

# 20-11-2025\_MonFracciones

**5%** Textos sospechosos

**5% Similitudes**  
0% similitudes entre comillas  
1% entre las fuentes mencionadas

**0%** Idiomas no reconocidos

**18%** Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: 20-11-2025_MonFracciones.pdf	Depositante: David Palomino Alva	Número de palabras: 10.083
ID del documento: 908061f1778aa1ec3ff17b8e3d3a3b9cf152f78f	Fecha de depósito: 25/11/2025	Número de caracteres: 75.712
Tamaño del documento original: 440,82 kB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 25/11/2025	



## Fuentes de similitudes

### Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>hdl.handle.net</b>   El juego como herramienta didáctica para el desarrollo infantil, ... <a href="https://hdl.handle.net/20.500.12893/9526">https://hdl.handle.net/20.500.12893/9526</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (85 palabras)
2	<b>hdl.handle.net</b>   Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la esc... <a href="http://hdl.handle.net/11371/1585">http://hdl.handle.net/11371/1585</a> 10 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (87 palabras)
3	<b>dx.doi.org</b>   Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Matemáticas en Educación ... <a href="http://dx.doi.org/10.56048/mqr20225.8.3.2024.5286-5308">http://dx.doi.org/10.56048/mqr20225.8.3.2024.5286-5308</a> 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
4	<b>hdl.handle.net</b>   Motibazioa Haur Hezkuntzan adimen anitzen teoriaren eta proie... <a href="http://hdl.handle.net/10810/54115">http://hdl.handle.net/10810/54115</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
5	<b>hdl.handle.net</b>   Juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar en l... <a href="https://hdl.handle.net/20.500.13032/31714">https://hdl.handle.net/20.500.13032/31714</a> 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)

### Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>doi.org</b>   Expresión oral en niños de nivel inicial en Hispanoamérica: una revisión ... <a href="https://doi.org/10.5281/zenodo.14984659">https://doi.org/10.5281/zenodo.14984659</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
2	<b>doi.org</b>   Enhancing mathematics performance in primary education: The impact ... <a href="https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-025-13428-5">https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-025-13428-5</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
3	<b>www.espacioimasd.unach.mx</b>   EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ... <a href="https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/download/214/718/">https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/download/214/718/</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (29 palabras)
4	<b>Documento de otro usuario</b> #e1884d Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
5	<b>jpcp.uswr.ac.ir</b> <a href="http://jpcp.uswr.ac.ir/files/site1/user_files_261192/mojtaba1349-A-10-917-1-2e7a827.pdf">http://jpcp.uswr.ac.ir/files/site1/user_files_261192/mojtaba1349-A-10-917-1-2e7a827.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)

### Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	<a href="https://orcid.org/0009-0009-4547-1731">https://orcid.org/0009-0009-4547-1731</a>
2	<a href="https://orcid.org/0009-0003-8093-534X">https://orcid.org/0009-0003-8093-534X</a>
3	<a href="https://orcid.org/0000-0003-1228-6766">https://orcid.org/0000-0003-1228-6766</a>
4	<a href="https://orcid.org/0009-0007-3196-7117">https://orcid.org/0009-0007-3196-7117</a>
5	<a href="https://orcid.org/0000-0003-4655-4300">https://orcid.org/0000-0003-4655-4300</a>

# Puntos de interés

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-

APRENDIZAJE DE LAS FRACCIONES MATEMÁTICAS EN IV CICLO

DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

PLAYFUL STRATEGIES FOR THE TEACHING-LEARNING

PROCESS OF MATHEMATICAL FRACTIONS IN THE FOURTH

CYCLE OF PRIMARY EDUCATION

Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación

Autores:

Camarena Figueroa Isela

<https://orcid.org/0009-0009-4547-1731>

Moreno Sevillano José

<https://orcid.org/0009-0003-8093-534X>

Ramírez Pangalima Mary

<https://orcid.org/0000-0003-1228-6766>

Rodríguez Zavaleta Nelson

<https://orcid.org/0009-0007-3196-7117>

Asesor:

David Palomino Alva

<https://orcid.org/0000-0003-4655-4300>

Lima, Noviembre, 2025

<https://orcid.org/0000-0003-1228-6766>

ii

COMPILATIO

iii

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a cada uno de nuestros familiares que nos motivaron a dar este gran paso, que es la formación en educación primaria, vocación que nos permitirá sumar a la sociedad para a forjar futuros estudiantes que sean líderes y utilices en la sociedad.

Asimismo, a nuestro asesor que nos encaminó adecuadamente en el cumplimiento de todo lo que implica poder investigar y aportar a la ciencia.

iv

## RESUMEN

El presente estudio, como tema de investigación, plantea el uso de estrategias lúdicas, como los juegos desde una perspectiva pedagógica en la educación primaria; por ello la pregunta considerada es: ¿Cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria? La investigación tiene como objetivo explicar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye en la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria. Mediante un análisis documental realizado, se puede concluir que las estrategias como el juego en la educación permiten que los niños puedan aprender y divertirse al mismo tiempo, sabiendo utilizar sus habilidades dinámicas para adquirir información, procesarlas y ponerlas en práctica no solo en ejercicios del curso, sino también en problemas de la vida cotidiana.

Palabras clave: estrategias lúdicas, matemáticas, fracciones, desarrollo, desempeño académico.

v

## ABSTRACT

The present study, as a research topic, proposes the use of playful strategies, such as games, from a pedagogical perspective in primary education; therefore, the question considered is: How does the implementation of playful strategies contribute to the teaching-learning process of mathematical fractions in the 4th cycle of primary education? The research aims to explain how the implementation of playful strategies contributes to the teaching-learning of mathematical fractions in the 4th cycle of primary education. Through a conducted documentary analysis, it can be concluded that strategies such as games in education allow children to learn and have fun at the same time, knowing how to use their dynamic skills to acquire information, process it, and put it into practice not only in course exercises but also in everyday life problems.

Keywords: playful strategies, mathematics, fractions, development, academic performance

Keywords: playful strategies, mathematics, fractions, development, academic performance.

## ÍNDICE

COMPILATIO.....	II
DEDICATORIA .....	III
RESUMEN .....	IV
ABSTRACT .....	V
ÍNDICE .....	VI
INTRODUCCIÓN .....	9
CAPÍTULO I ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-	
APRENDIZAJE .....	11
1.1. Conceptualización de las estrategias lúdicas .....	11
1.2. El juego como estrategia pedagógica .....	13
1.3. Evidencia científica de las estrategias en la enseñanza-aprendizaje .....	13
1.4. Modelos teóricos de las estrategias lúdicas .....	15
1.5. Las estrategias lúdicas para el aprendizaje .....	17
1.5.1. Estrategias lúdicas según el enfoque pedagógico. ....	17
1.5.1.1. Por tipo de actividad .....	17
1.5.1.2. Por el propósito pedagógico .....	17
1.5.1.3. Por el proceso cognitivo y/o social que buscan estimular .....	17
1.6. estrategias lúdicas en el diseño de sesiones de clases .....	18
1.7. Implicancias del papel que desempeña el docente .....	19
CAPÍTULO II: LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS FRACCIONES	
MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. ....	21
2.1. Conceptualización de las fracciones matemáticas. ....	21
2.2. La matemática en la infancia .....	22
2.3. Origen de la lúdica en la educación .....	24
2.4. La lúdica como método para la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas ....	25

2.5. Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en matemáticas .....	25
2.5.1. Estrategias lúdicas para el tipo de actividad .....	25
2.5.1.1. Los juegos de reglas .....	26
2.5.1.2. Los juegos de rol o dramatización .....	26
2.5.1.3. Los juegos cooperativos .....	26
2.5.1.4. Los juegos competitivos .....	26
2.5.2. Estrategia lúdica según el propósito pedagógico .....	26
2.5.2.1 Juegos de motivación .....	27
2.5.2.2. Juego para el desarrollo .....	27
2.5.2.3 Juegos de evaluación .....	27
2.5.3. Estrategia lúdica el proceso cognitivo/social que se busca estimular .....	27
2.5.3.1. Juego según tipo de proceso contigo .....	27
2.5.3.2. Juegos para estimular la resolución de problemas .....	27
2.5.3.3. Juegos según ámbito socioemocional .....	28
2.6. Juegos lúdicos para implementar en la enseñanza-aprendizaje en fracciones numéricas .....	28
2.6.1. Cuentos y dramatizaciones. ....	28
2.6.2. Juegos de reparto y simulación .....	28
2.6.3. Dominó y memoria de fracciones en la primaria .....	29
2.6.4. Los juegos en quipo y competencias. ....	29
2.6.5. El bingo de fracciones con problemas aplicados .....	29
2.6.6. Carrera en la recta numérica .....	29
2.6.7. Juego de roles .....	30
2.6.8. La ruleta de las fracciones .....	30
2.6.9. Encuentra tu mitad .....	30
2.6.10. Pizza de fracciones. ....	30
2.7. Técnicas a implementar para la enseñanza-aprendizaje relacionadas a la lúdica como metodología. ....	30
2.7.1. Técnicas manipulativas .....	30
2.7.2. Técnicas visuales y gráficas. ....	31
2.7.3. Las técnicas lúdicas y juegos didácticos. ....	31
2.7.4. Juegos lúdicos para favorecer la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas. ....	31
CONCLUSIONES .....	33
REFERENCIA .....	34

## INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas son herramientas poderosas para hacer que el aprendizaje de las fracciones sea más atractivo y significativo para los estudiantes de primaria. Este estudio permite entender y realizar un análisis relacionado con la experiencia de aprendizaje enfocado en el uso de métodos y recursos dinámicos en la educación, pudiendo utilizar juegos y actividades lúdicas como herramientas de evaluación formativa.

