

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS HEURÍSTICOS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS I.E. N° 906 DEL DISTRITO DE
PERENE**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

BR. ROJAS ORÉ, ELODIA MEDALI

ASESORA

DRA. ROMERO REYNA, JACQUELINE ROXANA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
DIDÁCTICA DE LAS ÁREAS CURRICULARES

PERENE – PERÚ

2021

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Monseñor Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la UCT Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A.

Rector de la UCT Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrectora Académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez

Decana de la Facultad de Humanidades

R.P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz

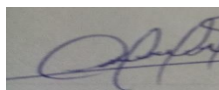
Director de la Escuela de posgrado
Director de Formación Continua

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

Aprobación Del Asesor

Yo Dra. Jacqueline Roxana Romero Reyna, con DNI N° 41449856. Como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGOS HEURÍSTICOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS I.E. N° 906 DEL DISTRITO DE PERENE”, desarrollada por la egresada Rojas Ore, Elodia Medali, con DNI N° 73113157, egresada del Programa de Complementación Universitaria, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



.....
Dr. Jacqueline Roxana Romero Reyna
ASESORA

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitir que todavía mi familia, las personas que más amo, sigan con vida, por no abandonarme en circunstancias difíciles y por darme día a día fortaleza para seguir a delante.

Agradezco a la Universidad Católica de Trujillo por la oportunidad y la bienvenida a nuestra sociedad competente, también a la maestra Romero Reyna, Jacqueline Roxana una persona con gran sabiduría y con mucha paciencia quien me ha orientado y guiado en los detalles de mi trabajo de investigación.

Y para finalizar, mi agradecimiento eterno a mis padres Gemma Flor Oré Montes y Pablo Pedro Rojas Huamán y a mi maestra y amiga Edith Karina Valero Misari, personas de gran valor, ejemplo a seguir y admirar que están en los buenos y malos momentos.

Dedicatoria

A las personas más importantes en mi vida, a mis padres Gemma Flor Oré Montes, Pablo Pedro Rojas Huamán y a mi maestra y amiga Edith Karina Valero Misari, que son la luz de mi camino, ejemplo a seguir y mi motivación para seguir adelante.

Contenido

Aprobación Del Asesor.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Contenido.....	vi
Índice De Tablas	ix
Índice De Gráficos	xi
Resumen.....	xii
Abstrac	xiii
I. Introducción.....	13
II. Revisión De La Literatura.....	18
2.1. Antecedentes	18
2.1.1. Internacionales	18
2.1.2. Nacionales.....	18
2.2. Bases Teóricas	21
2.2.1. Teoría De Aprendizaje	21
2.2.2. Teoría Del Aprendizaje Por Descubrimiento.....	21
2.2.3. Teoría Del Aprendizaje Constructivista	22
2.2.4. La Teoría Del Aprendizaje Significativo.....	23
2.2.5. Teoría Del Desarrollo Cognitivo	23
2.2.6. Etapas Del Desarrollo Cognitivo.....	24
2.2.7. El Juego En La Educación.....	25
2.2.8. Concepto De Juego	26
2.2.9. Características Del Juego	26
2.2.10. Juegos Heurísticos.....	27
2.2.11. Características Del Juego Heurístico	28
2.2.12. Elementos Del Juego Heurístico.....	29

2.2.13.	Etapas De Los Juegos Heurísticos.....	30
2.2.14.	Procedimientos De Los Juegos Heurísticos.....	30
2.2.15.	Beneficios De Los Juegos Heurísticos	31
2.2.16.	El Juego Como Estrategia Del Aprendizaje Matemático.....	32
2.2.17.	El Método Heurístico	32
2.2.18.	Método Heurístico De George Polya.....	33
2.2.19.	La Matemática En La Educación Inicial.....	34
2.2.20.	Construcción De La Noción De Número En Los Infantes De Nivel Inicial	35
2.2.21.	Desarrollo De Las Nociones Básicas De Matemática En Infantes.....	36
2.2.22.	Competencia.....	36
2.2.23.	Competencias Matemáticas	36
2.2.24.	Competencia Resuelve Problemas De Cantidad.....	37
2.2.25.	Capacidades	38
2.2.26.	Capacidad: Traduce Cantidades A Expresiones Numéricas	38
2.2.27.	Capacidad: Comunica Su Comprensión Sobre Los Números Y Las Operaciones.....	38
2.2.28.	Capacidad: Usa Estrategias Y Procedimientos De Estimación Y Cálculo.....	39
2.2.29.	Estándares de Aprendizaje	39
2.2.30.	Desempeños	39
III.	Hipótesis	40
3.1.	Hipótesis General.....	40
3.2.	Hipótesis Específica	40
IV.	Metodología.....	41
4.1.	Tipo Y Nivel De La Investigación	41
4.2.	Diseño De La Investigación	41
4.3.	Población Y Muestra.....	43
4.3.1.	Población.....	43
4.3.2.	Muestra	43
4.4.	Definición Y Operacionalización De Variables E Indicadores.....	46
4.5.	Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos.....	49
4.5.1.	Técnicas	49
4.5.2.	Técnica De Observación	49
4.5.3.	Instrumentos.....	49

