

informe

por Tesis Tesis

Fecha de entrega: 30-ago-2023 08:26p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2154616180

Nombre del archivo: PARA_TURNITIN_VICTORIA_24_AGOSTO_2023_1.docx (193.54K)

Total de palabras: 8232

Total de caracteres: 45313

1
UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA
MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL
EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

Br. Márquez Cruz Luz Victoria

ASESORA

Dra. Jara Araujo Milagros Melisa

<http://Orcid.org/0000-0003-3901-308X>

16

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Agentes y Procesos de Orientación, Formación y Desarrollo Profesional

TRUJILLO – PERÚ

2023

I. INTRODUCCIÓN

Hoy, en las escuelas del nivel inicial, no basta con ofrecer simplemente un aprendizaje basado en contenidos en matemáticas sin el uso de estrategias de aprendizaje o aplicaciones pedagógicas y educativas. Para ello, se estudia para lograr un aprendizaje significativo, es decir, potenciar los programas educativos que se utilizan en las escuelas del nivel inicial para promover el aprendizaje de una manera sencilla, divertida, activa y participativa entre pares. La matemática es importante como la ciencia que describe y analiza las frecuencias y cantidades, el espacio y las formas. Asimismo las relaciones y los cambios que se susciten en esas relaciones porque con ello se contribuye a resolver los problemas cuantitativos (Delgado y García, 2022).

Considerando la capacidad evaluativa a nivel internacional del conocimiento y las fortalezas de los alumnos en el campo de las matemáticas arrojó como resultado lo siguiente: en las jurisdicciones de Singapur describió 564 puntos, mientras que en Japón se obtuvo el segundo lugar con 516 de puntaje, siendo promedio de 490 entre estos países, que se determinó como un nivel excelente para la prueba de matemáticas. Especialmente en América Latina, Perú ocupa el penúltimo lugar con una puntuación de 387. Esto quiere decir que nuestro país aún está lejos del nivel promedio fijado por la entidad cooperativa que vela el desarrollo económico (Palacios, 2022).

En el proceso de lograr los objetivos educativos, la tarea más difícil en cualquier país es adaptarse a la estructura y el proceso de diferentes propiedades ambientales, así como la diversidad multicultural y multicultural para la diversidad para lograr una educación generalizada. Por lo tanto, se debe formular una política educativa clara para administrar el método (Vosniado et al., 2021).

En América Latina, se realizó un estudio sobre el desempeño de los maestros. Su desempeño fue señalar la calidad de la educación del profesor del niño en el nivel inicial y en la respuesta, es decir, el objetivo aún no ha resuelto la adquisición de servicios de aprendizaje con capacidad de justicia y que influyen en la política, la cultura social, la ciencia, la ciencia y los factores técnicos. Para ello, los profesores jóvenes necesitan utilizar herramientas que permitan a los estudiantes aprender mejores habilidades de enseñanza a través de juegos. Se reconoce como una importante necesidad educativa de los menores (Escribano, 2018).

A nivel nacional, el Ministerio de Educación toma en cuenta la educación

básica que se brinda a los estudiantes peruanos en los diferentes niveles y ciclos para brindar un apoyo educativo con un enfoque basado en competencias, lo que significa que los alumnos en su trayectoria escolar deben utilizar diferentes estrategias para resolver problemas, desarrollar niveles de aprendizaje cognitivo, motor, emocional y social con el fin de maximizar su potencial de conocimientos, habilidades y actitudes. (Minedu, 2018).

En cuanto a las habilidades de capacidad en el área de matemáticas, se identificó diversas calificaciones de trayectoria mundial, nacional y local, que describieron el rendimiento bajo de los alumnos, en particular, el nivel promedio de la Oficina de Medición de la Calidad Docente PISA de la UCM Perú es de 400 con los siguientes resultados: Por debajo del nivel 1 32.0%, nivel 1 28.3% muestra que los puntajes más altos en las escuelas son más bajos: 223% y nivel 1. (Minedu, 2018).

Por otro lado, la capacidad evaluativa del aprendizaje que menciona sobre el cuarto año de educación siendo satisfactorio en el 30.7%, mientras que en el nivel proceso fue de 40.7% y el nivel de inicio se refirió con el 19.3%. Además se denotó las actividades de competencia de nivel matemático básico. En lo que corresponde a regiones como Huánuco, se encontró el reporte de nivel de satisfacción del 19.2%, con resultado de proceso de 38.8%, iniciando 25.9% y antes de iniciando 16.3%, resultados que aún muestran un bajo rendimiento de aprendizaje de los estudiantes en habilidades matemáticas (ECE, 2018).

Por lo tanto, el bajo nivel matemático de competencia es un desafío para los maestros que encuentran obstáculos para el desarrollo y ejecución de estrategias cognitivas apropiadas para fortalecer las habilidades correspondientes al área, tienen dificultades en la práctica educativa, que se caracteriza por el centro y, a veces, lejos de la realidad estudiantil, como el uso de metales y eventos didácticos en cada contexto (Metas Educativas, 2019).

Según Minedu (2018), dijo que los niños deberían aprender a resolver el problema de las matemáticas, debería ser muy interesante, activo, los niños están felices, disfrutando y manipulando. Por lo tanto, las escuelas peruanas ofrecen un servicio educativo de nivel matemático con limitaciones en actividades didácticas y lúdicas con objetivos estratégicos relacionados a resultados de calidad para ayudar a los niños a lograr su desarrollo humano, los docentes también deben estar preparados para tratar algún material utilizando una estrategia de aprendizaje, actuando con estrategia de aprendizaje (Las Metas de la Educación, 2021)

A nivel regional se han realizado estudios en escuelas iniciales que describen dificultades en la resolución de situaciones en matemáticas, especialmente en concursos que resuelven tareas cuantitativas. Además, presentan déficits en el reconocimiento de magnitudes o números presentados, y en ocasiones utilizan erróneamente la utilidad de los números con la finalidad de poder agruparlos por cantidades presentadas, y carecen de la capacidad de indicar objetos, como quién va primero o último (Ramos, 2023).

A nivel local, en el distrito de Tambogrande, se ha observado una institución educativa, donde los alumnos del nivel inicial presentaron inconvenientes para resolver ejercicios en matemáticas, especialmente en competencias donde se resuelven problemas cuantitativos. En algunos casos, cuando no tienen la capacidad de reconocer las cantidades o números presentados, confunden los números, agrupan objetos por los números de cantidad presentados y carecen de pistas sobre qué objeto fue el primero o el último.