La justificación que motiva al presente estudio considera el aporte pedagógico y práctico que se centra en las estrategias lúdicas como una práctica en el contexto educativo, la que permite el desarrollo de las habilidades de los alumnos para poder entender y lograr un aprendizaje oportuno en cuanto a fracciones en nivel primario. Las diversas investigaciones, así como las fuentes científicas, permiten saber que las actividades lúdicas en clase sirven como estrategia para la mejora efectiva del rendimiento y comprensión de los alumnos (Gallego et al. 2020). El juego en el aprendizaje cumple un rol importante en el desarrollo de las habilidades del infante, facilitando el proceso de formación numérica, logrando la interacción directa y didáctica durante las clases (Estupiñan et al. 2024); las estrategias lúdicas son clave para la motivación en clases siendo un beneficio a largo plazo en la vida académica de la población infantil estudiantil.



El estudio a nivel teórico se justifica porque permite indagar y recopilar fuentes confiables, las cuales fundamentan la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje y enseñanza de fracciones, un tema que a menudo presenta dificultades para los estudiantes (Caamaño & García, 2023). Poder identificar y describir los beneficios de la implementación de estrategias lúdicas permite considerar el impacto en el rendimiento académico, esta investigación busca enriquecer el marco teórico sobre métodos efectivos de enseñanza en matemáticas, proporcionando así un recurso valioso para docentes que buscan mejorar sus prácticas pedagógicas en el aula.

Frente a ello se plantea como pregunta general de investigación: ¿Cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria? En cuanto a la pregunta específica 1: ¿Cómo funcionan las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-

aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria? La pregunta específica 2 es: ¿Cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria? Finalmente, la pregunta específica 3 es:

¿Cuáles son las estrategias lúdicas apropiadas para promover la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria mediante las estrategias lúdicas?

Como objetivo general tenemos: Analizar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye en la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria; en cuanto al objetivo específico 1: Describir cómo funcionan las estrategias lúdicas en los procesos enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria. El objetivo específico 2 es: Explicar cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria. Finalmente, el tercer objetivo específico es: Argumentar cuáles son las estrategias lúdicas apropiadas para promover la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas en IV ciclo de educación primaria.

11

## CAPÍTULO I

### ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Este capítulo se centra en la importancia de las estrategias lúdicas como herramientas didácticas en la enseñanza de las fracciones matemáticas en educación primaria; por ello los primeros puntos permiten detallar tanto el concepto de estrategias lúdicas y los modelos que se han utilizado con anterioridad en otras investigaciones para fomentar el uso de las actividades dinámicas como estrategias lúdicas (Mard & Hilli, 2022).

El uso de juegos en el aula



Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

no solo mejora la comprensión conceptual, sino que

también incrementa la motivación y el interés de los estudiantes hacia las

matemáticas, la

gamificación y el juego libre son dos modelos que se utilizan en la pedagogía siendo diferentes en cuanto a la manera en que implementan sus actividades y herramientas, pero tienen el mismo objetivo, mejorar y promover una mejor alternativa para enseñar y aprender dentro de las aulas (Marín et al. 2020).

#### 1.1. Conceptualización de las estrategias lúdicas

Las personas desde que nacen están en constante crecimiento y adquisición de conocimientos que permite el desarrollo del razonamiento, por ello la experiencia que cada

infante tiene es primordial para la enseñanza-aprendizaje fortaleciendo el crecimiento continuo (Marín et al., 2020); la escuela es un contexto donde los niños pasan la mayor parte del tiempo y al igual que la familia, es un grupo de la sociedad que influye en el aprendizaje diario a nivel académico y de la vida, por los diferentes estímulos que están a su alcance.

La educación forma parte de los derechos de las personas, los cuales garantizan formar niños y niñas con herramientas que les permitan ser competentes en la sociedad, protegiendo, cumpliendo y respetando estos privilegios tal como fue estipulado por la ley N° 27337-Artículo 14° (Gobierno del Perú, 2022). Frente a la relevancia, de educar y saber cómo hacerlo, actualmente la implementación de diferentes estrategias como las lúdicas son usadas a nivel mundial en los diferentes niveles escolares, las cuales generan efectos en el desarrollo del aprendizaje los cuales han dado resultados positivos, volviendo cada clase más interactiva tanto entre compañeros, así como docente alumno (Herrera y Villafuente, 2023).

12

El juego no es sólo una posibilidad de



hdl.handle.net | El juego como herramienta didáctica para el desarrollo infantil, en una Institución Educativa Inicial de Chota  
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/9526>

autoexpresión para los niños, sino también de

autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos,

relaciones, a través de los cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre

el mundo; se destaca la importancia del juego para potenciar el desarrollo infantil, promover

los aprendizajes y fomentar la interacción entre padres e hijos. El juego ofrece múltiples

posibilidades para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta etapa

educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas

de las áreas curriculares que se imparten en el aula (Graber et al., 2020).

Existen diversos autores que permiten definir a las prácticas lúdicas, tal como

Gallego et al. (2020) menciona que estas estrategias se consideran como actividades que

forman parte de un proceso de enseñanza, las cuales se implementan en el entorno educativo

donde los docentes son los encargados de poder utilizarlas como herramientas para reforzar

los conocimientos y la adquisición de información de un modo más efectivo. Es así que estas

estrategias toman un rol importante formando parte de la educación de la población

estudiantil.

Hovgaard et al. (2022) también considera que el uso de las estrategias lúdicas como

un método de aprendizaje permite al alumno retener información y entender los temas que

conforman los cursos; asimismo, permite la participación activa dentro y fuera de las aulas,

demonstrando el grado de apertura y relación que tiene con su entorno, al mismo tiempo

mejora su experiencia e impulsa su desarrollo educativo en toda su formación académica.

En el campo de la matemática, las estrategias lúdicas se plantean como propuestas

que buscan beneficiar al estudiante haciendo que esta disciplina y las clases sean más

significativas, mejorando la motivación, lo cual se refleja en como el alumno puede disfrutar

de las clases demostrando una actitud positiva y abierta a aprender; la motivación es un punto clave para impulsar las ganas de los estudiantes para estudiar, para comprometerse con sus obligaciones dentro de los cursos asignados teniendo como resultado un desempeño notoriamente mejor (López y García, 2020).

Entre otros beneficios del uso de las estrategias lúdicas, se tiene el reforzamiento de las habilidades interpersonales del estudiante, el cual implica usar esta práctica como herramienta para el trabajo en equipo, organizar y resolver problemas en grupo, mejorando

13

el aprendizaje continuo en horas de clases siempre y cuando los docentes logren implementarlo oportunamente de acuerdo a las necesidades académicas de los estudiantes (Mard y Hilli, 2022); el desarrollo cognitivo psicosocial demuestra el forjamiento de la personalidad y como el sujeto aprende adquiriendo datos relevantes en el contexto académico, lo cual se necesita para que el sujeto crezca como una persona competente en las diferentes áreas de la vida y en diversos temas como son las matemáticas fraccionarias (Marín et al., 2020).

#### 1.2. El juego como estrategia pedagógica

El aprendizaje basado en el juego ha demostrado ser una herramienta poderosa para involucrar a los estudiantes en procesos educativos significativos, como afirma Higuera (2019), el juego no solo incrementa la motivación y el compromiso de los alumnos, sino que también facilita la construcción de aprendizajes profundos al conectar los contenidos curriculares con experiencias prácticas y emocionales; en este sentido, las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes explorar su identidad de manera activa, reflexiva y creativa, lo que contribuye al desarrollo integral de sus habilidades personales y sociales. No obstante, la implementación de estas estrategias depende en gran medida de las percepciones y actitudes de los docentes hacia ellas, así como de su preparación profesional y del contexto escolar en el que trabajan.

De acuerdo al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2021), el juego como estrategia en el entorno educativo ayuda a los niños a dar un mayor sentido tanto a los temas de aprendizaje y el entorno que los rodea, así como descubrir y dar sentido a sus experiencias, ampliando la capacidad de interpretación y procesando sus emociones, responsabilidades, entre otros factores que se desarrollan y surgen en las vivencias educativas.

