realizados en el proceso de resolución de la situación problemática.

Nota: Descripción de las capacidades de la competencia "Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre".

Fuente: Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación, 2017, pág. 141).

2.2. Estrategias lúdicas

2.2.1. Definición

Para tener una mejor comprensión de lo que es una estrategia lúdica en el ámbito educativo, primero es necesario conocer los dos términos que lo compone, que son: estrategia y lúdica. El concepto del término “estrategia” tiene inicio en el ámbito militar, tiene su origen en el idioma griego y, epistemológicamente, significa “arte de dirigir operaciones militares”. La (Real Academia Española) define estrategia como el conjunto de reglas que permiten tomar una decisión optima en el trascurso de un proceso regulable; es decir, las estrategias son parte indispensable en la toma de decisiones de personas que tienen un cargo o rol de liderazgo.

Los docentes son los líderes del grupo de estudiantes que tienen a cargo, por esta razón es indispensable que durante el proceso de planificación conozcan, elijan y utilicen las estrategias más idóneas para llegar a cumplir las metas de aprendizaje en los estudiantes (Mendoza, 2024, pág. 146). A partir de estos conceptos es posible manifestar que una estrategia es un conjunto de acciones articuladas que deben ser desarrolladas para lograr objetivos estratégicos, lo que implica que deben estar estrictamente orientadas a identificar, resolver, plantear soluciones y determinar los responsables para realizarlas.

Actualmente, el término estrategia se aplica a otros ámbitos; en la educación este término hace referencia a enlazar los procedimientos mentales para facilitar la adquisición del aprendizaje de los estudiantes. En el ámbito educativo es un tema común de dialogo entre docentes la necesidad de crear o implementar estrategias en el aula con los estudiantes para tener éxito al desarrollar los contenidos curriculares, priorizando que las estrategias aplicadas deben promover el aprendizaje por descubrimiento, por esta razón es fundamental aplicar estrategias que promuevan la expresión e interacción libre de los estudiantes (Aybar Palomino, 2021).

La enseñanza en un proceso de construcción social donde el estudiante interactúa con sus compañeros y su docente con el propósito de adquirir un nuevo conocimiento que sea significativo para sí mismo (Ricce & Ricce, 2021, pág. 393).

Por esta razón, la práctica pedagógica, la metodología y la didáctica deben estar relacionadas entre sí para conseguir el aprendizaje de los estudiantes y es tarea del educador conocer a sus estudiantes para planificar y usar estrategias idóneas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ahora, abordamos el término lúdica desde el punto de vista de Acevedo et al., (2021, pág. 11) quienes definen a la lúdica como la cualidad humana que favorece la creatividad, la coordinación, el dominio de los sentidos y tiene la capacidad de adquirir y modificar perspectivas, ideas y conocimientos; asimismo, es fuente de emociones positivas y placenteras en diversas intensidades. La lúdica es un proceso inherente al desarrollo del ser humano, se evidencia a través de expresiones o acciones que una persona realiza en una circunstancia determinada que puede ser real o simulada.

La máxima expresión de la lúdica se manifiesta en el juego, a través del juego el ser humano adquiere los conocimientos básicos para la vida; sin embargo, al crecer se reprime la lúdica hasta el punto no ser considera como una actividad que promueva el aprendizaje. Mallqui (2021) manifiesta que la lúdica (el juego) aplicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje se transforma en una herramienta estratégica y propicia el desarrollo de habilidades en los estudiantes de forma atractiva, natural, significativa y divertida; asimismo, es fuente de motivación niños, amplía su vocabulario y permite la convivencia armoniosa en el aula.

(Acevedo, Muñiz, & Rodríguez , 2021, págs. 11-12) manifiestan que la lúdica se refiere a un conjunto de actividades que expanden todo lo simbólico y lo imaginativo, entre ellas el ocio, las actividades placenteras y el juego. La lúdica, en el ámbito educativo, es el juego direccionado a cumplir un fin o propósito, asimismo, permite que los estudiantes piensen y actúen ante de una situación que cambia de forma constante. La lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje es idónea para lograr que los estudiantes movilicen su capacidad para organizar, participen de forma activa, trabajen de forma colectiva, usen su pensamiento creativo, compitan de forma sana y den respuestas coherentes en situaciones complejas, entretenidas y contextualizadas.

El juego, como la máxima expresión de la lúdica, son un conjunto de actividades que permiten a los estudiantes desarrollar su motricidad, su inteligencia, sus interacciones sociales y la práctica de valores como: la tolerancia, el compañerismo, la comunicación asertiva y el respeto; además, brinda la oportunidad de que los estudiantes conozcan sus limitaciones y posibilidades. Por este motivo, es indispensable la aplicación de la lúdica como estrategia en el aula por parte del docente con el propósito de generar interés, motivación constante y facilitar su aprendizaje en los estudiantes.

En el ámbito educativo, es habitual que los y las profesoras caigan en el error de utilizar siempre las mismas estrategias o escoger las estrategias para aplicar sin tener en cuentas las características de los estudiantes que tiene a cargo sino mirando solo el contenido disciplinar que va a enseñar. Promover interés y motivación de los alumnos(as) por el contenido disciplinar que deben aprender nos permite lograr aprendizajes significativos, y solo lograremos despertar esa motivación e interés en los estudiantes aplicando estrategias en las sesiones de aprendizaje.

A partir de los conceptos estudiados, podemos definir a las estrategias lúdicas como las actividades que favorecen la adquisición de nuevo conocimiento de una forma dinámica, creativa y significativa. Al utilizar estrategia lúdica en nuestra practica pedagógica lograremos tener un proceso de enseñanza-aprendizaje más emocionante, entretenido y con estudiantes interesados en analizar y entender la actividad que se está ejecutando.

La estrategia lúdica es hacer uso del juego como una herramienta eficaz de enseñanza y de aprendizaje, tanto a nivel individual como de forma colectiva; es establecer de manera intencional y sistemática, pero especialmente de manera creativa, obtener el mayor número de interrelaciones entre los individuos, los objetos y contenidos de aprendizaje (Mendoza, 2024, pág. 146).

Las estrategias tienen el objetivo de incentivar y facilitar el aprendizaje mediante el desarrollo de actividades y/o vivencias que se vinculan con las necesidades, requerimientos e inquietudes de los estudiantes para consolidar

aprendizajes significativos. La lúdica es un camino de aprendizaje en el que los y las estudiantes construyen nuevos conocimientos, complementándola con la satisfacción y alegría de lograr estos múltiples aprendizajes; asimismo, permite el contacto con la sensibilidad al permitir la interacción entre estudiantes y la creatividad para desenvolverse en diversas situaciones cambiantes (Espiritu Cajahuaman, 2022).