Todos estos déficits cognitivos que se dan en niños y niñas se deben a la falta de estrategias para lograr el aprendizaje. Por lo tanto, para desarrollar habilidades cognitivas, procedimentales, actitudinales, emocionales y el uso de material didáctico, se planteó parte del estudio de estas variables.

Por lo tanto, el uso de juegos como estrategia de aprendizaje es necesario y propositivo, lo que implica el desarrollo y lograr la resolución cuantitativa competitiva de dificultades de una manera sencilla. Todos estos déficits cognitivos en niños y niñas están relacionados con la falta de estrategias para lograr el aprendizaje.

Como futura licenciada en educación y preocupada por tener el acceso a un servicio de calidad en niños menores de 5 años para investigar la relación que pueda existir entre la aplicación del juego y la competencia denominada resuelve problemas en una institución educativa local. Para revertir la situación y tener mejores estrategias de aprendizajes que nos permitan dar solución en los problemas de manera sencilla y oportuna que incremente el nivel cognitivo en los niños y niñas que le permitan mejorar sus habilidades.

Dentro de ese contexto, se formula la pregunta general: ¿Cuál es la relación existente entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023?. Y se detalla las interrogantes específicas son las siguientes: ¿Cuál es el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es el nivel de la

competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es la relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?.

Es importante describir la relevancia del presente estudio, en la justificación teórica que se respalda al juego como una forma de aprendizaje para poder desarrollar las habilidades en el nivel matemático en los estudiantes de inicial. Y por ende los resultados existentes se podrán considerar contrastarlos con la teoría del juego denominada teoría estructuralista, comprendiendo que describe la realidad en la que el niño de ajusta y realiza movimiento de los objetos para describir la comprensión cuando realiza la actividad. Asimismo se puede contrastar con la teoría de Gross donde menciona la expresión del juego en la actividad para identificar el deseo de aceptación y protección en la convivencia.

En lo que se refiere a la justificación a nivel práctico, puesto que se respalda ampliamente en la aplicación de herramientas lúdicas en los niños para identificar la capacidad de desarrollo de habilidades y poder resolver problemas de cantidad. Además contribuirá en los niños y niñas para fortalecer capacidades de aprendizaje, desarrollando habilidades cognitivas, procedimentales, actitudinales, emocionales y al utilizar el material didáctico se tendrá la ventaja de fortalecer sus habilidades.

El estudio se justifica a nivel metodológico, ya que se utilizaron instrumentos validados por expertos y también son instrumentos confiables. Además esto ayudará a los maestros a considerar las referencias lúdicas para fortalecer habilidades en los niños y esto permite que se considere metodológicamente en los planes curriculares de las instituciones educativas tomando como referencias los resultados que servirán como precedentes locales, regionales, nacionales e internacionales.

La justificación a nivel social, describe la importancia de solucionar el problema sobre el déficit de habilidades de aprendizaje en los estudiantes de inicial, siendo ellos los primeros beneficiarios, además de los padres de familia y la comunidad docente, para material las estrategias y la importancia de la utilización lúdica como un hábito diario de aprendizaje.

En ese sentido se planteó el objetivo general: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una

institución educativa, Tambogrande, 2023. Y los objetivos específicos fueron los siguientes: Identificar el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Conocer el nivel de la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Determinar la relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Mientras que la hipótesis general planteada fue la siguiente: Existe relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Mientras que la hipótesis nula fue: No existe relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Cabe mencionar que las hipótesis específicas fueron las siguientes: Existe relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Existe relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Por otro lado, se identificaron diversos estudios internacionales, nacionales y regionales que fundamentan el presente trabajo y se mencionan como los siguientes antecedentes:

A nivel internacional, se fijó el estudio en Colombia, Vélez y Rodríguez (2023) analizaron la finalidad del uso lúdico y las formas de aprendizaje en el nivel matemática para lograr en los niños la utilidad de herramientas útiles.

El método aplicado tiene un método cualitativo de volumen descriptivo, realizado entrevistas a docentes. Los resultados mostraron que juegos adecuados para razonamiento lógico de niños incluían, crucigramas, adivinanzas, repetición de patrones, manuales de cocina, juegos online y uso de tecnología (Vélez y Rodríguez, 2023).

Para estimular el pensamiento matemático y lógico en inicial, para concentración a través de diversos juegos que ayudarán a desarrollo. Las definiciones sobre matemáticos promovieron conceptos útiles que permitan expresar a los niños con sus conocimientos y habilidades (Vélez y Rodríguez, 2023).

En Colombia, Carmona (2020) calificó el material como una estrategia didáctica para solucionar los inconvenientes en el nivel matemáticos durante la pandemia en las escuelas. Un método de investigación cualitativa tendiente a desarrollar estrategias de orientación en matemáticas.

A partir del material específico, como herramienta pedagógica para creación de guías de aprendizaje, enfocándose en desarrollo de habilidades matemáticas. El estudio concluyó que la clave de su éxito fue el uso de recursos y materiales estructurados y no estructurados en el hogar (Carmona, 2020).

El objetivo de Calderón (2019) en Ecuador fue proponer un método para la elaboración de materiales didácticos con elementos reciclados para desarrollar las habilidades lógico matemáticas de los alumnos de inicial de la unidad de educación intercultural bilingüe.

La forma de utilizar el método fue explicativa, porque permitió identificar las razones por las cuales los docentes no utilizan materiales reciclados, por lo que diferentes resultados del reciclaje de materiales indican un desarrollo positivo de materiales didácticos. pensamiento matemático (Calderón,2019).

Torres (2019) en Ecuador, determinó el logro de la utilidad de materiales educativos interactivos en aprendizaje de operaciones lógicas y matemáticas en niños del nivel inicial; durante el desarrollo se utilizó el método de aplicación cuantitativa y se realizaron pre y post test.

Los resultados mostraron que 78,3% de los niños presentaron déficit en los primeros tres aspectos del diagnóstico y examen, 0,3% fue en promedio, mientras que las brechas en el seguimiento se redujeron a 39,3% y el promedio aumentó a 55,1% (Torres, 2019).