#### 1.3. Antecedentes previos sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje

En el Perú el desarrollo de la educación presenta grandes desafíos, frente a ello de acuerdo con el Ministerio de Educación (2024), el uso de materiales y nuevos recursos didácticos dirigidos a los niños permiten mejorar los retos que forman parte de la educación, en base a las necesidades y demandas de la población estudiantil; el juego como parte de las nuevas maneras de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una de las herramientas con mayor implementación porque se considera favorecedor para potenciar las capacidades,

intelectuales, sociales y emocionales de los infantes, los cuales desde su temprana edad desarrollan sus valores e identidad propia.

Entre las evidencias científicas es importante mencionar el estudio de Mejía (2022), el cual mediante su investigación planteó como objetivo el conocer la percepción de los docentes frente al uso de estrategias lúdicas en estudiantes de inicial de una institución privada; usó un enfoque cualitativo de nivel descriptivo no experimental, en una muestra de 16 docentes a los cuales aplicó como técnica la entrevista mediante una guía semi estructurada. En los resultados se pudo identificar que para mejorar la forma de aprender se necesita el uso de nuevas maneras de enseñar mejorando así una educación inclusiva considerando las necesidades y características de los alumnos para poder optimizar su desarrollo intelectual; finalmente también identificaron dentro de las estrategias adaptar las mismas para mejorar el aprendizaje y mejorar el vínculo docente-alumnos.

En el estudio Llacza et al. (2023), analizaron la percepción sobre la importancia del uso de juegos como estrategia de aprendizaje para niños de preescolar, mediante un estudio cualitativo de tipo fenomenológico no experimental, donde evidenciaron que el uso de estrategias nuevas permite una mejor inclusión de los alumnos según sus necesidades; por otro lado, fomenta el desarrollo de habilidades sociales que permite un aprendizaje integral y la vinculación adecuada con las diferentes habilidades como las motoras, sociales, intelectuales y los valores potenciando su personalidad e identidad.

La investigación de López (2021) también realizada en Lima, planteó analizar la percepción de los profesores respecto a las estrategias pedagógicas en la carrera de estomatología de alumnos universitarios; mediante un estudio cualitativo, con una muestra de 10 docentes, los cuales fueron evaluados con una entrevista semiestructurada y una guía de conducta. Los resultados mostraron que, las condiciones del contexto donde se realizan las clases son importantes en cuanto a la experiencia de los docentes y alumnos; asimismo, las estrategias que se implementan permiten desarrollar con mayor eficacia los aprendizajes.

El investigador concluye que, la influencia de las técnicas permite un mejor aprendizaje. Cunia (2025) por otro lado, demostró que, entre las estrategias más usadas con respecto al juego, están los cuentos infantiles, la música, las herramientas virtuales (como aplicaciones o videojuegos, etc.), las cuales funcionan como un puente entre el tema que se desea resaltar para lograr un aprendizaje y reforzamiento. Con ello la autora concluye que, es evidente la



niños.

Finalmente, en la investigación de La Cruz (2024), en Trujillo, indagaron como el juego puede desarrollar la identidad de los niños, identificaron que una de las ventajas para la práctica de esta modalidad de enseñanza es que refuerza la autoestima abarcando temas como la autoaceptación y autonomía; asimismo, el desenvolvimiento personal es una práctica constante desde los primeros años de vida. Ante ello se concluye que, el pensamiento crítico de los alumnos, estimula su racionalidad de manera positiva.

#### 1.4. Modelos teóricos de las estrategias lúdicas

Existen diversos modelos teóricos que explican la dinámica y relevancia de los recursos didácticos como estrategias en el campo de la formación educativa de las personas, uno de ellos es el modelo del excedente energético de Herbert Spencer, el cual considera que los niños necesitan poder liberar su energía y esto se puede dar mediante la actividad física como los juegos, a los cuales también considera como una forma de mantenerlos entretenidos y atentos en las horas de clases, también considera que la carga de energía está ligado con la calidad de interacción social y las demandas de otras actividades, por ello se considera que un niño que dedica tiempo de calidad a aprender sin lugar a dudas presenta un mejor rendimiento escolar (England & Porter, 2024).

Otro modelo que habla sobre las estrategias lúdicas, es la teoría de la relajación de Lazarus, el autor plantea la idea de que el juego y las diversas actividades permiten al alumno entrar en un estado de tranquilidad y relajación que permite una mejor concentración al momento de aprender y a su vez a recargar energía; estas estrategias permiten sostener y construir la sensibilidad receptiva de las personas donde también entran en juego los valores u otros componentes morales y comportamentales al momento de aprender e interactuar con las clases y sobre todo a conocerse, aprender a explicar y expresarse relacionándose con sus pares a la misma vez que aprende (Farzin et al., 2024).

El modelo de Kar Gross, con su teoría del ejercicio preparativo, el cual considera que en la etapa de la niñez la persona se va preparando para la vida adulta, y que mediante las diferentes actividades como el juego le permiten aprender y mejorar las experiencias de

16

forma asertiva para que en un futuro realice la misma dinámica de solución; el desarrollo cognitivo, es decir las características biológicas físicas entran en juego con la experiencia empírica forjando el aprendizaje por medio del juego siendo una etapa necesaria y de maduración (Beni, 2023).

Otro modelo mencionado por Claparedo, considera que los juegos forman parte de las actividades lúdicas en clase permitiendo realzar la importancia de como un niño aprende, donde se toma en cuenta las necesidades que se deben de suplir con respecto a la adquisición de conocimiento, acción que sumará a largo plazo en la educación posterior de los mismos (educación superior); un aspecto importante que interviene es la percepción del alumno, es decir cómo ve y considera estas prácticas en el accionar educativo, como el juego relaciona

los temas de clase con la vida real, es decir permite desarrollarse mediante su propia imaginación y creatividad (Lebed, 2024).

En la teoría de la interpretación del juego relacionado con la estructura del pensamiento, el autor Piaget considera que el juego adopta diversas formas y roles en el desarrollo del infante y las estructuras intelectuales de los mismos, por ello se considera entonces que el juego permite el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños; se clasifican en cuatro categorías que son el juego de ejercicios que se aplica en cursos numéricos, el juego simbólico, el juego de reglas y el de construcción de la habilidad sociomotora el cual sirve para la adaptación ante los cambios y en la resolución de problemas (Torres, 2023).

Otra teoría es el juego como instrumento de afirmación del yo, el cual considera que el infante se desarrolla mediante el juego, si bien se parece y respalda lo que otros modelos plantean, pero en este caso se diferencia porque agrega el tema moral y gozo personal que el niño siente considerando que en el juego desempeña un rol como cuando un adulto trabaja, es decir que puede variar y considerar según la percepción de sí mismo y la satisfacción que siente, encontrando a su vez motivación de realizar acciones que forman parte del juego. En esta categoría se utiliza el juego libre, es decir permitiendo al niño explorar su propio criterio, así como el juego reglado donde usan la imitación para poder guiar al infante mediante indicaciones según el objetivo del tema o la clase en cuestión (Gallardo & Gallardo, 2018).

17

### 1.5. Las estrategias lúdicas para el aprendizaje

De acuerdo con Feitosa et al. (2021) las estrategias didácticas son recursos centrados en juegos, los cuales son adaptados y recreados haciendo uso de la diversión para llamar el interés de los alumnos, facilitando así el aprendizaje mediante estas situaciones como experiencias en el contexto educativo. Se entiende entonces que estas favorecen a la motivación donde el estudiante puede desenvolverse mientras disfruta de cada ejercicio, es decir la lúdica centra su enfoque en aspectos como la habilidad social, uso de la creatividad y el estímulo de las emociones del sujeto.

#### 1.5.1. Estrategias lúdicas según el enfoque pedagógico.

Tomando en cuenta que las estrategias lúdicas se pueden adaptar para impartir clases sobre diferentes temas, una de ellas es fundamentado desde el enfoque pedagógico, donde los docentes realizan acciones asertivas para poder implementar el juego (lúdico) para el desarrollo cognitivo del alumnos donde el proceso de enseñar y aprender se complementa (Tovar y otros, 2023); es así que se clasifican de la siguiente manera:

##### 1.5.1.1. Por tipo de actividad

En este apartado se considera cuando se aplica al inicio de las sesiones para lograr la atención de los niños, rompiendo el "hielo", es decir permite atraer el interés por el tema de la clase.

##### 1.5.1.2. Por el propósito pedagógico

Usan las estrategias lúdicas para facilitar la comprensión y aplicación del conocimiento, es decir se refleja según el propósito pedagógico, para motivar al estudiante mediante actividades recreativas para que logre entender temas en específico y para la evaluación mediante el cual permitan valorar el aprendizaje y poder saber que tan eficaz es la estrategia en la adquisición de conocimientos.

1.5.1.3. Por el proceso cognitivo y/o social que buscan estimular

Esta categoría permite usar el juego para realizar un proceso de aprendizaje para la adquisición de conocimiento, pero a la misma vez impulsa o se enfoca en el uso de la cooperación, la empatía y la convivencia dinámica en grupo para sumar a que el aprendizaje en clase favorezca positivamente.

