

dtgeth

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 05-sep-2023 04:16p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2158506399

Nombre del archivo: TESIS-INFORME-TURNITING_7.docx (214.41K)

Total de palabras: 12088

Total de caracteres: 70280

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE
EDUCACIÓN INICIAL



**INFLUENCIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA COMPETENCIA
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE 5
AÑOS, TRUJILLO, 2023**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACION INICIAL**

AUTORAS

Br. Sánchez Valderrama, Marleny del Rosario
Br. Torres Carlos, Ingrid Yohana

ASESORA

Dra. Milagros Melisa Jara Araujo
Orcid 0000-0003-3901-308X

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO-PERU

2023

I. INTRODUCCION

Orrantia (2006), menciona que a nivel mundial el estudio en el campo matemático asume al igual que la lectura y escritura, una asignatura primordial en la educación primaria, debido a sus contenidos con carácter instrumental. Por ello, comprender la dificultad del aprendizaje de las matemáticas se ha transformado en un claro problema para muchos profesionales en todo el mundo, especialmente considerando la alta tasa de reprobación de estudiantes que completan el programa de educación obligatoria.

En los últimos años se viene conociendo la preocupante y los alarmantes resultados de la calidad educativa en el Perú, según los últimos resultados del PISA, indica el bajo rendimiento de los estudiantes de escuelas estatales, ocupando el Perú el puesto número 64 y obteniendo un puntaje de 400 puntos en cuanto matemática, progresando 13 con relación a la prueba pasada, cabe indicar que la prueba fue aplicada a 8028 estudiantes pertenecientes a 342 escuelas del país (MINEDU, 2018).

En La libertad de acuerdo con los resultados generados por el ECE en el 2018 en el área de matemática se refleja la disminución en la proporción de estudiantes en los distintos niveles. En inicio y Previo al inicio, el 10.4% se encuentra en el nivel previo al inicio, el 21.5% en Inicio, 42.4 % en proceso, 25.7 % satisfactorio, de esta forma aun los estudiantes se encuentran el en proceso de lograr los aprendizajes esperados, siendo muy lento el avance (MINEDU, 2018).

En el contexto local, en una institución educativa ubicada en el distrito de Florencia de Mora, se evidencia que los docentes no utilizan diferentes juegos didácticos, lo que afecta en la formación de los estudiantes en el campo matemático, les impide desarrollar sus habilidades, mejorar la coordinación motriz y resolver problemas de su entorno.

Por lo que se ha visto en la actualidad los docentes no aplican estrategias ni juegos didácticos para despertar el interés y facilitar los procesos de aprendizaje en sus estudiantes, y siguen aplicando el método tradicional, la cual genera estrés y la no asistencia al aula, rechazando de esta manera el área.

La siguiente investigación tiene como fin favorecer el aprendizaje ² de los alumnos a través de distintos juegos didácticos, de esta manera despertar el interés y la curiosidad por la matemática, para lograr una enseñanza de calidad.

Dada la problemática referida se vincula con la línea de investigación de la escuela de educación inicial, factores asociados al aprendizaje porque el tema a tratar es de vital importancia y genera consecuencias en los niños, que si no se aplica de manera adecuada afectaría en el aprendizaje y rendimiento preescolar.

Frente al siguiente problema descrito se formula la pregunta: ¿En qué medida ¹ los juegos didácticos influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de una I.E, Trujillo, 2023?

El presente estudio se justifica por atender las necesidades ⁵ de los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Trujillo, debido a que hoy en día hay maestras que no hacen uso de los juegos didácticos que el estado les proporciona, es por ello, que durante mis practicas observe las múltiples dificultades que presentan los niños al momento de desarrollar sus actividades matemáticas.

Desde la perspectiva teórica, hará posible ampliar el conocimiento que se tiene sobre los juegos didácticos para potenciar sus habilidades matemáticas, especialmente en el nivel inicial. Si bien es cierto existen diversos estudios que indagan la aplicación de estas actividades y recursos en la enseñanza de la matemática en otras realidades, la nuestra pretende demostrar la viabilidad al hacer uso de múltiples juegos didácticos que existen, para ser desarrollados en el campo matemático de esa manera los niños potencializaran diferentes habilidades en su Institución Educativa de Florencia de Mora, Trujillo.

Según MINEDU (2015), nos dice que el juego es realmente vital en la existencia de los menores, debido a que desarrolla un rol fundamental para que su aprendizaje sea más significativo, mediante el juego el niño no solo desarrolla sus diferentes habilidades, si no también desarrolla su parte cognitiva.

Desde el aspecto práctico, los principales beneficiarios serán los niños, la maestra de aula, por la necesidad de plantear nuevas actividades que refuercen el aprendizaje de las matemáticas, esta investigación planteará diferentes actividades con juegos didácticos que darán solución a la dificultad por la enseñanza matemática, la misma que podrá ser utilizada por los docentes de los diferentes grados, pero especialmente maestras de educación inicial para mejorar el desenvolvimiento de las competencias matemáticas en su trabajo docente, esta forma el aprendizaje será de manera lúdica y menos estresante para el niño.

Debemos ser conscientes de que en la actualidad se le obliga al niño a relacionarse con los números sin aplicar ningún juego didáctico en donde se le haga más fácil el aprendizaje y el desarrollo de sus propias ideas. De acuerdo a la problemática y el rechazo de los niños hacia el área de matemática se sugiere que el docente debe conocer más a los niños e identificar sus necesidades para así poder resolverlas de acuerdo a sus intereses. Se debe procurar no trabajar con una sola actividad dentro del grupo de niños sino al contrario, aplicar diferentes juegos didácticos para despertar en ellos sus habilidades e interés y reforzar su aprendizaje significativo.

Desde el aspecto metodológico, se plantea el desarrollo y la utilización de juegos educativos como método con el fin de incrementar los saberes de los niños de cinco años en el ámbito matemático, logrando al mismo tiempo las habilidades y aprendizajes esperados en el campo, una vez comprobada su validez y confiabilidad, estarán confirmados que se pueden utilizar en otros proyectos de investigación e instituciones educativas.

Los juegos didácticos utilizados de forma adecuada ayudarán a que los niños logren satisfactoriamente la competencia resuelve problemas de cantidad, esto ayudará al desenvolvimiento de sus diferentes habilidades en el área de matemática.

Se considera que, si se incorpora los juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza en el aula, favorecerá el incremento de valores, habilidades, destrezas y conocimientos en los niños la cual será una ventaja ya que puede ser aplicada en cualquier

área. Este proceso también enriquece profesionalmente a los docentes ya que les permite explorar las diferentes posibilidades metodológicas que pueden utilizar en el aula.

Por consiguiente, se direcciona como propósito principal : “Determinar la influencia de juegos didácticos en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años”, Trujillo, 2023 y como objetivos específicos tenemos: Identificar la influencia de juegos de didácticos en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas, identificar la influencia de los juegos didácticos en la dimensión comunica su expresión sobre los números y las operaciones, identificar la influencia de los juegos didácticos en la dimensión usa estrategia y procedimiento de estimación y calculo en estudiantes de 5 años, Trujillo, 2023.

En consecuencia, se propone la siguiente hipótesis general: Los juegos didácticos influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años, Trujillo, 2023, así mismo se propones las hipótesis específicas: Los juegos didácticos influyen significativamente en la en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas, los juegos didácticos influyen significativamente en la dimensión comunica su expresión sobre los números y las operaciones, los juegos de didácticos influyen significativamente en la dimensión usa estrategia y procedimiento de estimación y calculo en estudiantes de 5 años, Trujillo, 2023.

Presentamos los trabajos previos en relación con el problema investigado:

En el aspecto internacional contemplamos a Albornoz (2019) presenta su estudio, “el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial”, el objetivo es publicar de manera clara los resultados acerca del juego y el desenvolvimiento de distintas habilidades en los niños.

Esta investigación se desarrolló en la universidad Metropolitana de Ecuador, es así como este estudio tiene un enfoque cuantitativo de nivel descriptivo, en tal sentido se contó con una población de 58 sujetos, entre ellos ocho profesores, veinticinco alumnos y veinticinco apoderados la muestra lo conformaron el número total de la población antes mencionada, de tal forma las herramientas utilizadas son cuestionarios para profesores y

guías de observación para niños. Se utilizan técnicas de encuesta y observación directa, por lo tanto, estos resultados fueron relevantes ya que el 75 por ciento de los maestros indican que mediante del juego el niño construye distintos aprendizajes,, también es necesario resaltar que el 100% de los niños intervienen y disfrutan del juego libre, de las evidencia anteriores se concluye que si los maestros no trabajan con una nueva metodología donde intervenga el juego, este le traerá dificultades al momento que desarrollen su clase, por medio del juego los niños podrán potenciar su creatividad y sus diferentes habilidades.

Asimismo Jaimes, (2019), llevo a cabo su trabajo en Colombia con titulo “El juego como mediador del aprendizaje significativo en los niños de dos a 5 años del Jardín infantil La Granja” dicho estudio se direcciona a la creación de herramientas que sirvan como estrategia para potenciar significativos aprendizajes, dicho trabajo fue de carácter cualitativo, experimental, su muestra conformada por 40 niños los cuales fueron evaluados a través de una guía de observación, asimismo utilizaron como técnica la observación directa llegándose a concluir que la estrategia juegos didácticos se convierten en estrategias relevantes para los maestros puesto que potencian destrezas, capacidades, habilidades en la comprensión matemática en todos los aspectos al mismo tiempo los alumnos interiorizan aprendizajes de manera divertida, motivada y significativa.