4.6.	Plan De Análisis.....	51
4.7.	Matriz De Consistencia	52
4.8.	Principios Éticos	53
V.	Resultados.....	54
5.1.	Resultados.....	54
5.2.	Análisis De Resultados	69
VI.	Conclusiones.....	76
7.1.	Recomendaciones.....	77
7.2.	Referencias Bibliográficas	78
Anexos	82

Índice De Tablas

Tabla 1: Población muestral de la Institución Educativa N° 906 del distrito de Perene.....	43
Tabla 2: Muestra de estudio de la Institución Educativa N° 906 del distrito Perene.....	44
Tabla 3: Escala de calificación.....	44
Tabla 4: Baremo de la variable	45
Tabla 5: Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	46
Tabla 6: Fiabilidad del instrumento (prueba objetiva) según “Alfa de Cronbach”	50
Tabla 7: Matriz de consistencia.....	52
Tabla 8: Resultados de la variable Competencia Resuelve problemas de cantidad de la evaluación previa y posterior.	54
Tabla 9: Nivel de significancia de la hipótesis general	56
Tabla 10: Prueba de hipótesis del objetivo general.	57
Tabla 11: Resultados de la dimensión Capacidad Traduce cantidades a expresiones numéricas de la evaluación previa y posterior.....	58
Tabla 12: Nivel de significancia de la hipótesis específico 1.....	60
Tabla 13: Prueba de hipótesis del objetivo específico 1	61
Tabla 14: Resultados de la dimensión Capacidad Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones de la evaluación previa y posterior	61
Tabla 15: Nivel de significancia de la hipótesis específico 2	63
Tabla 16: Prueba de hipótesis del objetivo específico 2.....	64

Tabla 17: Resultados de la dimensión Capacidad Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo de la evaluación previa y posterior.....	65
Tabla 18: Nivel de significancia de la hipótesis específico 3.....	67
Tabla 19: Prueba de hipótesis del objetivo específico 3.....	68

Índice De Gráficos

Figura 1: Resultado de la variable Competencia Resuelve problemas de cantidad de la evaluación previa y posterior	55
Figura 2: Resultados de la dimensión Capacidad Traduce cantidades a expresiones numéricas de la evaluación previa y posterior	58
Figura 3: Resultados de la dimensión capacidad Comunica su comprensión de la evaluación previa y posterior.....	62
Figura 4: Resultados de la dimensión capacidad Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo de la evaluación previa y posterior.....	66

Resumen

El presente informe de investigación surgió a partir de las necesidades y dificultades que tienen los niños para aprender y desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad del área de matemática en tal efecto se planteó como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos heurísticos en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 4 años I.E. N° 906 del distrito de Perene. La metodología empleada fue la investigación científica de tipo aplicada, nivel experimental y de diseño pre experimental. Se trabajó con una población muestral de 27 niños de cuatro años, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la prueba objetiva. Para obtener los resultados literario e inferencial y luego analizarlos se trabajó con el programa Microsoft Excel 2016 y la prueba estadística de Wilcoxon obteniendo como resultados estadísticos un valor p de 0.00 menor a 0.05 por lo que se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula llegando a la conclusión de que los juegos heurísticos influyen significativamente en 31.5% en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 4 años I.E. N° 906 del distrito de Perene.

Palabras clave: Competencia resuelve problemas de cantidad, educación inicial, juegos heurísticos, niños de 4 años.

Abstrac

This research report arose from the needs and difficulties that children have to learn and develop competence. Solve quantity problems in the area of mathematics. For this purpose, the general objective was set: To determine the influence of heuristic games on development. of the competition Solves quantity problems in IE 4-year-old students N° 906 of the Perene district. The methodology used was applied scientific research, experimental level and pre-experimental design. We worked with a sample population of 27 four-year-old children, the technique used was observation and the instrument was the objective test. To obtain the literary and inferential results and then analyze them, we worked with the Microsoft Excel 2016 program and the Wilcoxon statistical test, obtaining as statistical results a p-value of 0.00 less than 0.05, so the alternative hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected. reaching the conclusion that heuristic games have a significant influence of 31.5% in the development of competence Solve quantity problems in 4-year-old students IE N° 906 of the Perene district.

Keywords: Competence solves quantity problems, initial education, heuristic games, 4-year-olds.