Por lo que se concluyó que los materiales interactivos de aprendizaje ayudan a fortalecer el aprendizaje de niños de conceptos lógico-matemáticos, además se recomienda planificar y probar nuevos recursos, materiales que ayuden a niños en proceso de construcción de conocimientos (Torres, 2019).

Rodríguez (2018) en Quito, determinó los efectos de acciones de juego para promover el aprendizaje prematemático de los alumnos. El estudio fue cualitativo preexperimental con un nuevo diseño y fue realizado por 37 participantes del Centro de Desarrollo Infantil.

Investigó que los maestros incluyen entretenimiento en sus programas, pero no

cumplen con el propósito previsto, ya que simplemente entretienen y divierten a los niños, es práctico que maestros revisen las actividades incluidas, especialmente para guiarlos hacia un aprendizaje importante (Rodríguez, 2018).

A nivel nacional, se encontraron los siguientes precedentes: Gutiérrez y Meleán (2023) analizaron la relación entre las herramientas cognitivas y las destrezas en las matemáticas en escuelas iniciales de Lima. El estudio fue de tipo no experimental, transaccional, descriptivo, de análisis correlacional.

Los resultados mostraron las habilidades de cognición que promoverán el desarrollo en las actividades de aprendizaje para conducirse en habilidades y destrezas del nivel matemático. Esto permite la adquisición, capacidad de recuperación y puedan codificar la información necesaria para la resolución de problemas (Gutiérrez y Mélcán, 2023).

Gonzales (2021) en Abancay, mostró cómo el uso de materiales de educación sobre la naturaleza puede promover la I.E. Niños de 5 años en concurso "Resolución de problemas cuantitativos" en matemáticas, el método fue cuantitativo y tuvo un diseño pre-experimental,

La conclusión mostró que desarrollar estas habilidades en los niños. utilizando dicho material, ayudó al desarrollo de capacidad en matemática para que pudieran resolver problemas cuantitativos de manera sencilla y así lograr un aprendizaje significativo (Gonzales, 2021).

Guzmán (2021) en Cusco realizó un estudio de didácticas específicas que permita el desarrollo de estrategias en menores de cinco años en una escuela. Como resultado del estudio se concluyó respecto al resultado de estrategias para la habilidad matemática que logre el desarrollo con materiales didácticos.

Romero (2019) en Ucayali realizó su tesis sobre resolución de problemas matemáticos utilizando materiales de aprendizaje no estructurados en estudiantes de primaria en San José. Mientras que Solorzano (2018) en Lima desarrolló de competencias matemáticas utilizando materiales específicos en institución educativa. En 2018, el diseño del estudio fue método cuantitativo no experimental que tuvo como objetivo determinar el efecto de materiales de hormigón.

A nivel local, Ramos de Piura (2023) identificó los juegos como formas de aprendizaje, capacidad de desarrollar habilidades y resolución de problemas en menores

de cinco años. Se concluyó que la estrategia pudo obtener habilidades en el nivel matemático.

Purisaca (2021) en Piura, estudió los materiales de aprendizaje no estructurados podrían contribuir en el aprendizaje de las formas matemáticas en menores de cuatro años, los resultados muestran que el 53,3% de los niños se encuentran en la etapa inicial, el 40% están en proceso. Se concluye que el material de aprendizaje no estructurado tiene un efecto positivo en el aprendizaje de los niños.

Ortiz (2019) en Piura definió al juego como una habilidad de aprendizaje para el fortalecimiento de la lógica y las capacidades en matemáticas en niños y niñas de 5 años de una escuela privada de Nuevo Amanecer.

Se concluyó que las actividades de aprendizaje divertidas implementadas en la fase de acción (jugar con vidrio, jugar con plastilina, jugar con agua, jugar con papel, atrapar números, jugar a los dados y conducir un automóvil) podrían mejorar significativamente el aprendizaje de matemáticas, lógica (Ortiz, 2019).

Se concluyó que el estudio de los números requiere una orientación estructurada y priorizan la promoción de los conceptos numéricos entre los niños.

Después de haber realizado la búsqueda de antecedentes, no se puede omitir la descripción de las variables de estudio, por ende las bases teóricas, comienzan por definir en primer lugar al juego. Se conceptualiza como una actividad lúdica en la que los niños se involucran de manera espontánea, ejercitan socialmente sus habilidades, destrezas, sentimientos, emociones y encuentran momentos de diversión, porque ayuda a estimular el conocimiento y la actividad física y así mejorar el aprendizaje de los niños” (Ramos, 2023).

En la definición de un juego, cabe mencionar que su propósito es desarrollar una serie de actividades con reglas que definen los objetivos de aprendizaje a alcanzar por los estudiantes. También funciona enseñándoles estrategias de aprendizaje que les permitan conectarse con el mundo exterior y las cosas que les rodean y adoptar comportamientos que les llenen de satisfacción y alegría incluso a medida que crecen. (Burgos, 2018). Además la UNICEF (2018), lo atribuye como la forma de divertida en los cuales niños y adultos observan y sonríen abiertamente con la finalidad de lograr una actividad que les promueva placer y también les otorgue satisfacción que describen además retos y frustraciones.

Cabe mencionar que la teoría relacionada al juego hace referencia a los estudios de Piaget (1969), el cual describe la teoría del estructuralismo, identifica al juego como un mecanismo en el que el niño se ajusta, crea acciones, hace que los objetos sean perfectos. y otros lo hacen. sentido de sus acciones simulando las mismas. También se hace referencia al autor Gross (citado en Ramos, 2023), quien menciona que en el juego el alumno consigue en expresar sus formas de curiosidad y deseo para crear, necesita identificarse para ser tomar aceptación en los hábitos.

Es importante describir las características del juego. En primer lugar, el juego se considera rentable. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, lo que les permite descubrir el significado de las experiencias y relacionarlas con lo que ya saben. El juego es una forma de que los niños expresen y amplíen sus interpretaciones de las experiencias cotidianas (Quintas, 2020).

En segundo lugar, los juegos son interactivos. El juego y las formas de aprendizaje necesitan de alumnos con habilidades dinámicas que puedan jugar y formulen preguntas y plantee nuevos retos que les produzca interés por el aprendizaje que pueda ser significativo (Urcola, 2020). Los juegos son sociales, intercambiar ideas y ser tolerantes con los demás a través de la interacción social basada en la amistad (Butcher, 2018).