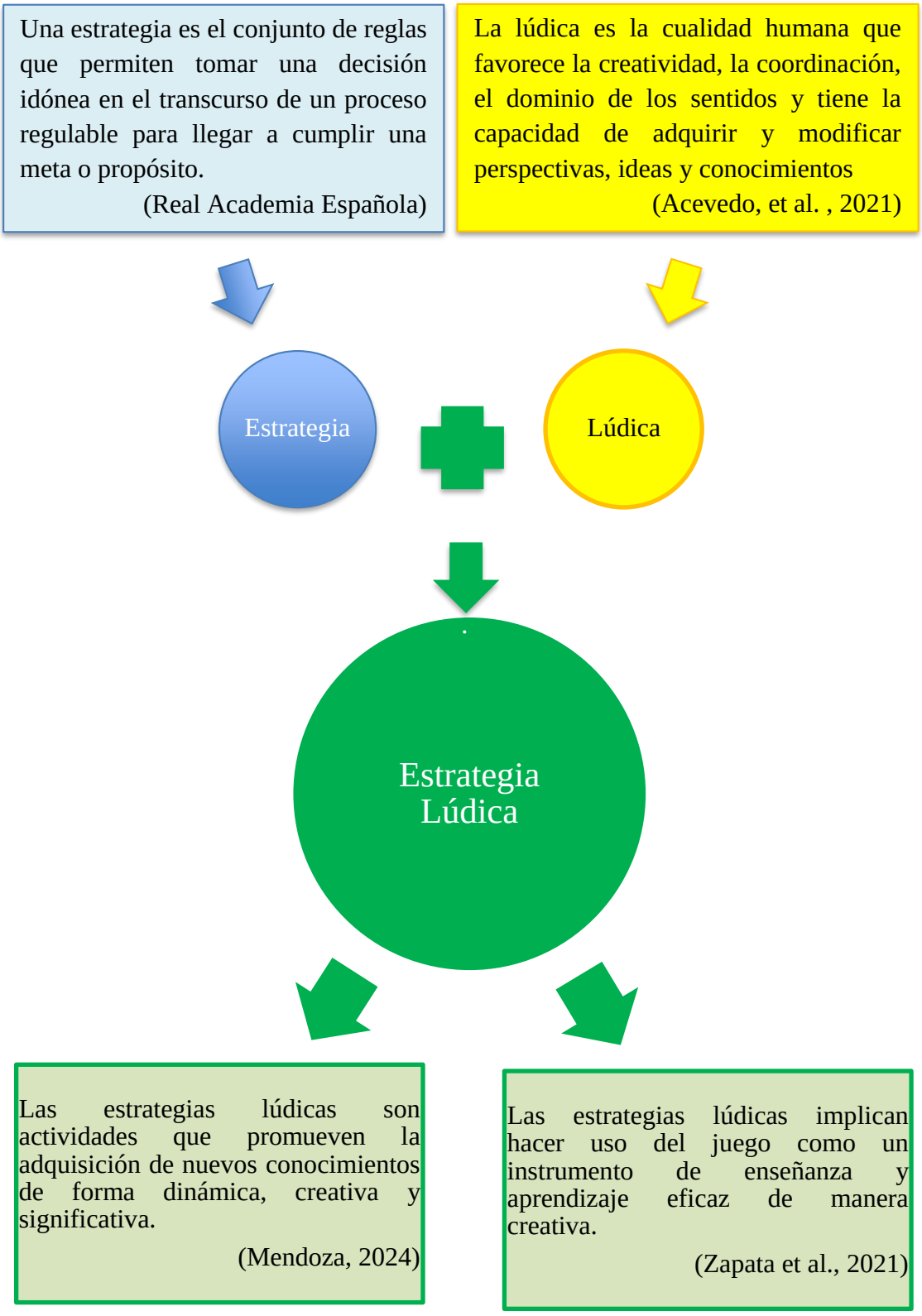
Las estrategias lúdicas proporcionan a los docentes herramientas que les facilitan encontrar el equilibrio entre lo complejo y lo abstracto; es decir, es un puente entre los contenidos teóricos y la situación real en el que se desenvuelven los estudiantes. Sin embargo, para lograr una correcta aplicación de la lúdica como estrategia en al ámbito educativo es necesario conocer las características de las estrategias didácticas según su aplicación y finalidad en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Las estrategias lúdicas pueden motivar la integración en actividades educativas, sociales y culturales; permiten mejores interacciones docente-estudiante y estudiante-estudiante, con la intención de fomentar prácticas que le generen seguridad, confianza personal, compañerismo y respeto por los demás. (Zapata et al., (2021, pág. 270). La aplicación de estrategias lúdicas en el ámbito educativo trasciende lo metodológico, es una predisposición del individuo hacia su existencia y su realidad inmediata. Bajo esta perspectiva, lo lúdico es una forma en que los estudiantes se proyectan ante su entorno diario durante la formación.

La lúdica es una postura ante la vida y las interacciones que surgen en ella cada día en esos espacios cotidianos donde el disfrute, el goce y el bienestar surgen de actividades como el juego, el humor y el arte; estas actividades tienen como su única recompensa la satisfacción inherente al acto que se realiza. En el ámbito educativo, el juego, como componente de la lúdica, permite el incremento de la participación, el reconocimiento de la realidad y la involucración en los procesos de razonamiento y de manifestación de juicios críticos.

Figura 2

Definición de estrategia lúdica en el ámbito educativo



Nota: Elaboración propia en base a investigaciones seleccionadas.
Fuente: Acevedo, et al. (2021), Mendoza (2024) y Zapata et al. (2021)

2.2.2. Base teórica: Teoría del desarrollo cognitivo

Entre las teorías que dan sustento y justifican la articulación de las estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes tenemos a la teoría del desarrollo cognoscitivo planteada por Jean Piaget, desde la perspectiva constructivista que manejaba este estudioso, después de realizar estudios sobre el desarrollo intelectual y el desarrollo cognitivo de los niños, considera al juego una forma de asimilación; por lo tanto, los niños usan el juego como una forma de adaptar las vivencias a esquemas métanles que posee (Alonso Arija, 2021).

Es indispensable precisar que la asimilación es la forma en la que se afronta un estímulo exterior, y al utilizar las estrategias lúdicas, este proceso de asimilación será placentera y satisfactoria en los estudiantes. Piaget sostiene que el juego puede constituir una vía para aumentar el grado de desarrollo cognitivo de los estudiantes debido a que el juego impulsa la habilidad de los niños y niñas para tener dominio y ser competente dentro de su mundo.

En el nivel primario, la edad de los estudiantes transcurre entre los 6 a 12 años, predominan en los niños los juegos simbólicos donde se utilizan la creatividad y la imaginación para imitar, al escenificar, al socializar o asumir un rol; y los juegos de reglas. Utilizar estrategias lúdicas en estudiantes favorece la socialización y la libre expresión al disminuir el miedo o temor e inseguridad que sienten los niños, desarrollan su pensamiento crítico, analítico, su capacidad de síntesis y su comprensión.

2.2.3. Uso en el ámbito educativo.

Las estrategias lúdicas, para ser usadas en el ámbito educativo, deben poseer características que le permitan tener coherencia con una estrategia didáctica en su aplicación y en su finalidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que dirige el docente cada día. De acuerdo con Espichan (2021) las estrategias didácticas pueden clasificarse según quien lo aplica en dos tipos: para la enseñanza y para el aprendizaje; asimismo, según su finalidad se dividen en tres tipos: pre-instruccionales, co-

instruccionales y post-instruccionales, esta clasificación se presenta de forma detallada en la siguiente tabla:

Tabla 5
Clasificación de las estrategias didácticas

Estrategias Didácticas		
Según quien lo aplica…		
Estrategias para la enseñanza	Estrategias para el aprendizaje	
Las estrategias didácticas para la enseñanza son aquellas que aplica el docente para promover y facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes.	Las estrategias didácticas para el aprendizaje son las que aplican los estudiantes para poder asimilar la información y conocimiento que le proporciona el docente.	
Según su finalidad…		
Pre-instruccionales	Co-instruccionales	Post-instruccionales
Las estrategias didácticas pre-instruccionales son aquellas que se aplican al inicio de una clase son la finalidad de que el estudiantes genere expectativas sobre la clase.	Las estrategias didácticas co-instruccionales son aquellas que apoyan los contenidos curriculares, su finalidad es que el estudiante relacione los contenidos para que pueda lograr los aprendizajes significativos.	Las estrategias didácticas post-instruccionales se aplican con la finalidad de que el estudiante realice una revisión de todas las ideas principales que se han originado en clase.

Nota: Clasificación de las estrategias didácticas en base a investigaciones seleccionadas.
Fuente: Elaboración propia adaptado de Espichan (2021, pág. 33)

Con base a la información de la tabla 1, podemos afirmar que las estrategias lúdicas están direccionadas a las estrategias para la enseñanza debido a que son aplicadas, en la mayoría de casos, por la docente del aula con el propósito de lograr el aprendizaje de los estudiantes; por este motivo, las estrategias lúdicas deben ser seleccionadas, preparadas y ejecutadas de forma pertinente por el docente de aula ya que es encargado de la aplicación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, las estrategias lúdicas son estrategias co-instruccionales debido a que cumplen con la finalidad de complementar la adquisición (el aprendizaje) del contenido curricular por parte de los niños y las niñas, además de lograr un aprendizaje significativo en ellos aplicando el nuevo conocimiento en situaciones de su realidad

(vida cotidiana); la estrategia lúdica debe permitir que los estudiantes están activos durante la sesión para una mejor adquisición de conocimientos, comunicación, motivación y desarrollo de habilidades; sin desvirtuar la actividad del componente lúdico que la hace para los estudiantes divertida, interesante, real, cambiante y emocionante.