Celi et ál. (2021) tiene como investigación “Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños”, y su objetivo es conocer, entender y comprender las distintas estrategias didácticas que son utilizadas por los maestros para potenciar el entendimiento lógico matemático en niños del preescolar. El estudio se llevó a cabo en la Universidad Nacional de Loja-Ecuador, en tal sentido este estudio es bibliográfico descriptivo, el cual cuenta con un diseño documental revisando 110 artículos donde se tomó en cuenta 50 para el desarrollo de este estudio, al utilizar esta investigación el método analítico sintético no requiere de población ni muestra de estudio, dentro de este marco mencionado se resalta que tampoco cuenta con instrumentos, por ultimo podemos concluir que las estrategias didácticas utilizadas en los niños de inicial

tiene resultados favorables al momento de aprender la matemática desarrollando su comprensión la indagación de estrategias para la disolución de problemas.

Bedón y Silva (2021) esta investigación bibliográfica ¹⁰ el juego como programa metodológico en el Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas en niños de inicial, tiene como objetivo apoyar la importancia del juego como programa sistemático ¹ en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas en alumnos de 4 y 5 años. El presente estudio se realizó en la Universidad Central del Ecuador, así pues esta investigación es de carácter documental bibliográfico con un enfoque cuali-cuantitativo de nivel explicativa, debido a este tipo de investigación no se cuenta con una población ni muestra de estudio, así mismo cuenta con una técnica e instrumento como es la observación y el fichero, por lo que anteriormente se concluye que es indispensable utilizar el juego como estrategia ¹ metodología para que el niño obtenga información de, su contexto que tiene alrededor no obstante esta actividad es fundamental para potenciar el aprendizaje de los niños desarrollando su creatividad e imaginación dando efecto a la adquisición de nuevos conocimientos.

En el contexto nacional se tiene a Terrazo ³ et ál. (2020) en su investigación “juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños de cinco años”, su objetivo es evidenciar de qué forma los juegos ayuda para obtener objetivos de las nociones que forman parte de las matemáticas en los alumnos de 5 años. El estudio se ejecutó en la Universidad Nacional de Huancavelica, por otra parte esta investigación pertenece al tipo aplicada con un diseño cuasiexperimental, por lo tanto ¹ la población fue conformada por cincuenta y ocho alumnos y la muestra tuvo un total de 40 niños, así mismo el muestreo que se utilizado es no probabilístico de tipo intencional, con respecto a la técnica e instrumentos utilizados fueron la observación, ¹ un pre test y post test diseñados bajo los criterios de confiabilidad y validez, por consiguiente el resultado que se obtuvo, es que se ubicó en el nivel satisfactorio entre el 82% y el 94% dando indicios de una abismal diferencia entre ambos grupos el experimental y el control ¹ finalmente se concluye que empleando los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje influyen

notablemente el progreso y desenvolvimiento ³⁴ de las nociones matemáticas de los alumnos de 5 años.

Mamani (2019) con su estudio “Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019”. Este ¹ trabajo se realizó con el fin primordial de llegar a ¹ determinar si el juego guiado potencia el aprendizaje en los estudiantes de manera significativa, su trabajo fue preexperimental, enfoque de carácter cuantificativo, nivel explicativo, su población lo constituyeron 30 alumnos del nivel inicial específicamente de cinco años, para ser evaluados la lista de cotejo fue el instrumento idóneo, y la observación finalmente se llegó a concluir según la prueba piloto ¹ que se uso antes de aplicar la estrategia juegos en sectores los estudiantes mostraban un bajo nivel de aprendizajes en cuanto al ¹ área de matemáticas sin embargo posterior a la utilización de la propuesto los resultados fueron muy favorables puesto que los resultados fueron revertidos favorablemente.

Correa (2020) en su disertación, ² Juegos matemáticos en el aprendizaje de la primera infancia: una revisión sistemática, busca explorar las últimas investigaciones científicas sobre ² juegos matemáticos en el aprendizaje de la primera infancia. la cual se desarrolló ³ en la Universidad de Cesar Vallejo de Chiclayo, este estudio es de naturaleza cualitativa y el tipo de diseño es una revisión sistemática, ya que se ha recopilado investigaciones con teorías actualizadas, por este motivo la población está constituida por las diferentes investigación utilizadas para el desarrollo de este estudio, no obstante la técnica para la búsqueda de información fue la revisión sistemática, es por ello que no fue necesario utilizar técnicas e instrumentos para recolectar datos, a partir de estas afirmación se concluye que los juegos matemáticos son elementales para su desenvolvimiento motriz, cognitivo y emocional del alumno, de tal modo esto ayudara que mediante las vivencias con su entorno ira construyendo su esquema corporal potenciando sus aprendizajes.

Nima (2022) en su tesis juegos didácticos que mejoran ² la competencia matemática resuelven ² problemas cuantitativos en niños de 5 años, donde su propósito es conocer si

los juegos didácticos mejoran ⁵ la capacidad de resolución de problemas cuantitativos. Esta investigación se desarrolla en la Universidad Uladech de Chimbote, en tal sentido esta investigación es de tipo cuantitativa, con un ¹ nivel explicativo y de un diseño pre experimental, así mismo cuenta con una población de 16 niños y la muestra es la totalidad de la población es decir, 16 alumnos de 5 años edad, en este mismo contexto como técnica se utilizó la observación directa, el instrumento utilizado fue el (TEMT), en consecuencia se llegó a la conclusión que posteriormente de evaluar el post test, logró demostrar que un 94% obtuvieron una calificación A, dando muestra de lo favorable que son estos juegos ya que al evaluar ¹ el pre test el 100% de los estudiantes obtuvo calificación C.

En el ámbito local tenemos a Cahuana (2020) para establecer si ² los juegos didácticos tienen o no efecto en el aprendizaje de las matemáticas, se realizó ²³ un estudio centrado en estudiantes de 4 años. El argumento expuesto sugiere que los juegos didácticos tienen un impacto positivo en el aprendizaje en este ámbito concreto. La presente argumentación se realizó en la Universidad Uladech de Trujillo, así mismo se empleó como diseño el pre experimental, su población la conformó 50 niños de tres, cuatro y cinco años y su muestra está constituida por 17 estudiantes de 4 años, mediante técnicas de observación utilizando tanto una guía de observación como un cuestionario de estrategia didáctica, se encontró que un programa que implementaba juegos didácticos resultó en un 100% de calificaciones A entre los estudiantes. En particular, antes de la implementación del programa, una prueba previa reveló que el 60% de los estudiantes solo habían obtenido una calificación C. Estos hallazgos confirman los efectos positivos de la utilización de juegos didácticos en la formación matemática.

Revilla (2019) en la investigación, “Programa de juegos MARE para desarrollar habilidades lógico matemático en niños de cinco años”, donde su objetivo buscó evaluar la eficacia del programa MARE ²² en la mejora de las habilidades lógico-matemáticas en niños de cinco años. Se adoptó un enfoque explicativo preexperimental y se utilizó un tamaño de muestra de 24 estudiantes, que era igual a la población. ¹² Se utilizó una lista de verificación y una escala de valores para recopilar datos. Los resultados mostraron que después del taller de juegos MARE, el 66,67% de los participantes en la prueba posterior

demonstraron un alto nivel de habilidades lógicas matemáticas, en comparación con sólo el 12,5% que logró puntuaciones altas en la prueba previa. El 25% restante de los participantes obtuvo un nivel medio, mientras que el 8,33% obtuvo un nivel bajo. Finalmente se concluyó que el programa MARE tiene un impacto positivo en las habilidades lógico-matemáticas de los niños de cinco años..

Montero (2022) en su tesis “ Programa de Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 117 Viru 2018” este estudio se direccionó a determinar si el programa diseñado estratégicamente de juegos didácticos mejoran el nivel de aprendizaje de los niños en matemática, la autor utilizó para su estudio nivel explicativo, preexperimental enfoque cuantitativo, con su muestra de 16 niños y población de 50 estudiantes, la lista de cotejo fue el instrumento utilizado y como técnica guía de observación se concluye afirmando según la prueba de Mann-Whitney un p valor del 0,006 un p valor del 0,006 ($p < 0,005$) es decir se acepta la hipótesis de investigación afirmando que el “programa juegos didácticos” es altamente eficaz si utilizamos para potenciar aprendizajes direccionados al área de matemática.

Rojas y Yrigoyen (2018) en su investigación sobre el objetivo de investigar la influencia de los juegos didácticos en las habilidades matemáticas de los estudiantes de preescolar es demostrar su impacto. La cual se efectuó en la Universidad Católica de Trujillo, es así como el tipo de estudio es básica de carácter descriptivo explicativo correlacional y de diseño no experimental, el estudio estuvo formado por un grupo de 33 estudiantes, de los cuales se seleccionaron 17 alumnos del grupo A, cada uno de 5 años, con fines de observación. Una lista de verificación sirvió como herramienta para la recolección de datos, lo que llevó a la conclusión de que el 59% de esta muestra mostró una notable aptitud para el juego didáctico (10 de 17 estudiantes, para ser precisos), esto comprueba que los juegos tienen gran aporte en la capacidades matemáticas de los estudiantes, así mismo, el 41% es decir siete de cada diecisiete estudiantes tienen un nivel alto de destrezas matemáticas, esto comprueba que hay relación directa entre las dos variables.

A continuación, presentamos el sustento teórico científico de la investigación con la variable dependiente

Montessori (1979) sostiene que los materiales didácticos juegan un rol relevante y ofrecen infinidad de oportunidades para los educandos en sus procesos de aprender, la autora sostiene que brindan al estudiante una manera de descubrir sus aprendizajes mediante la exploración, manipulación, visualización, asimismo dichos materiales deberán cumplir ciertas particularidades así como: el área sensorial del preescolar deben ser desarrollados con materiales acordes que den paso a optimizar las áreas sensoriales como la visual, táctil, el gusto del educando, y lo más importante deben ser atractivos para mantener el interés en toda la sesión de aprendizaje; asimismo los objetos que sirven como materiales deben estar al alcance de los pequeños de tal manera que sean capaces de colocar en su lugar los materiales utilizados, según Montessori su fin primordial de los materiales didácticos son la autoconstrucción de sus propios saberes, crecer emocionalmente puesto al proporcionar recursos o materiales dentro del salón no solo es para uso individual puesto que según la autora el trabajo en grupo desarrolla el apoyo entre pares, genera compañerismo e interactúa con sus compañeros.