Por otro lado, el papel del juego se cita Según Urrola (2020), ya que el juego tiene algunas actividades básicas para las comunidades infantiles; el crecimiento y el desarrollo físico. En el entorno natural, los estudiantes tienen oportunidades espontáneas y divertidas y obtienen más aprendizaje en este entorno natural. Las actividades de entretenimiento que logren en los menores la capacidad de descubrimiento y en sus formas físicas de desarrollar su camino e imitar ciertos roles en la vida cotidiana.

En esta vida, está acompañado por maestros y compañeros de clase. Desarrollar y promover el próximo aprendizaje en entretenimiento. La importancia de los juegos de la infancia tiene como objetivo crear personalidad y aprendizaje experimental con circunstancias sociales y situaciones. Juegos, niños y adultos son conflictos y modelos de colaboración. En este caso, podemos reconocer la situación, además de los criterios que a menudo se repiten en el mundo real (Quintas, 2020).

En lo que corresponde a las dimensiones del juego. Se mencionan dos dimensiones. El primero, llamado juego de roles, se define como la representación espontánea de situaciones reales o hipotéticas para descubrir preguntas o información

relevante para el contenido del curso. (Mercè, 2018). La segunda dimensión son los juegos tradicionales, como los que se juegan por diversión o que comúnmente se transmiten por generaciones y eso implica que son específicos de un área geográfica y a veces bastante comunes (Ordoñez, 2018).

Por otra parte, se presenta la segunda variable que lleva por nombre competencia de matemática resuelve problemas. Esta habilidad se manifiesta en las acciones del alumno cuando manipula y explora el entorno, los recursos que en él se encuentran y descubre sus propiedades perceptivas, es decir, reconoce su propia forma, color, tamaño, peso, etc. Aquí, los niños comienzan a desarrollar relaciones que los llevan a usar sus propias estrategias y satisfacer sus propias necesidades comparando, agrupando, clasificando, restando, sumando y contando. Todas estas actividades les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con conceptos cuantitativos (MINEDU, 2018)

La capacidad de resolver los problemas en los niños como capacidad de poder seguir, no se frustra, la lluvia de ideas y el razonamiento son necesarios para desarrollar el pensamiento matemático. Cualquier desafío o estimulación mental que se les ofrecía a los niños para aprender conceptos se consideraba un desafío (Fernández, 2018).

Cabe mencionar el método de apoyo a las habilidades matemáticas, pues a esta edad los niños comienzan a entrar en la etapa preescolar, y los pequeños se enfrentan a la manipulación de vajillas, y necesitan ser entrenados para sujetar los cordones de los platos y poder acomodarse los botones de los zapatos.

A la edad de 4 años, sus habilidades con el lápiz ya son excelentes, como lo demuestra dibujando círculos o personas, pero las líneas siguen siendo simples. A partir de los 4 años aprende en las clases a usar tijeras, copiar figuras geométricas y crear elementos con plastilina (Abascal, 2018).

En la sala de clase, los alumnos amplían sus conocimientos relacionando y reordenando ideas, conceptos matemáticos que surgen para resolver los problemas planteados. Los alumnos resuelven con su misma capacidad o con el apoyo de los docentes y que fomenten la capacidad creativa y las formas de interpretación de acciones nuevas (Minedu, 2019).

También se describe el proceso de enseñanza en el campo de las matemáticas: Para los estudiantes en la etapa de educación básica, el contenido matemático mencionado

depende en gran medida del contexto, junto con la situación proporcionada por el docente, así surge el siguiente pensamiento lógico matemático (Piaget, 1969).

Lógicamente, el proceso de iniciación de la capacidad matemática del alumno se relaciona con los objetos y con los docentes para poder ayudar en el descubrimiento de los objetos. Considerando al desarrollo del pensamiento como importante, así como la capacidad de observación de los objetos y las características como olor, color, peso, textura (Vygotsky, 1981).

Es decir un niño le puede atraer un objeto y desear tenerlo, como por ejemplo ver los movimientos de un balón o de una rueda que rebote. Le permite tener el conocimiento a nivel social que se requiere en la edad adulta e incluye en las normas. Por tanto es conocimiento a nivel matemático implica que los niños puedan construir a partir de las relaciones con los mismos niños y de la creación que puedan tener. En ese sentido los objetos son muy asimilados cuando las personas se relacionan (Abascal, 2018).

Las dimensiones de la capacidad de resolución de problemas matemáticos corresponden a: La primera dimensión es la comparación. Es la función y el efecto de la comparación. Este verbo se refiere a prestar atención a dos o más cosas, reconociendo sus similitudes y diferencias, y descubriendo las relaciones entre ellas. Este aspecto ayuda a los niños a desarrollar el concepto de los números cardinales y ordinales (Martínez, et al 2018).

La segunda dimensión es la seriación. Dado que todos comparten la capacidad del niño para ordenar los objetos de acuerdo a un determinado criterio, este proceso se da comparando un objeto con otro y al mismo tiempo encontrando su diferencia, para ello el niño establece una relación asimétrica (Bautista, 2018).

Y la tercera dimensión se llama numeración. El concepto de número proviene de los niños que son capaces de crear relaciones con los objetos ya sean de clasificación física como el color, la forma, el grosor, temperatura. Los sociales como las formas de hablar, de poder leer, escribir y poder dibujar. Los niños nacen con la capacidad de interactuar con los objetos de su entorno comparando, agrupando, ordenando, etc. Usando diferentes juegos; al comparar un objeto con otro, logra establecer relaciones de similitud que muestran que un objeto es equivalente a otro, por lo que los agrupa (Martínez, et al 2018).

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque, Tipo

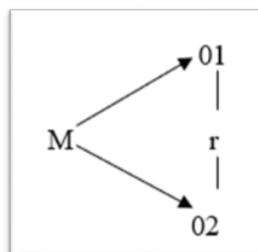
Enfoque: Cuantitativo porque recogió datos reales y analizó variables. Según López (2021), afirmó que la investigación cuantitativa examina los fenómenos observados e investiga sus causas, lo que promueve la relación entre las causas y explica la existencia de explicaciones plausibles.

Tipo: En cuanto al nivel, fue descriptivo porque identificó la variable y la describió de acuerdo al propósito del estudio. Según Simón (2021), afirmó que la indagación descriptiva le corresponde hábitos y lugares que se interpretan para describir elementos y/o individuos.