De acuerdo con Molina (2021), integrar estrategias lúdicas en el aula no solo dinamiza el abordaje de los temas curriculares, sino que también consolida los valores y la cohesión dentro del grupo. Estas estrategias lúdicas fomentan una convivencia en base a la escucha activa y el respeto a las normas, además de impulsar el progreso psicomotriz y la creatividad de los estudiantes. Las estrategias lúdicas garantizan que todos los participantes intervengan en igualdad de condiciones, facilitando la asimilación de nuevos saberes de manera espontánea y pertinente. (Molina Tapia, 2021, págs. 13-14)

Los docentes no deben aplicar estrategias lúdicas por simple diversión, en cambio, deben planificarlas y ejecutarlas durante el desarrollo de actividades importantes y con la intención de que estas estrategias lúdicas propicien el aprendizaje; y simultáneamente, contribuyan al perfeccionamiento de determinadas actitudes, aceptación, relaciones saludables y un agradable humor en los estudiantes. Es importante resaltar que el juego tiene un gran efecto en el clima escolar de los estudiantes, al estar en un ambiente acogedor tendrán menos temor y/o ansiedad al participar, opinar e interactuar con sus pares.

La integración de las estrategias lúdicas motiva a los docentes a examinar y cuestionar sus propios métodos de enseñanza que aplica en su práctica pedagógica. Esta autoevaluación busca transformar la práctica pedagógica en una experiencia más estimulante, donde se prioricen actividades que otorguen libertad al estudiante. Al experimentar el goce inherente al juego, los alumnos encuentran un entorno seguro para canalizar su curiosidad, permitiéndoles investigar y descubrir rutas alternativas para la adquisición de saberes (Molina Tapia, 2021, págs. 13-14).

La eficacia de la utilización de las estrategias lúdicas depende del docente, debe conocerlas, planificarlas de forma coherente a los propósitos de aprendizaje realizando la adaptación y/o adaptaciones necesarias de acuerdo a las particulares características y requerimientos de los estudiantes, ejecutarlas durante su proceso de edificación de conocimientos considerando a las características individuales y la forma de aprender de cada niño y niña, revisarlas y evaluarlas de forma permanente para reajustarlas o cambiarlas por nuevas estrategias.

2.2.4. Características del juego

Los docentes, al aplicar las estrategias lúdicas, deben tener en cuenta las características que presenta el juego antes de ser utilizado con propósito educativo que, de acuerdo con Vilcarromero (2021, pág. 23) son las siguientes características:

- tiene un fin en sí mismo, resultando ser agradable a todo aquel que lo practica, los participantes disfrutan la actividad sin importar quien gane o pierda;
- es libre y voluntario para que los niños actúen por forma autónoma y trabajen sus habilidades intrapersonales e interpersonales, predomina más el placer que la utilidad que se pueda darle;
- es una actividad libertadora de situaciones conflictivas ya que estas pueden ser resueltas o tomadas con poca importancia causando mayor satisfacción, aceptación social y motivación;
- tiene una estructura poca organizada y es un ente motivador que permite mirar las actividades ordinarias como situaciones más interesantes.

Para su aplicación en las aulas con los estudiantes, el juego debe tener adaptaciones considerando la edad, la necesidad y la competencia que se desea movilizar en los estudiantes.

Entre estas características están: debe ser una actividad compleja que implique tener actividad metal y corporal durante toda la actividad; debe tiene normas que deben ser aceptadas y respetadas por todos los participantes; debe responder a un contexto o problemática que permite la autoafirmación del niño y resolver sus propias dudas sobre

el mundo; debe tener límites de espacio y tiempo que son determinados por un adulto y comunicado a los estudiantes.

Figura 3

Características del juego



Nota: Descripción breve de las características del juego distintos contextos.
Fuente: Elaboración propia adaptado de Vilcarromero (2021, pág. 23)

2.2.5. Beneficios del juego como estrategia de enseñanza

El juego, como estrategia de enseñanza, presenta numerosos beneficios al ser utilizado en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Afonso (2021, págs. 14-15) manifiesta lo siguiente:

- Estimula el desarrollo emocional: regulación, expresión y conocimientos de las emociones.
- Disminuye los niveles de ansiedad, enriquecen la autoestima, forja la personalidad a partir del fomento de la autonomía.
- Contribuye a la resolución de conflictos y agiliza patrones de identificación sexual.
- Mejora la imaginación, la creatividad, la memoria, la comunicación, el pensamiento abstracto, el lenguaje y el rendimiento.
- Permite el autoaprendizaje, a través de la búsqueda y experimentación de sensaciones y relaciones facilitando auto-conocerse y al mundo que los rodea.

Asimismo, Espíritu (2022, págs. 18-20) plantea que el juego produce los siguientes beneficios en los estudiantes:

- Estimulan y favorecen cualidades morales como: autocontrol, honradez, seguridad, atención, reflexión, respeto, creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa y la solidaridad.
- Promueve la competitividad de forma sana, divertida y segura, en un ambiente de creatividad, alegría y libertad.
- Desarrolla la capacidad de formar hábitos de cooperación, afectivas, físicas y de desarrollo sensorial y mental.
- Fomentan las habilidades socio-emocionales, las habilidades motoras, las habilidades cognitivas y las habilidades comunicativas.

2.3. Recopilación de estrategias lúdicas

A continuación, se presentan un listado de estrategias lúdicas que pueden emplearse en el área curricular de Matemáticas. Se debe tener en cuenta que un área curricular es una manera de organización que articula e integra de las competencias que permiten desarrollar en base a las experiencias de aprendizaje afines (Ministerio de Educación, 2017, pág. 68).

Tabla 6

Estrategias lúdicas para el área de Matemática

Competencia	Estrategia lúdica	Descripción
Resuelve problemas de cantidad	Comprar y vender en la tiendita	En el sector de la tiendita surgirán situaciones auténticas, reales, e integradas al quehacer cotidiano, situaciones que impliquen el uso real de los números al contar y clasificar objetos, medir el peso, calcular precios, estimar el total y/o el vuelto, etc…
	El valor posicional de las cifras	En esta actividad se experimenta utilizando material concreto, al experimentar con las cantidades, los estudiantes podrán inventar, crear, modificar o cambiar diversas formas de resolver el problema que se le plantea.
	La estrategia del escalímetro	El escalimetro puede ser elaborado de forma concreta o gráfica para uso de los estudiantes, se puede realizar para representar acciones de avanzar, retroceder resolviendo problemas o en juegos cortos.
	Jugar con los dados	Juego que permite a los estudiantes repasar operaciones básicas de adición y sustracción. Tiran ambos dados, las cantidades obtenidas pueden ser sumadas o restadas con el propósito de tachar los números que tiene en su ficha antes que su oponente.

	Juego de la ruleta	Permite a los estudiantes adquirir los conocimientos a través de las operaciones básicas, como la multiplicación y la división, raíces y exponentes. Cada estudiante gira la ruleta y la operación en la que se detenga debe resolverla, gana el que resuelva más operaciones.
	El juego de tres en raya	Cada alumno sorteará turnos para tomar las tarjetas y solucionar mentalmente la operación matemática que está dentro del sobre. En caso la respuesta sea correcta dibujará una (X) o una (o), caso contrario, no podrá marcar en la gráfica de tres en raya..
	Bingo matemático	Puede jugar todo el grupo clase de forma simultánea, cada estudiante recibe un cartón de bingo por estudiante dónde irán señalando las facciones que salgan, Gana el primero quien llena por completo la tabla.
	El ladrón de datos	En el patio, los estudiantes formarán operaciones básicas o material concreto o fichas numéricas en aros o casillas dibujadas. Después nombraremos 4 ladrones que irán robando datos y los alumnos deben ir completando nuevamente las operaciones de forma correcta.
Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	Más rápido que tu cerebro	Ubicamos en círculo a los estudiantes, uno de ellos debe correr lo más rápido que pueda alrededor, los estudiantes sentados empezarán una serie o patrón en la que cada niño dirá un elemento, número, etc... Obtiene un punto si en estudiante llega más rápido que la pelota.
	Estrategias para generalizar patrones	Consiste en 4 pasos, primero el estudiante va a percibir una patrón, luego debe expresar cuál es el patrón a partir de sus saberes previos, después debe registrarlo de forma escrita para finalmente probar la validez, puede usarse sonidos y mímicas en los patrones.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	El plano cartesiano	Para este juego se utilizará en el piso del salón o el patio como contexto para la enseñanza de localización de los puntos del plano cartesiano. Se lanza un(os) dado(os) localizar las coordenadas, con hojas o cartulinas en rectángulos y con el marcador se escribe los ejes de coordenadas.
	Búsqueda del tesoro	Se esconde objetos en el patio, se brindan indicaciones orales de dónde se pueden encontrar, los alumnos también pueden formar equipos y esconden los objetos para que sus propios compañeros los encuentren tras recibir las instrucciones verbales.
	La gallinita ciega	Dinámica de trabajo cooperativo, dónde los estudiantes privados de la visión, deben reconocer diversos solidos mediante el tacto, dando su nombre y sus propiedades métricas como la cantidad de caras, aristas y vértices.
	Carreras de cuerpos geométricos	Esta actividad exige que el alumnado identifique y respete una secuencia lógica, transportando desde material concreto hasta imágenes con el fin de consolidad el reconocimiento de las formas a través de la acción física y la coordinación colectiva.
Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	¿Seguro, posible o imposible?	El docente propone a la clase diversos desafíos según su viabilidad: eventos seguros, posibles e improbables. Los estudiantes con trabajo colaborativo evalúan las probabilidades de éxito según su observación y la medición.
	El problema imposible	Su objetivo es identificar enunciados carentes de lógica o resolución, se implementa una dinámica grupal en círculo donde los estudiantes al azar plantean y evalúan la coherencia de dato y condiciones de situaciones matemáticas.