18

Estas categorías demuestran cuan beneficiosas son las estrategias lúdicas para poder lograr una mejor participación del alumno y a su vez mantenerlos motivados e interesados en los problemas tratados en clase, también permiten una mejor retención de la información mejorando el desempeño académico y comprensión, lo cual permite mayor satisfacción desde la postura como docente y del alumno, es decir demuestra cuan eficaz podrían ser las estrategias didácticas que el profesor aplica y cómo es que el alumno es consciente de lo que logra aprender.

1.6. Estrategias lúdicas en clases

En el contexto actual lamentablemente por diversos factores, los estudiantes presentan frecuentemente problemas en el aprendizaje, siendo ello motivo para que investigadores tengan interés por indagar y recopilar información oportuna de los grupos de riesgo en el contexto académico, tomando en cuenta el rol de cada uno de los protagonistas, siendo los docentes uno de los grupos de apoyo y acción, los cuales pudiesen minimizar estos riesgos o indicadores; por ello se entiende la importancia de contar con profesionales altamente calificados y con capacidad de servicio, así como con los conocimientos adecuados para la implementación de técnicas y estrategias siendo usadas frecuentemente en la creación de las clases y en las diversas actividades que se practican en el aula de clases (Beni, 2023).



El uso de estrategias lúdicas en el diseño de clases se fundamenta en la incorporación del juego como un recurso pedagógico que favorece la motivación y la participación activa de los estudiantes. Estas actividades no solo cumplen un rol recreativo, sino que permiten al alumnado interactuar con los contenidos de manera creativa y significativa, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo. Desde una perspectiva sociocultural, el juego constituye un espacio de interacción donde los estudiantes desarrollan habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Al incluir dinámicas lúdicas en las sesiones de clase, el docente promueve la cooperación, la



En este sentido, el juego se convierte en un medio que potencia la

construcción del conocimiento dentro de la zona de desarrollo próximo planteada por

(García, 2018).

19

Planificar la manera en cómo se desarrollan las clases mediante el uso de métodos

como las lúdicas permiten favorecer la forma como los alumnos aprenden a desarrollar sus

competencias comunicativas dependiendo de sus capacidades. En el aula, de acuerdo a cada

curso se puede utilizar las estrategias según los diferentes niveles educativos que suelen

condicionarse según los factores que en algunos casos favorece o interfiere en el proceso de

aprendizaje (England & Porter, 2024).



El diseño de sesiones que integren estrategias lúdicas no solo facilita el desarrollo de

habilidades matemáticas, sino que también estimula la participación, la colaboración y la

creatividad en el aula. Al aprender fracciones mediante el juego, los niños fortalecen su

capacidad de razonamiento lógico y adquieren seguridad en la resolución de problemas, lo

cual favorece un aprendizaje duradero y aplicado en su vida cotidiana.

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje

de carácter significativo.



La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir

placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o

mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido

del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su

aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta

estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes

agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades.

### 1.7. Rol del docente en la educación primaria.

La percepción del docente frente a los juegos como estrategias para fomentar la

identidad y las diversas capacidades de los estudiantes es considerando un aspecto

importante como parte de la enseñanza dado que los docentes son los agentes principales

para que el uso de las estrategias y herramientas se den adecuadamente (Llacz y Quispe,

2023). Dicha percepción radica en la experiencia de los profesores con respecto a cómo aplicarlas y a su vez la formación previa, es decir el conocimiento que sustenta su metodología de educación.

A nivel nacional, se han implementado programas y se han creado guías con materiales que adaptan a los juegos y dinámicas lúdicas como parte cotidiana de la formación académica en los diversos niveles educativos, en especial en las de etapa infantil,

20

ya que los niños de este nivel están más familiarizados con el juego, y aprender mediante ello es positivo para su educación (Ministerio de Educación, 2022).

La identidad de cada persona se conforma de manera compleja y cuidadosa a lo largo de toda su vida, comenzando desde sus primeros años de vida, las cuales se forjan en las vivencias escolares, la interacción con sus pares, la percepción con respecto a los valores que son importantes tanto en casa como en las escuelas, las cuales se refuerzan con herramientas adecuadas como jugar, siendo este el protagonista en cada enseñanza que va recibiendo, siempre y cuando tenga cada acción un propósito y sobre todo el manejo del docente de estos (Nazario y Paredes, 2020).

La formación docente es un aspecto crucial en este tema, ya que las percepciones sobre el uso del juego como estrategia pedagógica están influenciadas por las experiencias previas y los conocimientos adquiridos durante la formación inicial y continua. Muchos docentes pueden carecer de una formación específica en metodologías lúdicas o desconocer cómo estas pueden aplicarse al desarrollo de competencias como "Construye su identidad". Esto puede generar inseguridades o resistencias hacia su implementación, limitando así las oportunidades educativas para los estudiantes. Por ello, es necesario investigar cómo las experiencias personales y profesionales de los docentes influyen en sus percepciones sobre estas estrategias para identificar posibles áreas de mejora en la formación docente (Tovar y Gómez, 2023).

Factores como la disponibilidad de recursos didácticos, el apoyo institucional, las características del grupo estudiantil y las dinámicas escolares influyen directamente en la manera en que los docentes actúan y utilizan estas metodologías; comprender cómo estos factores afectan las percepciones docentes permitirá identificar barreras estructurales y contextuales que deben ser abordadas para garantizar una implementación efectiva del aprendizaje basado en el juego (Minedu, 2022).

21

## CAPÍTULO II: LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS FRACCIONES

### MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

Este capítulo tiene como objetivo explicar cómo las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas

favorablemente en las clases de diversos cursos como matemática en estudiantes de IV ciclo de educación primaria; comenzaremos definiendo qué son las fracciones y su relevancia en el currículo escolar, igualmente se detallara como es que las actividades y la implementación de actividades lúdicas en las clases permiten intervenir estratégicamente en la enseñanza, facilitando la comprensión de conceptos matemáticos complejos que forman parte de la transición de problemas con numeración entera a ejercicios con fracciones y en la resolución de las mismas herramientas didácticas (Sherry, 2021).

#### 2.1. Conceptualización de las fracciones matemáticas.

A medida que avanzan los grados, se introducen el concepto de fracción, su significado y el cálculo, permitiendo desarrollar a los niños y fortalecer sus habilidades en razonamiento lógico y pensamiento crítico; en la educación primaria, las fracciones se presentan como una herramienta para comprender que no siempre se trabaja con números enteros, sino también con cantidades menores que la unidad, lo cual abre la puerta a nuevos conceptos como decimales, porcentajes y proporciones (Pereda y otros, 2025).

Las fracciones son expresiones numéricas que representan una división exacta de un todo en partes iguales, el cual se compone por dos elementos principales, el numerador que representa el número de partes que se toman de un entero y el denominador que indica en cuantas partes iguales se ha dividido ese entero; cuando se habla de las fracciones y su enseñanza en niños de nivel primario se dinamizan desde una perspectiva concreta, es decir se utiliza materiales visuales y manipulativos, donde se aplican estrategias para que los alumnos puedan aprender de una manera abstracta con experiencias concretas logrando que la recepción de información permita una comprensión de la misma, de forma sólida (Florence y otros, 2013).

Aprender fracciones no solo es un requisito curricular, sino una herramienta para la formación integral de ciudadanos capaces de enfrentar con éxito los desafíos de una sociedad que demanda cada vez más habilidades matemáticas; son un elemento fundamental en el aprendizaje matemático durante la educación primaria, su enseñanza no se limita a la

22

simple memorización de reglas, sino que implica comprender la idea de dividir el todo en partes iguales, establecer relaciones entre cantidades y aplicar este conocimiento en diversas situaciones reales (Suwarno, 2020).

Incorporar estrategias pedagógicas que faciliten el aprendizaje de las fracciones desde temprana edad es una tarea esencial para los docentes, pues permite que los niños desarrollen competencias lógicas, analíticas y prácticas que les serán útiles a lo largo de su vida académica y cotidiana, por eso las estrategias lúdicas en la actualidad se incluyen en todas las materias, como es el curso de matemática, moldeando la forma de enseñar en base a las necesidades de los alumnos, donde se puede comprobar que mientras juegan puedan retener información, es decir aprender, logrando resultados efectivos en su desempeño (Wilkie & Roche, 2023).

#### 2.2. La matemática en la infancia

El contacto con las matemáticas desde los primeros años de vida representa una base esencial para el desarrollo integral del niño; esta área del conocimiento impulsa el razonamiento lógico, la curiosidad y la capacidad de analizar su entorno. A través de experiencias cotidianas, como contar, comparar, organizar o identificar formas, los niños comienzan a construir su pensamiento matemático sin necesidad de fórmulas complejas, estas primeras aproximaciones favorecen la comprensión del entorno y estimulan el interés por aprender de manera autónoma (Feitosa y otros, 2021).