Según Minerva (2002) el juego se considera una de las actividades más divertidas que se conocen hasta la fecha, siendo más una forma de ocio que de trabajo, este se estimaba como una actividad popular, común a todas las razas, cualquier edad y procedencia.

Meneses y Monge (2006) consideran que el juego es el resultado de una actividad creativa no aprendida que ocurre naturalmente y que surge de la vida diaria, este tiene propósitos fundamentales y significativos tanto para los humanos como para los animales. Otra característica del juego es que es una actividad divertida porque consiste en moverse libremente sin direcciones ni obstáculos establecidos.

De acuerdo a lo que señalo Meneses y Monge ³ el juego es una actividad que brinda placer al niño, porque a través de este puede sentir la libertad de desarrollar su

creatividad, de dejar volar su imaginación, su capacidad de comunicación, su capacidad crítica, sienten la libertad para tomar decisiones y resolver problemas.

Para un niño, jugar será una actividad estupenda y no estructurada sin ninguna regla impuesta; aquí es donde se relacionan la actividad física con la actividad mental, es por ello que lo hace parte fundamental del desarrollo humano, al igual que de la obtención de aprendizaje permanente (Zorrilla, 2008).

Esto nos indica que el juego es fundamental porque induce a los niños a obtener conocimientos y competencias importantes a través de él. De tal forma, el juego nos permite explorar, de interactuar con lo que nos rodea, de ver cómo funcionan las cosas en su entorno y generar aprendizajes esenciales en su desarrollo.

Sanz (2019) sugiere ³⁹ que el juego es el medio natural de expresión de un niño, estos mientras realizan diferentes juegos entrenan todas sus capacidades; dichos juegos pueden ser libre o dirigidos en diferentes niveles. ² En el juego libre, el niño decide qué y cómo jugar sin la ayuda de un adulto a diferencia del juego dirigido, ya que aquí el niño está tratando de lograr un objetivo en específico con la ayuda de un adulto.

Con esto decimos que, los niños pueden desarrollar sus habilidades mientras juegan así mismo sus diferentes destrezas, interactuar y es consciente de su entorno, y desarrolla diferentes aptitudes que lo ayudaran a integrarse y socializar

Luna et ál. (2020) defiende que el juego educativo es la forma ideal de familiarizarse con el mundo, de poder tener relaciones sociales y lograr el desarrollo del yo, al igual que influye en el aspecto intelectual, emocional, cultural. Es posible transferir y conceptualizar conocimientos utilizando el juego como recurso de aprendizaje porque crea una situación que naturalmente conduce al aprendizaje. y, en última instancia, para impulsar el crecimiento social, crecimiento emocional y cognitivo de los niños.

Con referencia a lo anterior, a través del juego, todos los niños pueden concebir vínculos afectivos con las personas que lo rodean, docente, familia, amigos, aprenden a resolver problemas y a negociar, forjan aptitudes de un líder y también contribuye a su capacidad de relacionarse en grupo.

La capacidad de practicar diversas habilidades hace que los juegos educativos sean un buen sustituto de las técnicas de enseñanza convencionales y estas combinan educación y entretenimiento. Estos juegos desarrollan habilidades sociales y cognitivas como la creatividad, la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la capacidad de comunicación y mucho más. (Baretta, 2006).

Baretta nos dice que el juego nos propone diversas posibilidades para tocar los temas o contenidos curriculares que hay en la educación infantil, en esta fase educativa se utiliza al ³ juego como una estrategia que motiva a los niños a desarrollar aprendizajes de las diferentes áreas curriculares que se transmiten dentro del aula.

Larriva de Pallares y Murillo (2019) los juegos didácticos son una actividad que gusta a todos, especialmente al niño, su vida gira entorno al juego, que consideran la actividad más satisfactoria. En el momento que los niños juegan, interactúan, se comunican, aprenden y compiten, piensa, respeta las reglas, mantiene el orden y les ayudan a pensar porque tiene que encontrar estrategias para ganar.

Todo juego didáctico tiene que tener un conjunto de objetivos claramente definidos que le permitan al instructor determinar lo que quiere conseguir con los estudiantes, y estos juegos están relacionados con el contenido de la actividad educativa que se comparte en cada clase.

Melo y Hernández (2014) propone que el juego es de naturaleza humana y es una actividad que ayuda a formar personas y sociedades., asociada con la alegría, el

disfrute y el placer; es necesario resaltar el importante rol que cumplen estas actividades como son los juegos en el avance y el nacer del conocimiento y aprendizajes de los seres humanos, y por tanto de la educación, se establece su verdadero valor pedagógico y se reconoce su valor en la construcción del ser humano.

Cedeño y Calle (2020) los juegos didácticos son actividades divertidas y buenos aliados para los docentes en el ámbito educativo. Los juegos, en particular, hacen una contribución significativa al desenvolvimiento de las competencias y habilidades físicas y cognitivas de los niños, ya que estimulan el proceso de aprendizaje.

Cualquier nivel o tipo de educación puede beneficiarse del uso de juegos educativos como estrategia. El uso de esta estrategia sigue una serie de objetivos orientados a concretar la competencia en un área en específica, por eso es esencial comprender que estas habilidades se pueden desarrollar jugando juegos educativos sobre diversas materias. (Chacón, 2008).

El docente puede sugerir que un niño o una niña juegue algo en específico, lo que puede animarlos a jugar con otros niños, pero cuando un estímulo es tan fuerte que hace que el niño juegue en contra de su voluntad, el juego perderá su valor educativo. e incluso puede verse como un factor negativo.

Los juegos educativos son una estrategia colaborativa y cooperativa que ayuda a desarrollar un comportamiento adecuado en los estudiantes, dirigiéndolos así hacia una disciplina que estimula la autodeterminación y la toma de decisiones que obtendrán al utilizarlos en el salón de clases, proporciona al niño diferentes actividades en donde puede tener la oportunidad de estimular y mostrar sus habilidades y destrezas (Ricca y Ricca, 2021).

Según lo anterior, para estudiantes, el juego es parte fundamental de sus vidas en la que crecen como individuos recreando, experimentando y reafirmando en todas sus capacidades, comprender esto permite a los padres y maestros considerar su participación en el juego de los niños.

Los juegos educativos atractivos e inspiradores ayudan a los estudiantes a centrarse en temas específicos, activar rápidamente mecanismos de aprendizaje y crear adecuados métodos de aprendizaje. Asimismo, el maestro ya no es el corazón del aula y pasa a ser un promotor de la transformación del aprendizaje. además de promover la cooperación grupal. (Marcano Godoy, 2015).

²⁴ La relación entre el juego y aprendizaje es importante, ya que mediante el juego se creará conocimientos, porque se mantiene interactuando con lo que lo rodea, estos juegos tienen que ser atractivos para el estudiante y motivador para incitarle a trabajar los diferentes mecanismos de aprendizaje y mostrar sus habilidades y capacidades.

Pique (2008) La vida de todo niño necesita juegos, son cruciales, porque le proporciona la habilidad de explorar el entorno social y físico que lo rodea, brindándole diversas experiencias y haciéndolo consciente de la realidad. Por lo tanto, se pretende resaltar el valor de entretenimiento del juego, así como el valor educativo que brinda el juego y su papel en la maduración y el desarrollo humano.

Lo que nos quiere decir el autor es que el jugar en la educación es de suma relevancia ya que mediante el los niños en etapa pre escolar aprenden de manera efectiva, desarrollando sus diferentes habilidades las cuales les servirá para entender el mundo que les rodea.

El juego para Piaget, existe en la inteligencia del niño, es parte de la misma y creó una clasificación basada en este supuesto. Nos dice que el juego tiene la misma estructura que cualquier actividad intelectual, la diferencia es que los niños disfrutan del conocimiento a través del juego, mientras que el conocimiento solo puede adquirirse a través de la actividad intelectual.

Juego sensoriomotor: esta indica que el juego es para divertirnos, disfrutar y entretenernos; el resultado de esta acción es el placer de adquirir conocimiento, que produce dos clases de sensaciones: primarias y secundarias; conduce a más descubrimientos, el mismo descubrimiento a su vez conduce a la obtención de conocimientos. (Ribes Antuña, 2012)

Juego de reglas: Los juegos se caracterizan porque se desarrollan en un ambiente en el que los jugadores deben seguir las reglas impuestas; los jugadores deben alcanzar un cierto nivel de madurez psicológica en este tipo de juegos, como ocurre en los niños de entre siete y doce años cuando son más habituales. (Ribes Antuña, 2012)

Martin (2017) nos menciona que no hay una sola clasificación de los tipos de juego, sino que hay una variedad con la cual los educadores quieren ayudar y orientar a los niños con el fin de mejorar sus habilidades y entre ellas se encuentra las siguientes dimensiones.

Juegos de Memoria:

Apoyan la capacidad de distinguir y rememorar experiencias pasadas.

Con este juego los niños podrán desarrollar su memoria fácilmente, porque los ayudara a ejercitar parte de su cerebro, lo cual es muy beneficioso para cada niño y claro la maestra los hará disfrutar de cada juego que ellos realizaran.

Juegos simbólicos:

Este es un juego ficticio en el que los niños y niñas comienzan a "simular" alrededor de los dos años. Primero, el niño da un nuevo significado a los objetos.