Nota: Listado de nombres y descripciones de estrategias lúdicas para el área de Matemática.
Fuente: Illescas y Rubio (s.f.), Zapata et al. (2021)

Se debe tener en cuenta que cada estrategia lúdica puede ser adaptada o modificada para que cumpla con la intencionalidad que tiene el docente y responda de forma pertinente a los propósitos de aprendizaje que se plantean desarrollar con los estudiantes.

Capítulo III: Metodología de Análisis de la Información

3.1. Enfoque de Investigación

La presente investigación se adscribe al enfoque cualitativo debido a que este enfoque permite interpretar y comprender a través del estudio de documentos ya existentes, con el propósito de profundizar en una temática determinada sin tomar como base la medición numérica. “El propósito de este enfoque es conocer e interpretar la realidad a través de la comprensión, la interpretación o la hermenéutica” Ñaupas et al. (2018, pág. 141).

3.2. Tipo y Nivel de Investigación

3.2.1. Tipo de Investigación

Esta investigación busca enriquecer el conocimiento ya existente sobre las estrategias lúdicas aplicadas en el área curricular de Matemáticas en el nivel primaria sin tener intervención ni aplicación práctica durante el estudio, esta característica la ubica en una investigación de tipo básica. Ñaupas et al. (2018, pág. 133) manifiesta que la investigación recibe su nombre porque su motivación es la curiosidad de descubrir nuevos conocimientos y sirve de cimiento para los otros tipos de investigación. El investigador, en esta clase de estudios, tiene la capacidad de seleccionar qué se reconstruirá y sobré qué se recolectará los datos Hernández (2014, pág. 92).

3.2.2. Nivel de Investigación

Esta investigación corresponde a un nivel descriptivo debido a que se limita a detallar características, propiedades y otros rasgos importantes del objeto de estudio del investigador en base a literatura especializada. Este nivel de investigación corresponde al segundo nivel según la clasificación de Ñaupas et al. (2018, pág. 134), cuyo objetivo es recopilar datos e informaciones del objeto de estudio.

3.3. Diseño de Investigación

El presente trabajo de investigación fue elaborado en base a una revisión bibliográfica exhaustiva en libros, artículos científicos, revistas e informes de

investigación, que me permita conocer y analizar profundamente el tema de estudio. Asimismo, se precisa que esta investigación realizada es bibliográfica por cuanto recoge, analiza e interpreta información obtenida de fuentes bibliográfica confiables, esta investigación debe seguir un proceso de búsqueda, lectura, selección, análisis e interpretación de la información seleccionada sobre el tema investigado. Una vez que se ha delimitado el objeto de estudio, la revisión de fuentes documentales o bibliográficas se constituye como un paso indispensable. Este proceso consiste en la localización y recopilación organizada de datos e información relevante que guarde relación directa con la temática abordada en la investigación. Ñaupas et al. (2018, pág. 238).

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

La técnica aplicada es el análisis documental debido a que el estudio se realizó en base a fuentes producidas por otros autores. Esta técnica es utilizada en todos aquellos estudios que usan fuentes secundarias, las fuentes de carácter secundario se definen como aquellos registros informativos que preexisten a la labor del investigador, al haber sido elaborados por entidades o individuos ajenos al estudio actual. A diferencia de las fuentes primarias, estas no emanan de la aplicación directa de herramientas de recolección, sino que se encuentran disponibles en diversos soportes documentales sin que medie una alteración. Como instrumento de recolección de datos, se utilizó una matriz de doble entrada o también denominada tablas de contingencia ya que estas permiten el registro, recopilación y análisis de datos (Sánchez Carmona, 2018, pág. 108)

3.5. Procedimiento

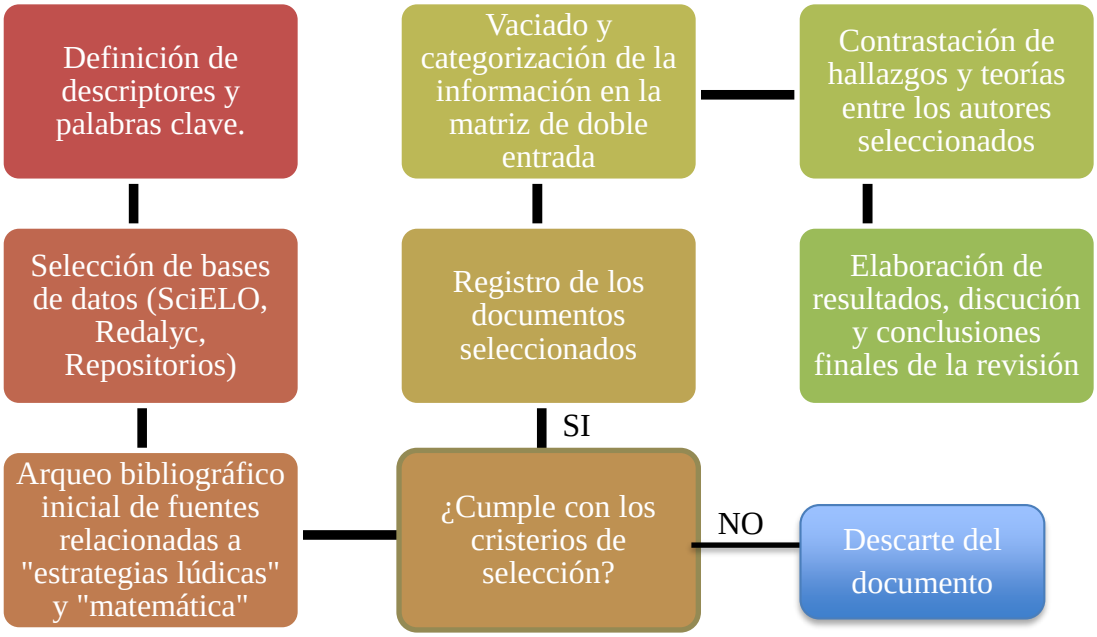
La búsqueda se realizó localizando información en el meta-buscador denominado: Google Académico, que permitió el acceso a bases de datos académicos como: Alicia, Repositorios, Uisrael, SciELO, Redalyc, Dialnet, entre otros; donde fueron seleccionados los artículos a partir de una lectura crítica de los mismos.

Se delimito la búsqueda utilizado palabras como “estrategia”, “lúdica”, “juego”, “estrategias lúdicas”, “matemáticas”, “enfoque”, “resolución de problemas”,

“competencias”. De los resultados obtenidos se seleccionaron un total de 20 fuentes bibliográficas. Para priorizar que la bibliografía sea pertinente y veraz, se emplearon criterios de inclusión como: período de publicación no mayor a 5 años de antigüedad, documentos con acceso a texto completo y en idioma español, que aborden el uso del juego o estrategias lúdicas en el desarrollo de competencias.