2.2 Diseño de investigación

Diseño: En cuanto al diseño del estudio, no fue experimental con un diseño transversal único debido a que no se manipularon las variables. Fue transversal porque se aplicó en un momento y en un tiempo (Flores, 2021).

Está correlacionado por diseño porque mide la correlación entre dos variables. El plano utilizado es el siguiente:



La fórmula se describe de la manera siguiente:

M = Representa a la cantidad muestral

O1 = Variable 1: juego

R = Relación entre O1 y O2

O2 = Variable 2: Competencia matemática resuelve problemas

5

2.3 Población, muestra y muestreo

Población: la cantidad poblacional estuvo comprendida por 23 alumnos del nivel inicial de edades: tres, cuatro y cinco años. Según el investigador Ñaupá (2023) menciona que la población lo califica como el gran grupo que comparten particularidades comunes en una indagación.

Muestra: la cantidad muestral es semejante a la cantidad poblacional. Por tanto fueron 23 alumnos del nivel inicial con 5 años. Cabe mencionar a Ñaupá (2023) que describe y cita a una investigación con involucrados menores a cincuenta, se opta por considerar la misma cantidad de la población, asumiendo que muestra y población tengan la misma cantidad.

Muestreo: de tipología probabilística además que fue aleatorio simple. Esto significa que Hernández et al (2018) describe que el muestreo corresponde a la forma de como seleccionar la cantidad muestral y en este caso todos los involucrados cuentan con la misma capacidad de participar en dicho estudio.

2

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica: fue la observación. Rodríguez (2018) afirmó que la observación es la manera de poder evidenciar de forma sistemática, adecuada y eficaz que requiere interés espontáneo, realizada en torno a un elemento de comprensión con el fin de obtener un informe sobre ese elemento.

Instrumentos de recojo de datos: se aplicó un cuestionario para la variable juegos en niños de inicial y un cuestionario para la variable competencia matemática resuelve problemas.

El primer instrumento lleva por nombre Cuestionario el juego en niños de inicial de una institución educativa, que contiene doce preguntas comprendidas en dos dimensiones. La primera dimensión juego de roles que tiene a cargo 06 preguntas. Y la dimensión juegos tradicionales, que comprenden 06 interrogantes. La opción de respuesta es de escala de Likert, con cinco opciones de respuestas: 1=nunca, 2=caso nunca, 3=algunas veces, 4=casi siempre, 5=siempre.

El segundo instrumento lleva por nombre: Cuestionario de la competencia matemática resuelve problemas en niños, cuenta con doce items, comprendido por tres dimensiones: la primera dimensión llamada comparación de objetos del 01 a 03

preguntas. La segunda dimensión denominada seriación de objetos y formas con items del 04 al 07. Y por último la tercera dimensión llamada numeración de objetos con items desde 08 al 12. La opción de respuesta es de ¹²escala de Likert, con cinco opciones de respuestas: 1=nunca, 2=caso nunca, 3=algunas veces, 4=casi siempre, 5=siempre.

¹⁴2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Para el procesamiento de los datos del presente estudio se utilizó el programa informático SPSS 26 para Windows, teniendo en cuenta la especificación de la base de datos: se apoyó en el análisis y capacidad interpretativa de los efectos y con ello se respaldó en estadística descriptiva e inferencial para el recojo de datos.

Además de observar el comportamiento de la población de estudio y obtener resultados generales, también se procesó la información de la cantidad muestral. Los datos resultantes fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo en Office Excel 2019, luego se generaron tablas a partir de los datos resultantes de la unidad de análisis para organizar adecuadamente los indicadores y variables.

2.6 Aspectos éticos en investigación

Este estudio se realizó de acuerdo con los siguientes aspectos éticos de la investigación. Descrito de la siguiente manera: El primero se refiere a la protección de la persona: de acuerdo con este principio, el estudio respeta la identidad y la dignidad de los participantes, en este caso con edades comprendidas entre 3 a 5 años, que asistieron a instituciones del nivel inicial

En segundo lugar, se solicitó el permiso del apoderado, del director, los maestros y los padres para comenzar este estudio. Por lo tanto, es necesario explicar el propósito de este estudio a las partes interesadas.

Tercero, beneficencia, no malicia: ¹⁹tiene como objetivo identificar la relación entre el juego y la capacidad matemática resuelve problemas, además de fomentar actividades que apoyen su progreso, lo que afecta el aprendizaje y el desarrollo en general. Para lograr este objetivo, evitamos acciones que comprometan la integridad de nuestros estudiantes.

Cuarto, equidad: mediante dos cuestionarios para la determinación del nivel de dependencia entre la capacidad del juego y la habilidad matemática resuelve problemas en niños, se practicó los valores de ser tolerantes, ser igualitarios y respetuosos para todos los participantes. Además de la entrega a docentes y padres de familia, también se entregan resultados de evaluaciones.

Quinto, Integridad científica: profesionales en la evaluación de objetos de investigación a través del juego que fortalecieron capacidades en la competencia de resolución de inconvenientes. Del mismo modo, el autor que respeta los estándares de la APA en la preparación del informe del estudio y respeta las diversas teorías y la información que utilizan.

III. RESULTADOS

En el procesamiento de los datos se utilizó el programa M. Excel y el programa SPSS en la versión veintiséis.

Tabla 1

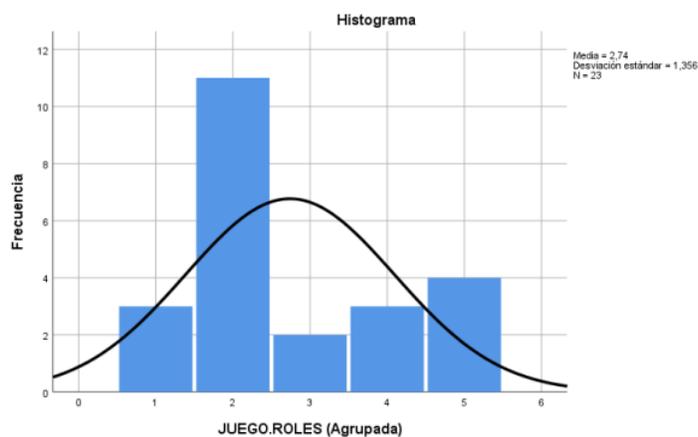
Nivel de la dimensión juego de roles en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

		JUEGO_ROLES (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
	CASI NUNCA	11	47,8	47,8	60,9
	ALGUNAS VECES	2	8,7	8,7	69,6
	CASI SIEMPRE	3	13,0	13,0	82,6
	SIEMPRE	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 47.8%, siempre con el 17.4%, nunca con el 13%, casi siempre representado por el 13% y algunas veces con el 8.7%.