Este juego es muy divertido, porque los niños disfrutan muchísimo cuando imitan a las personas con diferentes profesiones u oficios, este juego permitirá que los niños desarrollen sus destrezas emocionales, que ellos mismos creen un cuento a través de su imaginación.

Juegos de construcción:

Estos tipos de juegos no son específicos de una edad en particular, sino que varían según las preferencias de juego que se fomentan a medida que el niño se desarrolla. Las primeras constricciones que realizan fueron los juegos de movimiento que implican: insertar y quitar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa del juego dramático, el niño también construye lo que más le conviene según su escenario mental: un castillo, una casa, una granja.

Este juego les permitirá a los niños desarrollar parte de la motricidad fina, porque al momento de armar cada torre, ellos manipularan los cubos con sus dedos lo cual será muy beneficioso para cada niño, también se desarrolla la parte cognitiva, porque al momento de armar los niños piensan y usan su inteligencia para llegar al objetivo que ellos mismo se han propuesto.

En este sentido refiriéndonos ⁷ a la variable resuelve problemas de cantidad. se afirma que lo a lo largo de los años en los entornos educativos se enseña la matemática y esta debe conformar la formación integral de una persona, debe perpetuarse desde una edad temprana, independientemente del nivel educativo y las actividades a lo largo de su existencia. La enseñanza de las matemáticas está en constante evolución y estos cambios están influenciados por el desarrollo de ideas y conceptos didácticos, el crecimiento del conocimiento matemático, las necesidades, intereses y metas de la población, la pedagogía y la enseñanza (Mora, 2003).

Según Minedu (2016) se puede afirmar que un estudiante alcanza esta competencia siempre y cuando de manera autónoma se evidencia el nivel de motivación por la exploración que conlleva a identificar características de objetos y la realización de actividades cotidianas que involucra el resolver problemas de cantidad por ejemplo reconocer que forma que tienen determinados objetos de su entorno, su color, si es grande o es pequeño, si pesa poco o mucho sus colores; etc. Estas nociones son básicas para guiar a otros saberes superiores puesto que es la base para realizar comparaciones, correspondencia, seguir una determinada secuencia, establecer agrupaciones de

diferente índole, conteo; el estudiante moviliza diferentes capacidades utilizando su criterio propio, es así que cada vez se apropia de aprendizajes mucho mas complejos acorde con su madurez de su área cognitiva y pensamiento. He allí la importancia del trabajo en aula en base a los intereses y necesidades de los preescolares buscando siempre el planteamiento de situaciones retadoras.

Según Caldas (2009) los juegos didácticos y las matemáticas se direcciona a que de manera divertida se logre dar una respuesta a un problema planteado, en este sentido hay seres humanos que han interiorizado que la matemática es una rama difícil de entender y se necesita mucha seriedad, por otro lado los eruditos en matemáticas afirman lo contrario puesto que lo consideran un juego apasionante.

Caldas (2009) sostiene que al relacionar la matemática con el juego surge un pensamiento que permitirá al ser humano establecer correspondencias, relacionar, contar y mucho mas. Esta área para los grandes matemáticos también es considerada un arte y dependerá mucho de la persona que se encuentre de mediador para la guía de la enseñanza puesto que el tipo de juego que se pondrá en práctica debe tener objetivos claros, y al mismo tiempo que los niños se sientan motivados y predispuestos para ejecutar la actividad y luego interiorizar conocimientos matemáticos a través del juego. Cabe recalcar que la utilización de juegos debe estar acorde a la edad y capacidad de pensamiento del niño esto le permitirá ³⁵ la resolución de problemas de forma divertida y la comprensión de esta área como es la matemática.

En este mismo camino Minedu (20015) menciona la importancia del juego en la matemática poque permite al estudiante poner énfasis en el aprendizaje de matemáticas y convertirlas mucho más sencilla y sin miedo al éxito final ya que el niño lo toma como una actividad de juego, aprende de sus errores, por décadas la asignatura de matemática se ha considerado una materia muy tediosa y aburrida y al mismo tiempo nada atrayente debido a la forma como se les presenta a los estudiantes puesto que hay una longitud abismal de sus intereses y su contexto que hace que el niño pierda el interés por seguir la ilación de esta área y termina por

abandonarla; por otro hay una población de docentes que ven al juego como un tiempo perdido y no se sienten cómodos en usar esta estrategia en el proceso enseñanza y aprendizaje. La matemática está presente en el día a día del ser humano

De acuerdo a lo anterior, el conocimiento matemático es fundamental o esencial en la etapa de la primera infancia, porque facilita la comprensión de la realidad y en el desarrollo de conceptos o estructuras matemáticas. Hoy en día los maestros buscan que los estudiantes comprendan el valor de las matemáticas y se adueñen de sus conocimientos.

Muñetón (2009) el conocimiento de las matemáticas es inherente a los humanos por naturaleza, nuestro cerebro tiene la capacidad de construir un lenguaje matemático, es un método de organización del pensamiento, y cuando no se enseña como un proceso de enseñanza de un lenguaje natural se falla, la matemática es la forma más simple de conocimiento que se puede adquirir del cerebro.

Los temas matemáticos son esenciales para el surgimiento y crecimiento en el pensamiento y actuar de los estudiantes, promueve su racionalidad y lógica, razonamiento ordenado, buenas habilidades de pensamiento, actitud crítica y habilidades de conceptualización.

Pérez y Ramírez (2011) Las matemáticas son una de las áreas clave del currículo escolar de primer año, ya que ofrece recursos para aprender y crecer en otros campos o materias y proporcionan habilidades que los estudiantes necesitan a lo largo de sus vidas. Su conocimiento es ubicuo y disponible en todas las actividades y tareas de la vida diaria en esta sociedad. Por lo tanto, al comienzo de sus días escolares, el estudiante trae una bolsa de conocimiento matemático informal que forma un puente para el ingreso a las matemáticas formales que aprenderá en la escuela.

La matemática nos permite organizarnos y ordenar nuestros conceptos, nos hacen capacitados para desarrollar diferentes actividades intelectuales, para esto el estudiante tiene que tener la disposición para indagar e investigar, analizar fenómenos particulares, tener argumentos y saber comunicar la solución o resultados.

Cerda et ál. (2016) En todo sistema de educación formal, las matemáticas son parte del plan de estudios. Casi sin importar el país que visite, el plan de estudios estima que el aprendizaje de esta área es relevante. Para progresar en el desempeño escolar en la matemática, es común ver a la resolución de problemas como una opción crucial.

Como ya se mencionó, ⁷ la resolución de problemas es muy importante en matemáticas, por lo que los docentes necesitan conocer y mejorar diferentes estrategias para llevar a cabo el resolver problemas con el fin primordial de brindar a todos los niños los componentes para resolver problemas, aprender y fortalecer o reforzar estas habilidades y competencias.

El aprendizaje que se basa en procedimientos para resolver problemas es, con mucho, el procedimiento más utilizado para lograr el principio general de la educación activa y la adquisición cultural, lo que uno quiere con esto es transmitir, en la medida de lo posible de forma sistemática, procesos de pensamiento efectivos para resolver problemas del mundo real, es decir, enfatiza el proceso de pensamiento, el proceso de aprendizaje (De Guzmán, 2007).

De acuerdo a lo que menciona Guzmán es fundamental que los docentes se comprometan a enseñar matemática basada en la resolución de problemas para que cada estudiante pueda formular hipótesis, suponer, inferir, argumentar, al igual que también pueda equivocarse y buscar alguna estrategia de solución.

Sepúlveda et ál. (2009) ³ La resolución de problemas matemáticos requiere que los alumnos desarrollen el raciocinio, acciones de perseverancia, indagación y seguridad para explorar diversas situaciones que no se conocen. Esto contribuye a que se domine situaciones semejantes y a la obtención de las competencias para manifestar conceptos matemáticos.

Para resolver un problema, se tiene que simplificar dicho problema, se resuelve de a pocos, empezando por pequeñas cantidades, de esta forma la problemática puede hacerse más entendible, y se podrá acceder de manera más fácil a diferentes estrategias

para alcanzar la solución, de tal manera la estrategia utilizada nos ayudara a comprender la situación planteada.

Valle y Curotto (2008) Las demostraciones de los docentes se incorporan a los marcos de resolución de problemas en el aula, quien propone un problema y luego expone la solución como modelo. Los estudiantes, imitan las soluciones del maestro y luego utilizan los mismos técnicas o recursos para la solución de problemas semejantes. Para finalizar, el docente evalúa cada respuesta y determina cuales son correctas y cuáles no.

Como se mencionó anteriormente, es importante que los docentes se actualicen y organicen con base en enfoques teóricos para la resolución de problemas., de esta forma se facilita su enseñanza con el propósito de sugerir a los estudiantes diferentes problemáticas que los invoque a razonar, meditar y ver cómo llegar a la solución de dicho problema.

El desarrollo de habilidades matemáticas es fundamental para formar ciudadanos críticos y permitirles comprender información de naturaleza matemática en su vida diaria.

Iñigues (2015) según el autor en este artículo, nos quiere decir que el objetivo de esta competencia es desarrollar las capacidades que le permita a los niños a resolver problemas en su vida cotidiana y a la vez lograr un buen aprendizaje. En esta competencia el niño que utilice diferentes ayudas didácticas podrá controlar y resolver diferentes actividades realizadas por su profesor.

Es importante señalar que existen enfoques metodológicos en particular que permiten a los profesores comprender, apreciar y reflexionar sobre la importancia de las definiciones matemáticas, y así brindar contextos que faciliten a los estudiantes nuevas oportunidades para el desarrollo de sus destrezas matemáticas.