Una vez seleccionados los documentos, se procedió a realizar una matriz de doble entrada para organizar la información de manera precisa y sistematizada en un solo cuerpo de datos manejable para la posterior aplicación de la técnica de análisis documental, esta técnica permite describir con precisión los aportes que tendrá cada documento a la investigación que se está realizando. Finalmente, se interpretan los hallazgos realizados desde una perspectiva cualitativa, describiendo las características y la información que responde pertinentemente a cada uno de los objetivos planteados de la investigación.

Figura 4
Diagrama de flujo



Nota: Diagrama de flujo de trabajo.
Fuente: Elaboración propia.

Capítulo IV: Conclusiones y Recomendaciones

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones a nivel general para que se pueda realizar una mejor aplicación de las estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de las principales áreas curriculares en el aula con los estudiantes.

4.1. Conclusiones

- Se determinó que las estrategias lúdicas propuestas para el área de matemáticas en el nivel primario deben ser herramientas sistemáticas e intencionales que permitan establecer un puente de conexión entre los estudiantes y el aprendizaje. Estas propuestas de estrategias lúdicas van desde el uso de material concreto hasta simulaciones que cuyo propósito es lograr que el aprendizaje sea dinámico y creativo, facilitando que el estudiante analice las actividades con mayor interés.
- El área curricular de matemáticas se describe como una disciplina funcional, instrumental y formativa que busca el desarrollo del pensamiento matemático. Su enfoque de resolución de problemas exige al docente actuar como un mediador que diseña situaciones donde el niño interactúe, sea autónomo y movilice sus capacidades.
- Las estrategias lúdicas favorecen la coordinación, creatividad y dominio de las capacidades de los estudiantes. Entre sus principales beneficios tenemos que genera un clima de aula adecuado, seguridad y confianza en los estudiantes, una exigencia de actividad mental y corporal constante.
- Se identificó y organizo un listado de estrategias lúdicas diversas que cubren las competencias del área curricular de matemática de forma diversa y flexible; estas estrategias utilizan materiales accesibles como dados y pelotas, además que se pueden ejecutar tanto en el aula como en el patio de la escuela, lo cual es propicio para su implementación inmediata.

4.2. Recomendaciones

- Se sugiere a los docentes de primaria integrar estas estrategias lúdicas como parte central de su planeación, asegurando que cada juego propuesto tenga un propósito educativo claro y límites de tiempo y espacio definido.
- Es necesario que las instituciones educativas promuevan la reflexión individual y/o colectiva de la práctica pedagógica para analizar y evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias y capacidades del Currículo Nacional para garantizar que estén respondiendo a las necesidades de los estudiantes.
- Cuando el docente decide optar por la aplicación de estrategias lúdicas en el aula debe considerar los “errores” que se puedan presentar para adaptar las reglas, tiempo o espacio de la estrategia lúdica, estas adaptaciones constantes deben ser pertinentes para lograr el aprendizaje de los estudiantes.
- Se recomienda la elaboración de cartillas o un fichero digital que contengan información de las estrategias lúdicas que usa como las reglas, materiales y/o ajustes que se realizaron para que ejecuten y compartan de forma constante y rápida estas estrategias lúdicas para el desarrollo de las competencias.

Referencias Bibliográficas

Alfonso Expósito, O. (2021). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas. Madrid: Universidad Complutense Madrid. Obtenido de: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/25201/El%20Juego%20Como%20Recurso%20Didactico%20Para%20La%20Ensenanza%20De%20Las%20Matematicas.pdf

Acevedo, D. S., Muñiz, L. R., & Rodríguez, L. M. (agosto de 2021). Dinámicas lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas en Primaria. Suma, 8-18. Obtenido de: https://revistasuma.es/wp-content/uploads/suma/Suma102/S102w_009-018.pdf

Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. d. (2021). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. Educación y Educadores, 23(3), 444-468. doi: https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5

Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. Palencia: Universidad de Valladolid. Obtenido de: https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1

Aybar Palomino, Y. G. (2021). Estrategias didácticas en el aula para el trabajo pedagógico de docentes que atienden a niños con TDAH en una institución educativa de nivel primario. Lima: Universidad Católica Sedes Sapientiae. Obtenido de: https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1199/Aybar_Yahayra_tesis_maestria_2021.pdf

Capítulo III: Importancia de las estrategias. (s.f.). Obtenido de Uson Mx: http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/13053/Capitulo3.pdf

Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (10 de enero de 2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación

General Básica. Revista Científica UISRAEL, X (1), 1-15. doi: https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694

Espichan Laya, P. H. (2021). Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje significativo, en los estudiantes de un centro de educación básica alternativa, región Lima. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de: https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/00a70292-9330-4f47-a572-3df266f496f4/content

Espíritu Cajahuaman, G. (2022). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fritas, D., Unda, B., & Holguin, J. (Julio-diciembre de 2024). Métodos lúdicos entre pares para el aprendizaje de las matemáticas en segundo grado de básica. Tribunal, 4(8), 102-120. Obtenido de: http://www.scielo.org.bo/pdf/rt/v4n8/2959-6513-rt-4-08-102.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). Metodología de la investigación (Sexta ed.). México: McGraw-Hill/Interamericana de Editores S.A.

Illescas, J., & Rubio, M. (s.f.). El niño de la caverna. Matemáticas en movimiento. Murcia: MurciaEduca. Obtenido de: https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2020n38/dim_a2020n38a17.pdf

Mallqui García, Y. R. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69037/Mallqui_GYR-SD.pdf

Mendoza, A. B. (2024). El juego como recurso para el desarrollo de competencias matemáticas. Horizontes, 8, 145-152. Obtenido de:

https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1310/2449

Ministerio de Educación. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2017). Programa curricular del nivel primario. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2023). Resultados nacionales PISA 2022. Lima: Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Obtenido de: http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2022/

Molina Tapia, J. L. (2021). Estrategia lúdica para la igualdad de género en los estudiantes de educación física del bachillerato. Ambato: Pontificia Universidad Católica de Ecuador. Obtenido de: https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8173/Bu5car%1lnk%ORIGINAL%20comoSEA

Montes Iturrizaga, I., Sime Poma, L., Salcedo Lobatón, E., Soria Valencia, E., & Soria Valencia, D. (2021). Investigación educativa: técnicas para el recojo y análisis de la información (Primera ed.). Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de: https://posgrado.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2021/10/LIBRO-INVESTIGACION-final.pdf

Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (Quinta ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.

Ortiz, S. C., & Espinoza, C. M. (2023). La modelización matemática como enfoque de resolución de problemas en la Educación Primaria. Un análisis de la estrategia Aprendo en Casa. Piura: Universidad de Piura. Obtenido de: https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/7b8727ea-a8aa-40e2-90dd-d9310d3af264/content

Real Academia Española. (s.f.). Diccionario de la Lengua Española (23 ed.). Recuperado el 3 de agosto de 2022, de: https://dle.rae.es/estrategia?m=form

Ricce, C. M., & Ricce, C. R. (abril-junio de 2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas. Horizonte, 5(18), 391-404. Obtenido de: https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182/433

Sánchez Carmona, L. (2018). Las matrices o tablas de doble entrada: una aplicación práctica en las investigaciones de diseño. De los métodos y las maneras (2), 107-112. Obtenido de: https://zaloamati.azc.uam.mx/server/api/core/bitstreams/a6eafa5a-0a75-4581-a967-f91996dadd97/content

Usca López, W. W. (2022). Estrategias metodológicas lúdicas empleadas en la enseñanza de la historia del Perú en el área de Personal Social en estudiantes de quinto grado de educación primaria. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Obtenido de: https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/eb0e53e3-7788-4708-a91e-fdb2273fa02b/content

Vilcarromero Tafur, L. (2021). Producción científica peruana publicada en tesis universitaria sobre el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza del área de Ciencia y Tecnología en el nivel primario, durante el periodo 2010-2020. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia. Obtenido de: https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/10048/Produccion_VilcarromeroTafur_Llasmin.pdf?sequence=1

Zapata, V., López, G. A., Calle, L. E., Pintado, L. A., & Bizueta, S. A. (2021). Juegos didácticos y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de educación primaria. Hominum, 3, 266-287. Obtenido de: https://oaji.net/articles/2021/9527-1640714611.pdf