La enseñanza de las matemáticas en la niñez debe presentarse de forma vivencial y adaptada a la realidad del estudiante. Cuando las actividades se relacionan con situaciones concretas como juegos, mediciones, clasificaciones o resolución de pequeños problemas, el aprendizaje se vuelve más significativo y duradero. En lugar de memorizar procedimientos, los niños aprenden a observar, experimentar y deducir, fortaleciendo así su capacidad para tomar decisiones y pensar de forma crítica (Beni, 2023). El rol del docente es fundamental en este proceso, pues actúa como mediador del aprendizaje, creando espacios que motiven la exploración y el descubrimiento. De igual manera, la participación del entorno familiar refuerza lo aprendido, ya que incorpora las matemáticas en tareas diarias como cocinar, ordenar o comprar, lo cual permite al niño reconocer su utilidad práctica.

23

El proceso de enseñanza y aprendizaje de las fracciones en los primeros años escolares representa un reto importante para el desarrollo del pensamiento lógico y analítico. En esta etapa, los niños comienzan a construir nociones básicas sobre cantidad, la división y la relación entre las partes y el todo. Sin embargo, por tratarse de conceptos abstractos, su comprensión requiere estrategias pedagógicas adecuadas que transformen lo teórico en experiencias concretas. Desde la psicopedagogía se resalta que el aprendizaje infantil se consolida a través de la exploración, la manipulación y la vivencia directa con el entorno, por lo que el empleo de recursos lúdicos y materiales visuales se vuelve esencial para asimilar el concepto de fracción.



El enfoque psicopedagógico propone que las estrategias didácticas deben conectar los contenidos matemáticos con experiencias reales del niño. Actividades que incluyan objetos cotidianos como alimentos, bloques o figuras geométricas ayudan a que los estudiantes comprendan de forma natural cómo una unidad puede dividirse en partes iguales. Asimismo, el uso del juego, el trabajo en equipo y la resolución de problemas sencillos estimula la curiosidad y favorece la comprensión significativa (Graber y otros, 2020). De

este modo, la enseñanza de las fracciones no se limita a la memorización de procedimientos, sino que promueve la construcción activa del conocimiento.

Por otra parte, la psicopedagogía subraya la importancia del acompañamiento emocional en el proceso educativo, el docente actúa como guía y mediador, creando un ambiente seguro donde el error es visto como una oportunidad de aprendizaje; estrategias como el aprendizaje basado en el juego, la narración de historias matemáticas o las representaciones gráficas favorecen la participación y fortalecen la autoconfianza del niño (Lebed, 2024).



En síntesis, las matemáticas en la infancia no deben entenderse solo como una materia escolar, sino como una herramienta para desarrollar la mente, fomentar la creatividad y preparar al niño para enfrentar nuevos retos. Su enseñanza temprana contribuye a formar personas analíticas, reflexivas y con mayores competencias para desenvolverse en la vida cotidiana y académica.

24

### 2.3. Origen de la lúdica en la educación

El origen de las estrategias lúdicas en la enseñanza se encuentra en la evolución del pensamiento pedagógico y psicológico de algunos científicos del siglo XX como Jean Piaget, Vygotsky, Montessori, etc. los cuales reconocieron al juego como un medio esencial para el aprendizaje infantil. A lo largo de la historia, el juego fue visto inicialmente solo como una actividad recreativa, pero con los aportes de autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky y María Montessori, comenzó a considerarse un instrumento educativo fundamental. Estos teóricos demostraron que el aprendizaje no se limita a la repetición de contenidos, sino que se construye mediante la interacción, la exploración y la experiencia directa del niño con su entorno (Bryson y otros, 2023).

Piaget en los años 70 destacó que el juego permite al niño asimilar la realidad y desarrollar estructuras cognitivas a través de la acción. Otros investigadores como Vygotsky argumentaron que el juego simbólico favorece el desarrollo del pensamiento abstracto y el lenguaje, al situar al niño dentro de una "zona de desarrollo próximo" donde puede aprender con apoyo de un adulto o de sus pares. A su vez, Montessori promovió un aprendizaje activo y libre, donde el juego y el material concreto ayudan al niño a descubrir y comprender conceptos de forma autónoma (Osorio, 2020).



Con el avance de la psicología educativa y la pedagogía constructivista, el enfoque lúdico se consolidó como una estrategia didáctica esencial en la educación primaria. Las actividades lúdicas comenzaron a emplearse para despertar la motivación, mejorar la comprensión de conceptos abstractos y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Según Jara et al. (2025), el aprendizaje a través del juego favorece la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas, al tiempo que genera un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo.

En la actualidad, las estrategias lúdicas se consideran parte del enfoque pedagógico integral, ya que promueven aprendizajes significativos al vincular la emoción, la acción y la reflexión. De esta manera, el juego deja de ser una simple distracción y se convierte en un recurso pedagógico que potencia la construcción activa del conocimiento y el desarrollo integral del niño.

25

#### 2.4. La Lúdica como método para la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas

Desde el enfoque pedagógico, las estrategias lúdicas representan herramientas educativas que, mediante el uso intencionado del juego, permiten dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas estrategias no solo generan un ambiente motivador y participativo, sino que también promueven la construcción activa del conocimiento a partir de la experiencia, el error, la exploración y la interacción social (Juca y otros, 2019).



Las estrategias lúdicas aplicadas al aprendizaje de fracciones en matemáticas, permiten transformar un contenido abstracto en experiencias concretas, visuales y manipulativas; a través del juego, los estudiantes pueden representar, comparar y operar fracciones de manera intuitiva, logrando así una comprensión más profunda y significativa.

Este enfoque ayuda a superar dificultades comunes en el área, al brindar oportunidades para experimentar con partes de un todo en contextos reales o simulados (Feitosa y otros, 2021).



#### 2.5. Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en matemáticas

La enseñanza de las fracciones en primaria no debe reducirse a la repetición mecánica de operaciones, sino que debe enfocarse en estrategias activas y participativas que promuevan la comprensión de fracciones. Las técnicas manipulativas, visuales, lúdicas, basadas en problemas y apoyadas en recursos digitales constituyen herramientas indispensables para que el aprendizaje sea significativo y duradero.

Aplicar estas técnicas de forma combinada garantiza que los niños desarrollen no solo

habilidades matemáticas, sino también competencias cognitivas y sociales que les servirán a lo largo de su formación (Ordoñez y otros, 2024).

En la pedagogía estas estrategias lúdicas se engloban en tres indicadores, referenciados con el objetivo de la clase y el uso de los juegos, como en el capítulo anterior se menciona, al relacionarse con la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas, se categorizan de la siguiente manera:

#### 2.5.1. Estrategias lúdicas para el tipo de actividad

Las estrategias lúdicas en el área de Matemáticas se pueden clasificar según el tipo de actividad que involucran, cada tipo de juego cumple una función pedagógica distinta, favoreciendo tanto la comprensión conceptual como el razonamiento lógico y la motivación

26

del estudiante; estimulan habilidades cognitivas, sociales y emocionales que fortalecen la comprensión de los conceptos numéricos y geométricos.

##### 2.5.1.1. Los juegos de reglas

Implican normas y turnos, fomentando la atención, la disciplina y la toma de decisiones; son actividades estructuradas con normas claras, turnos y metas específicas. Permiten que el estudiante desarrolle pensamiento lógico, respeto por las normas, atención y toma de decisiones, mientras aplica conocimientos matemáticos.



##### 2.5.1.2. Los juegos de rol o dramatización

Permiten representar personajes o situaciones reales, desarrollando la empatía, la expresión oral y la creatividad; el estudiante asume un papel o personaje dentro de una situación simulada que involucra el uso de conceptos matemáticos para resolver un problema o tomar decisiones.

##### 2.5.1.3. Los juegos cooperativos

Priorizan la colaboración sobre la competencia, fortaleciendo la comunicación; se centran en el trabajo en equipo y la cooperación para alcanzar una meta común. Promoviendo el aprendizaje compartido, la comunicación y el respeto por los aportes de los demás.

##### 2.5.1.4. Los juegos competitivos

Impulsan al esfuerzo personal a través de desafíos o concursos.; impulsan la motivación al sujeto mediante el desafío entre pares, la competencia sana estimula la concentración y la rapidez mental.

#### 2.5.2. Estrategia lúdica según el propósito pedagógico

Los juegos lúdicos según el propósito pedagógico en Matemáticas transforman el aula en

un espacio activo, participativo y creativo. Además, permiten al docente guiar el aprendizaje

de forma estratégica: motivando, reforzando o evaluando los contenidos desde una

metodología vivencial (Pinargote, 2023).

27

#### 2.5.2.1 Juegos de motivación

Buscan despertar el interés y la curiosidad del estudiante hacia el nuevo contenido

matemático. Su propósito es activar conocimientos previos y predisponer al alumno

positivamente hacia el aprendizaje.



#### 2.5.2.2. Juego para el desarrollo

Estos juegos consolidan los conocimientos adquiridos, promueven la ejercitación de

operaciones y el razonamiento lógico. Su fin es afianzar los contenidos a través de

la repetición activa y significativa.