Según Leal y Bong (2015) la competencia es importante porque de esa manera la maestra o el maestro podrá conocer y utilizar los diferentes métodos en el área de

matemática con el fin de enseñar a sus alumnos los elementos que le permitan la resolución de problemas matemáticos para consolidar sus conocimientos, habilidades y destrezas.

Traduce cantidades a expresiones numéricas

Minedu (2019) Se trata de convertir la relación entre el problema y los datos en una expresión numérica que actúa como números, operaciones aritméticas y sus propiedades reales. Las preguntas provienen de la cotidianidad y los niños tienen que convertir los datos de la pregunta dados por el profesor expresándolo en cifras numéricas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

De acuerdo con esto, el niño pequeño articula su conocimiento de la conexión entre las operaciones de números racionales y sus propiedades en varias representaciones y lenguajes numéricos. También utiliza esta comprensión y conocimiento para explicar el problema en su contexto. El niño entonces tiene que establecer una relación entre ellos, representaciones. El estudiante debe indicar qué operación desea realizar y qué propiedad desea utilizar.

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Establece que los educandos seleccionarán, desarrollarán una diversidad de estrategias de cálculo, evaluación usando una variedad de recursos y programas para trabajar con números racionales; de esta forma, puedes usar propiedades de los números y la aritmética para simplificar el proceso de acuerdo a la situación o problema que se presente. y así resolver el problema.

II. METODOLOGÍA

2.1.Enfoque, tipo

El presente estudio acorde con el enfoque es cuantitativo Sampieri et al. (2003) “interviene utilizando la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar la hipótesis estudiada en la muestra, el estudio cuantitativo surge a partir de la medición numérica y el conteo para la obtención de datos al momento de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación, el cual después será utilizado en la parte estadística para obtener cifras numéricas”.p.46

Rus (2018) según el tipo es explicativa, porque se logrará evidenciar la manera como influye la variable independiente en la dependiente, asimismo se explicará la manera que actúa una variable sobre la otra. Por otro lado la presente investigación según la finalidad es aplicada puesto que brindará posibles soluciones a través de la propuesta plasmada en el presente estudio en la institución antes mencionada. Rus (2018) sostiene una investigación es aplicada cuando cuyo propósito es brindar soluciones y respuestas posterior a la recopilación de datos y actuar sobre una problemática evidenciada

2.2.Diseño de investigación:

El diseño de nuestra investigación es preexperimental según Babativa (2017) nos afirma que debido al mínimo grado de control, el diseño es preexperimental, puesto que durante el proceso utilizando un tratamiento o estimulación se logrará dar a conocer la manera como una variable actúa sobre la otra modificándola de manera positiva o negativa.

Salas (2013) menciona una investigación es preexperimental siempre y cuando se utilice un estímulo con el fin de manipular la variable dependiente o modificarla para dar aceptación o no a una determinada hipótesis.

GE: $0_1 X 0_2$

Donde:

G.E: ⁷ Niños de 5 años

O_1 : Observación de la variable “Resuelve problemas de cantidad” ³⁰ (Pre test)

X: Estrategia (Manipulación de la Variable Independiente)

O_2 : Observación de la variable “Resuelve problemas de cantidad” (Post test)

Población, muestra y muestreo

La población estudiantil total del plantel educativo es 67; somos conscientes de que entra en la categoría de escuela; el alumnado es mixto y hay clases matutinas continuas. Gestión directa de tipo público, en lo que respecta a las aulas solo tenemos tres aulas, de 3, 4 y 5 años.

Lopez (2004) nos menciona que una población es un grupo de individuos sobre los cuales se desean datos relacionados con la investigación..

⁵
Tabla 1

Población

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Inicial	3 años Aula Turquesa	5	8	13
Inicial	4 años Lila	10	14	24
Inicial	5 años Aula Verde Limón	14	16	30
Total		29	38	67

Fuente: Nómina de matrícula del 2023.

La muestra de este estudio estuvo compuesta por 14 hombres y 16 mujeres.

Lopez (2004), nos menciona que la muestra es parte del universo o población que se selecciona para el estudio donde se llevara a cabo la investigación.

Tabla 2

Estudiantes de 5 años de la institución educativa según genero

NIV	GRADO/SECCI	HOMBR	MUJER	TOT
EL	ÓN	ES	ES	AL
Inicia	Aula de 5 años			
1	color	14	16	30
	“Verde Limón”			
Total		14	16	30

Nota. Nómina de matrícula del 2023.

En esta investigación el muestreo está conformada por los niños de 5 años, que fue seleccionada de la población y muestra para ser objeto de estudio, se considera como muestreo no probabilístico que se utiliza por conveniencia.

Otzen y Manterola (2017), menciona que el muestreo es un el conjunto seleccionado de la muestra que será objeto de estudio de la investigación.

2.3.Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Orellana y Sanchez (2006) nos mencionan que estas técnicas son un conjunto de pautas e instrucciones que posibilitan al indagador implantar una buena conexión con el sujeto de estudio o investigación.

Sampieri et al. (2003) nos dicen que la observación, las actividades o conductas manifiestas se registran de manera sistemática, válida y confiable. Se puede utilizar como herramienta de medición en muchas situaciones diferentes. También nos indican que las técnicas de observación son procedimientos o formas específicas de obtención

de datos o información.

Las herramientas que emplean los investigadores para recopilar y almacenar datos se conocen como instrumentos. (Ramos Neyra, 2014)

Cortez y Maira (2012) nos afirman que una ³ guía de observación es una herramienta que permite al observador ubicarse entre los participantes reales de la investigación de manera metódica. También es un ³ método de recopilación de datos e información sobre un evento o fenómeno.

Rodríguez (2015) menciona que la lista de cotejo es una herramienta estructurada que consta de un conjunto de criterios de evaluación o desempeños definidos, de los cuales sólo la presencia o ausencia de estos criterios o desempeños se califica por dicotomía, es decir, acepta solo dos opciones: sí, no; éxito o fracaso, presencia o ausencia, etc. Se emplea para evaluar comportamientos, resultados de aprendizaje, tareas, actividades y procesos.

²¹ 2.4. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Las técnicas de procesamiento es la recolección de datos de esta investigación será tabulada y seleccionaremos el SPSS para navegar por los datos que se recopilaron utilizando instrumentos cuya confiabilidad ya había sido validada y probada.

Los resultados fueron analizados estadísticamente para observar la comparación de las hipótesis, y los mismos serán presentados en tablas, gráficos y otras formas de sus respectivas interpretaciones metodológicas.

Las variables en estudio se caracterizarán mediante el uso de métodos estadísticos descriptivos durante el proceso ¹⁹ de análisis de datos. La hoja de cálculo ³¹ Excel se utilizará para recopilar datos sobre el impacto de los juegos didácticos en las habilidades de resolución de problemas que involucran cantidad. El instrumento utilizado será una ⁵ guía de observación, aprovechando la técnica de la observación para registrar el proceso ⁵ de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Trujillo en el año 2023. Este enfoque dará cuenta de la elaboración de datos.

Tabla 3

Baremo para medir validez de instrumento.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K= número de ítems: 15

$\sum S_i^2$ = suma de las varianzas de los ítems

S_T^2 = varianza total de los individuos

$$\alpha = \left[\frac{15}{15-1} \right] \left[1 - \frac{6.03}{22.4} \right] = 0.782$$

Interpretación: La confiabilidad estadística de un instrumento se puede determinar utilizando el ³⁷ alfa de Cronbach. Un valor superior a 0,7 indica que es fiable. Al examinar la variable que mide la capacidad de los niños para resolver problemas cuantitativos encontramos $\alpha=0,782$. Este valor confirma que el instrumento es estadísticamente confiable con un nivel de confianza del 95%.

2.5. Aspectos éticos en investigación

Para seguir el proceso del presente estudio, se siguió los preceptos dados por nuestra casa de estudios la cual se rige conforme a las normas establecidas que buscan la vigilancia para hacer prevalecer el respeto de quien lleva a cabo un estudio de investigación, conocida como propiedad intelectual, así como el respeto a los resultados obtenidos en esta investigación, tal como lo contemplado y prescrito en las reglas, este trabajo es completamente verdadero de quienes son las autoras, toma en

cuenta aportes de diferentes estudios respetando y plasmando la bibliográfica correspondiente.

Los investigadores e investigadoras poseen el derecho a tener bajo reserva los datos personales de los integrantes que intervienen en el proceso y desarrollo del estudio, en este sentido es un derecho de cada uno de los participantes a recibir información sobre la manera de intervención que realizaran dentro del estudio voluntariamente.

Es importante mencionar que el investigador Ucetista siempre procurará a través de la investigación fomentar el bien común y justicia anteponiendo a sus intereses personales o de otras personas, consecuentemente la aportación de saberes con carácter confiable y válido, asimismo adherirse estrictamente a la veracidad actuando éticamente.