Anexos

Anexo 1

Matriz de Consistencia

Título: Matemática Lúdica en el Nivel Primario	
Objetivos	Organización de contenidos
1. Objetivo General Determinar las estrategias lúdicas propuestas para su aplicación en el nivel primario en el área curricular de matemáticas. 2. Objetivos Específicos 2.1. Describir el área curricular de matemáticas para comprender su enfoque, las competencias y las capacidades que desarrolla en los estudiantes del nivel primario. 2.2. Describir las estrategias lúdicas para conocer sus componentes, beneficios y aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con estudiantes del nivel primario. 2.3. Identificar las estrategias lúdicas propuestas en el nivel primario para elaborar un listado de las estrategias lúdicas utilizadas en el área curricular de matemáticas.	1. Matemática en el Nivel Primario 1.1. Área Curricular: Matemáticas 1.2. Enfoque del Área de Matemáticas 1.3. Competencias y capacidades del área de Matemáticas 1.4. Estrategias Lúdicas 2. Teoría del Desarrollo Cognitivo 2.1. Uso en el ámbito educativo 2.2. Características del juego 2.3. Beneficios del juego como estrategia de enseñanza 3. Recopilación de estrategias lúdicas

Nota: Matriz de consistencia de la investigación.

Fuente: Elaboración propia (2023).

Anexo 2

Tabla de Contingencia

TÍTULO	AUTOR/AÑO	APORTE
Dinámicas lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas.	Acevedo D. S., et al. (2021)	Proporciona la definición de lúdica como expansión de lo simbólico y su aplicación práctica en primaria.
Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados.	Acuña M. & Quiñones Y. (2021)	Vincula la lúdica con el fortalecimiento de habilidades cognitivas generales en niños.
El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas.	Afonso Expósito O. (2021)	Define el juego como un vehículo esencial para la construcción del pensamiento lógico-matemático.
El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica.	Alonso Arija N. (2021)	Proporciona el sustento teórico sobre la importancia del juego en la evaluación pedagógica actual.
Estrategias didácticas en el aula para el trabajo pedagógico de docentes que atienden a niños con TDAH en una institución educativa de nivel primario.	Aybar Palomino Y. (2021)	Presenta los beneficios que tiene la aplicación de estrategias en aulas del nivel primario.
Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas.	Acuña & Quiñones (2021)	Explica cómo las actividades lúdicas potencian procesos cognitivos superiores en escolares.

Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura.	Cuasapud & Maiguashca (2023)	Sustenta el uso de la lúdica en áreas fundamentales para los estudiantes del nivel primario.
Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje significativo, en los estudiantes de un centro de educación básica alternativa, región Lima.	Espichan Laya P. (2021)	Sustenta cómo las estrategias lúdicas correctamente aplicadas garantizan que el aprendizaje sea significativo.
Estrategia lúdica para la igualdad de género en los estudiantes de educación física del bachillerato.	Molina J. (2021)	Muestra la versatilidad de la lúdica para trabajar valores.
Investigación educativa: técnicas para el recojo y análisis de la información.	Montes I., et al. (2021)	Fundamenta la elección de instrumentos para recoger datos.
Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis.	Ñaupas H., et al. (2018)	Guía para la estructura formal y la redacción científica del documento final.
La modelización matemática como enfoque de resolución de problemas en la Educación Primaria. Un análisis de la estrategia Aprendo en Casa.	Ortiz S. & Espinoza C. (2023)	Sustenta el enfoque del área y el paso de lo concreto a lo abstracto en primaria.

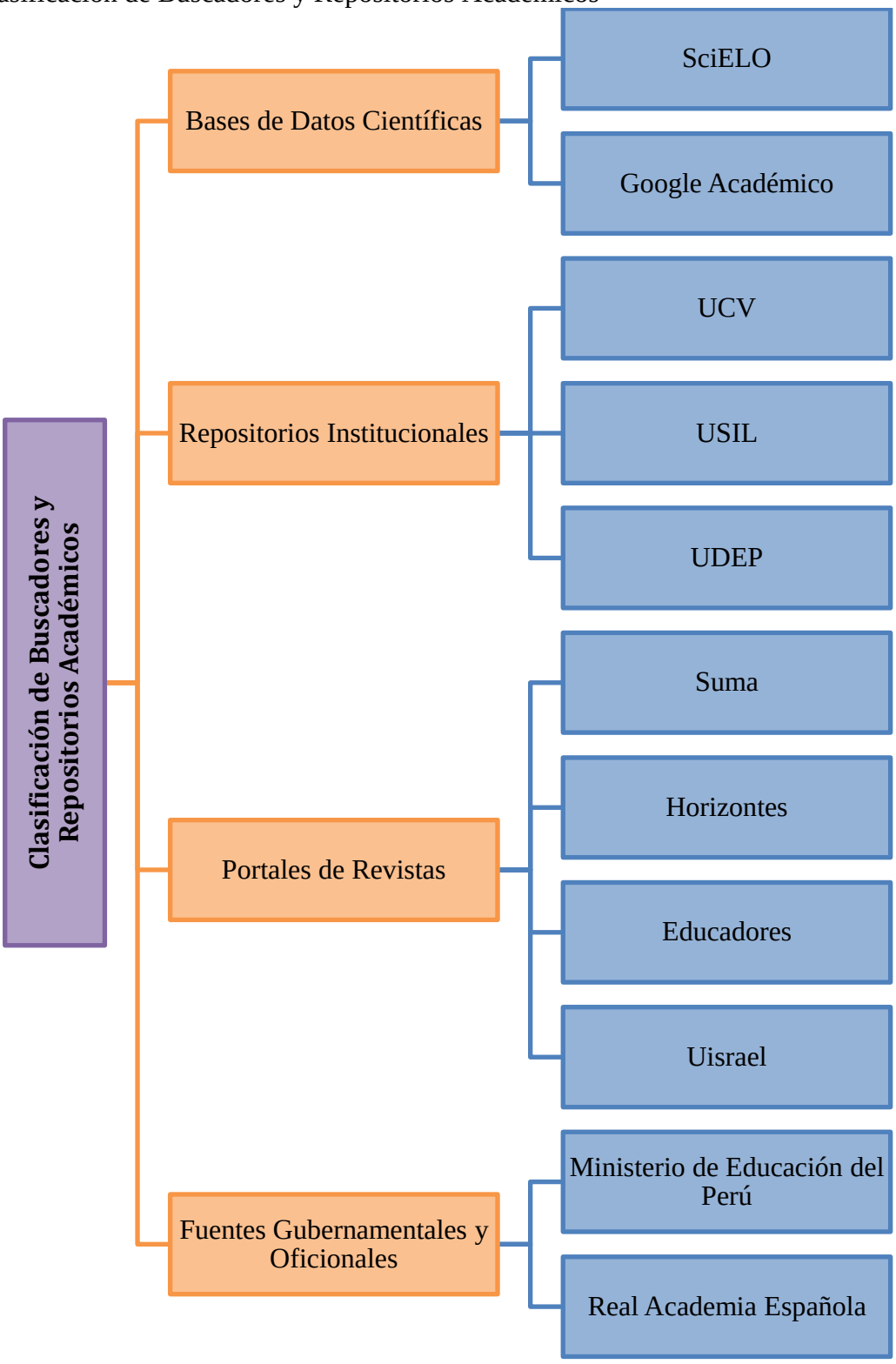
Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática.	Ricce & Rice (2021)	Demuestra el impacto positivo de los juegos en la resolución de problemas matemáticos.
Las matrices o tablas de doble entrada: una aplicación práctica en las investigaciones de diseño.	Sánchez L. (2018)	Sustenta metodológicamente el uso de esta matriz en la investigación.
Estrategias lúdicas en enseñanza de la historia.	Usca (2022)	Sustenta que la lúdica es efectiva en diversas áreas curriculares del nivel primario.
Producción científica peruana publicada en tesis universitaria sobre el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza del área de Ciencia y Tecnología en el nivel primario, durante el periodo 2010-2020.	Vilcarromero Tafur L. (2021)	Analiza el estado actual de la investigación peruana sobre el uso de la lúdica en primaria.
Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática.	Espíritu Cajahuaman G. (2022)	Sistematiza las mejores prácticas lúdicas recientes, vitales para validar las conclusiones.
Métodos lúdicos entre pares para el aprendizaje de las matemáticas en segundo grado de básica.	Fritas D., et al. (2024)	Aporte evidencia reciente sobre el aprendizaje colaborativo y lúdica en segundo grado.
Metodología de la investigación.	Hernández Sampieri, R., et al. (2014)	Es la base técnica para el diseño metodológico, tipo y enfoque de tu investigación.