#### 2.5.2.3 Juegos de evaluación

Son actividades diseñadas para verificar los logros de aprendizaje mediante la

observación del desempeño en situaciones lúdicas. Sustituyen o complementan

evaluaciones tradicionales, reduciendo la ansiedad y promoviendo la participación.

#### 2.5.3. Estrategia lúdica, el proceso cognitivo/social que se busca estimular

Las estrategias lúdicas que estimulan procesos cognitivos y sociales en Matemáticas

permiten integrar el pensamiento lógico con la interacción humana, generando aprendizajes

más significativos. A través del juego, los estudiantes no solo aprenden a calcular o razonar,

sino también a trabajar en equipo, comunicarse y resolver problemas de manera colaborativa

(Díaz & Rodríguez, 2020).

#### 2.5.3.1. Juego según el tipo de proceso conjuntivo

Estos juegos están orientados a activar funciones mentales superiores como la

atención, memoria, razonamiento lógico, pensamiento crítico y creatividad.



Permiten al estudiante analizar, comparar, clasificar, calcular y deducir de manera

entretenida y significativa.

#### 2.5.3.2. Juegos para estimular la resolución de problemas

Se centran en situaciones que requieren aplicar los conocimientos matemáticos para

encontrar soluciones. Favorecen la planificación, el análisis y la toma de decisiones.

Además, estimulan la perseverancia y la autoconfianza.

### 2.5.3.3. Juegos según ámbito socioemocional

Estos juegos buscan fortalecer las habilidades sociales, la cooperación, el liderazgo y la comunicación, al mismo tiempo que se trabajan contenidos matemáticos.

Promueven la empatía, el respeto y el aprendizaje conjunto.

### 2.6. Juegos lúdicos para implementar en la enseñanza-aprendizaje en fracciones numéricas

Enseñar fracciones mediante la resolución de problemas no debe limitarse a ejercicios escritos, sino que debe incluir estrategias activas que conecten el aprendizaje con la experiencia. Los juegos de reparto, el bingo, las carreras, las dramatizaciones y los recursos digitales son alternativas eficaces que transforman la enseñanza tradicional en un proceso dinámico y motivador (Feitosa y otros, 2021).

Estas estrategias lúdicas no solo ayudan a comprender las fracciones, sino que también desarrollan habilidades para el análisis, el trabajo colaborativo y la toma de decisiones, competencias necesarias en la formación integral del estudiante (Bojorkhammer & Joakim, 2023). Ante ello se describen los siguientes juegos:

#### 2.6.1. Cuentos y dramatizaciones.



Otra estrategia lúdica consiste en crear historias o dramatizaciones donde aparezcan fracciones como, por ejemplo, el uso de cuentos donde los personajes reparten frutas o dulces en partes iguales; también las obras teatrales donde los niños representen situaciones que involucren fracciones. Este recurso estimula la imaginación y creatividad, reforzando el aprendizaje de manera directa.

#### 2.6.2. Juegos de reparto y simulación

Una de las estrategias más efectivas para enseñar fracciones es a través de actividades que involucren repartir objetos en partes iguales como por ejemplo, la pizza fraccionada donde los estudiantes reciben figuras circulares y deben dividir las según las indicaciones. Luego, se les pide que coloreen una parte para representar una fracción. Por ejemplo, se simula una pizzería donde existen clientes y cocineros; los primeros piden a los cocineros "deseo  $\frac{1}{2}$  pizza que esté repartida en 4 porciones iguales, porque somos 4 personas, los cocineros deben entregar la porción correcta. Esto refuerza la comprensión del valor fraccionario mediante el juego y la simulación de situaciones reales.

#### 2.6.3. Dominó y memoria de fracciones en la primaria

Cuando se usa juegos de mesa adaptados a numeraciones, son eficaces para el aprendizaje de fracciones. Los estudiantes deben emparejar la fracción con la imagen

correspondiente; por ejemplo, los alumnos deben identificar y relacionar las fracciones mediante gráficos, haciendo uso de figuras y materiales que se utilizan en un juego de dominó pero en lugar de puntos, cada ficha contiene una fracción. Se reparten las fichas entre los estudiantes, donde el primer jugador coloca una ficha en el centro y el siguiente jugador debe colocar una ficha que tenga una fracción equivalente o que coincida con la representación gráfica. Finalizando cuando el alumno que se queda sin fichas es el que gana.

#### 2.6.4. Los juegos en quipo y competencias.

Para promover la participación activa, se pueden organizar juegos grupales como las carreras de fracciones donde los equipos deben resolver operaciones con fracciones para avanzar en un tablero; otra estrategia o juego es el bingo fraccionario, cada cartón contiene fracciones y el docente menciona una representación gráfica y los niños marcan la fracción correcta.

#### 2.6.5. El bingo de fracciones con problemas aplicados

Es un juego clásico que puede adaptarse a la enseñanza de fracciones. Cada cartilla contiene operaciones o problemas relacionados con fracciones, el docente menciona las respuestas y los estudiantes marcan en sus cartones la opción correcta.

Además de ser entretenido, este juego permite que los alumnos practiquen la interpretación de problemas y el cálculo de fracciones sin sentir la presión de una evaluación tradicional.



#### 2.6.6. Carrera en la recta numérica

Para reforzar el concepto de fracciones como números intermedios entre enteros, se puede organizar una carrera en una recta numérica dibujada en el aula. Cada equipo avanza posiciones al resolver problemas planteados por el docente. Esta técnica combina el movimiento físico con el aprendizaje, lo que la convierte en una experiencia divertida y efectiva.

30

#### 2.6.7. Juego de roles

El juego de roles permite simular la resolución de problemas contextualizados (es decir buscar que se asemeje a como se resolvería en la vida cotidiana); por ejemplo, se puede simular un cumpleaños en el que los estudiantes deben repartir un pastel entre los invitados o dividir botellas de jugo. Al asumir roles, los niños no solo comprenden el problema, sino que también participan activamente en la búsqueda de soluciones. Esta estrategia estimula la creatividad y la socialización, factores importantes en el aprendizaje significativo.



### 2.6.8. La ruleta de las fracciones

El docente presenta una ruleta con diferentes figuras geométricas divididas en partes. Los niños giran la ruleta y deben identificar qué fracción representa la porción marcada. Este juego ayuda a conectar lo visual con el concepto numérico y despierta la curiosidad por descubrir más sobre las fracciones.

### 2.6.9. Encuentra tu mitad

Cada niño recibe una tarjeta con una fracción o su representación gráfica, y deben buscar a su compañero que tenga la parte equivalente. Esto fomenta la interacción y la atención desde el inicio de la clase.

### 2.6.10. Pizza de fracciones.



Los estudiantes elaboran una "pizza" con diferentes ingredientes, representando cada

sección como una fracción. Deben combinar o comparar porciones, practicando la suma y equivalencia de fracciones.

## 2.7. Técnicas a implementar para la enseñanza-aprendizaje relacionadas a la lúdica

como metodología.

Entre las principales técnicas lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las fracciones matemáticas tenemos:

### 2.7.1. Técnicas manipulativas

Considerada una de las técnicas más efectivas para la enseñanza de fracciones, donde se utiliza la manipulación de materiales concretos permitiendo a los alumnos visualizar y usar materiales que favorecen al aprendizaje significativo. Entre estos materiales se tiene la barra

31

de fracciones, con las cuales los niños identifican equivalencias y comparan fracciones; los círculos fraccionados que son útiles para explicar la división del todo en partes iguales; y los objetos cotidianos, como el uso de frutas o materiales de casa para explicar y relacionar conceptos y problemas de la vida diaria. El principio detrás de esta técnica es que los niños aprenden mejor haciendo y observando, antes de pasar a la representación simbólica (Sanchez & Carreño, 2018).

### 2.7.2. Técnicas visuales y gráficas.

Los recursos visuales son esenciales para representar las fracciones en dibujos, esquemas y diagramas. Entre estas técnicas se destacan las líneas numéricas que permiten ubicar fracciones y comprender la relación entre ellas, también las gráficas pictogramas que ayudan a la interpretación de datos y observación de fracciones en contextos reales y las gráficas y/o pictogramas que logran igualmente relación e interpretación para el proceso de información. Estas técnicas fortalecen la capacidad de análisis y la relación entre imagen y

símbolo (Barbosa & Vale, 2021).

### 2.7.3. Las técnicas lúdicas y juegos didácticos.



El juego es una herramienta poderosa para motivar el aprendizaje en niños. Algunas técnicas son los juegos de memoria con fracciones para asociar imágenes con expresiones numéricas, el uso de dominó de fracciones permite el trabajo equivalente en operaciones y el juego como los concursos de dinámicas en grupo para promover el aprendizaje colaborativo y cooperativo. Estas técnicas no solo refuerzan los conocimientos, sino que también fomentan el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas (Bhatia y otros, 2022).