III. RESULTADOS

Tabla 4

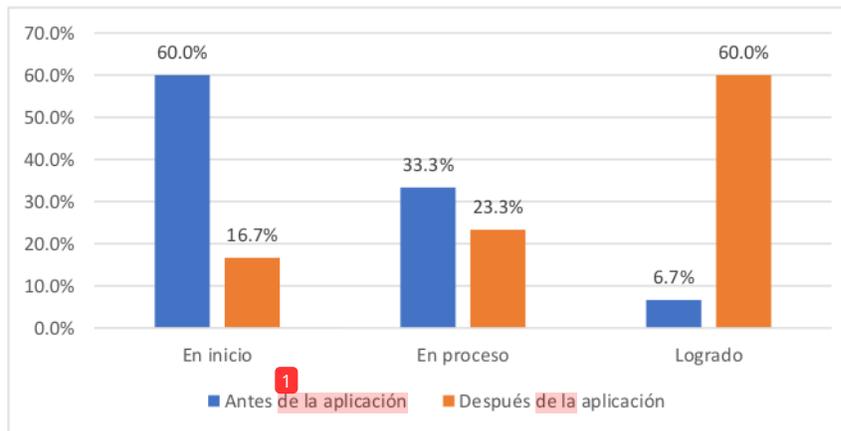
Comparación de resultados de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad

Nivel	Antes de la aplicación		Después de la aplicación	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	60.0%	5	16.7%
Proceso	10	33.3%	7	23.3%
Logrado	2	6.7%	18	60.0%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Guía de observación

Figura 1

2
Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad



Nota. Guía de observación

9
Interpretación: Con relación a la variable competencia resuelve problemas de cantidad en la tabla 01 y figura 01 se percibe anteriormente de aplicar la propuesta el 60% (18) su calificación fue C, el 33.3% (10) B y un 6.7% (2) en logrado, es decir A es considerable el cambio obtenido posterior a la intervención de la nuestra propuesta, donde se alcanzó un 60.0% (18) en logrado, un 23.3% (7) en proceso y solo un 16.7% (5) en inicio, lo cual refleja el cambio positivo en el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad luego de la aplicación de juegos didácticos.

Tabla 5

2
Comparación de resultados antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión traduce

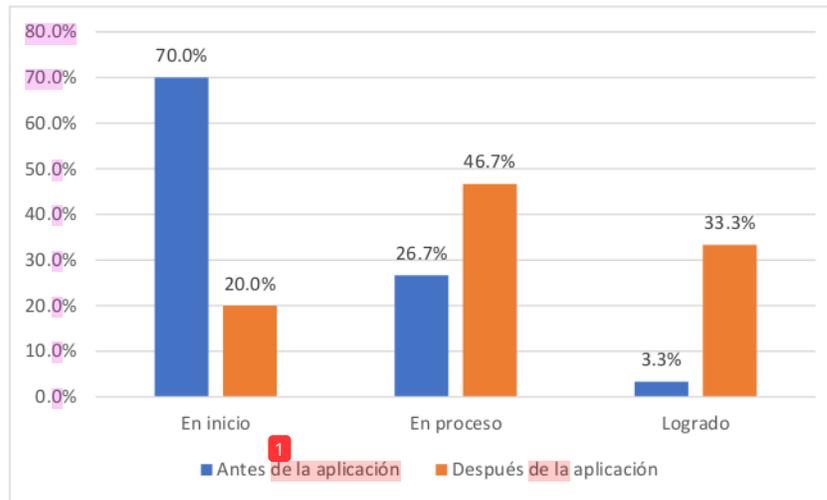
cantidades a expresiones numéricas

Nivel	Antes de la aplicación		Después de la aplicación	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	21	70.0%	6	20.0%
Proceso	8	26.7%	14	46.7%
Logrado	1	3.3%	10	33.3%
¹ Total	30	100%	30	100%

Nota. Guía de observación

Figura 2

² Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en su ² dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas



Nota. Guía de observación

Interpretación: Con relación a la variable competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión traduce cantidades y expresiones numéricas en la tabla 02 y figura 02 se percibe que anterior al uso de juegos didácticos un 70% (21) se obtuvo calificativo C (inicio), un 26.7% (8) calificativo B un 3.3% (1) en logrado, posteriormente al aplicar juegos didácticos es evidente el cambio, donde se consiguió un 46.7% (14) en proceso, un 33.3%(10) en logrado y solo un 20.0% (6) en inicio, consecuentemente se afirma que se mejoró de manera importante posteriormente al aplicar juegos didácticos en la dimensión “traduce cantidades y expresiones numéricas”

Tabla 6

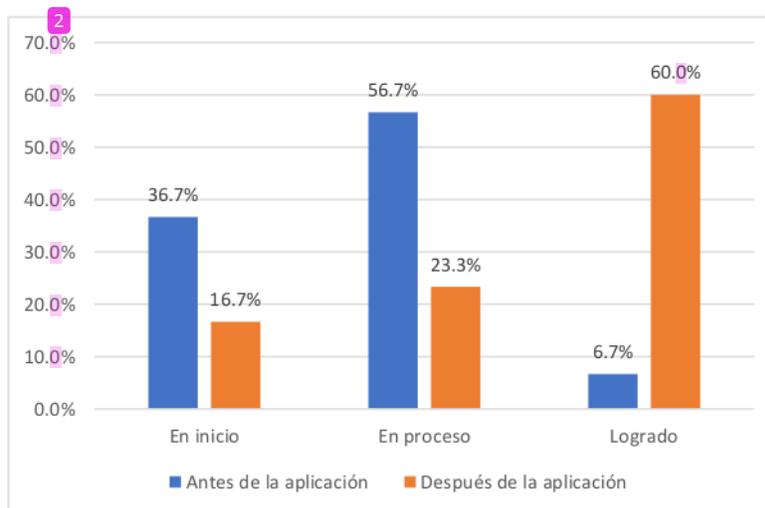
Comparación de resultados antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

Nivel	Antes de la aplicación		Después de la aplicación	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	11	36.7%	5	16.7%
En proceso	17	56.7%	7	23.3%
Logrado	2	6.7%	18	60.0%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Guía de observación

Figura 3

Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones



Nota. Guía de observación

Interpretación: Con relación a la variable ⁴ **competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones** en la tabla 03 y figura 03 se percibe que anterior a usar juegos didácticos el 56.7% (17) obtuvieron B como calificación, el 36.7% (11) en inicio y solo un 6.7% (2) en logrado, es destacada la eficacia de juegos didácticos, mejorando en 60.0% (18) en logrado, un 23.3%(7) con calificación B y un 16.7% (5) en inicio, lo cual demuestra la eficacia total en mejorar ⁵ **el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad** luego **de la aplicación de** juegos didácticos en su dimensión ¹ **comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.**

Tabla 7

Comparación de **resultados** antes y después **de la** aplicación de juegos didácticos para mejorar ⁴ **la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo**

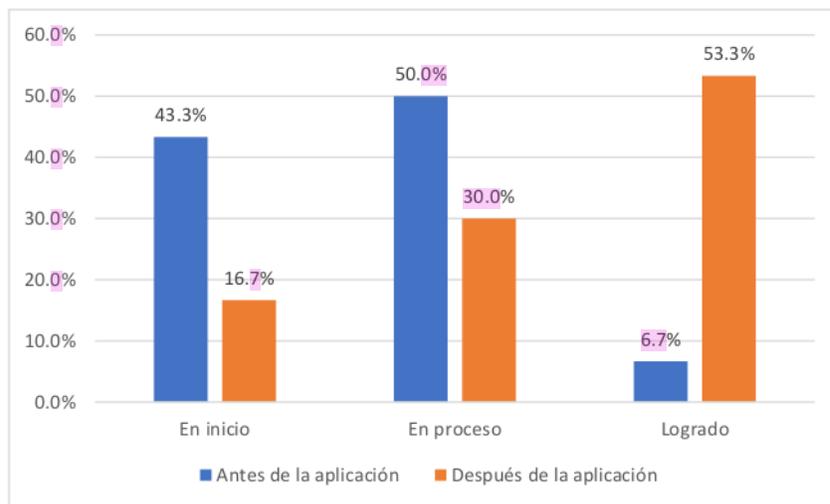
Nivel	Antes de la aplicación		Después de la aplicación	
	¹⁵ Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	13	43.3%	5	16.7%
En proceso	15	50.0%	9	30.0%
Logrado	2	6.7%	16	53.3%

¹ Total	30	100%	30	100%
--------------------	----	------	----	------

Nota. Guía de observación

Figura 4

² Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo ²



Nota. Guía de observación

Interpretación: Con relación a la variable ⁴ competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en la tabla 04 y figura 04 se percibe anterior a utilizar juegos didácticos el 50.0% (15) se hallaba en proceso, el 43.3% (13) en inicio y solo un 6.7% (2) en logrado, es considerable la eficacia total de juegos didácticos, donde se alcanzó un 53.3% (16) en logrado, 30.0%(9) tuvo calificación B, es decir proceso y un 16.7% (5) en inicio, lo cual muestra que hubo una gran mejora en ⁵ el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad luego de la aplicación de juegos didácticos en ⁴ su dimensión usa estrategias y procedimientos de

estimación y cálculo.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

Tabla 8

Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia

5 *resuelve problemas de cantidad, según logro esperado y no esperado*

		Después de la		Total
		aplicación	del taller	
		No	Logra	
		logrado	do	
Antes de la aplicación	Recuento	12	16	28
	% del total	40.0%	53.3%	93.3%
	Recuento	0	2	2
	% del total	0.0%	6.7%	6.7%
Total		12	18	30
		40.0%	60.0%	100.0%

Interpretación: en la tabla 05 evidencia anterior a utilizar juegos didácticos el 93.3%

(28) no logró el calificativo esperado es decir A, y solo el 6.7% (2) obtuvo A, asimismo se evidencia posterior a la utilización de juegos didácticos, el 60.0% (18) los resultados se revirtieron, por lo que se puede afirmar que los cambios son evidentes en el anterior y posterior a la aplicación de juegos didácticos y se confirma con la prueba de MCNEMAR.

Tabla 9

Prueba de McNemar para medir si existen modificaciones antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad

Interpretación: en la tabla 11 se observa una significación exacta (bilateral) de 0.000

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Significación exacta (bilateral)
Prueba de McNemar		,000 ^a
N de casos válidos	30	

a. Distribución binomial utilizada.

menor a 0.05, lo que se acepta la hipótesis alterna concluyendo que, la utilización de juegos didácticos mejora de manera significativa en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la I.E.A.C. “Niños de María”, a un nivel de significancia de 0.05.

