

**UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación



**Estrategias lúdicas y los aprendizajes significativos del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Señor de Huanca, Azángaro – 2022**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad  
Primaria

**Autor:**

Yuli Soledad Calcina Soncco

**Asesor:**

Mg. Ana Hazel Apaza Flores

**Juliaca, septiembre de 2023**

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Ana Hazel Apaza Flores, docente de la Facultad de Ciencias Humana y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

### DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE HUANCA, AZÁNGARO – 2022”** del autor **Yuli Soledad Calcina Soncco**, tiene un índice de similitud de 14% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca a los 30 días del mes de noviembre del año 2023.



---

Ana Hazel Apaza Flores

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En Puno, Juliaca, Villa Chullunquiari, a los 26 días del mes de septiembre del año 2022, siendo las 09:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a) Mg. Germano Tamani Cochintasi el (la) secretario(a) Mg. Belinda Vosti Flaqueo Chambi y los demás miembros Mg. Jesús Gispe Calla y el (la) asesor (a) Mg. Ana Hazel Apaza Flores con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulada: "Estrategias lúricas y los aprendizajes significativos del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Señor de Huano, Azángaro - 2022" de el(los)/la(las) bachiller(es): a) Yuli Soledad Calcina Soncco b) \_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_ conducente a la obtención del título profesional de Licenciada en Educación, Especialidad Primaria (Denominación del Título Profesional)

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al/a (los) (las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por el(los)/la(las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller (a): Yuli Soledad Calcina Soncco

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	18	A-	Muy Bueno	Sobresaliente

Bachiller (b): \_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

Bachiller (c): \_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(\*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al/a (los)/la(las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

[Firma]  
Presidente/a

[Firma]  
Secretario/a

[Firma]  
Asesor/a

[Firma]  
Miembro

\_\_\_\_\_  
Miembro

[Firma]  
Bachiller (a)

\_\_\_\_\_  
Bachiller (b)

\_\_\_\_\_  
Bachiller (c)

## Índice

1. ¡Error! Marcador no definido.5
2. ¡Error! Marcador no definido.5
3. ¡Error! Marcador no definido.8
  - 3.1. ¡Error! Marcador no definido.8
    - 3.1.1. ¡Error! Marcador no definido.8
    - 3.1.2. ¡Error! Marcador no definido.8
  - 3.2. ¡Error! Marcador no definido.8
4. ¡Error! Marcador no definido.9
  - 4.1. ¡Error! Marcador no definido.9
  - 4.2. ¡Error! Marcador no definido.9
5. ¡Error! Marcador no definido.10
6. ¡Error! Marcador no definido.11
7. ¡Error! Marcador no definido.2
8. 165
9. ¡Error! Marcador no definido.8

# **Estrategias lúdicas y los aprendizajes significativos del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Señor de Huanca, Azángaro 2022**

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la estrategia lúdica y los aprendizajes significativos del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primaria. El diseño metodológico fue no experimental, de tipo descriptivo y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo constituida por 101 estudiantes, y para la medición de variables se usó dos instrumentos validados: el cuestionario de estrategias lúdicas compuestas por 16 ítems y el cuestionario de Aprendizajes significativos del pensamiento lógico matemático compuesto por 12 ítems. Los resultados del análisis de correlación fueron significativos, donde respecto a estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático se encuentra con nivel alto, esto evidencia que el uso de estrategias lúdicas explica el nivel de aprendizajes significativos del pensamiento lógico matemático en estudiantes de primaria.

**Palabras clave:** Aprendizaje, estrategia lúdica, pensamiento lógico matemático.

**Playful strategies and significant learning of mathematical logical thinking  
in primary school students of the Señor de Huanca Educational  
Institution, Azángaro 2022**

**Abstract**

The objective of this research work was to determine the relationship between the playful strategy and the significant learning of mathematical logical thinking in elementary school students. The methodological design was non-experimental, descriptive type and quantitative approach. The sample was 101 students, to measurement of variables documentary instruments were used: including the playful strategies questionnaire composed of 16 items and the Significant Learning of Mathematical Logical Thinking questionnaire composed of 12 items. The results of the correlation analysis were significant, they demonstrated that the playful strategy and significant learning of mathematical logical thinking has high level, this shows that the use of playful strategies explains the level of significant learning of logical mathematical thinking in elementary school students.