### 2.7.4. Juegos lúdicos para favorecer la enseñanza-aprendizaje de fracciones matemáticas.



Las estrategias lúdicas



es.linkedin.com | Integrando la IA en la Enseñanza: 10 Ejemplos Prácticos para Docentes  
<https://es.linkedin.com/pulse/integrando-la-ia-en-enseñanza-10-ejemplos-prácticos-para-maccarrone-kc5Wf>

no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que

también convierten el aprendizaje en una experiencia agradable y significativa. Juegos de reparto, dinámicas grupales, materiales manipulativos, plataformas digitales y dramatizaciones son herramientas que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico-matemático y a la motivación de los estudiantes.

Incorporar estas estrategias en el aula es fundamental para lograr que los niños no solo aprendan fracciones, sino que disfruten el proceso, fortaleciendo así sus competencias matemáticas y sociales (Zhang y otros, 2020).

32

33

## CONCLUSIONES

1. Se concluye que integrar actividades lúdicas en el proceso educativo favorece la participación activa de los estudiantes. Propicia un aprendizaje más profundo y fortalece la capacidad para resolver problemas relacionados con las fracciones.



Esto ocurre porque el juego convierte el aula en un entorno dinámico donde los estudiantes asumen un papel central, fomentando la interacción y el trabajo en equipo. En consecuencia, los alumnos no solo comprenden mejor los conceptos fraccionarios, sino que también desarrollan mayor confianza al aplicarlos en contextos reales.

2. Se describieron los tres tipos de estrategias lúdicas relevantes: Por tipo de actividad, que busca atraer la atención del infante desde el inicio de la clase; por el propósito pedagógico, que motiva al estudiante según el objetivo de cada sesión; y por el proceso cognitivo y/o social que busca estimular en clase procesos que permitan reforzar los saberes específicos con respecto al curso de matemáticas enfocados en la adquisición de conocimiento y/o estimulación de otras aptitudes que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



3. Se evidenció que las estrategias lúdicas actúan como un puente entre los contenidos abstractos y las experiencias concretas de los estudiantes, facilitando una comprensión más intuitiva de las fracciones. Mediante juegos, dinámicas grupales y actividades interactivas, los niños pueden visualizar, manipular y relacionar las fracciones con su vida cotidiana, lo que ayuda a superar las dificultades habituales en su aprendizaje.

4. Se refuta con evidencia científica de como las estrategias lúdicas desde la perspectiva pedagógica influyen en la enseñanza-aprendizaje de los niños, evidenciado mediante estudios (investigaciones a nivel nacional e internacional) previos el protagonismo de las estrategias lúdicas para el logro del desempeño de los estudiantes a los cuales va dirigido, adaptando diferentes herramientas como el juego; es decir, dichos estudios promueven y respaldan el pensamiento de los investigadores de la presente monografía, "el juego y su uso para forjar niños capaces".

34

#### REFERENCIA

Akinwale, O., & George,



repositorio.ucsg.edu.ec | Influencia de la motivación en el clima laboral del personal de enfermería en instituciones de atención primaria.  
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/23661/1/UCSG-C518-23169.pdf>

J. (2020). Work environment and job satisfaction among nurses in government tertiary hospitals in Nigeria. *Rajagiri*

Management, 14(1).

<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/RAMJ-01-2020->



doi.org | A Visual Approach for Solving Problems with Fractions  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci11110727>

Barbosa, A., & Vale, I. (2021). A Visual Approach for Solving Problems with Fractions.

Education Science, 11(11).

<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci11110727>

Beni, S. (2023). Teachers' sensemaking in implementation of Meaningful Physical Education. Physical Education and Sport Pedagogy, 17.

<https://doi.org/10.1080/17408989.2023.2260388>

Bhatia, P., Diagon, S., Wiliam, M., Prado, J., & Gardes, M. (2022). Impact of a game-



doi.org | Enhancing mathematics performance in primary education: The impact of personalized learning on fractions and decimal numbers | Education and Information ...  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-025-13428-5>

based intervention on fraction learning for fifth-grade students: A pre-registered randomized controlled study. Journal of Computer Assisted Learning, 39(1),

49-

62. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcal.12726>

Bojorkhammer, C., & Joakim, S. (2023). The effects of a whole-class mathematics intervention on students' fraction knowledge in primary school. Revista escandinava de investigación educativa, 68(4), 1-15.

<https://doi.org/10.1080/00313831.2023.2228818>

Bolivar, L. (2013). LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Colombia], Repositorio institucional.



<https://repositorio.unal.edu.co/items/4fa69686-3fa6-4567-a180-b4fa2f8010c3>

Caamaño, Y., & García, E. (2023). Údica: estrategia reductora de conductas apáticas en el aprendizaje de las matemáticas. Sinergias Educativas, 8(2).

<https://doi.org/https://doi.org/10.37954/se.v8i2.401>

Cunia, G. (2025).



doi.org | Expresión oral en niños de nivel inicial en Hispanoamérica: una revisión sistemática  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14984659>

Expresión oral en niños de nivel inicial en Hispanoamérica: una

revisión sistemática. REVISTA INVECOM, 5(4).

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14984659>

de la Cruz, j. (2024). Estrategias basadas en el juego para desarrollar la identidad personal en niños menores de 3 años, año 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo], Repositorio institucional.



<https://hdl.handle.net/20.500.14414/22470>

Díaz, L., & Rodríguez, C. (2020). El juego como herramienta para desarrollar habilidades cognitivas en el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Científica de Investigación Educativa*, 4(1), 22-35.

<https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706010/134175706010.pdf>

England, C., & Porter, T. (2024). Herbert Spencer. *Manual Palgrave de pensadores educativos*, x, 1-13. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-81037-5\\_67-2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-81037-5_67-2)

35

11

**dx.doi.org** | Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Matemáticas en Educación Inicial II: Integración de Wordwall  
<http://dx.doi.org/10.56048/mqr20225.8.3.2024.5286-5308>

Estupiñán, A., Blanco, C., & Inca, G. (2024). Aprendizaje interactivo de fracciones utilizando Wordwall: una herramienta lúdica para la comprensión matemática.

*Revista multidisciplinaria arbitrada de investigaciones científicas*, 8(3), 3154-3170. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.3154-3170>

Farzin, M., Amiri,

12

**jpcp.uswr.ac.ir**  
[http://jpcp.uswr.ac.ir/files/site1/user\\_files\\_261192/mojtaba1349-A-10-917-1-2e7a827.pdf](http://jpcp.uswr.ac.ir/files/site1/user_files_261192/mojtaba1349-A-10-917-1-2e7a827.pdf)

M., & Ghamari, M. (2024). Comparing the Effectiveness of Guided

Imagery and Lazarus Multimodal Therapy on COVID-19 Anxiety and Life

13

**jpcp.uswr.ac.ir** | Comparing the Effectiveness of Guided Imagery and Lazarus Multimodal Therapy on COVID-19 Anxiety and Life Expectancy in People Recovered From ...  
[https://jpcp.uswr.ac.ir/browse.php?a\\_id=899&sid=1&slc\\_lang=en&ftxt=0](https://jpcp.uswr.ac.ir/browse.php?a_id=899&sid=1&slc_lang=en&ftxt=0)

Expectancy in People Recovered From COVID-19.

*CrossMark*, 12(1), 53-66.

[https://jpcp.uswr.ac.ir/browse.php?a\\_id=899&sid=1&slc\\_lang=en&ftxt=0](https://jpcp.uswr.ac.ir/browse.php?a_id=899&sid=1&slc_lang=en&ftxt=0)

Feitosa, N., Ramos, M., Xavier, A., Olivareira, A., Porto, L., Batista, R., . . . Pereira, K.

(2021). Ludic strategy as a mediator of education in genetics in a public school.

*Research, Society and Development*, 10(13). [https://doi.org/10.33448/rsd-](https://doi.org/10.33448/rsd-v10i13.20939)

v10i13.20939

Florence, G., Frederic, C., Dénes, S., Carette, V., & Bernard, R. (2013). A componential

view of children's difficulties in learning fractions. *Front. Psychol.*, 4.

<https://doi.org/https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/>

fpsyg.2013.00715/full

Gallardo, J., &

14

**hdl.handle.net** | Motibazioa Haur Hezkuntzan adimen anitzen teoriaren eta proiektuetan oinarritutako ikaskuntzaren bidez  
<http://hdl.handle.net/10810/54115>

Gallardo, P.

15

**www.espacioimasd.unach.mx** | EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS: MATEMÁTICAS Y QUÍMICA  
<https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/download/214/718/>

(2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso

educativo para el desarrollo integral infantil. Revista educativa Hekademos,

24.