Tabla 10

2 *Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad, según logro esperado y no esperado, en la dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas*

			Después de la aplicación del taller		Total
			No logrado	Logrado	
Antes de la aplicación del taller	No logrado	Recuento	20	9	29
		% del total	66.7%	30.0%	96.7%
	Logrado	Recuento	0	1	1
		% del total	0.0%	3.3%	3.3%
Total		Recuento	20	10	30
		% del total	66.7%	33.3%	100.0%

Interpretación: en la tabla 07 se observa que antes de la aplicación de juegos didácticos el 96.7% (29) no tiene un logro esperado en la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas y solo el 3.3% (1) si tiene un logro esperado, también se observa que después de la aplicación de juegos didácticos, el 66.7% (20) no tienen un logro esperado, observándose también que a pesar que el porcentaje de no logrado es mayor, se evidencia que el 33.3% (10) si ha logrado un cambio positivo antes de su aplicación y después de ella, lo que se comprobó con la prueba MCNEMAR.

Tabla 11

Prueba de McNemar para medir si existen modificaciones antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en la dimensión Traducir cantidades a expresiones numéricas

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Significación exacta (bilateral)
Prueba de McNemar		0.004 ^a
N de casos válidos	30	

a. Distribución binomial utilizada.

Como se indica en la Tabla 08, hemos observado una significación bilateral precisa de 0,004, que es inferior a 0,05. Este resultado fortalece nuestra hipótesis alternativa, que sugiere que el uso de juegos didácticos tiene un impacto considerable en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas relacionados con la cantidad. Esta afirmación es específicamente cierta para los estudiantes de cinco años que asisten al I.E.A.C. "Niños de María". La evidencia estadística confirma que este enfoque es particularmente eficaz para facilitar la traducción de cantidades a expresiones numéricas en este grupo demográfico.

Nuestro nivel de confianza de 0,05 refuerza aún más nuestros hallazgos.

Tabla 12

2 *Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad, según logro esperado y no esperado, **8** en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y operaciones*

		Después de la		Total
		aplicación del taller		
		No	Lograd	
		logrado	o	
Antes de la aplicación del taller	Recuento	12	16	28
	% del total	40.0%	53.3%	93.3%
	Recuento	0	2	2
	% del total	0.0%	6.7%	6.7%
Total		12	18	30
Total		40.0%	60.0%	100.0%

Según los hallazgos presentados en la Tabla 09, antes de la implementación de los

juegos didácticos, la mayoría de los participantes, específicamente el 93,3% (28), carecían del dominio esperado en habilidades matemáticas clave, como la resolución de problemas cuantitativos y la comunicación efectiva de su comprensión de números y operaciones. . Curiosamente, sólo el 6,7% (2) demostró competencia en estas áreas. Sin embargo, después del uso de juegos didácticos, se produjo un cambio positivo significativo: el 60,0% (18) de los participantes exhibieron logros esperados. Esta notable mejora se confirmó mediante la implementación de la prueba MCNEMAR.

Tabla 13

Prueba de McNemar para medir si existen modificaciones antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y operaciones

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Significación exacta (bilateral)
Prueba de McNemar		0.000 ^a
N de casos válidos	30	

a. Distribución binomial utilizada.

Interpretación: en la tabla 10 se visualiza una Significación exacta (bilateral) de 0.000 menor a 0.05, lo que se acepta la hipótesis alterna concluyendo que, la aplicación de juegos didácticos influye de manera significativa la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y operaciones en estudiantes de cinco años de la I.E.A.C. “Niños de María”, a un nivel de significancia de

0.05.

Tabla 14

2 *Antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad, según logro esperado y no esperado, **8** en la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo*

		Después de la		Total
		aplicación del taller		
		No	Logra	
		logrado	do	
Antes de la aplicación del taller	Recuento	14	14	28
	% del total	46.7%	46.7%	93.3%
	Recuento	0	2	2
	% del total	0.0%	6.7%	6.7%
Total		14	16	30
		46.7%	53.3%	100.0%

Interpretación: Las observaciones realizadas a través de la Tabla 11 indican que, en

cuanto a la dimensión, la implementación de juegos didácticos reveló que la mayoría de los participantes (93,3%; 28 personas) carecían de expectativas de lograr el éxito en las estrategias y procedimientos de estimación, así como en la resolución de problemas cuantitativos. . Por el contrario, sólo una pequeña proporción (6,7%; 2 personas) había previsto el éxito. Sin embargo, luego de la incorporación de los juegos didácticos, 16 personas (53,3%) demostraron un logro esperado, lo que representa un cambio positivo significativo en comparación con el período de preaplicación. La validez de estos hallazgos fue confirmada mediante pruebas MCNEMAR.

Tabla 15

Prueba de McNemar para medir si existen modificaciones antes y después de la aplicación de juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y operaciones

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Significación exacta (bilateral)
Prueba de McNemar		0.000 ^a
N de casos válidos	30	

a. Distribución binomial utilizada.

Limitando nuestra atención a la Tabla 10, observamos una significación bilateral de 0,000, que es inferior a 0,05. Se acepta así la hipótesis alternativa y podemos concluir que el uso de juegos didácticos tiene un efecto profundo en la capacidad de los alumnos de cinco años del I.E.A.C. "Hijos de María" para resolver problemas de cantidades y

comprender conceptos numéricos y operacionales. Es destacable la significación resultante, obtenida en un cierto nivel. 0.05.

IV. DISCUSION

En la presente investigación se busca ¹ determinar la influencia de los juegos didácticos en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años; la misma que coincide con la investigación de Cahuana (2020) cuya finalidad es identificar ³ la influencia de jugos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad, puesto que después de su aplicación un 100 % de los alumnos transitaron de una calificación deficiente C, a obtener una calificación A. Con respecto a la realidad social que acontece a la presente investigación, los instrumentos que se aplicaron permitirán explicar y analizar de qué manera el uso ¹ de los juegos didácticos si mejora la competencia resuelve problemas de cantidad, así mismo se corrobora con los estudios de Nima (2022) donde nos muestra que su trabajo tuvo un fin primordial, el cual fue que después de haber aplicado su taller de juegos didácticos si hubo una gran mejora obteniendo el 94% de los alumnos un calificativo A; en este sentido ⁶ Albornoz (2019) en su estudio “El Juego y el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial” el mismo que concluye afirmando que mediante el juego el niño construye distintos aprendizajes, asimismo se evidencia cierta similitud entre sus resultados y los nuestros; siguiendo la secuencia cabe mencionar a Correa (2020) en su disertación Juegos matemáticos en el aprendizaje de la primera infancia, concluye afirmando que luego de la aplicación de la propuesta dada la mejora que se observó fue muy significativa y relevante en el aprendizaje matemático.

V. CONCLUSIONES

1. Según el objetivo general se llegó a determinar ¹ que los juegos didácticos influyen de manera altamente significativa en la competencia resuelve problemas de cantidad ya que un porcentaje importante de la muestra pasaron de inicio C a obtener un calificación A, es decir logro previsto luego de la aplicación juegos didácticos.
2. De acuerdo con el primer objetivo específico ³ se concluye que si hubo una mejora ¹ sustancial en el nivel de competencia con un 46.7% que sería 14 niños que resuelve problemas de cantidad con la aplicación de juegos didácticos.
3. De acuerdo con el ³ segundo objetivo específico se concluye que si existió mejora sustancial en el nivel de competencia con un 60% que sería 18 niños que resuelve problemas de cantidad luego de aplicar los juegos.
4. Respectivamente con el ¹ tercer objetivo específico se llega a concluir que hubo una mejora sustancial del nivel de la competencia resuelve los problemas de cantidad de un 53.3% que sería 16 niños luego de aplicarles los juegos didácticos.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda programas de intervención donde se implemente materiales innovadores y llamativos que sirvan de gran provecho con la intención de obtener efectos positivos y favorables en los alumnos de cinco años.
2. Se recomienda que realicen talleres sobre solución de problemas con regularidad, equivalencia y cambios, considerando temas interpretativos y la comprensión asociada con estrategias de procedimientos para encontrar reglas generales.

3. Se recomienda formulas donde los beneficios y apoyo educativos en la realización de talleres para los niños que pueda desarrollar actividades que considere traducir cantidades de expresión numérica, realicen comunicación para lograr comprender los números y operaciones.

4. Se recomienda a la directora que, durante su fiscalización, las profesoras de jardín ejecuten de modo continuo distintos programas de talleres, planteando proposiciones vanguardistas para implantar progresos en el intelecto de habilidades matemática y de esta forma reforzar los métodos de aprendizaje del alumno.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Agudelo , G., Aignerren, M., y Ruiz , J. (2008). Metodología de la investigación social. *Udea*(18).
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/6545>
- Albormoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66).
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/900/926>
- Alva, Y. (2021). *Uso de elementos de la cotidianidad como recurso didáctico para la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de educación Inicial*. Trujillo.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17878/ALVA%20HUAMAN%20YANE%20T%20GUILLERMINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aristizabal, J., Colorado, H., y Gutierrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. *Scielo*, 12(1).
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322016000100009
- Arteaga, B., Macías, J., y Pizarro, N. (2020). La representación en la resolución de problemas matemáticos: un análisis de estrategias metacognitivas de estudiantes de secundaria. *Scielo*, 34(1).
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-34702020000100263&script=sci_arttext
- Babativa, C. (2017). *Investigación Cuantitativa*. Bogota: Areandina.
<https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf>
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. *revista electrónica de didáctica*. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:394d1a27-bfd7-48d9-b68a-bee490278cba/2006-redele-7-02baretta-pdf.pdf>
- Bedón, C., Silva , N. (2021). *El juego como estrategia metodológica en el Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas*. Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24095/1/UCE-FIL-BEDON%20CAROL-SILVA%20NATHALY.pdf>
- Cahuana, N. (2020). *Juegos Didácticos mejora el Aprendizaje en el área de Matemática en niños de 4 años*

de la. Trujillo.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18847/APRENDIZAJE ESTRATEGIAS_JUEGOS_DIDACTICOS_CAHUANA_YUCRA_NORMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Caldas, M.(2009). Competencia Matemática En Niños En Edad Preescolar. Recuperado apartir de <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1173>.