Figura 1

Nivel de dimensión juego de roles en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023



17
Tabla 2

Nivel de la dimensión juegos tradicionales en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

JUEGO_TRADICIONALES (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	7	30,4	30,4	30,4
	CASI NUNCA	6	26,1	26,1	56,5
	ALGUNAS VECES	5	21,7	21,7	78,3
	CASI SIEMPRE	3	13,0	13,0	91,3
	SIEMPRE	2	8,7	8,7	100,0
	Total		23	100,0	100,0

3
Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 30.4%, casi nunca con el 26.1%, algunas veces con el 21.7%, casi siempre con el 13% y siempre con el 8.7%.

Figura 2

5
Nivel de la dimensión juegos tradicionales en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

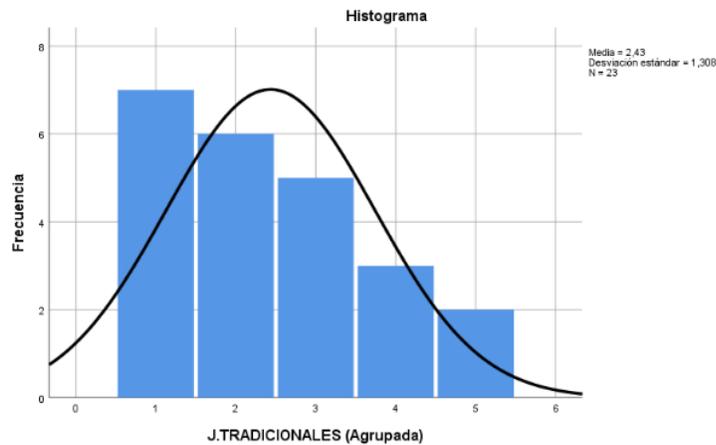


Tabla 3

Nivel de la dimensión comparación de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

COMPARACIÓN_OBJETOS (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	10	43,5	43,5	43,5
	CASI NUNCA	4	17,4	17,4	60,9
	ALGUNAS VECES	1	4,3	4,3	65,2
	CASI SIEMPRE	4	17,4	17,4	82,6
	SIEMPRE	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 43.5%, casi nunca, casi siempre y siempre con el 17.4% y solo el 4.3% respecto a la dimensión de comparación de objetos.

Figura 3

Nivel de la dimensión comparación de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

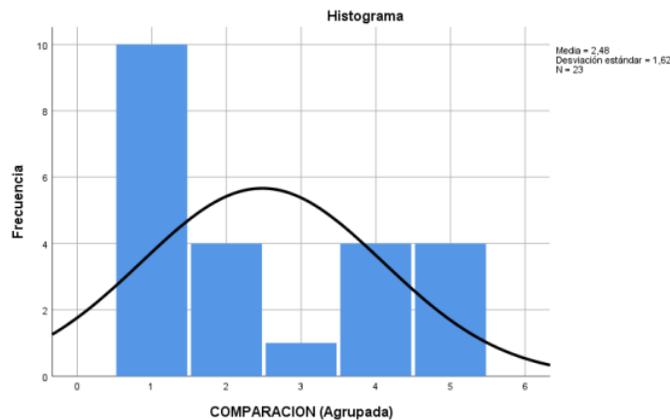


Tabla 4

Nivel de la dimensión seriación de objetos y formas de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

		SERIACIÓN_OBJETOS (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
	CASI NUNCA	9	39,1	39,1	52,2
	ALGUNAS VECES	5	21,7	21,7	73,9
	CASI SIEMPRE	4	17,4	17,4	91,3
	SIEMPRE	2	8,7	8,7	100,0
Total		23	100,0	100,0	

Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 39.1%, algunas veces con la frecuencia de 21.7%, casi siempre 17.4%, nunca con el 13% y siempre con el 8.7% respecto a la dimensión de seriación de objetos.

Figura 4

Nivel de la dimensión seriación de objetos y formas de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

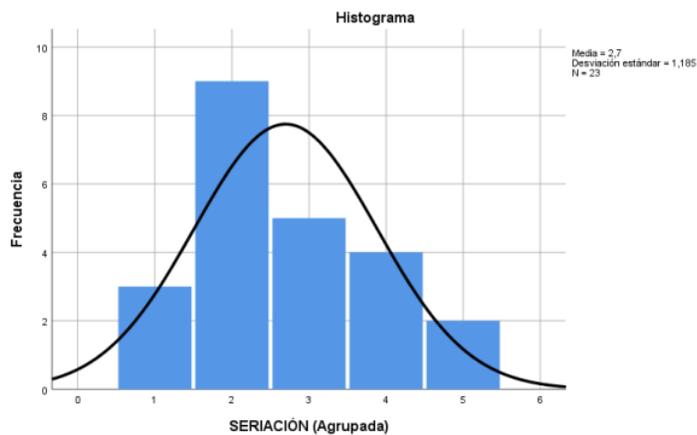


Tabla 5

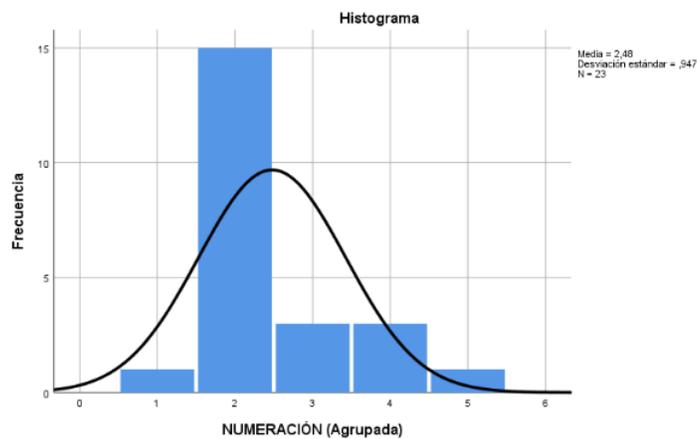
Nivel de la dimensión numeración de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

NUMERACIÓN_OBJETOS (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	4,3	4,3	4,3
	CASI NUNCA	15	65,2	65,2	69,6
	ALGUNAS VECES	3	13,0	13,0	82,6
	CASI SIEMPRE	3	13,0	13,0	95,7
	SIEMPRE	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Se puede describir que la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 65.2%, algunas veces y casi siempre reflejando resultados del 13%, mientras que la categoría nunca y siempre tuvieron el 4.3% respecto a la dimensión de numeración de objetos.