[https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y)

[\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](#)

Gallego, A., Vargas, E., Arroye, A., Peláez, D., & Rodríguez, L. (2020). El juego como



repositorio.utn.edu.ec | Actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de las fracciones en los estudiantes del quinto grado de EGB de la Unidad Educativa "Bartolo...  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14133>

estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de

primera infancia.

a. Infancias Imágenes, 19(2). <https://doi.org/>

[10.14483/16579089.14133](https://doi.org/10.14483/16579089.14133)

Gobierno del Perú. (23 de 08 de 2022). Gobierno del Perú. NORMAS LEGALES:

Código de los niños y adolescentes Ley N°27337:

<https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas->

[legales/3366849-27337](https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/3366849-27337)

Graber, K., Byrne, E., Goodacre, E., & Kulkarni, K. (2020). A rapid review of the impact

of quarantine and restricted environments on children's play and the role of play

in children's health. Child: Care, Health and Development, 47(3), 143-153.



<https://doi.org/10.1111/cch.12832>

Guzmán, C., & Herrera, C. (2023). ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA

ENSEÑANZA DE LAS FRACCIONES EN CUARTO GRADO. Verano

regional, 24, 30-35.

<https://www.veranoregional.org/memorias/2022/4Educacion.pdf#page=30>

Higueras, L. (2019).



Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

[El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente.](#)

[Tesis de licenciatura, Universidsd de Granada], Repositorio Institucional.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=221474>

Hovgaard, H., Schoder, V., & Skovbjerg, H. (2022). Playful Learning, Space and

Materiality: An Integrative Literature Review. Scandinavian Journal of

36

Educational Research, 67(3), 419-432.

<https://doi.org/10.1080/00313831.2021.2021443>

Juca, J., Celi, F., & Coloma, M. (2019). Estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas

en bachillerato general unificado Matemáticas recreativas en general bachillerato

unificado estrategias metodológicas Contenido. REVISTA ESPACIOS, 21(40), 1-

15.

[https://www.researchgate.net/publication/341201735\\_Estrategias\\_metodologicas\\_ludicas\\_de\\_matematicas\\_en\\_bachillerato\\_general\\_unificado\\_Recreational\\_mathematics\\_in\\_general\\_unified\\_baccalaureate\\_methodological\\_strategies\\_Contentido](https://www.researchgate.net/publication/341201735_Estrategias_metodologicas_ludicas_de_matematicas_en_bachillerato_general_unificado_Recreational_mathematics_in_general_unified_baccalaureate_methodological_strategies_Contentido)

s\_ludicas\_de\_matematicas\_en\_bachillerato\_general\_unificado\_Recreational\_mathematics\_in\_general\_unified\_baccalaureate\_methodological\_strategies\_Contentido

ido

Lebed, F. (2024). Reflections on Play, Sport, and Culture (1ª Edición ed.). Nueva York:

Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781003387305>

Llacza, K., & Quispe, T.



**repositorio.uch.edu.pe** | La importancia de la percepción docente de los juegos inclusivos

<https://repositorio.uch.edu.pe/handle/20.500.12872/897?show=full>

(2023). La importancia de la percepción docente de los juegos

inclusivos. [Tesis de licenciatura, Universidad de Ciencias y

Humanidades],

Repositorio institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12872/897>

López, A. (2021). Percepción de los docentes y estudiantes de la carrera de

estomatología de una universidad privada de Lima respecto a las prácticas de

pedagogías utilizadas durante la carrera. [Tesis de licenciatura, Universidad

Peruana Cayetano Heredia], Repositorio institucional.



**ve.scielo.org** | Los juegos como recurso didáctico en la enseñanza de las ciencias: un estudio bibliométrico

[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=52739-00632025000403010](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=52739-00632025000403010)

López, M., & García, V.



**www.espacioimasd.unach.mx** | EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS: MATEMÁTICAS Y QUÍMICA

<https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/articulo/download/214/718/>

(2020). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de

las ciencias: Matemáticas y Química. SEPTIEMBRE, 9(23). <https://doi.org/10.31644/IMASD.23.2020.a03>

<https://doi.org/10.31644/IMASD.23.2020.a03>

Mard, N., & Hilli, C. (2022). Towards a didactic model for multidisciplinary teaching - a

didactic analysis of multidisciplinary cases in Finnish primary schools. Journal of

Curriculum Studies, 54(2), 243-258.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00220272.2020.1827044>

Marín, V., Sampedro, B., Muñoz, J., & Jiménez, N. (2020). The Possibilities of

Gamifying the Mathematical Curriculum in the Early Childhood Education Stage.

Mathematics, 8(12), 2215. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/math8122215>

Mejía, A. (2022).



**repositorio.usil.edu.pe** | Percepción de los docentes sobre las estrategias pedagógicas en educación inclusiva del nivel inicial de una I.E en Surco

<https://repositorio.usil.edu.pe/items/d383546f-273a-4615-b693-daca8ff6f302>

Percepción de los docentes sobre las estrategias pedagógicas de

educación inclusiva del nivel inicial de una I.E

de Surco. [Tesis de licenciatura,

Universidad San Ignacio de Loyola], Repositorio institucional.

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/12982>

Ministerio de Educación. (26 de 8 de 2022). Lineamientos para la utilización de la

estrategia "Juego, aprendo y me siento Saludable". MINEDU:

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/3397665-108-2022->

minedu

Ministerio de Educación. (24 de 6 de 2024). Programa de Intervención Temprana -

PRITE. Minedu: [https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-](https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/5813819-programa-de-intervencion-temprana-prite)

publicaciones/5813819-programa-de-intervencion-temprana-prite

37

Ordoñez, G., Soto, A., & Ortiz, W. (2024).

22

**sinergiaacademica.com**

<http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/428>

Juegos didácticos para mejorar la comprensión

y el cálculo de fracciones en estudiantes

de. Sinérgia Académica, 8(1), 340-357.



Pereda, L., González, C., & Tirado, A. (2025). Enhancing mathematics performance in

23

**doi.org** | Enhancing mathematics performance in primary education: The impact of personalized learning on fractions and decimal numbers | Education and Informatio...

<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-025-13428-5>

primary education: The impact of personalized learning on fractions and decimal

numbers. Education and Information Technologies, 30, 15961–15991.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-025-13428-5>

Pinargote, K. (2023).

24

**www.polodelconocimiento.com** | Estrategias lúdicas empleadas por los docentes en la enseñanza de las matemáticas | Pinargote Solórzano | Polo del Conocimiento

<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9576>

Estrategias lúdicas empleadas por los docentes en la enseñanza de

las matemáticas. Polo del Conocimiento, 8(4), 45-60.

<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9576>

Rebollo, C., Remolar, I., & Lanzilotti, R. (2022). Multimedia augmented reality game for

learning math. Multimedia Tools and Applications, 81, 14851–14868.



<https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-021-10821-3>

Sanchez, E., & Carreño, L. (2018). La lúdica como estrategia pedagógica en el

aprendizaje escolar. Revista Científica de Educación y Desarrollo, 6(2), 45-56.

<https://doi.org/10.23857/pc.v10i5.9576>

Schaffer, B., Magalhaes, J., & Pereira, V. (2023). Teachers' Reflections on Fraction-by-

Fraction Division: Understandings and. Revista do Programa de Estudos Pós-

Graduados em Educação Matemática, 25(1), 47-77. <https://doi.org/>

<https://doi.org/10.23925/1983-3156.2023v25i1p47-77>

Sherry, Y. (2021). Playful learning in the twenty-first century: Motivational variables, interest assessment, and games. *SN Soc Sci*, 1(151).

<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s43545-021-00164-z>

Suwarno, R. (2020). The Use of Fractional Blocks to Improve Mathematics for Second Grade Elementary School Students at South Bangka Indonesia. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*(5), 189-197.



[https://doi.org/https://arxiv.org/abs/2103.02447?utm\\_source=chatgpt.com](https://doi.org/https://arxiv.org/abs/2103.02447?utm_source=chatgpt.com)

Torres, S. (2023).

25

**hdl.handle.net** | Juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Jean Piaget" - Pangoa - Satipo, 2022  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/31714>

Juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar en los

estudiantes de la Institución Educativa Privada "Jean Piaget" - Pangoa - Satipo,

2022. [Tesis de maestría, Universidad de Chimbote], Repositorio Institucional.

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/31714>

Tovar, D., Gómez, J., Getial, C., Caballero, Y., & Banquez, Y. (2023). La Lúdica como

26

**doi.org**  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9174](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174)

Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto

de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6).

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9174](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174)

UNICEF. (5 de 2021). Volvamos a jugar: guía de aprendizaje al aire libre. Unicef:  
<https://www.unicef.org/chile/informes/volvamos-a-jugar-guia-de-aprendizaje-al-aire-libre>

Wilkie, K., & Roche, A. (2023). Primary teachers' preferred fraction models and manipulatives for solving fraction tasks and for teaching. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 26, 703-733. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10857-022-09542-7>

38

Yugcha, M., & Gómez, J. (2024). MOBBYT COMO HERRAMIENTA GAMIFICADA PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DEL NIVEL MEDIO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica], Repositorio institucional.



<https://doi.org/https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/6678>

Zhang, L., Shang, J., & Pelton, T. (2020). Supporting primary students' learning of fraction conceptual knowledge through digital games. *Human Machine Interaction*, 36(4), 540-548. <https://doi.org/10.1111/jcal.12422>