Cedeño, E., Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2639/2761>

Celi, S., Sánchez, V.,Quilca, M. y Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Scielo*, 5(19). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000300826&script=sci_arttext

Cerda, G., Pérez , C., Casas , J. y Ortega, R. (2016). Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas: La necesidad de un análisis multidisciplinar. *Revista Psychology, Society, & Education*. <file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/Dialnet-EnsenanzaYAprendizajeDeLasMatematicas-6360203.pdf>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta*. <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20E1%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Enseñanza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Correa, D. (2020). *Juegos matemáticos en el aprendizaje de niños del nivel inicial:Revisión sistemática*. Chiclayo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57900/Correa_CDC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cortez, M., Maira, M. (2012). *Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación*. Mexico.

<https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf>

De Guzmán, M. (2007). Enseñanza de las ciencias y la matemática. *Revista Iberoamericana de Educación*.

<https://www.redalyc.org/pdf/800/80004304.pdf>

García, F., Gonzalo, F. y Lisbeth, C. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 1-26.

<https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347019.pdf>

Jaimes, A. (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en los niños de dos a 5 años del Jardín infantil La Granja en aulas polivalentes. Trabajo de investigación. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá, Colombia.

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

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

Irigoyen, J., Jiménez, M. y Acuña, K. (2011). Competencias y educación superior. *Revista mexicana de investigación educativa*. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662011000100011

Larriva, M., Murillo, M. (2019). El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias. *Revista científica Centros*.

<https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/486/397>

Lazaro, J., Angulo, A., Esquivel, O. y Romero, A. (2016). JUEGOS MATEMATICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA PARA LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES. *Revista de investigacion científica-Pucallpa*.

<https://revistas.upp.edu.pe/index.php/RICCVVA/article/view/12/6>

Leal, S., Bong, S. (2015). La resolución de problemas matemáticos en el contexto de los proyectos de aprendizaje. *Revista de investigacion*, 39(84), 71-93.

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140399004.pdf>

- León, A. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 595-604. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- Luis, P. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Scielo*, 09(08).
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- Luna, M., Bagué, Y. y Pérez, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400209
- Marcano, K. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de Investigación*. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140399009.pdf>
- Martin, N. (2017). *Los juegos didácticos en la Educación Infantil*. Universis de la Laguna.
- Mamani, K. (2019). *Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019. Tesis de Grado. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Juliaca –Perú*
- Martinez, C., Gonzales, A. (2014). *Técnicas e Instrumentos de Recogida y Analisis de Datos*. Madrid: Uned.
https://books.google.com.pe/books?id=iiTHAWAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=tecnicas+de+analisis+de+datos&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Melo, M., Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista Innovación Educativa*.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Meneses, M., Monge, M. (2006). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Minedu. (2012). *Ciencia. Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España: Secretaría general técnica.
http://www.minedu.gob.pe/files/5087_201301030900.pdf
- Minedu. (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros? Obtenido de Rutas de aprendizaje version 2015:
<http://www.minedu.gob.pe/rutas-delaprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional*. Lima. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2018). *Evaluación censal de estudiantes (ECE)*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>
- MINEDU. (2018). *Evaluación PISA 2018*. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2021/07/Cuadriptico-PISA-2019-final_final.pdf
- Minedu. (2019). *Orientaciones para la evaluación de las competencias de matemática*. Lima. <https://iesppabyp.edu.pe/wp-content/uploads/2019/07/ORIENTACIONES-PARA-LA-EVALUACI%C3%93N-DE-MATEMATICA.pdf>
- ³³ Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 9. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Mora, C. (2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. *Revista de Pedagogía*. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002
- Montero F. (2022) *programa de juegos didacticos para mejorar el aprendizaje en el area de matematicas en Iso niños de 5 años de la institucion educativa N° 117, Virú, Perú 2022*
- Muñetón, P. (2009). Entrevista: Las Matemáticas, herramientas invaluable de la vida cotidiana. *Revista Digital Universitaria*. <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num1/art04/int04-1.htm>
- Nima, T. (2022). *Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, Provincia del santa, en el año 2020*. Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25547/CANTIDAD_COMPETENCIA_NIMA_JUAREZ_THANIA_PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Orellana, D., Sanchez, C. (2006). TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS. *Investigacion Educativa*, 24(1), 205-222. <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>
- Otzen, T., Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Scielo*, 35.

- <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pérez, Y., Ramírez, R. (2011). Estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. Fundamentos teóricos y metodológicos. *Revista de Investigación*, 169-194. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140388008.pdf>
- Piñero, J., Pinto, E., y Díaz, D. (2015). ¿Qué es la resolución de problemas? *Revista Virtual Redipe*. http://funes.uniandes.edu.co/6495/1/Pi%C3%B1ero%2C_Pinto_y_D%C3%ADaz-Levicoy.pdf
- Pique, L. (2008). La Importancia del Juego en la Infancia. *Innovacion y Experiencias Educativas*, 13.
- Ramos, M. (2014). Instrumentos de recolección de datos para una investigación académica. *slideshare*. <https://es.slideshare.net/JoseMendozaCastillo/12-instrumentos-de-recoleccion-de-datos>
- Revilla, M. (2019). *Programa de juegos MARE para desarrollar habilidades logico matematicos en estudiantes de 5 años-Trujillo*. Trujillo. https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/5676/1/REP_MAEST.EDU_MAR%C3%8DA.REVILLA_PROGRAMA.JUEGOS.MARE.DESARROLLAR.HABILIDADES.L%C3%93GICO.MATEM%C3%81TICO.ESTUDIANTES.5.A%C3%91OS.TRUJILLO.pdf
- Ribes, M. (2012). *Técnicos de Educación Infantil*. Madrid.
- Ricce, C., Ricce, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Revista Horizontes*. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182/433>
- Rodríguez, J. (2015). *Listas de cotejo, una alternativa para la evaluación*. Mexico: Centro Universitario CIFE. <https://www.monografias.com/trabajos105/listas-cotejo-alternativa-para-evaluacion/listas-cotejo-alternativa-para-evaluacion>
- Rodríguez, M. (2010). La matemática: ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial. *Zona Próxima*, 130-141. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85317326009.pdf>
- Rojas, D., Yrigoyén, R. (2018). *Influencia del uso del juego didactico en el desarrollo de las capacidades matematicas en estudiantes de educacion Inicial-Trujillo-2018*. Trujillo. http://190.223.196.26/bitstream/123456789/475/1/015100607I_015100624K_T_2018.pdf

- Rus, E. (2020). Investigación Explicativa. *Economipedia*.
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-explicativa.html>
- Salas, E. (2013). Diseños preexperimentales en psicología educación: una revisión conceptual. *Liberabit*, 19(1). http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013
- Salazar, C. (2000). Juegos: tipos y características. *Revista Educación*, 165-174.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/481/470>
- Sampieri, R., Collado, C., y Lucio, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Interamericana.
<http://metodos-comunicacion sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022
- Sepúlveda, A., Medina, C. y Sepúlveda, D. (2009). La resolución de problemas y el uso de tareas en la enseñanza de las matemáticas. *Revista Educación matemática*.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-58262009000200004
- Terrazo, E., Riveros, D. y Oseda, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa n° 329 de Huancavelica. *Revista Conrado*, 16(76), 24-30.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1448/1434>
- Ugalde, N., Balabastre, F. (2013). Investigación cuantitativa e Investigación cualitativa. *Iice.Ciencias*, 31(2), 179-187. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730/11978>
- Valle, M., Curotto, M. (2008). La resolución de problemas como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*.
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen7/ART11_Vol7_N2.pdf
- Zorrilla, M. (2008). El juego en la infancia. *Revista chilena de pediatría*.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000500014&script=sci_arttext&tlng=p

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	

<1 %

10

dspace.ups.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

11

Submitted to Universidad Autónoma de Madrid

Trabajo del estudiante

<1 %

12

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1 %

13

Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego

Trabajo del estudiante

<1 %

14

rua.ua.es

Fuente de Internet

<1 %

15

documents.mx

Fuente de Internet

<1 %

16

www.revista.unam.mx

Fuente de Internet

<1 %

17

Submitted to Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía

Trabajo del estudiante

<1 %

18

Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia

Trabajo del estudiante

<1 %

19

issuu.com

Fuente de Internet

<1 %

20

repositorio.una.ac.cr

Fuente de Internet

<1 %

21

repositorio.urp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

22

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

23

ideice.gob.do

Fuente de Internet

<1 %

24

librosaccesoabierto.uptc.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

25

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

26

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1 %

27

"Relación entre la formación inicial, las creencias y las prácticas de instrucción matemática desplegadas por docentes en formación de educación básica.", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2020

Publicación

<1 %

28

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

acvenisproh.com

29

Fuente de Internet

<1 %

30

ciencialatina.org

Fuente de Internet

<1 %

31

medicinasfakiakianakis.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

32

pesquisa.bvsalud.org

Fuente de Internet

<1 %

33

renati.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

34

repositorio.cidecuador.org

Fuente de Internet

<1 %

35

repositorio.unasam.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

36

repositorio.unemi.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

37

repositorio.uni.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

38

repositorio.utn.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

39

ri.ues.edu.sv

Fuente de Internet

<1 %

40

riaa.uaem.mx

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

dtgeth

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51