**Keywords:** Learning, playful strategy, mathematical logical thinking.

## 1. Introducción

La presente indagación científica se justifica con el menester de aplicar estrategias lúdicas que logren promover adecuadamente el aprendizaje significativo en los niños y niñas, ya que, los niños tienen dificultades al momento de tomar atención y falta de capacidad de resolver problemas matemáticos siendo este un criterio importante para desarrollar el pensamiento racional de las matemáticas. La investigación destaca que estas dificultades de atención y aprendizaje acarrearán problemas en matemáticas, incluida la "discalculia". Las matemáticas se han convertido en la brújula del planeta en que vivimos y en el motor de la civilización industrial. Por ello, la investigación reunirá información sobre estrategias contemporáneas y teoría didáctica del juego para ayudar a los niños y niñas de primaria de una Institución Educativa de Azángaro, a potencializar su coeficiente intelectual con las diferentes estrategias. Como se precisa. Aunque el aprendizaje basado en el juego, a pesar de su importancia, suele descuidarse en favor de enfoques educativos orientados a la consecución de objetivos académicos. Sin embargo, un enfoque del aprendizaje activo y basado en el juego a estas edades puede transformar la experiencia educativa de los niños en los primeros años de la escuela primaria, aumentando su motivación y eficacia en el aprendizaje (UNICEF, 2018, p. 6).

Es por esta razón que se debe mejorar las estrategias de enseñanza con didácticas lúdicas, considerando los juegos recreativos o actividades relacionadas al tema. Como se menciona, las actividades lúdicas fomentan las habilidades interpersonales, las relaciones y el sentido del humor, y son una importante fuente de motivación para el aprendizaje de los niños. Las actividades lúdicas en el aula pueden ser una herramienta estratégica para implicar a los niños en un aprendizaje significativo y en el desarrollo de habilidades en un entorno divertido, natural y agradable (Candela y Benavides, 2020, p. 78). En este caso, los problemas que aborda este proyecto innovador deben tratarse con urgencia, ya que son un factor limitante para que los niños aprendan estrategias de resolución de problemas matemáticos. Ya que, los resultados de la evaluación publicada por la OCDE, indica que, el Perú juntamente con 79 países, donde 10 países son de América Latina, para el Perú tuvo un resultado de subida de 13 puntos en Matemática el cual fue de 400 puntos, superando a la evaluación del PISA 2015, pues esta se obtuvo 387 puntos. En este sentido, MINEDU destaca, la participación de Perú en dichas evaluaciones brinda la oportunidad de medir las competencias y habilidades de los alumnos que están llegando al final de su educación obligatoria y asumiendo roles de ciudadanía activa en un contexto global (PISA, 2018).

Por tal motivo, esta nueva propuesta pedagógica es una solución para que los niños mejoren su aprendizaje de las matemáticas de forma divertida, y también una solución alternativa para que los profesores mejoren su desempeño profesional. Como indica UNICEF (2018) "el juego es una de las formas más significativas en que los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades básicas" (p. 7). Por otra parte, Manzano *et al.* (2022) precisa que, "las estrategias de aprendizaje basadas en la lúdica se basan en la teoría de la motivación y pretenden reforzar el comportamiento deseado de los alumnos mediante experiencias lúdicas agradables" (p. 39). Por otra parte, Chi (2018) detalla que, la estrategia lúdica, "es una actividad que incluye el juego de aprendizaje, dinámicos de grupo, empleo del teatro y juegos de mesa. Los docentes usan estas herramientas para mejorar el aprendizaje, los conocimientos y habilidades del alumno dentro y fuera del aula" (p. 70). En síntesis, la investigación se orientó en saber el nivel y relación que presentan las estrategias lúdicas con el aprendizaje

significativo del pensamiento de la matemática en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Azángaro.

En este contexto que surgen diversas investigaciones las cuales orientan al encuentro de factores, causas o situaciones que aplican las estrategias lúdicas para el logro de aprendizajes significativos en matemática. Al respecto, el estudio de Camargo (2020); afirma que los maestros usan un insuficiente material lúdico en las clases de matemática y su enseñanza se basa en la modalidad tradicional para trabajar en el aula de clase, pese a que los maestros tienen conocimientos sobre el aspecto motivador que tiene las actividades lúdicas.