Figura 5

Nivel de la dimensión numeración de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023



La prueba de normalidad se desarrolló de la siguiente manera:

Tabla 6 Prueba de normalidad de las variables de estudio

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO.ROLES	,259	23	,000	,819	23	,001
C.MATEMÁTICA	,177	23	,060	,883	23	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 6 describe la prueba de normalidad entre las variables de estudio y para su investigación sobre las correlaciones primero fue necesario realizar la prueba de normalidad con Shapiro Wilk por la cantidad muestral de 26 niños del nivel inicial, obteniéndose un nivel de significancia de $p=0.001$. Tomando como referencia $p<0.05$. Por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general. Además los datos no tienen una distribución normal, por tanto se aplicó la estadística no paramétrica.

Prueba de hipótesis

Tabla 7

Correlación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

Correlaciones				
			JUEGO	C.MATEMÁTICA
Rho de Spearman	JUEGO	Coefficiente de correlación	1,000	,647**
		Sig. (bilateral)	.	,001
	C.MATEMÁTICA	N	23	23
		Coefficiente de correlación	,647**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	23	23

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 7 describe la correlación significativa y directa entre la variable juego y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=0.01<0.05$ y un resultado de Rh Spearman de 0.647. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

Tabla 8

Correlación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

Correlaciones				
			JUEGO.ROLES	C.MATEMÁTICA
Rho de Spearman	JUEGO.ROLES	Coefficiente de correlación	1,000	,813**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	23	23
	C.MATEMÁTICA	Coefficiente de correlación	,813**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	23	23

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 8 describe la correlación significativa y directa entre la dimensión juego de roles y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=0.00 < 0.05$ y un resultado de Rh Spearman de 0.813. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego de roles se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

Tabla 9

Correlación entre el juego tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023

		Correlaciones		
			JUEGO.TRADICIONAL	C.MATEMÁTICA
Rho de Spearman	JUEGO.TRADICIONAL	Coefficiente de correlación	1,000	,144
		Sig. (bilateral)	.	,511
		N	23	23
	C.MATEMÁTICA	Coefficiente de correlación	,144	1,000
		Sig. (bilateral)	,511	.
		N	23	23

La Tabla 9 describe que no hay correlación entre la dimensión juego tradicionales y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=5.11 > 0.05$ y un resultado de Rh Spearman de 0.144. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general se rechaza y se acepta la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego tradicionales se disminuye la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

IV. DISCUSIÓN

Según los resultados del análisis de tipo descriptivo y además correlacional de las variables de estudio se logró tener como objetivo general: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Obteniendo un Rh Spearman con resultado de 0.647. Describe la correlación significativa y directa entre la variable juego y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=0.01<0.05$. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

Similar a lo encontrado por Gonzales (2021) en Abancay, mostró que desarrollar estas habilidades en los niños. utilizando dicho material, ayudó en el proceso de la competencia a nivel matemático de los infantes y con ello pudieron tener la capacidad de resolución de problemas cuantitativos de forma sencilla consiguiendo un gran aprendizaje.

Semejante a Ramos de Piura (2023) identificó cómo los juegos pueden ser utilizados como estrategia de aprendizaje, desarrollar habilidades matemáticas y resolver problemas cuantitativos para niños de 5 años. Se concluyó que gracias al juego pudo servir como estrategia de aprender y desarrollar habilidades a nivel matemático que pudieron resolver inconvenientes cuantitativos

A diferencia de los reportado por Gutiérrez y Meleán (2023) analizaron el nivel de dependencia en las habilidades cognitivas y las destrezas en el nivel de matemática en escuelas iniciales de Lima. Los resultados mostraron que las estrategias de cognición tuvieron el desarrollo de los procesos mentales, fortalecieron el aprendizaje y apoyaron el logro en dicha materia. De igual manera se adquirieron las estrategias y formas de recuperación para codificar la información en la memoria y la resolución de los inconvenientes más complicados de la vida cotidiana

En lo que corresponde al primer objetivo específico: Identificar el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Se encontró que en la dimensión juego de roles, la mayor parte de los alumnos reportan en la categoría de casi nunca con el 47.8%, siempre con el 17.4%, nunca con el 13%, casi siempre representado por el 13% y algunas veces con el 8.7%.

Mientras que en la dimensión de juegos tradicionales, gran parte del alumnado se ubica en la categoría de nunca con el 30.4%, casi nunca con el 26.1%, algunas veces con el 21.7%, casi siempre con el 13% y siempre con el 8.7%.

Similar a lo encontrado por Torres (2019) en Ecuador, determinó el impacto de los materiales educativos interactivos en el aprendizaje de operaciones lógicas y matemáticas en niños del nivel de inicial. Por lo que se concluyó que los materiales interactivos de aprendizaje ayudan a promover el fortalecimiento de aprendizaje de los alumnos de los conceptos lógico-matemáticos, además se recomienda planificar y probar nuevos recursos y materiales que ayuden a los niños en los conocimientos sobre la construcción del proceso.

A diferencia de los reportado por Solórzano (2018) en Lima, que desarrolló competencias en matemáticas utilizando materiales concretos en la escuela con la finalidad de lograr la determinación del efecto de los materiales concretos. en el campo de las matemáticas influencia en el desarrollo de capacidades. El estudio concluyó que el desarrollo de la competencia en matemáticas fue el resultado del uso extensivo de material concreto

En lo que corresponde al segundo objetivo específico: Conocer el nivel de la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Se encontraron resultados que la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 43.5%, casi nunca, casi siempre y siempre con el 17.4% y solo el 4.3% respecto a la dimensión de comparación de objetos.