El niño de la caverna. Matemáticas en movimiento.	Illescas J. & Rubio R. (s.f.)	Propone el uso del movimiento y materiales manipulativos para conceptos matemáticos.
Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021.	Mallqui García Y. (2021)	Analiza cómo el juego puede estimular la capacidad de análisis y reflexión en estudiantes.
El juego como recurso para el desarrollo de competencias matemáticas.	Mendoza A. (2024)	Fuente clave sobre el rol del docente como mediador a través de recursos lúdicos.
Currículo Nacional de la Educación Básica.	Ministerio de Educación (2017)	Es el marco normativo que alinea las estrategias lúdicas con las competencias oficiales que promueve el sistema educativo del Perú.
Programa Curricular de Educación Primaria.	Ministerio de Educación (2017)	Es el marco normativo que alinea las estrategias lúdicas con las competencias oficiales que promueve el sistema educativo del Perú.
Resultados nacionales PISA 2022.	Ministerio de Educación (2023)	Contextualiza la necesidad de mejorar el aprendizaje matemático.
Juegos didácticos y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de educación primaria.	Zapata, et al. (2021)	Vincula directamente el juego con el desarrollo de competencias específicas del área.

Nota: Datos principales de los artículos seleccionados.
Fuente: Elaboración propia (2023).

Anexo 3

Clasificación de Buscadores y Repositorios Académicos



Nota: Fuentes principales de los artículos seleccionados.
Fuente: Elaboración propia (2023).

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°042 2026-DG-EESPP "PIURA"

Veintiséis de octubre, 26 ENE. 2026

Visto, el Informe N° 013-2026-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 16/01/2026, presentado por la Unidad de Investigación. referido a expedientes que solicitan ser atendidos en procesos de sustentación para obtención del Grado académico de Bachiller en Educación en Programa de estudio de Educación Primaria en la Escuela de Educación Superior pedagógica Pública "Piura"

CONSIDERANDO:

Que, dichos expedientes han sido ingresados solicitando fecha de sustentación en el periodo 2025;

Que, se ha cumplido con el proceso de revisión de los trabajos de investigación por parte de los miembros jurados, el cual ha tomado mayor tiempo de lo que prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación aprobado según la Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

Que; por las actividades institucionales propias de la Escuela referida a los procesos de evaluación permanente por solicitud de Licenciamiento de los Programas de Estudio de Educación Secundaria, Proceso de Ampliación de Licenciamiento para los Programas de estudio de Educación Inicial y Primaria; actividades donde han participado todos los actores educativos de la Escuela. Se añade los inconvenientes laborales y de salud debidamente sustentados por los interesados. En consecuencia; la atención a tiempo de dichos expedientes de sustentación se ha visto afectada por los considerandos expuestos, en tal sentido, se requiere atender y determinar fecha de sustentación para estos equipos de investigación cuya vigencia de sus resoluciones ya caducó y puedan continuar con su trámite de titulación correspondiente;

Que, la Jefatura de Unidad de Investigación emite opinión favorable para que los interesados puedan continuar con los trámites administrativos con fines de titulación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Publica "Piura". Se añade; que existe un acta de acuerdo entre la Dirección General de la Escuela y la Jefatura de Unidad de Investigación que acuerdan atender estas solicitudes emitidas por los peticionados respecto a sus procesos de Titulación lo cual no pudo atenderse en el periodo 2025 por los diversos procesos de titulación que la Escuela atiende;

Que, en atención a la **DISPOSICIÓN TRANSITORIA SEPTIMA** del Reglamento de Investigación e Innovación precisa; que los casos no contemplados deben ser resueltos por Dirección General y la Unidad de investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono 073 354680
Correo electrónico: iesppiura@gmail.com
Web: eespp[illegible]a.edu.pe

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°042 2026-DG-EESPP "PIURA"

Veintiséis de octubre, 26 ENE. 2026

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley Nº 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. Nº 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, Resolución Ministerial N° 244-2025 de fecha 08/06/2025, RDR. N° 000016-2025 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral Nº 018- 2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero. - DISPONER con carácter de excepcionalidad y por única vez la atención de los procesos de titulación conducentes a la Obtención de los Grados Académicos de Bachiller en Educación; teniendo como plazo máximo hasta el 31 de marzo del año 2026; para poder continuar con el trámite que corresponda atendiendo a los peticionados del Programa de Estudios de Educación Primaria que forman parte de la sección de anexos de la presente resolución.

Artículo Segundo. – RESPONSABILIZAR al jefe de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas para la implementación del Proceso de Titulación a egresados de los Programas de Estudio, que se precisa en el artículo precedente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
REPÚBLICA DEL PERÚ
Dirección General
"Piura"

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

MLSR/DG.
AMBS/JUI

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono 073 354680
Correo electrónico: iespppiura@gmail.com
Web: eespiura.edu.pe

Anexo 1

Matriz de Expedientes a ser Atendidos en Proceso de Obtención de los Grados Académicos de Bachiller en Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
01	165 07/01/2025	CARMEN GÓMEZ Diana Carolina	Resolución de Problemas de Cantidad en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **asesor**
02	0361 14/01/2026	CARRASCO LÓPEZ Olenka Annelisse	Materiales para el trabajo de las competencias matemáticas en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Gustavo Reto Yarleque Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas **Lic. María Magdalena Verastegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **asesor**
03	0233 09/01/2026	ESTRADA HERNÁNDEZ Angie Michelle	Resolución de Problemas de Regularidad Equivalencia y cambio en el Nivel Primario	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Mg. Yulina Magaly Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **asesor**
04	0199 08/01/2026	FALERO GARCÍA Carmen Mercedes	Estrategias didácticas en la construcción de interpretaciones históricas en el Nivel Primario	Mg. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Mg. Yulina Magaly Espinoza Rivas Mg. Juan Francisco Juarez Cruz **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **asesor**
05	0167 07/01/2026	GOMEZ GIL Sara Aracely	Materiales para el trabajo de las Competencias Matemáticas en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Mg. Yulina Magaly Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **asesor**

Visación

26 ENE. 2026

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono 073 354680
Correo electrónico: iespppiura@gmail.com
Web: eespp...ura.edu.pe

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
06	0336 13/01/2026	GUERRERO MANCHAY Edbin Eledimiro	Pensamiento Lógico Matemático en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Mariela Alicia Espinoza Cortez Mg. Flor María Talledo Coveñas Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Li. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **asesor**
07	0261 12/01/2026	HUAMAN GUERRERO Mary Brissett	Matemática Lúdica en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg.Yulina Magali Espinoza Rivas **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
08	0331 13/01/2026	IPANAQUÉ CARDENAS Jesús Daniela	Trabajo Cooperativo en el Nivel Primario	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Lic. Irene Cecilia Yarlequé Camacho **Lic. María Magdalena Verastegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
09	0166 07/01/2026	IPANAQUÉ SERNAQUE Flor de María	Resolución de Problemas de Cantidad en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Lic. Irene Cecilia Yarlque Camacho **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
10	0324 13/01/2026	LÓPEZ HIDALGO Mallely Stefani	Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Lic. Irene Cecilia Yarlequé Camacho **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA PIURA
visación

26 ENE. 2026

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono 073 354680
Correo electrónico: iespppiura@gmail.com
Web: eespp[illegible]a.edu.pe