Además, en el estudio de Honorio (2016); tuvo como objetivo, establecer los beneficios de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los estudiantes. Su metodología se encuadro con el cualitativo y exploratorio, hallando como resultado que, el docente no emplea guías y métodos con estrategias lúdicas que beneficien sobre el desarrollo de la inteligencia de área de matemática de los estudiantes. Su conclusión destaca que, hay poca aplicación de estrategias lúdicas efectuadas al proceso de aprendizaje, disminuyendo el desarrollo inteligente lógico matemático en los fenómenos estudiados.

Del mismo modo Medina (2017) en su estudio; tuvo como objetivo, determinar la relación entre el uso de las estrategias lúdicas y el logro de aprendizajes en matemática. Su metodología para esta investigación, se enmarco con el diseño no experimental, relacional, cuantitativo y transversal. Su resultado indica que existe correlación significativa y moderada, entre el uso de las estrategias lúdicas con el logro de aprendizaje de matemática. Su conclusión fue que el uso de las estrategias lúdicas se ubicó con nivel medio, lo cual, permitió mejorar la manera de aprender las matemáticas, así como la percepción ante el área y el fomento de desarrollar tipos de aprendizajes colaborativos.

Por otra parte, Padilla (2017) desarrollo una investigación, tomo como objetivo; determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática. Su metodología el experimento en su modalidad cuasi experimental. Su resultado fue, los juegos didácticos influyen sobre el aprendizaje del área de matemática. La conclusión establecida en este estudio determina que, los juegos didácticos generan motivación y generan una mayor disposición para aprender los contenidos, las formas, clasificaciones, tamaños, secuencias, seriaciones, y nociones numerales.

Asimismo, en el estudio de Deza (2019) cuyo objetivo fue, establecer la precisión sobre la medida en la mejora de comprensión de los números enteros en los estudiantes si se aplica correctamente la estrategia didáctica del juego. Su metodología es el método inductivo, deductivo y experimental. Como resultado llegó a acreditar que las estrategias didácticas de juego influyen significativamente en los niveles de comprensión de números enteros como en: conocimiento conceptual, desarrollo de operaciones básicas y resolución de problemas de los números enteros. Su conclusión es que la aplicación de las estrategias del juego genera efectos altamente significativos en la comprensión conceptual de números enteros, por lo que se considera necesario que los maestros de E. S. de la región Puno y a nivel nacional estén actualizados y desarrollen la estrategia del juego para lograr aprendizajes significativos.

Finalmente, en la investigación de Machaca (2020) presento; como objetivo, determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje en matemática. Su metodología

es el método cuantitativo. Su resultado fue que, los alumnos al principio presentaron un puntaje de 84.09% y luego de aplicar las estrategias lúdicas el nivel subió hasta el 89.11%. Su conclusión sí existe una positiva influencia de las estrategias lúdicas en el mejoramiento del aprendizaje del estudiante en matemáticas.

Por lo mencionado anteriormente el presente estudio pretende determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primaria.

## **2. Metodología.**

### **2.1. Métodos y materiales**

Según la clasificación de Ato, López, & Benavente (2013) corresponde a un estudio correlacional porque explora relaciones entre las variables para explicar su comportamiento.

Según Hernandez, Fernandez, & Baptista (2014) corresponde a una investigación no experimental, debido a que no se busca manipular la variable independiente y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos.

#### **2.1.1. Muestra**

Se trabajó con una muestra de 101 estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Señor de Huanca de Azángaro, seleccionados por muestreo intencional.

#### **2.1.2. Instrumentos**

La investigación uso técnicas que ayudaron a obtener los resultados esperados, tales como la encuesta.

Estrategias lúdicas, fue construida por Quispe y Herrera (2018) y adaptada por Yuli Soledad Calcina Soncco (2022) está compuesta por 16 ítems distribuidos en las siguientes dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

Aprendizajes significativos del pensamiento lógico matemático fue construida por Quispe y Herrera (2018) y adaptada por Yuli Soledad Calcina Soncco (2022) está compuesta por 12 ítems distribuidos en las siguientes dimensiones: asimilación, acomodación, aplicación y transferencia.

En cuanto a sus propiedades psicométricas se realizó el análisis factorial de fiabilidad por Alfa de Cronbach 0.996 hallando la confiabilidad muy buena.

### **2.2. Procedimiento y análisis**

Primeramente, se procedió a solicitar la autorización a la universidad UPeU con el fin de realizar la investigación científica. Segundo, se solicitó a la institución el consentimiento del empleo de la encuesta. Tercero, en los resultados esperados, el estudio controló

cuidadosamente y confidencialmente los datos, dichos datos se analizaron mediante el paquete estadístico SPSS 24.0.