Mientras que en la dimensión de seriación de objetos y formas, la mayor parte de los alumnos se ubicaron en la categoría de casi nunca con el 39.1%, algunas veces con la frecuencia de 21.7%, casi siempre 17.4%, nunca con el 13% y siempre con el 8.7% respectivamente.

Y la dimensión de numeración de objetos, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 65.2%, algunas veces y casi siempre reflejando resultados del 13%, mientras que la categoría nunca y siempre tuvieron el 4.3% respectivamente.

Similar a lo encontrado por Vélez y Rodríguez (2023) en Colombia que analizaron el desenvolvimiento del juego en las formas de aprendizaje a nivel matemático y de la capacidad lógica de los alumnos. Esto comprende el pensamiento a nivel matemático de los niños de inicial que requieran un entorno completo y adecuado en la capacidad de

concentración por medio de los juegos que promuevan su desarrollo. La capacidad lógica matemática promueve un pensamiento trascendente y útil, pues a través de ellos los niños expresan sus conocimientos día a día en cada experiencia educativa.

A diferencia de lo reportado por Ortiz (2019) en Piura, identificó al juego como la oportunidad de aprender y lograr el mejoramiento de la matemática en niños menores de cinco años en una escuela. Concluyendo que las acciones de aprendizaje fueron divertidas implementadas en la fase de acción (jugamos con vidrio, jugamos con plastilina, jugamos con agua, jugamos con papel, pescamos números, jugamos con dados y manejamos un automóvil) podrían mejorar significativamente el aprendizaje de las matemáticas lógicas para alumnos de 5 años

10
En lo que corresponde al tercer objetivo específico: Determinar la relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Existe correlación significativa y directa entre la dimensión juego de roles y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=0.00<0.05$ y un resultado de R_h Spearman de 0.813. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego de roles se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

Similar a lo encontrado por Carmona (2020) en Colombia, que usó una estrategia didáctica para resolver inconvenientes matemáticos durante la pandemia en las escuelas y concluyó que la clave de su éxito fue el uso de recursos y materiales estructurados y no estructurados en el hogar para permitir a los estudiantes mejorar su aprendizaje.

A diferencia de lo reportado por Purisaca (2021) en Piura, tuvo como objetivo mostrar si los materiales de aprendizaje no estructurados que mejoraron las formas de aprendizaje de las matemáticas de los menores de cuatro años, el material de aprendizaje no estructurado tiene un aporte positivo para realizar el aprendizaje de los infantes y con ello mejorar el rendimiento académico, así es como con las destrezas y la creatividad puedan tener en cuenta los docentes con emplear el material necesario de capacitación motivacional en la mejora del aprendizaje de los alumnos con el fin de que tengan una mejor calidad de enseñanza

10
En lo que corresponde al cuarto objetivo específico Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Se describe que no hay correlación

entre la dimensión juego tradicionales y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=5.11 > 0.05$ y un resultado de Rh Spearman de 0.144. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general se rechaza y se acepta la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego tradicionales se disminuye la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023. Similar a lo encontrado por Rodríguez (2018) en Quito, determinó los efectos de las actividades lúdicas en el aprendizaje prematemático de los niños. Investigó que los maestros incluyen entretenimiento en sus programas, pero no cumplen con el propósito previsto, ya que simplemente entretienen y divierten a los niños, por lo que es práctico que los maestros revisen las actividades incluidas, especialmente para guiarlos hacia un aprendizaje importante.

A diferencia de lo reportado por Calderón (2019) en Ecuador, fue proponer un método para la elaboración de materiales didácticos con elementos reciclados para desarrollar las habilidades lógico matemáticas de los niños del nivel inicial y creen que los materiales de aprendizaje de segunda mano son beneficiosos para el medio ambiente, y también permiten que los niños de la escuela inicial desarrollen fácil y creativamente el pensamiento lógico matemático. utilizando el tipo de material.

V. CONCLUSIONES

Primera conclusión: Existe una correlación significativa y directa entre la variable juego y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=0.01<0.05$ y un resultado de Rh Spearman de 0.647. Entonces: a mayor juego se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial.

Segunda conclusión: La variable juego en su dimensión juego de roles, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 47.8%. Mientras que en la dimensión de juegos tradicionales, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 30.4%.

Tercera conclusión: La variable de competencia matemática resuelve problemas comprende las dimensiones: En la comparación de objetos y formas, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 43.5%. En la dimensión seriación de objetos y formas, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 39.1%. Y en la dimensión llamada numeración de objetos, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 65.2%.

Cuarta conclusión: Existe correlación significativa y directa entre la dimensión juego de roles y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=0.00<0.05$ y un resultado de Rh Spearman de 0.813. Por tanto a mayor juego de roles se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial.

Quinta conclusión: No hay correlación entre la dimensión juego tradicionales y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a $p=5.11>0.05$ y un resultado de Rh Spearman de 0.144. Por tanto a mayor juego tradicionales se disminuye la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial.

VI. RECOMENDACIONES

Primera recomendación: Se sugiere a los papas de los alumnos incluir en casa juegos para que sus menores hijos fortalezcan sus capacidades de resolución de problemas de matemática, que les permita convertirse en capaces de crear soluciones y tomar sus propias decisiones.

Segunda recomendación: Dar a conocer los resultados a la dirección de la escuela la promoción de los juegos de roles y juegos tradicionales en los niños del nivel inicial.

Tercera recomendación: Fortalecer capacidades en los docentes para promocionar la estrategia de competencia utilizada en la matemática para resolver los problemas y contemple sus dimensiones comparación de objetos y formas, seriación de objetos y marcación de objetos

Cuarta recomendación: Sugerir en la jornada académicas y escuelas de padres la promoción de diversos juegos de roles para que fortalezcan las capacidades en los niños del nivel inicial.

Quinta recomendación: Promover con la Universidad Católica de Trujillo la elaboración de un artículo según los resultados obtenidos en este trabajo, que sirva como precedente que contribuya a la comunidad científica a nivel nacional e internacional.

informe

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ulasamericas.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1%

10	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
12	www.dropbox.com Fuente de Internet	<1 %
13	encuentros.unermb.web.ve Fuente de Internet	<1 %
14	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
15	www.fiepbulletin.net Fuente de Internet	<1 %
16	alojawebapps.us.es Fuente de Internet	<1 %
17	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo

informe

INFORME DE GRADEMARK

NOTA FINAL

COMENTARIOS GENERALES

/20

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