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
11	0282 12/01/2026	MARTÍNEZ CODARLUPO Mariana de Jesús	Construye Interpretaciones Históricas, en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Lic. María Magdalena Verastegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
12	0173 08/01/2026	MINGA GARCÍA Yanina Pierina	Uso de la Tecnología, Información y Comunicación en el Área de Matemática en el Nivel Primario	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Lic. María Magdalena Verastegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
14	0264 12/01/2026	RONDOY AREVALO Dioselina	Retroalimentación Reflexiva en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Irene Cecilia Yarlequé Camacho Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Lic. María Magdalena Verastegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
15	0212 08/01/2026	SAAVEDRA RUIZ Diana Lourdes	Logros de Aprendizaje en la Competencia Resolución de Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Irene Cecilia Yarlequé Camacho Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Lic. María Magdalena Verastegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
16	0196 08/01/2026	SALAZAR CASTILLO Verónica del Rosario	Retroalimentación en el Área de Matemática en el Nivel Primario	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María Sara Antón y Pérez Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Mg. María Magdalena Verastegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**

visación

26 ENE. 2026

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono 073 354680
Correo electrónico: iespppiura@gmail.com
Web: eespp[illegible]a.edu.pe

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
17	0168 07/01/2026	VILLEGAS YAMUNAQUÉ Gabriela Lisbeth	La Retroalimentación en el Área de Matemática en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
18	0198 08/01/2026	YANAYACO CAMPOS Candy Leyssi	Estrategias Didácticas para el Área de Personal Social en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Lic.. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**
19	0211 08/01/2026	ZAPATA MENDOZA Marilyn Estefani	Pensamiento Crítico en el Nivel Primario	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Lic. Gustavo Reto Yarlequé **Lic. María Magdalena Verástegui Navarro**	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **Asesor**

2 6 ENE. 2026

MLSR/DG.
AMBS/JUI

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
REPÚBLICA DEL PERÚ
Dirección General "Piura"

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono 073 354680
Correo electrónico: iespppiura@gmail.com
Web: eespiura.edu.pe

Huam_n_Guerrero_Mary_Turnitin.pdf

ORIGINALITY REPORT

20%	18%	12%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.unprg.edu.pe Internet Source	1%
2	www.slideshare.net Internet Source	1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	1%
4	docs.com Internet Source	1%
5	Submitted to Al Balqa Applied University Student Paper	1%
6	www.coursehero.com Internet Source	1%
7	idoc.pub Internet Source	1%
8	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Student Paper	1%
9	hdl.handle.net Internet Source	1%
10	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	1%
11	Vasquez Torres, Alex Lenin. "Innovacion matematica en el estudio de matrices en la educacion basica regular peruana aplicando criterios de idoneidad.", Pontificia Universidad	<1%

	Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2021 Publication	
12	jadimike.unachi.ac.pa Internet Source	<1 %
13	tesis.pucp.edu.pe Internet Source	<1 %
14	apirepositorio.unh.edu.pe Internet Source	<1 %
15	www.minedu.gob.pe Internet Source	<1 %
16	repositorio.umch.edu.pe Internet Source	<1 %
17	repositorio.uladech.edu.pe Internet Source	<1 %
18	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet Source	<1 %
19	repositorio.unsaac.edu.pe Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Student Paper	<1 %
21	repositorio.unasam.edu.pe Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Student Paper	<1 %
23	Submitted to uncedu Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universidad Católica de Santa María Student Paper	<1 %

25	Garcia, Neill Alexander Garces. "Estimulación De La Capacidad De Crear Problemas Por variación Sobre Sistemas De Inecuaciones Lineales Con Dos incógnitas, En Docentes De matemática De Nivel Secundario", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2022 Publication	<1 %
26	www.siteal.iiep.unesco.org Internet Source	<1 %
27	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
28	www.donboscochacas.org Internet Source	<1 %
29	repositorio.usmp.edu.pe Internet Source	<1 %
30	cmc.ihmc.us Internet Source	<1 %
31	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Student Paper	<1 %
32	repositorio.unc.edu.pe Internet Source	<1 %
33	worldwidescience.org Internet Source	<1 %
34	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Student Paper	<1 %
35	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Student Paper	<1 %
36	repositorio.monterrico.edu.pe Internet Source	<1 %

37	repositorio.uap.edu.pe Internet Source	<1 %
38	repositorio.udch.edu.pe:4000 Internet Source	<1 %
39	repositorio.une.edu.pe Internet Source	<1 %
40	studylib.es Internet Source	<1 %
41	Tarazona, Lucy Smith Molina. "Identificación de Conocimientos Didáctico Matemático del Profesor de Secundaria Sobre Funciones Lineales y Cuadráticas", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2022 Publication	<1 %
42	Submitted to Facultad De Teología Pontificia Y Civil De Lima Student Paper	<1 %
43	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Student Paper	<1 %
44	repositorio.upeu.edu.pe:8080 Internet Source	<1 %
45	weblog.educ.ar Internet Source	<1 %
46	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 14 (1998)", Brill, 2001 Publication	<1 %
47	creativecommons.org Internet Source	<1 %
48	tesis.ucsm.edu.pe Internet Source	<1 %

49	Tito Calle, Nory Luz. "Estilos de aprendizaje y niveles de logro del área de matemática de los estudiantes del Centro de Educación Básica Alternativa Clorinda Matto de Turner - Cusco.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publication	<1 %
50	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego 2025 Student Paper	<1 %
51	Rosadio, Percy Lujan. "Modelizacion de la Funcion Seno: Un Recorrido de Estudio e Investigacion Sobre la Respuesta Estructural de un Edificio Frente a un Sismo.", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2020 Publication	<1 %
52	docslide.us Internet Source	<1 %
53	docta.ucm.es Internet Source	<1 %
54	Submitted to unicv Student Paper	<1 %
55	www.lagallofa.org Internet Source	<1 %
56	Benites Valverde, Walter Saul. "Uso de las tic para mejorar el aprendizaje de matemática en estudiantes del III ciclo del IESP Víctor Raúl Haya de la Torre, Santiago de Chuco - 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publication	<1 %

57	Choque Ito, Karina Jessica. "Propuesta de innovación pedagógica en la resolución de problemas aritméticos en estudiantes de educación primaria.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publication	<1 %
58	instrukldingbar.weebly.com Internet Source	<1 %
59	repositorio.uncp.edu.pe Internet Source	<1 %
60	repository.unab.edu.co Internet Source	<1 %
61	www.clubensayos.com Internet Source	<1 %
62	www.ilustrados.com Internet Source	<1 %
63	www.scribd.com Internet Source	<1 %
64	Caffarena Barcenilla, Carolina Andrea. "La influencia del temperamento y el sexo en juegos de control inhibitorio: Recompensas predictivas y no predictivas.", Pontificia Universidad Catolica de Chile (Chile) Publication	<1 %
65	M. Cinta Muñoz-Catalán, Mónica Ramírez-García, Nuria Joglar-Prieto, José Carrillo-Yáñez. " Early childhood teachers' specialised knowledge to promote algebraic thinking as from a task of additive decomposition ( ) ", Journal for the Study of Education and Development, 2021 Publication	<1 %

66	Rodríguez, Yanira Oria. "Conocimiento Sobre los Conceptos Básicos en el Área de Matemáticas en Docentes del Nivel Inicial de Instituciones Educativas Privadas y Públicas de Lima Metropolitana", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2023 Publication	<1 %
67	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Student Paper	<1 %
68	Submitted to Universidad Latina de Costa Rica Student Paper	<1 %
69	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Student Paper	<1 %
70	ade.edugem.gob.mx Internet Source	<1 %
71	blogthinkbig.com Internet Source	<1 %
72	carlosguarnizvargas.blogspot.com Internet Source	<1 %
73	de.slideshare.net Internet Source	<1 %
74	es.unionpedia.org Internet Source	<1 %
75	issuu.com Internet Source	<1 %
76	prezi.com Internet Source	<1 %
77	repositorio.ucsm.edu.pe Internet Source	<1 %

78	repositorio.unsa.edu.pe Internet Source	<1 %
79	repositorio.unsch.edu.pe Internet Source	<1 %
80	vsip.info Internet Source	<1 %
81	www.consumer.es Internet Source	<1 %
82	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
83	Paccosoncco Quispe, Orlando. "Grado de correlación entre la interacción familiar y el nivel de logro de competencias en las áreas básicas de los estudiantes de las instituciones educativas secundarias de Macarí", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publication	<1 %
84	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publication	<1 %
85	Condori Condori, Saul. "Aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de competencias de matemática en estudiantes del CEBA José Antonio Encinas de Azángaro-2022.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publication	<1 %
86	Salas Guzmán, Erick Anthony Wilber. "Aprendizaje basado en problemas en el logro de la competencia matemática en los	<1 %

estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “José Olaya” – Satipo, 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru)
Publication

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		