. Por último, el estudio está relacionado a los estándares internacionales de investigación y de divulgación científica, efectuando las normas APA, así como también, en la originalidad y la propiedad divulgativa del autor de esta investigación científica.

### 3. Resultados

#### 3.1. Análisis inferencial

Los resultados del análisis de correlación fueron significativos, se encontró que las puntuaciones altas de estrategias lúdicas y sus dimensiones se correlacionan directamente con puntuaciones de aprendizaje significativo.

**Tabla 1**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estrategia lúdica	,145	101	,000	,919	101	,000
Aprendizaje significativo	,131	101	,000	,959	101	,003

La Tabla 1, enmarca la prueba de normalidad, mediante el Kolmogorov - Smirnova, la valoración de la variable – 1; estrategia lúdica” presentan un significativo “0,000” seguido la valoración de la variable – 2; aprendizaje significativo presentan una significancia de “0,000. Este resultado es menor al 0.05, de tal manera, se concluye el uso no paramétrico. Por lo cual, estadísticamente se empleó el correlativo Rho de Spearman, ya que; esta fija el correlativo no paramétrico entre variables.

#### 3.2. Hipótesis general

Ha = Hipótesis alterna

Ha. La estrategia lúdica se relaciona con el aprendizaje significativo.

Ho = Hipótesis nula

Ho. La estrategia lúdica no se relaciona con el aprendizaje significativo.

**Tabla 2**

*Relación de la estrategia lúdica con el aprendizaje significativo*

			Estrategia lúdica	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Estrategia lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,278**
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	101	101
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,278**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	101	101

Interpretación. En la tabulación se cerciora la correlación estadística de Rho de Spearman; hallando una significancia de 0.005 inferior a 0.05, y se encontró se encontró

una “correlación positiva media” = 0.278; entre, la estrategia lúdica y aprendizaje significativo. Conclusión, el estudio acepta la hipótesis alterna.

#### 4. Discusión

Esta investigación consideró como objetivo: determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de educación primaria, en el cual los resultados demostraron que la estrategia lúdica se relaciona de manera positiva media con el aprendizaje significativo. Ante estos resultados hallados se logró encontrar estudios que son similares a la investigación científica actual, como el estudio de Medina (2017), en la cual, preciso que, existe correlación significativa y moderada, entre el uso de las estrategias lúdicas con el logro de aprendizaje de matemática, asimismo, evidencia que, el uso de las estrategias lúdicas se ubicó con nivel medio, lo cual, permitió mejorar la manera de aprender las matemáticas, así como la percepción ante el área y el fomento de desarrollar tipos de aprendizajes colaborativos. (Padilla, 2017), tuvo como resultado que los juegos didácticos sí influyen sobre el aprendizaje del área de matemática, así mismo, los juegos didácticos generan motivación y mayor disponibilidad para aprender contenidos y formas, tamaños, clasificación, seriación, secuencia y noción de número. Posteriormente, en el estudio de (Machaca, 2020) demostró que existe influencia positiva de las estrategias lúdicas en el mejoramiento del aprendizaje del estudiante percibido en el área de matemáticas.

Conforme a los resultados hallados en estas investigaciones científicas mencionadas, Delgado (2019) precisa que, “al hacer el uso de estrategias lúdicas es la mejor opción en los procesos de aprendizajes” (p. 12). Es decir, esta investigación destaca que, si no se emplea de manera adecuada las estrategias lúdicas por el docente en los estudiantes, su aprendizaje significativo de los estudiantes carecerá. Como se encontró en el estudio de (Camargo, 2020), indica que se ve reflejado el poco uso de material lúdico por parte de los docentes, ya que su enseñanza de los docentes se basa en la modalidad tradicional para trabajar en el aula de clase, pese a que los maestros tienen conocimiento sobre la motivación que tiene las actividades lúdicas. De la misma manera, en el estudio de (Honorio, 2016) su investigación refiere que, el docente no utiliza una guía de estrategias metodológicas que cuente con estrategias lúdicas que beneficien al desarrollo de la inteligencia de la matemática en los alumnos, a su vez, como síntesis refiere que, es que poca la aplicación de las estrategias lúdicas efectuado sobre el proceso de aprendizaje, lo cual, disminuye el desarrollo inteligente lógico matemático. En este contexto, en las estrategias lúdicas la libertad, la interacción y la rutina son necesarias para el desarrollo del juego. Para que una persona entre realmente en estos espacios de "trance", debe liberarse de todo interés funcional (esto sólo es posible sin seguir pautas y reglas preestablecidas, es decir, mediante un cambio de paradigma). En cambio, surgen y se expresan posteriormente en la cultura en forma de rituales, deportes, representaciones, actuaciones folclóricas y expresiones artísticas (teatro, música, bellas artes, pintura) (Domínguez, 2015, p. 12). Es decir, al emplear de manera adecuada las estrategias lúdicas por el docente en los estudiantes, lo cual generara un mejor aprendizaje significativo, como el estudio de Deza (2019) su resultado fue que se llegó a acreditar que las estrategias didácticas de juego influyen significativamente en los niveles de comprensión de números enteros como en: conocimiento conceptual, desarrollo de operaciones básicas y resolución de problemas con números enteros.

Como síntesis destaca que, la aplicación de las estrategias del juego genera efectos altamente significativos en la comprensión conceptual de números enteros, por lo que se considera necesario que los maestros estén actualizados y desarrollen la estrategia del juego para lograr aprendizajes significativos. En síntesis, al comparar estos estudios con la actual investigación, se determina qué; a mayor uso de las estrategias lúdicas, mejor será el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Institución Educativa Señor de Huanca de Azángaro.

## 5. Conclusión

Como conclusión del objetivo general, los resultados del análisis de los datos obtenidos a través de las fichas de cotejo, por medio del estadígrafo Rho de Spearman, se determinó; que existe una correlación positiva media entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo, el cual fue  $=0.278$ . Esto significa que la estrategia lúdica determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo.

Respecto al objetivo específico uno, se estableció; según el estadígrafo Rho de Spearman el cual fue  $= 0.197$ . Esto evidencia la existencia de correlación positiva media entre la dimensión planificación y el aprendizaje significativo, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

En cuanto al objetivo específico dos, se conoció; según el estadígrafo Rho de Spearman fue de  $= 0.212$ . Señala la existencia de correlación positiva media entre la dimensión organización y el aprendizaje significativo, esto indica que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Por otro lado en el objetivo específico tres, se estableció; mediante el estadígrafo Rho de Spearman es  $= 0.200$ . Se evidencia la correlación positiva media entre la dimensión ejecución y el aprendizaje significativo. Esto afirma que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Por medio del objetivo específico cuatro, se identificó; la existencia de correlación positiva media entre la dimensión orden y el aprendizaje significativo, por medio del estadígrafo Rho de Spearman es de  $= 0.211$ . Rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Respecto al objetivo específico cinco, después de someterlo a la prueba de hipótesis estadística se precisó; una correlación positiva media entre la dimensión socialización y el aprendizaje significativo, el cual fue  $= 0.197$ . Se afirma que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Por ultimo sobre el objetivo específico seis, por medio del estadígrafo Rho de Spearman es  $= 0.201$ . Se conoce la existencia de correlación positiva media entre la dimensión representación y el aprendizaje significativo, esto indica que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Delgado (2019) el precisa, “el uso de estrategias lúdicas es la mejor opción en los procesos de aprendizajes” (p. 12). Es decir, esta investigación destaca que, si no se emplea de manera adecuada las estrategias lúdicas por el docente en los estudiantes,

su aprendizaje significativo de los estudiantes carecerá. Por tanto, se concluye que el estudio acepta la hipótesis alterna.

## 6. Referencias Bibliográficas

- Camargo, L. (2020). Influencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico. Barranquilla.
- Camargo, L. J. (2020). *Influencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico*. Barranquilla. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7891/INFLUENCIA%20DE%20LA%20LUDICA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20LOGICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Candela, Y. M., & Benavides, J. (diciembre de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Cañizales, J. Y. (julio de 2004). Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar. *REvista Investigación y Postgrado*. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-00872004000200008](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872004000200008)
- Carrasco, S. (2018). *Metodología de la investigación*. San Marcos.
- Carrasco, S. (2018). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos E. I. R. L.
- Chi, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *I. C. Investigación*. Obtenido de [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Chi, W. R. (10 de octubre de 2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *I. C. INVESTIG@CCIÓN Revista Electrónica Multidisciplinaria de Investigación y Docencia*. Obtenido de [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Chi, W. R. (10 de octubre de 2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. Obtenido de [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Cool, C., & Solé, I. (2001). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y AYUDA PEDAGOGICA. *Revista Candidus*. Obtenido de <https://bit.ly/3FBOEv4>
- Córdova, I. (2018). *Instrumentos de investigación*. Lima: San Marcos.
- Correia, M. (2007). *Teoría de la conservación*.
- Delgado, P. V. (2019). *Estrategias lúdicas y su aporte al aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar, en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano de la ciudad de Loja. Periodo 2018-201*. Universidad Nacional de Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21911/1/PRISCILA%20DELGADO.pdf>

- Deza, B. (2019). *Estrategia didáctica del juego en la mejora de la comprensión de números enteros en estudiantes de segundo grado de educación secundaria del distrito de Desaguadero - 2017*. Juliaca. Obtenido de [http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/4863/T036\\_01538766\\_M.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/4863/T036_01538766_M.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Domínguez, C. T. (2015). *La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada*. UACJ. Obtenido de <https://elibros.uacj.mx/omp/index.php/publicaciones/catalog/download/28/30/109-1?inline=1>
- Hernández, R. (2019). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Santa fe: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Batista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hili Interamericana.
- Honorio, R. (2016). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia*. Quito.
- Huerta, J. (2015). MÉTODO DIDÁCTICO E INVESTIGADOR.
- Machaca, E. (2020). *Estrategias Lúdicas Y El Aprendizaje En Matemática En El Segundo Grado De La Institución 72 024 Puno, 2020*. Puno.
- Manzano, A., Ortiz, A. M., Rodríguez, J., & Aguilar, J. M. (15 de abril de 2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Medina, R. (2017). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*. Lima.
- Ministerio de Educación. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Gobierno del Perú. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Montaluisa, A. &. (2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*.
- Moreira, M. (26 de marzo de 2012). ¿al final que es aprendizaje significativo? *Revista Curriculum*. Obtenido de <https://bit.ly/3IECjyu>
- Niño, C. M. (2011). *Metodología de la investigación*. D´vinni S.A.
- Orozco, R., Soto, C., & Vilema, G. (2017). *Incidencia de las estrategias activas de aprendizaje*. Grupo COMPAS. Obtenido de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/130/1/LIBRO%201%20RO SITA.pdf>
- Padilla, G. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en*. Lima.
- Paredes, E. E., & Terán, R. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Universidad Andina Simón Bolívar . Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Paris, J., Ricardo, A., & Rymond, D. (2019). *Desarrollo y crecimiento en la niñez*. LibreTexts. Obtenido de [https://espanol.libretexts.org/Ciencias\\_Sociales/Educacion\\_de\\_la\\_Primer\\_a\\_Infancia/Libro%3A\\_Desarrollo\\_y\\_crecimiento\\_en\\_la\\_ninez\\_\\_\(Paris\\_Ricardo\\_Rymo](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Educacion_de_la_Primer_a_Infancia/Libro%3A_Desarrollo_y_crecimiento_en_la_ninez__(Paris_Ricardo_Rymo)

nd\_y\_Johnson)/11%3A\_Infancia\_media\_\_Desarrollo\_cognitivo/11.02%3A\_Piaget%E2%80%99s\_Theory\_of\_Cognitive\_Deve

- Pérez, C. (2018). *Uso de listas de cotejo como instrumento de observación*. Universidad Tecnológica Metropolitana. Obtenido de [https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista\\_Cotejo-1.pdf](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)
- Piaget, J. (1982). *La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget*.
- Piaget, J. (27 de Setiembre de 2017). *Acomodación. Actualiad en Psicología*. Obtenido de <https://bit.ly/3Dy2m04>
- Pino, R. (2018). *Metodología de la investigación*. San Marcos.
- PISA. (2018). *PISA: Perú sigue siendo el país de América Latina que muestra mayor crecimiento histórico en matemática, ciencia y lectura*. Obtenido de <https://umc.minedu.gob.pe/pisa-peru-sigue-siendo-el-pais-de-america-latina-que-muestra-mayor-crecimiento-historico-en-matematica-ciencia-y-lectura/>.
- Portillo, M. C. (2017). *Educación por habilidades: Perspectivas y*. *Revista Educación*.
- Quintanilla, L. N. (2016). *Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria*. Universidad de Carabobo. Obtenido de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/3882/nquintanilla.pdf?sequence=1>
- Quispe, G., & Herrera, I. (2018). *La estrategia lúdica y su relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 6 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa - Abancay 2018*. Abancay. Obtenido de [https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/787/T\\_0487.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/787/T_0487.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodriguez, G., Barrios, Y., & Ramos, I. (2018). *Implementación de estrategias lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses en el marco de la enseñanza de las Ciencias Sociales en estudiantes del grado 3ro de primaria de I. E. de la ciudad de barranquilla*. Universidad del Norte. Obtenido de <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7924/131377.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saldaña, A. J., & Agilar, A. I. (09 de noviembre de 2021). *Hacia una teoría lúdica de la organización*. *Innovar*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/inno/v31n79/0121-5051-inno-31-79-123.pdf>
- Santiestebanm, E. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial Académica Universitaria.
- Silvestre, M., & Huamán, N. (2019). *Pasos para elaborar la investigación y la redacción de la tesis universitaria*. San Marcos.
- Tzic, J. E. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Yuni, J. A., & Urbano, C. A. (2014). *Técnicas para Investigar Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Editorial Brujas.

Zuloeta, K. E. (2017). *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo*. Universidad Señor de Sipán. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloeta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## 7. Figuras y tablas.

**Tabla 1**

*Validez*

N. °	Nombres
01	Pbro. Rev. Dr. Oscar Arbieta Mamani
02	Mg. César E. Cuentas Carrera
03	Lic. Oswaldo Quispe Quispe
04	Dr. Adm. Wilber Jiménez Mendoza

**Tabla 2**

*Confiabilidad del instrumento*

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0.996	28

**Tabla 3**

*Variable estrategia lúdica*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	10%
Medio	26	26%
Alto	65	64%
Total	101	100%

**Tabla 4**

*Variable aprendizaje significativo*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	7%
Medio	16	16%
Alto	78	77%
Total	101	100%

**Tabla 5**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estrategia lúdica	,145	101	,000	,919	101	,000

Aprendizaje significativo	,131	101	,000	,959	101	,003
---------------------------	------	-----	------	------	-----	------

**Tabla 6**

*Relación de la estrategia lúdica con el aprendizaje significativo*

			Estrategia lúdica	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Estrategia lúdica	Coeficiente de correlación	1,000	,278**
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	101	101
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,278**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	101	101

**Tabla 7**

*Relación de la planificación con el aprendizaje significativo*

			Planificación	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Planificación	Coeficiente de correlación	1,000	,197*
		Sig. (bilateral)	.	,049
		N	101	101
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,197*	1,000
		Sig. (bilateral)	,049	.
		N	101	101

**Tabla 8**

*Relación de la organización con el aprendizaje significativo*

			Organización	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Organización	Coeficiente de correlación	1,000	,212*
		Sig. (bilateral)	.	,033
		N	101	101
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,212*	1,000
		Sig. (bilateral)	,033	.
		N	101	101

**Tabla 9**

*Relación de la ejecución con el aprendizaje significativo*

			Ejecución	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Ejecución	Coeficiente de correlación	1,000	,200*
		Sig. (bilateral)	.	,045
		N	101	101

	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,200*	1,000
		Sig. (bilateral)	,045	.
		N	101	101

**Tabla 10**

*Relación del orden con el aprendizaje significativo*

			Orden	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Orden	Coeficiente de correlación	1,000	,211*
		Sig. (bilateral)	.	,034
		N	101	101
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,211*	1,000
		Sig. (bilateral)	,034	.

**Tabla 11**

*Relación de la socialización con el aprendizaje significativo*

			Socialización	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Socialización	Coeficiente de correlación	1,000	,197*
		Sig. (bilateral)	.	,048
		N	101	101
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,197*	1,000
		Sig. (bilateral)	,048	.
		N	101	101

**Tabla 12**

*Relación de la representación con el aprendizaje significativo*

			Representación	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Representación	Coeficiente de correlación	1,000	,201*
		Sig. (bilateral)	.	,044
		N	101	101
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,201*	1,000
		Sig. (bilateral)	,044	.
		N	101	101

## 8. Anexos

8/12/23, 11:09

Gmail - [RIE] Acuse de recibo de envío



Yuli Calcina <calcinayuli7@gmail.com>

### [RIE] Acuse de recibo de envío

1 mensaje

Andrés Viseras <rie@oei.es>

17 de julio de 2023, 11:31

Para: Yuli Soledad Calcina Soncco <calcinayuli7@gmail.com>

Yuli Soledad Calcina Soncco:

Gracias por enviar el manuscrito, "Estrategia lúdica y su relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Señor de Huanca, Azángaro 2022." a Revista Iberoamericana de Educación. Con nuestro sistema de gestión de revistas en línea, podrá iniciar sesión en el sitio web de la revista y hacer un seguimiento de su progreso a través del proceso editorial:

URL del manuscrito: <https://rieoei.org/RIE/authorDashboard/submission/5936>

Nombre de usuario/a: soledad21

En caso de dudas, contacte conmigo. Gracias por elegir esta revista para publicar su trabajo.

Andrés Viseras

#### **Revista Iberoamericana de Educación (RIE)**

Educación Superior y Ciencia

Organización de Estados Iberoamericanos

para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

Bravo Murillo, 38; 28015 Madrid, España

Tel. (+34) 91 594 43 82 Ext.120

[rie@oei.int](mailto:rie@oei.int)

<https://rieoei.org/RIE>



**RESOLUCIÓN N° 254-2023/UPeU/FACIHED-CF**

Lima, Naña, 17 de abril de 2023

**VISTO:**

El expediente de la bachiller **YULI SOLEDAD CALCINA SONCCO**, identificada con Código Universitario N° 200711777, de la Escuela Profesional de Educación, Educación Primaria de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, Filial Juliaca;

**CONSIDERANDO:**

Que la Universidad Peruana Unión (UPeU) tiene autonomía de gobierno, normativa y administrativa, conforme lo prescribe la Ley Universitaria N° 30220, su Estatuto y Reglamento General;

Que la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la aprobación e inscripción del perfil de proyecto de tesis en formato artículo y la designación o nombramiento del asesor para la obtención del título profesional;

Que la bachiller Yuli Soledad Calcina Soncco, ha solicitado el cambio de Asesor del proyecto de tesis;

Estando a lo acordado en la sesión del Consejo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, en su sesión del 17 de abril de 2023; y en uso de las atribuciones conferidas por la Ley Universitaria 30220, el Estatuto y el Reglamento General de la UPeU;

**SE RESUELVE:**

Aprobar el cambio de asesor, que le fue delegado a la Mg. Miriam Antonienta Apaza Arapa por la Mg. Ana Hazel Apaza Flores, ASESORA encargada de orientar el proceso de elaboración, desarrollo y ejecución del proyecto de tesis, presentado por la bachiller Yuli Soledad Calcina Soncco, otorgándoseles un plazo máximo de doce (12) meses para la ejecución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Jorge Platon Maquera Sosa  
DECANO



Mg. Néstor Roger Apaza Apaza  
SECRETARIO ACADEMICO

### Instrumento – cuestionario estrategias lúdicas

N.º	Variable: Estrategias lúdicas	Alternativas		
		No	A veces	Si
	Dimensión: Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas			
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo			
3	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros			
	Dimensión: Organización			
4	Elije y dice en qué juego va participar			
5	Explica por qué eligió el juego			
6	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizarán			
	Dimensión: Ejecución			
7	Juega libremente utilizando los materiales del juego elegido			
8	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario			
	Dimensión: Orden			
9	Guarda en su lugar los materiales del juego			
10	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó			
	Dimensión: Socialización			
11	Expresa lo que hizo durante la actividad			
12	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad			
13	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad			
	Dimensión: Representación			
14	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día			
15	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad			
16	Expone de manera entendible lo que hizo en el juego elegido			

Instrumento – cuestionario aprendizajes significativos

N. o	Variable: Aprendizajes significativos	Alternativas		
		N o	A veces	S i
Dimensión: Asimilación				
1	Recuerda conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material			
2	Se motiva y compromete con su propio proceso de construcción de conocimiento			
3	Interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales			
Dimensión: Acomodación				
4	Integra y organiza los nuevos conocimientos			
5	Redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos			
Dimensión: Conservación				
6	Amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos			
7	Incorpora los nuevos aprendizajes			
Dimensión: Aplicación				
8	Pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares			
9	Generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas			
Dimensión: Transferencia				
10	Emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria			
11	Crea su propio aprendizaje			
12	Es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos			