

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A

DISTANCIA



T E S I S

**Los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la
competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de
la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con Mención: Inicial – Primaria

Autores:

Bach. Dora Gladys JACO HUAYLLACAYAN

Bach. Maria Goretta SEBASTIAN REQUIZ

Asesor:

Mg. David Wilson OSORIO ESPINOZA

Cerro de Pasco - Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A

DISTANCIA



T E S I S

**Los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la
competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de**

la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Dionicio LOPEZ BASILIO
PRESIDENTE

Dr. Sonia MEDRANO REYES
MIEMBRO

Dr. Josué CHACON LEANDRO
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 060 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Dora Gladys JACO HUAYLLACAYAN y Maria Goretta SEBASTIAN REQUIZ

Escuela de Formación Profesional:

Educación a Distancia

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024

Asesor:

David Wilson OSORIO ESPINOZA

Índice de Similitud:

8%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 29 de mayo del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 29.05.2025 12:46:18 -05:00

DEDICATORIA

Con gratitud genuina, dedicamos este logro como un tributo a nuestros amados padres, cuyo apoyo constante ha sido una fuente fundamental en nuestra trayectoria profesional. Valoramos enormemente su motivación inquebrantable, los sacrificios que han realizado y los consejos que han guiado cada paso en este camino. Este éxito simboliza no solo su compromiso desinteresado, sino también el impacto profundo de su amor y perseverancia.

AGRADECIMIENTOS

En este momento especial, deseamos expresar nuestro más profundo agradecimiento: Primeramente, damos gracias a Dios, cuya infinita bondad nos ha otorgado la vida y la salud necesarias para alcanzar nuestras metas y concretar nuestros sueños. Su guía ha sido una fuente inquebrantable de fortaleza en cada paso de este camino.

De igual manera, extendemos nuestro sincero agradecimiento a todas las instituciones y personas que, de forma directa o indirecta, contribuyeron al cumplimiento de nuestro propósito. Un reconocimiento especial merece la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, y en particular, el Programa de Estudio de Educación a Distancia, por brindarnos una base sólida para nuestro desarrollo académico y personal. Agradecemos también a los dedicados docentes, cuyo compromiso y pasión por la enseñanza han sido esenciales para nuestra formación profesional.

Nuestro agradecimiento se dirige igualmente al director, docentes, estudiantes y padres de familia de la Institución Educativa de Nivel Inicial de Chinche Yanahuanca, quienes, durante el año 2024, colaboraron generosamente en la realización de nuestra investigación. Esta tesis no habría sido posible sin su valioso apoyo, por lo cual siempre tendrán nuestro aprecio.

En particular, queremos expresar nuestro reconocimiento al Mg. David Wilson OSORIO ESPINOZA, nuestro asesor, cuya guía y constante respaldo fueron determinantes para la culminación exitosa de esta tesis. Sus observaciones, experiencia y paciencia nos permitieron superar cada desafío con confianza y determinación.

Finalmente, dirigimos nuestro agradecimiento más entrañable a nuestros padres, familiares, amigos y a todas aquellas personas que estuvieron a nuestro lado en este

emocionante viaje. Sus palabras de aliento, apoyo incondicional y amor constante nos impulsaron a seguir adelante y alcanzar este importante hito.

Además, reconocemos que este logro no es solo el resultado de nuestro esfuerzo individual, sino también el legado de valores y principios que nos han inculcado a quienes nos rodean. Cada sacrificio, consejo y gesto de apoyo han dejado una huella imborrable en nuestro camino, recordándonos que el éxito tiene un valor aún mayor cuando es compartido con aquellos que creemos y amamos.

Las autoras

RESUMEN

La habilidad de resolver problemas de cantidad es una competencia cognitiva que permite a las personas comprender, plantear, analizar y solucionar problemas matemáticos relacionados con cantidades y sus interacciones. Esta habilidad no solo implica la realización de cálculos numéricos, sino también la aplicación de conceptos matemáticos en situaciones concretas y abstractas, lo que requiere el uso del pensamiento crítico y lógico.

Este estudio tuvo como objetivo explorar la relación entre los juegos educativos como estrategia pedagógica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial de Chinche Yanahuanca durante el año 2024. La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes de ambos sexos, con edades de 5 años. Se llevó a cabo una investigación de tipo básico y correlacional descriptivo, enfocándose en las variables de juegos educativos y resuelve problemas de cantidad.

Para recolectar los datos, se aplicaron instrumentos (cuestionario) para las dos variables de investigación, juegos educativos y resuelve problemas de cantidad, previamente validados por expertos. La hipótesis fue analizada utilizando el coeficiente de correlación Rho de Spearman, que permitió determinar la relación entre los juegos educativos y la competencia resuelve problemas de cantidad en base a los resultados obtenidos en ambas variables. El análisis estadístico mostró una correlación positiva considerable de 0,707 con un valor Sig. (bilateral) de 0,000, inferior a 0,05, lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, concluyendo que existe una relación significativa entre los juegos educativos como estrategia pedagógica y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad" en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024.

Palabras clave: Juegos educativos, Resolución de problemas, entender, comprender.

ABSTRACT

The ability to solve quantity problems is a cognitive competence that allows people to understand, pose, analyze and solve mathematical problems related to quantities and their interactions. This skill not only involves performing numerical calculations, but also the application of mathematical concepts in concrete and abstract situations, which requires the use of critical and logical thinking.

This study aimed to explore the relationship between educational games as a pedagogical strategy and the development of the competence to solve quantity problems in the mathematics area of the students of the Chinche Yanahuanca Initial Education Institution during the year 2024. The sample was composed of 30 students of both sexes, aged 5 years. A basic and descriptive correlational research was carried out, focusing on the variables of educational games and solve quantity problems.

To collect the data, instruments (questionnaire) were applied for the two research variables, educational games and solve quantity problems, previously validated by experts. The hypothesis was analyzed using Spearman's Rho correlation coefficient, which allowed determining the relationship between educational games and the competence to solve quantity problems based on the results obtained in both variables. The statistical analysis showed a considerable positive correlation of 0.707 with a Sig. (bilateral) value of 0.000, less than 0.05, which led to rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis, concluding that there is a significant relationship between educational games as a pedagogical strategy and the development of the competence to solve quantity problems" in 5-year-old students of the Chinche Yanahuanca Initial Education Institution - 2024.

Keywords: Educational games, Problem solving, understanding, comprehending.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de competencias matemáticas en niños de inicial de 5 años constituye un desafío significativo para los docentes, ya que estas habilidades son esenciales para construir una base sólida en el aprendizaje infantil. En este sentido, el uso de estrategias didácticas innovadoras, como los juegos educativos, se presenta como una alternativa efectiva para promover un aprendizaje significativo. Los juegos educativos no solo despiertan el interés y la motivación de los niños, sino que también impulsan el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para la resolución de problemas relacionados con cantidades.

El objetivo de esta investigación fue analizar la relación entre los juegos educativos como estrategia didáctica y el desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Chinche Yanahuanca. La propuesta se basa en la premisa de que los juegos educativos, por ser actividades dinámicas e interactivas, enriquecen la experiencia de aprendizaje de los niños, facilitando que internalicen conceptos matemáticos a través de la práctica lúdica.

Este estudio es relevante porque buscó identificar estrategias pedagógicas que potencien las competencias matemáticas desde las primeras etapas de formación. Además, ofrece evidencia empírica que respalda la integración de juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. Los resultados de esta investigación no solo benefician a los estudiantes de la institución estudiada, sino que también pueden servir como referencia para implementar prácticas similares en otros contextos educativos.

La metodología adoptada en esta investigación es de enfoque cuantitativo con un diseño correlacional, ya que se analiza la relación entre las variables estudiadas. La

población estuvo compuesta por 30 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Chinche Yanahuanca. Se utilizó un diseño no experimental de corte transversal para la recopilación y análisis de los datos, empleando como instrumentos fichas de observación y actividades lúdicas diseñadas específicamente para evaluar la competencia matemática en estudio.

La estructura del trabajo se organiza en cuatro capítulos: el primer capítulo plantea el problema de investigación; el segundo capítulo desarrolla el marco teórico, que incluye las bases conceptuales y antecedentes sobre los juegos educativos y la resolución de problemas de cantidad; el tercer capítulo describe la metodología utilizada, detallando el diseño, técnicas e instrumentos empleados; el cuarto capítulo presenta los resultados y el análisis que demuestran la relación entre las variables; y, finalmente ofrece conclusiones, recomendaciones y propuestas para mejorar las prácticas educativas.

En conclusión, este estudio busca contribuir al fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo en la educación inicial, destacando el impacto transformador de los juegos educativos en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 5 años.

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	3
1.3. Formulación del problema	4
1.3.1. Problema general.....	4
1.3.2. Problemas específicos	4
1.4. Formulación de objetivos.....	5
1.4.1. Objetivo general	5
1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5. Justificación de la investigación	5
1.6. Limitaciones de la investigación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	8
2.2. Bases teóricas - científicas	14
2.2.1. Juegos educativos.....	14
2.2.2. El Juego como herramienta educativa.....	20
2.2.3. Importancia del juego educativo	23

2.2.4.	Beneficios del juego en el desarrollo del niño	25
2.2.5.	Juegos educativos que aportan al desarrollo emocional del niño	27
2.2.6.	Resuelve problemas de cantidad	29
2.2.7.	Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática.....	30
2.2.8.	Proceso de aprendizaje – enseñanza en el área de matemática	30
2.2.9.	Importancia de la matemática en el nivel inicial.....	32
2.2.10.	Dimensión de la Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad.....	33
2.2.11.	Dimensiones de la Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad.....	34
2.3.	Definición de términos básicos	34
2.3.1.	Competencias	34
2.3.2.	Capacidades.....	36
2.3.3.	Habilidades.....	37
2.3.4.	Enfoques.....	38
2.4.	Formulación de hipótesis	39
2.4.1.	Hipótesis general	39
2.4.2.	Hipótesis específicas	39
2.5.	Identificación de variables	39
2.5.1.	Variable 1 : Juegos educativos como estrategia didáctica.....	39
2.5.2.	Variable 2 : Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad	39
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	40

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación	41
3.2. Nivel de investigación.....	41
3.3. Método de investigación	42
3.4. Diseño de investigación	43
3.5. Población y muestra	44
3.5.1. Población:.....	44
3.5.2. Muestra.....	44
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	44
3.5.3. Técnicas de recolección de datos	44
3.5.4. Instrumentos de recolección de datos	45
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	45
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	45
3.9. Tratamiento estadístico	45
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	45

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	46
4.2. Presentación, análisis e interpretación de datos	48
4.2.1. Resultados de juegos educativos	48
4.2.2. Resultados por dimensiones (juegos educativos grupales)	49
4.2.3. Resultados por dimensiones (juegos educativos individuales)	50
4.2.4. Resultados de juegos educativos por sexo	51
4.2.5. Resultados de resuelve problemas de cantidad	53

4.2.6. Resultados por dimensiones (Traduce cantidades a expresiones numéricas).....	54
4.2.7. Resultados por dimensiones (comunica su comprensión sobre números y operaciones)	56
4.2.8. Resultados de resuelve problemas de cantidad, por sexo	57
4.3. Prueba de hipótesis.....	58
4.3.1. Hipótesis General	59
4.4. Discusión de resultados.....	61
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Definición operacional de variables e indicadores	40
Tabla 2. Distribución poblacional de los estudiantes de la I. E. I. Chinche Yanahuanca	44
Tabla 3. Resultados de juegos educativos	48
Tabla 4. Juegos educativos grupales.....	49
Tabla 5. Juegos educativos individuales.....	50
Tabla 6. Juegos educativos por sexo	51
Tabla 7. Resuelve problemas de cantidad	53
Tabla 8. Traduce cantidades a expresiones numéricas	54
Tabla 9. comunica su comprensión sobre números y operaciones.....	56
Tabla 10. Resuelve problemas de cantidad	57
Tabla 11. Correlaciones.....	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Resultados de juegos educativos	48
Gráfico 2. Juegos educativos grupales	49
Gráfico 3. Juegos educativos individuales	50
Gráfico 4. Juegos educativos por sexo	52
Gráfico 5. Resuelve problemas de cantidad	53
Gráfico 6. Traduce cantidades a expresiones numéricas	55
Gráfico 7. Comunica su comprensión sobre números y operaciones.....	56
Gráfico 8. Resuelve problemas de cantidad, por sexo.....	57

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

A nivel global, cada vez se reconoce con mayor conciencia el papel fundamental del juego en el desarrollo saludable de los niños. Tanto los padres como la comunidad en general comprenden que el juego es una actividad insustituible para fomentar la capacidad de aprendizaje de los niños. Además, el juego actúa como un medio de expresión y maduración en los aspectos físicos, cognitivos, psicológicos y sociales, respaldada por la (UNESCO 2019)

De acuerdo con el Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes la Competencia Matemática se define como la habilidad de los individuos para reconocer y comprender el papel que desempeñan las matemáticas en el mundo. Además, implica emitir juicios fundamentados y utilizar las matemáticas de manera que les permita satisfacer sus necesidades como ciudadanos reflexivos y constructivos (PISA, 2019).

Por supuesto, es fundamental emplear estrategias pedagógicas efectivas para fomentar el aprendizaje significativo de las matemáticas. El uso de

actividades lúdicas, el trabajo en grupo, la manipulación de materiales concretos y la práctica de juegos recreativos son herramientas valiosas. A través de estas acciones, se pueden lograr múltiples objetivos: estimular el análisis, la síntesis, la generación y la abstracción. Además, se promueve la resolución de problemas y el desarrollo de un razonamiento inductivo-deductivo. En última instancia, estas estrategias contribuyen a mejorar la comprensión y el desempeño de los estudiantes en el ámbito matemático.

Es relevante señalar que el uso del juego como estrategia didáctica en la educación infantil sigue siendo un tema cuestionado. En muchas aulas, los docentes aún no comprenden completamente su significado y su relevancia. A menudo, los momentos de juego se consideran simplemente como momentos agradables en los que los niños disfrutan junto a sus compañeros. Estos momentos suelen ocurrir en espacios abiertos, fuera del aula, o cuando los niños dejan de realizar las tareas asignadas por el docente (UNICEF, 2019).

Es relevante destacar que, en la última década, la Educación Inicial en el Perú ha experimentado avances significativos en su reconocimiento dentro del sistema educativo. Esto se debe, en gran medida, a la Ley General de Educación 28044, que otorga una mayor importancia a la educación infantil al considerarla como un nivel prioritario e incorporarla en la Educación Básica Regular (EBR) como el primer nivel, obligatorio y gratuito (MINEDU, 2020).

Sin embargo, en la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca, se observa que no se utiliza el juego como estrategia en las aulas de educación inicial. Los docentes, al ejercer sus roles, no priorizan estas actividades de aprendizaje, a pesar de que son indispensables para el desarrollo y el desempeño escolar de los infantes. Por lo tanto, es crucial que los docentes empleen el juego

como una estrategia fundamental para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños y así tener nociones para resolver problemas de cantidad a base de los juegos educativos. El docente desempeña un papel primordial, ya que sus metodologías deben estar diseñadas para despertar el interés y el disfrute del niño por aprender. En este contexto, los juegos educativos deben ser el eje central de la metodología de enseñanza, tanto dentro como fuera del aula de clase.

1.2. Delimitación de la investigación

El presente trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial de Chinche Yanahuanca, con los estudiantes de 5 años del año 2024.

Además, se consideraron la delimitación a nivel conceptual teniendo en cuenta las variables 1 y 2:

Los juegos educativos son herramientas pedagógicas diseñadas para facilitar el aprendizaje a través de dinámicas lúdicas, promoviendo el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Estos juegos integran elementos didácticos que estimulan habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. Según Piaget (1952), el juego permite a los niños construir conocimientos mediante la interacción activa con su entorno, mientras que Vygotsky (1978) resalta su papel en el desarrollo de competencias sociales al fomentar la colaboración y el aprendizaje mediado. En contextos escolares, los juegos educativos contribuyen a generar un ambiente motivador que potencia el interés por el aprendizaje.

Además, los juegos educativos pueden adaptarse a diferentes niveles y necesidades de aprendizaje, permitiendo su implementación en diversas áreas del currículo. Herramientas como aplicaciones digitales, tableros y juegos de rol se han convertido en recursos valiosos para integrar conceptos teóricos con

experiencias prácticas. Investigaciones recientes, como las de Gee (2003), destacan el impacto positivo de los juegos en la adquisición de habilidades blandas y duras, favoreciendo el aprendizaje significativo. En este sentido, los juegos educativos no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también promueven el desarrollo integral del estudiante en un entorno inclusivo y dinámico.

La competencia para resolver problemas de cantidad se refiere a la capacidad de los estudiantes para interpretar, analizar y solucionar situaciones problemáticas relacionadas con conceptos matemáticos como números, operaciones, medidas y proporciones. Esta competencia implica el uso del razonamiento lógico, la aplicación de estrategias de cálculo y la comprensión del contexto del problema para encontrar soluciones efectivas. Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017), esta habilidad es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones en situaciones de la vida cotidiana.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Qué relación existe entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial de Chinche Yanahuanca – 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿Cuáles son los niveles de dominio de los juegos educativos como estrategia didáctica en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024?

- b. ¿Cuáles son los niveles de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial de Chinche Yanahuanca – 2024?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Evaluar los niveles de dominio de los juegos educativos como estrategia didáctica en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024.
- b. Evaluar los niveles de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial de Chinche Yanahuanca – 2024.

1.5. Justificación de la investigación

El propósito de esta radica en establecer la relación entre los juegos educativos como estrategia didáctica y el desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad de investigación en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca, durante el año 2024. Este enfoque responde a la necesidad de explorar cómo el juego, entendido como un recurso pedagógico significativo, puede incidir en el aprendizaje y en la construcción de habilidades fundamentales en la etapa inicial de la formación escolar.

- ✓ **Justificación teórica**, los juegos educativos se fundamentan en la perspectiva de Sarlé (2006), quien plantea que el juego refleja el universo cultural del niño, facilitando la creación de significados y ampliando su experiencia para promover el desarrollo y el aprendizaje. Así, integrar estrategias didácticas basadas en el juego permite no solo abordar prácticas pedagógicas reflexivas, sino también reconceptualizar aquellas que puedan enriquecer el campo teórico de la didáctica. En este sentido, el juego no se concibe únicamente como una actividad recreativa, sino como un medio efectivo para involucrar al estudiante en la solución de problemas y la construcción autónoma de conocimiento.
- ✓ **Justificación metodológica**, se adopta un enfoque basado en competencias, alineado con las demandas de la globalización, que enfatiza el aprendizaje significativo y contextualizado. Según Anderson et al. (2022), este enfoque busca integrar conocimientos, habilidades y actitudes que preparan a los estudiantes para enfrentar los retos de la vida y el entorno laboral. La metodología propuesta se sustenta en el diseño de actividades lúdicas que permitirán observar cómo los estudiantes interactúan, resuelven problemas y transfieren lo aprendido a situaciones reales.
- ✓ **Justificación práctica**, los juegos educativos resultan particularmente eficaces en el nivel inicial, ya que constituyen una base significativa para el desarrollo de competencias matemáticas esenciales. La implementación de estas estrategias didácticas permite al docente desempeñar un rol activo como mediador del aprendizaje, guiando el proceso de manera consciente y continua. Tal como señala Sarlé (2006), el docente debe facilitar la

participación activa del niño en actividades lúdicas que propicien no solo la adquisición de conocimientos, sino también la reflexión y la creatividad.

- ✓ **Justificación social**, se encuentra en la contribución de este enfoque a la formación integral de los estudiantes, fortaleciendo su capacidad para enfrentar desafíos cotidianos de manera autónoma. Al promover una enseñanza basada en el juego, se fomenta un aprendizaje inclusivo y equitativo que considera al niño como un sujeto activo en su proceso educativo. De esta manera, se prepara a los estudiantes para integrarse de manera efectiva en la sociedad, con habilidades y actitudes que trascienden el ámbito escolar.

1.6. Limitaciones de la investigación

Establece los límites de la investigación en términos de espacio, tiempo y universo.

- ✓ Espacial: La investigación se realizará en la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca.
- ✓ Temporal: La investigación se realizará en los meses de junio a diciembre de 2024.
- ✓ Universo: La investigación se aplicará a estudiantes de 5 años de la Institución educativa inicial Chinche Yanahuanca de 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes internacionales

- Ochoa, (2019) desarrollo su trabajo de titulación “estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche del Cantón Cañar 2019, concluyendo:
 - Una propuesta metodológica es esencial para guiar a los docentes y mejorar su labor. Al mismo tiempo, se busca motivar a los estudiantes en su aprendizaje a través de estrategias lúdicas, específicamente para desarrollar nociones de cantidad y número en el nivel inicial.
 - El proceso de aprendizaje en niños pequeños sobre nociones de cantidad y número es tanto activo como progresivo. Es activo porque se adquiere mediante la interacción del niño con los elementos del entorno, y progresivo porque las actividades realizadas se vuelven cada vez más complejas. Por ello, los educadores en la etapa inicial de enseñanza

proporcionan a los niños diversos objetos y actividades para facilitar este proceso de aprendizaje.

- La implementación de estas estrategias pedagógicas por parte del docente posibilitó que el estudiante asumiera un rol protagónico en su propio proceso de aprendizaje. A través de la experimentación y el descubrimiento del fundamento de los fenómenos, los estudiantes no solo adquirieron conocimientos de manera lúdica, sino que también encontraron en la matemática un campo más accesible y atractivo. Esta metodología favorece una comprensión más profunda y duradera al involucrar activamente al estudiante en la construcción de su conocimiento.
- Chacha (2022) realizó el estudio “el juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues” de la Universidad Politécnica Salesiana Ecuador, concluyendo:
 - La implementación de estrategias lúdicas tuvo un impacto significativo en la competencia para resolver problemas de cantidad. Este efecto se evidenció estadísticamente al observar los promedios de las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest, donde se registró una diferencia significativa. La significancia asintótica menor al 5% (0,05) respalda la aceptación de la hipótesis de investigación sobre el efecto positivo de la propuesta metodológica en la variable dependiente.
 - Antes de la implementación de las estrategias lúdicas, el nivel de competencia en la resolución de problemas de cantidad se encontraba en una fase inicial. Esto se reflejó en las dificultades observadas en

varios indicadores, como la habilidad para traducir cantidades a expresiones numéricas, la comunicación de la comprensión sobre números y operaciones, y el uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Estas dificultades señalaban una necesidad crítica de intervención metodológica para mejorar estas competencias.

- Después de la implementación de la propuesta experimental, se observó una mejora notable en el nivel de competencia para resolver problemas de cantidad. Se determinó que los estudiantes mostraron un avance significativo en los indicadores clave: la capacidad para traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre números y operaciones, y utilizar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Esta mejora se atribuye a la aplicación de estrategias lúdicas, las cuales demostraron ser efectivas en el fortalecimiento de estas habilidades.
- La comparación de los resultados del pretest y el posttest revela diferencias significativas en los niveles de frecuencia obtenidos en ambas evaluaciones, las cuales miden la competencia para resolver problemas de cantidad. Estas diferencias indican que los resultados del pretest y el posttest presentan variaciones notables, lo que evidencia el impacto de la intervención en la mejora de dicha competencia.
- De esta manera se afirma que las estrategias lúdicas les ayudaron significativamente a mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad.

Antecedentes nacionales

- ✓ Aliaga (2017) desarrolló la tesis “estrategias lúdicas para mejorar aprendizajes relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática, de los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 250, del caserío de Paltarume, distrito de Huasmín, provincia de Celendín, 2017”, facultad de ciencias histórico sociales y educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz y Gallo, arribando a las siguientes conclusiones:
 - La implementación de estrategias lúdicas ha facilitado el desarrollo de aprendizajes vinculados a la competencia para resolver problemas de cantidad en el Área de Matemática, en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 250, ubicada en el Caserío de Paltarume, Distrito de Huasmín, Provincia de Celendín, durante el año 2017.
 - En este sentido, los estudiantes mejoraron significativamente, pasando de una media aritmética de 47,1 puntos en el pretest a 74,9 puntos en el posttest. Esta diferencia de 27,8 puntos en la media aritmética confirma la influencia positiva de las estrategias lúdicas en los aprendizajes de los estudiantes. La mejora notable en los resultados evidencia el impacto efectivo de estas metodologías pedagógicas en el proceso educativo.
 - En obediencia a la adecuada aplicación de las teorías de Piaget, Vygotsky y Huisinga.
- ✓ Córdova (2018) desarrollo la investigación “estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, año 2018”, facultad de educación y humanidades

de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, arribando a las siguientes conclusiones:

- La implementación de estrategias lúdicas tuvo un impacto significativo en la competencia para resolver problemas de cantidad. Este efecto se evidenció a través de una diferencia estadísticamente relevante en los promedios de las puntuaciones obtenidas en el pretest y el postest. Con una significancia asintótica menor al 5% (0,05), se acepta la hipótesis de investigación, confirmando el efecto positivo de la propuesta metodológica en la variable dependiente.
- Antes de la implementación de las estrategias lúdicas, el nivel de competencia para resolver problemas de cantidad se encontraba en una etapa inicial. Esto se reflejaba en dificultades con varios indicadores, como la traducción de cantidades a expresiones numéricas, la comunicación de la comprensión sobre números y operaciones, y el uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Estas dificultades evidenciaban la necesidad de una intervención metodológica para mejorar dichas competencias.
- Tras la implementación de la propuesta experimental, se alcanzó un nivel de competencia destacado en la resolución de problemas de cantidad. Esto indica una mejora significativa en la habilidad de los estudiantes para abordar y resolver problemas relacionados con cantidades, evidenciando la eficacia de las estrategias metodológicas aplicadas.
- En consecuencia, se ha determinado que los estudiantes experimentaron una mejora significativa en varios indicadores clave después de la aplicación de las estrategias lúdicas. Estos indicadores incluyen la

capacidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, la habilidad para comunicar su comprensión de los números y las operaciones, así como el uso efectivo de estrategias, procedimientos de estimación y cálculo. Esta evidencia sugiere que las estrategias lúdicas son eficaces para fortalecer las competencias matemáticas en los estudiantes.

- Al comparar los resultados obtenidos en el pretest y el postest, se evidencian diferencias significativas en los niveles de frecuencia alcanzados en ambas evaluaciones, utilizadas para medir la competencia en la resolución de problemas de cantidad. Estas diferencias confirman que las estrategias lúdicas han tenido un impacto considerable en la mejora de dicha competencia entre los estudiantes. La notable variación entre los resultados del pretest y el postest respalda la eficacia de estas estrategias pedagógicas en el fortalecimiento de las habilidades matemáticas.
- ✓ Salazar, C. & Fiorela Tafur, L. (2022) desarrollo la tesis “El juego y la resolución de problemas en el Jardín Privado “Burbujitas de Colores” Santa María, 2022” facultad de educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, llegando a la siguiente conclusión:
 - En primer lugar, se ha identificado una relación moderada entre la actividad lúdica y la capacidad para resolver problemas de cantidad en el jardín privado Burbujitas de Colores, ubicado en Santa María, durante el año 2022. Esta conexión sugiere que el juego desempeña un papel importante, aunque no exclusivo, en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas cuantitativos en los niños de esta institución.

- En segundo lugar, se aborda la relación entre el juego y la conversión de cantidades en representaciones numéricas en el jardín privado Burbujitas de Colores, ubicado en Santa María, durante el año 2022. Se ha encontrado que esta relación es moderada, indicando que el juego contribuye de manera significativa, aunque no exclusiva, al desarrollo de habilidades de conversión numérica en los niños de esta institución.
- En tercer lugar, se establece una conexión entre las actividades lúdicas y la comprensión numérica en el Jardín Privado Burbujitas de Colores, ubicado en Santa María, durante el año 2022. Esta vinculación sugiere que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de la comprensión sobre los números en los niños de esta institución.
- En cuarto lugar, se evidencia una relación entre las variables en el Jardín Privado Burbujitas de Colores en Santa María durante el año 2022, específicamente en el uso del juego como herramienta educativa y su aproximación al desarrollo de habilidades de cálculo. Esta conexión subraya la efectividad del juego en el fortalecimiento de competencias matemáticas en los niños de esta institución.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. Juegos educativos

El desarrollo de los juegos educativos es fundamental, ya que constituye una actividad esencial para el crecimiento y formación integral del niño. Estos juegos no solo son entretenidos, sino que también desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. El investigador Pugmire (1996) define los juegos como actividades que, por un lado, pueden

representar el mundo adulto y, por otro, tienen la capacidad de conectar el mundo real con el imaginario (p. 45).

Este proceso se estructura en tres etapas fundamentales: el juego, la estimulación de la actividad, y la influencia en el desarrollo. Cada una de estas etapas desempeña un papel crucial en la formación integral del individuo, facilitando la conexión entre el mundo real y el imaginario, y promoviendo el crecimiento cognitivo y emocional.

De acuerdo con lo planteado por Gimeno y Pérez (1989), el juego se concibe como una serie de actividades que permiten a las personas manifestar sus emociones, anhelos y aspectos de su personalidad, empleando tanto el lenguaje verbal como el simbólico. Según estos autores, los juegos poseen un carácter práctico que facilita, tanto en niños como en adultos, la expresión de contenidos que no encuentran cabida en el contexto objetivo de la vida diaria. Asimismo, destacan que cualquier dinámica lúdica requiere inevitablemente de un ambiente de autonomía y ausencia de coerción, lo que fomenta un espacio propicio para la libre expresión y creatividad.

Desde una visión jurídica y social, el derecho al juego se encuentra formalmente reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, estableciendo su importancia como un componente esencial para el desarrollo integral de la infancia. Este reconocimiento internacional subraya el papel del juego como un medio fundamental para promover el bienestar físico, emocional y cognitivo de los niños, consolidando su relevancia dentro del marco de los derechos humanos. El Principio 7, adoptado por el Consejo de las Naciones Unidas el 30 de noviembre de 1959, establece que todos los niños tienen derecho al juego y a las actividades recreativas. Este derecho no debe considerarse como

una mera indulgencia, sino como un elemento esencial para su desarrollo integral. Es imperativo que los niños tengan acceso pleno a una variedad diversa de juegos y actividades recreativas, fundamentales para su desarrollo integral. En este sentido, la sociedad y las autoridades públicas tienen la responsabilidad de garantizar y fomentar activamente el ejercicio de este derecho, reconociéndolo como una necesidad esencial para el bienestar físico, emocional y social de la infancia. Este compromiso implica no solo la creación de espacios adecuados, sino también la promoción de políticas que aseguren su acceso universal y equitativo. (González Millán, citado por Wallon en los años 1980, 1984).

En su obra *Homo Ludens*, Huizinga, citado por Hill (1976), conceptualiza el juego como una actividad voluntaria y deliberada que se desarrolla dentro de un marco específico de espacio y tiempo. Esta actividad se rige por normas aceptadas libremente, aunque respetadas de manera estricta, y tiene fines intrínsecos que no dependen de su utilidad externa. Además, Huizinga (1984) enfatiza que el juego está caracterizado por generar tanto emociones de tensión como de alegría, constituyendo una experiencia enriquecedora para quienes participan en ella (p. 78).

Por otra parte, Freire (1989): expresa del juego educativo:

"El niño es un ser humano con características únicas que lo distinguen de los animales irracionales observados en entornos como zoológicos o circos. A diferencia de la simple adaptación conductual, los niños requieren ser educados de manera integral, un proceso que trasciende la mera formación y se enfoca en el desarrollo de sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales, promoviendo su potencial como agentes activos dentro de la sociedad"

“Teoría de juegos como predicción funcional” primero; para el filósofo y psicólogo Karl Groos (1902):

El estudio de los juegos ha sido un área de interés específico dentro de la psicología, destacándose por ser uno de los primeros fenómenos analizados en relación con el desarrollo del pensamiento y las habilidades laborales. Este enfoque encuentra sus bases en las teorías evolucionistas de Darwin, que establecen que las especies con mayor capacidad de adaptación a los cambios en su entorno tienen mayores probabilidades de sobrevivir. En este contexto, el juego se interpreta como una herramienta clave en la preparación para la vida adulta, funcionando como un mecanismo de aprendizaje y adaptación necesario para la supervivencia.

De acuerdo, Groos reafirma que “el juego es el pre entrenamiento de funciones necesarias para la vida adulta”, sustentando su pensamiento sobre por qué el juego...contribuye al perfeccionamiento de ocupaciones destrezas y habilidades que preparan a los niños para poder realizar las actividades que lo harán cuando crezcan. Entendiendo esta tesis como una predicción funcional, veía el juego como un ejercicio preparatorio necesario para la madurez alcanzada sólo al final de la infancia y, según él, "sirve precisamente para el juego y la preparación para la vida".

Desde la perspectiva de la teoría piagetiana (1956), se plantea que el juego constituye un elemento integral de la inteligencia infantil, al actuar como un proceso de asimilación funcional o reproductiva de la realidad, ajustado a las características propias de cada etapa del desarrollo individual. En este marco, las capacidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento emergen como

componentes fundamentales en la génesis y evolución del juego, reflejando su estrecha vinculación con el progreso cognitivo y la adaptación al entorno.

Jean Piaget establece una correlación esencial entre las estructuras básicas del juego y las etapas de desarrollo del pensamiento humano. Según su teoría, el juego puede clasificarse en tres tipos principales: el juego como ejercicio funcional (similar al comportamiento animal), el juego simbólico (basado en la representación abstracta y ficticia) y el juego reglado (de carácter colectivo, resultado de acuerdos grupales). Sin embargo, Piaget se centró predominantemente en la dimensión cognitiva, dejando en segundo plano las emociones y motivaciones infantiles.

Un eje central en su teoría es que la inteligencia evoluciona en formas cualitativamente diferentes a medida que el individuo se desarrolla, conceptualizando el desarrollo en cuatro etapas:

Etapa sensoriomotora (desde el nacimiento hasta los 2 años): Durante esta fase, el niño explora y comprende el entorno mediante actividades físicas y sensoriales. Aunque su capacidad de pensamiento es limitada, adquiere nociones básicas como la permanencia de los objetos.

Etapa preoperatoria (de 2 a 6 años): En este periodo, el niño utiliza representaciones simbólicas como el juego, el lenguaje y la fantasía, actuando sobre ellas como si fueran reales.

Etapa de operaciones concretas (de 6 a 11 años): Aquí, el niño desarrolla habilidades lógicas aplicables a problemas concretos y experimenta con objetos manipulables. Sin embargo, su razonamiento sigue dependiendo de experiencias tangibles.

Etapa de operaciones formales (a partir de los 12 años): Se caracteriza por la capacidad de razonar de manera lógica y abstracta, plantear hipótesis y evaluarlas críticamente.

Piaget consideró el desarrollo como el resultado de la interacción entre la madurez biológica y las experiencias adquiridas, lo que constituye la base del constructivismo. En este marco, el aprendizaje se enfoca en la integración de nuevos conocimientos con experiencias previas, promoviendo la resolución autónoma de problemas como eje central del desarrollo.

Por otro lado, Lev Vigotsky ofreció una perspectiva complementaria al vincular los juegos con fenómenos sociales. Según Vigotsky, el juego emerge como una herramienta para reconectar al individuo con los demás, trascendiendo impulsos individuales y expresando dinámicas culturales y sociales. Este enfoque resalta dos vías en el cambio evolutivo humano: una biológica, centrada en la preservación de la especie, y otra sociocultural, basada en las estructuras organizativas que integran los grupos humanos y sus culturas.

Ambas teorías, aunque diferentes, subrayan la importancia del juego como un mecanismo esencial para el desarrollo cognitivo, emocional y social, consolidando su papel dentro del aprendizaje y la evolución humana.

Finalmente, Vygotsky estableció el juego como una actividad social en la que, al interactuar con otros niños, adquieren roles que complementan los propios.

El autor también analiza principalmente el juego simbólico e indica cómo un niño puede transformar algunos objetos de su imaginación en otros que tienen diferentes significados para él, por ejemplo cuando corre con una escoba como un caballo.

Esta forma de manejar las cosas es útil para desarrollar las capacidades simbólicas de los niños.

2.2.2. El Juego como herramienta educativa

Silva (1995) destaca que el desarrollo infantil se favorece a través de interacciones enriquecedoras que incluyen el apoyo positivo, la guía estructurada y la construcción de puentes cognitivos por parte de adultos o individuos con mayor experiencia. Estas personas actúan como mediadores del aprendizaje al proporcionar consejos, ofrecer pistas, modelar conductas, formular preguntas o enseñar estrategias específicas. Estas intervenciones permiten a los niños superar sus limitaciones iniciales y realizar tareas que, en un principio, no podrían ejecutar de manera autónoma (p. 87). Este enfoque subraya la importancia de la mediación social en el desarrollo de habilidades y competencias, consolidando el papel de los entornos interactivos como catalizadores del aprendizaje significativo.

En este contexto, Silva sostiene que, para favorecer el desarrollo de la autorregulación y la independencia en los niños, es fundamental que el apoyo proporcionado se ajuste a lo que se denomina la zona de desarrollo próximo (p. ...). Este concepto se refiere a un área psicológica que marca la distancia entre las actividades que un niño puede realizar por sí mismo y aquellas en las que aún requiere asistencia. Además, esta zona puede variar dependiendo de factores como el género del niño y las características del entorno educativo, lo que subraya la importancia de personalizar el apoyo según las necesidades individuales y contextuales.

Vygotsky (1991) subrayó el papel crucial del lenguaje en el desarrollo cognitivo, argumentando que, cuando los niños adquieren palabras y símbolos,

su capacidad para formar conceptos se acelera considerablemente. Según su perspectiva, el lenguaje y las ideas no solo coexisten, sino que se integran de manera que permiten la construcción de conceptos funcionales, los cuales facilitan y optimizan el proceso de pensamiento. Esta interacción entre el lenguaje y el desarrollo cognitivo refuerza la idea de que el dominio lingüístico es fundamental para la organización mental y el razonamiento.

Señaló que el idioma es el medio más importante de difusión de la cultura y el principal portador de ideas y de autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se pone en práctica en entornos educativos que promueven la interacción social, donde los docentes facilitan el uso del lenguaje para que los niños expresen y compartan lo que han aprendido. En tales aulas, se alienta activamente a los estudiantes a participar en conversaciones y actividades escritas, brindándoles oportunidades para articular sus ideas y ser reconocidos por ello. Este enfoque favorece el desarrollo cognitivo, al integrar el lenguaje como una herramienta para el pensamiento, y fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor, centrado en el diálogo y la interacción entre los miembros del grupo.

Es relevante destacar que el aprendizaje se ve potenciado por la participación en actividades estructuradas, las cuales son fundamentales en un proceso que se construye socialmente. La pedagogía y las metodologías aplicadas en diversas disciplinas están intrínsecamente vinculadas y no pueden ser consideradas de manera aislada. El aprendizaje, por su naturaleza, es un proceso personal, pero también constituye una producción basada en la investigación.

Es evidente que los educadores contemporáneos deben asumir el rol de investigadores dentro del entorno educativo, identificando las necesidades

específicas de los estudiantes para diseñar actividades que respondan a estas necesidades, al tiempo que se alinean con el desarrollo integral de la personalidad de los alumnos. Este enfoque les proporciona las herramientas necesarias para promover el aprendizaje y favorecer el desarrollo de sus habilidades sociales y motrices, contribuyendo a su formación como individuos completos.

Lo anterior resalta que la escuela constituye un espacio privilegiado para ofrecer oportunidades de disfrute, ya que el juego no es meramente una actividad recreativa, sino un medio esencial para aprovechar todo el potencial educativo. A través del juego, es posible lograr cambios significativos en comportamientos y actitudes.

Abordar el juego como una actividad educativa implica considerar la perspectiva de los docentes, quienes, en consonancia con las normativas vigentes, trabajan para transformar las escuelas en espacios de ilusión y creatividad. Por otro lado, referirse al juego como una actividad de aprendizaje desde la perspectiva de los estudiantes involucra poner énfasis en las emociones, sentimientos y experiencias vividas dentro del contexto escolar.

En el marco de esta temática, el juego puede ser una herramienta efectiva para integrar y relacionar los contenidos de la educación física, favoreciendo un desarrollo armonioso en todas las áreas de la personalidad, incluyendo las habilidades cognitivas, motoras, emocionales y sociales de los individuos.

Según Moor, P. (1981): el juego como elemento educativo proporciona a los estudiantes los siguientes aspectos:

- ✓ Autoaceptación.
- ✓ Conocimiento y dominio del mundo que te rodea.
- ✓ Conocimiento de los demás.

- ✓ Desarrollo armonioso y global.
- ✓ Promueve la motivación y la socialización.
- ✓ Aceptar normas y responsabilidad

2.2.3. Importancia del juego educativo

Gimeno y Pérez (1989) indican que el juego es un recurso fundamental para la expresión de sentimientos y deseos de los niños. Al jugar, los niños podrán expresar eso que en la vida de cada día no podrán expresar. Estas autoras encuentran que el juego permite crear un lugar de libertad en el que los niños pueden experimentar a diferencia de las limitaciones que hay en el mundo de los adultos. El juego cumple, pues, una función tanto educativa como emocional, al crear un espacio de desarrollo sin presiones externas (Gimeno & Pérez, 1989).

Vygotsky (1991) indica que el juego es un recurso importante para el desarrollo cognitivo de los niños. Para Vygotsky el lenguaje es fundamental en el juego, ya que a través de las interacciones se pueden crear conceptos y estructuras más elaboradas de la mente. En el juego simbólico, los niños no solo imitan la realidad sino que también la manipulan mentalmente, lo que les permite crear nuevos aprendizajes. A partir del juego podemos decir que el niño internamente construye el mundo social y cultural (Vygotsky, 1991).

Piaget (1956) explica que el juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo de la inteligencia en los niños, pues les permite absorber y organizar la realidad con sus posibilidades cognitivas en cada etapa del desarrollo. El juego simbólico, por ejemplo, es una etapa en la que los niños empiezan a representar mentalmente, desarrollando así la capacidad para pensar de manera abstracta. Piaget indica que el juego es una forma de adaptación cognitiva mediante la que se puede ir experimentando con el mundo de forma

controlada, lo que ayudará a los niños a estructurar las estructuras mentales correspondientes (Piaget, 1956).

Silva (1995) dice que las interacciones que favorecen el desarrollo son aquellas que incluyen el apoyo positivo; la intervención de adultos o personas con más experiencia. En este sentido el juego se convierte... Aporte físico, permite diversos movimientos para entrenar al niño y mejorar su coordinación psicomotriz.

- ✓ El juego favorece una mejor calidad de sueño en los niños, lo cual puede disminuir notablemente el riesgo de desarrollar sobrepeso y obesidad, promoviendo así una salud física óptima.
- ✓ Facilita el desarrollo sensorial e intelectual al estimular la capacidad de los niños para identificar y diferenciar diversas características como formas, tamaños, colores, olores y texturas, lo que contribuye a su aprendizaje activo.
- ✓ A nivel emocional, el juego ofrece a los niños la oportunidad de experimentar y reconocer una variedad de emociones, tales como la sorpresa, la alegría, la tristeza, el miedo, entre otras, lo que fomenta su inteligencia emocional.
- ✓ La creatividad y la imaginación, componentes esenciales del juego, se desarrollan significativamente a través de la interacción tanto con otros niños como con adultos, favoreciendo la expresión personal y el pensamiento creativo.
- ✓ En este contexto, el juego desempeña un papel crucial en el establecimiento de vínculos emocionales, promoviendo la cooperación, la empatía y el desarrollo de una mayor seguridad en los niños, aspectos fundamentales para su desarrollo social.

- ✓ Brindarles a los niños la oportunidad de jugar constituye una de las mejores estrategias para ayudarlos a convertirse en adultos más curiosos, creativos, saludables y felices. Este proceso no solo les permite explorar y descubrir nuevas experiencias, sino que también fortalece los lazos afectivos, promoviendo una conexión profunda tanto con sus padres como con el mundo que los rodea.

2.2.4. Beneficios del juego en el desarrollo del niño

Como educadores, es fundamental reconocer que el juego constituye una actividad central en la vida cotidiana de los niños, y por ello debe ser valorado adecuadamente. Los juegos se presentan como una herramienta clave para el desarrollo infantil, debido a diversas razones:

- ✓ Integra diversos aspectos fundamentales que se encuentran interconectados.
- ✓ Potencia las habilidades cognitivas y sociales, permitiendo al niño pensar, sentir y actuar de manera más efectiva.
- ✓ Cada una de las actividades del niño se considera un juego, lo que le permite mejorar su capacidad para anticipar y predecir acciones futuras.

Para los niños, el juego se convierte en un mundo aparte que los separa de la realidad (Chauteau, 1973).

El juego se presenta como una de las formas más efectivas mediante las cuales los niños pueden expresar sus sentimientos, pensamientos y las experiencias que atraviesan. Representa un pilar fundamental para fortalecer las relaciones sociales entre los compañeros a lo largo de la infancia. Al involucrarse en juegos que son tanto divertidos como estimulantes, los niños participan en actividades cognitivas complejas, lo que permite que aprendan más en entornos

grupales que mediante lecciones o ejercicios estructurados (Kamii & DeVries, 1988).

De acuerdo con Eisenkur (2010), el juego comparte características con actividades cotidianas, lo que lo convierte en una herramienta esencial para reproducir y reforzar los mecanismos psicológicos que se desarrollan en la infancia. Este proceso va más allá de la mera preparación, pues establece una base sólida para el desempeño durante toda la vida. Como forma de ejercicio, el juego actúa como un entrenamiento perfecto que permite el crecimiento y el desarrollo.

A través del juego, los niños desarrollan la capacidad de modificar, mejorar o incluso cambiar patrones genéticos preexistentes. Para ellos, esta actividad representa un medio práctico para la comunicación, la expresión y el aprovechamiento del aprendizaje natural. Al ser una actividad voluntaria y libre, su esencia radica en la capacidad de expresar emociones como alegría o frustración, así como en el control de impulsos y sentimientos.

El juego es considerado una actividad cognitiva relativamente compleja, ya que introduce a los niños en un mundo de fantasía, donde se desarrolla su pensamiento simbólico (Piaget, 1946). Además, es una actividad amplia y global que involucra todo el cuerpo y las capacidades perceptivas. Dentro del ámbito escolar, el juego desempeña un rol crucial, ya que las estrategias que fomenta contribuyen a mejorar el proceso de aprendizaje.

Por medio del juego, los niños adquieren habilidades que les permiten explorar nuevas realidades, mantener la atención, desarrollar sensibilidad perceptiva, así como mejorar sus habilidades para resolver problemas, tomar decisiones y responder ante diversas situaciones. Un entorno escolar que

promueve el juego también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, y en muchos casos, facilita el proceso de maduración.

2.2.5. Juegos educativos que aportan al desarrollo emocional del niño

El psicólogo Daniel Goleman destacó la relevancia de desarrollar una serie de habilidades emocionales esenciales, tales como la autoconciencia, la autorregulación, la automotivación, el reconocimiento de las emociones ajenas y el control emocional. En este sentido, es crucial crear un entorno educativo que fomente la exploración y el desarrollo de estas competencias, permitiendo que los estudiantes comprendan y gestionen sus emociones de manera efectiva. Goleman, (1995)

La autoconciencia, por ejemplo, involucra una comprensión profunda de nuestras emociones y su impacto en nuestras acciones. Este proceso de autoconocimiento puede iniciarse mediante la conciencia corporal. Cuando un estudiante experimenta una sensación emocional intensa, ya sea agradable o desagradable, se debe animar a que explore conscientemente cómo se manifiesta en su cuerpo. Se pueden realizar preguntas como: ¿dónde sientes esta emoción?, ¿qué sensaciones físicas provoca? ¿Presión, calor, tensión? Este proceso debe realizarse en un ambiente seguro y cuidado, ayudando a los estudiantes a reconocer que las emociones no definen quiénes son, y que, al igual que las olas en el océano, eventualmente pasarán.

La autorregulación emocional es otra habilidad clave que se puede cultivar desde una edad temprana. Los estudiantes deben aprender a identificar y manejar sus emociones, especialmente el enfado, reconociendo las señales tempranas de esta emoción, como la ubicación física de la sensación. A continuación, se les puede enseñar a recurrir a un "lugar seguro", un espacio

donde puedan resguardarse hasta que la emoción se calme. Un ejemplo práctico de esto es la idea del "caparazón seguro", donde el niño utiliza su cuerpo como protección, se cubre con las manos y respira profundamente hasta que la intensidad de la ira disminuye.

La automotivación, por su parte, es fundamental para dirigir las emociones hacia la consecución de objetivos. Este proceso implica entender que, aunque decidamos conscientemente un camino, siempre surgirán obstáculos. La clave está en aprender a aceptar que no todo está bajo nuestro control, pero sí podemos enfocar nuestras energías en cómo superar los problemas, lo que favorece una actitud más optimista y resiliente. El cuento "Así es la vida" ofrece una valiosa lección sobre cómo desarrollar esta habilidad, ayudando a los estudiantes a comprender que, a pesar de los desafíos, siempre se puede avanzar.

En cuanto al reconocimiento de las emociones ajenas, esta competencia requiere prestar atención a los mensajes no verbales que los demás expresan. A través del juego "Estatuas Emocionales", los estudiantes pueden practicar identificando emociones observando los gestos, posturas y expresiones faciales de los demás. Durante esta actividad, los niños se mueven libremente por el aula, simulan diversas emociones y, al sonar la campana, se congelan en posturas que reflejan sentimientos como alegría, cansancio, rabia, entre otros. Esta actividad no solo fomenta la capacidad de identificar las emociones ajenas, sino también la reflexión sobre cómo estos sentimientos se manifiestan físicamente y cómo podrían influir en los pensamientos y comportamientos de la persona.

Finalmente, es esencial cultivar la capacidad de influir positivamente en los sentimientos de los demás. Esto puede lograrse a través de la escucha activa, la disposición a ayudar y los esfuerzos para hacer sentir mejor a los demás. Esta

habilidad no solo beneficia a quienes reciben apoyo, sino que también proporciona satisfacción y bienestar personal. Además, el acto de pedir ayuda y ofrecerla, ya sea en el aula o en casa, permite que los estudiantes aprendan a reconocer sus propias necesidades emocionales y a expresar su deseo de conectar con los demás. Este proceso es profundamente personal y no puede ser forzado, pero al proporcionar un entorno que permita la libre expresión y la colaboración, los estudiantes desarrollan una red de apoyo mutuo que favorece su bienestar emocional y social.

2.2.6. Resuelve problemas de cantidad

Esta competencia se manifiesta en la interacción de los estudiantes con su entorno y los recursos disponibles, a través de un proceso de manipulación e indagación que les permite descubrir las características perceptuales de los objetos, tales como su forma, color, tamaño, peso, entre otras. En este contexto, los niños comienzan a establecer relaciones entre los elementos, lo que les facilita realizar actividades cognitivas como la comparación, agrupación, ordenación, adición, eliminación y conteo, empleando estrategias propias y respondiendo a sus necesidades inmediatas. Estas habilidades son fundamentales para la resolución de problemas cotidianos, especialmente aquellos relacionados con la comprensión y aplicación de la noción de cantidad. (MINEDU, 2017).

La resolución de problemas constituye un proceso fundamental que debe ser abordado de manera constante y entusiasta, acompañado de un razonamiento lógico que favorezca el desarrollo del pensamiento matemático. Un problema se entiende como cualquier reto o estímulo intelectual que se presenta al niño, con el fin de facilitar la adquisición de conceptos clave. Este enfoque promueve no solo el aprendizaje de contenidos matemáticos, sino también el fortalecimiento

de habilidades cognitivas esenciales para la comprensión y aplicación de dichos conocimientos. (MINEDU, 2017)

2.2.7. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática

El enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje basado en la resolución de problemas se fundamenta en la premisa de que las matemáticas son disciplinas dinámicas, en constante evolución y adaptación. Este enfoque sostiene que cada actividad matemática implica la resolución de problemas en contextos de la vida cotidiana, lo que otorga un carácter significativo y contextualizado al aprendizaje. En este proceso, los estudiantes se enfrentan a desafíos que requieren el uso de diversas estrategias de solución. La resolución de estos problemas exige que los estudiantes desarrollen habilidades de búsqueda y reflexión, permitiéndoles superar los obstáculos que surgen durante la búsqueda de respuestas. A través de esta experiencia, los estudiantes construyen sus propios conocimientos, al relacionar y reorganizar ideas y conceptos matemáticos en busca de soluciones. Los problemas que los estudiantes abordan pueden ser propuestos tanto por ellos mismos como por el docente, promoviendo así la creatividad y la capacidad para interpretar nuevas y variadas situaciones. (MINEDU, 2017).

2.2.8. Proceso de aprendizaje – enseñanza en el área de matemática

El aprendizaje de los contenidos matemáticos en estudiantes de nivel inicial está estrechamente influenciado por el contexto en el que se desarrollan y por las circunstancias facilitadas por el docente para fomentar el pensamiento lógico-matemático. Iniciar el proceso de desarrollo del pensamiento lógico-matemático implica que los niños establezcan relaciones con los objetos, mientras que el docente desempeña un papel fundamental como mediador para ayudarles

a identificar y descubrir las características de los objetos mediante sus atributos. En este sentido, existen tres aspectos clave para el desarrollo del pensamiento matemático: el conocimiento físico, el conocimiento social y el conocimiento matemático.

El conocimiento físico se refiere a las propiedades observables de los objetos, tales como el color, la textura, el peso, la forma, entre otros. A través de la interacción con estos objetos, los niños son capaces de explorar y comprender sus propiedades, como observar los movimientos de las pelotas (rodar, rebotar). El conocimiento social, por otro lado, se adquiere mediante la interacción con los adultos y está relacionado con las normas y convenciones sociales que guían el comportamiento en cada sociedad. Finalmente, el conocimiento matemático no se enseña explícitamente, sino que es construido por los niños a medida que establecen relaciones entre los objetos que los rodean. Una vez que estas relaciones son asimiladas, se convierten en conocimientos duraderos, como el ejemplo de un niño que nunca olvidará que una vaca es un animal (Valecillos, 2019).

En línea con esta perspectiva, Piaget (1933) sostiene que las matemáticas son fundamentales en un sistema de ideas y métodos esenciales que permiten abordar problemas específicos. El pensamiento lógico-matemático se ha consolidado como una característica clave del enfoque pedagógico moderno de las matemáticas, ya que apoya la enseñanza interdisciplinaria y su aplicación a situaciones cotidianas y contextos reales, facilitando así una comprensión más profunda y significativa de los conceptos matemáticos.

2.2.9. Importancia de la matemática en el nivel inicial

Es fundamental comprender el proceso de desarrollo cognitivo en los niños para enseñar y aprender matemáticas de manera efectiva en el nivel inicial. Para ello, se implementa una didáctica matemática que se enfoca en los aspectos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo las metodologías y teorías de aprendizaje, la identificación de dificultades, y la utilización de recursos y materiales educativos. De este modo, el pensamiento matemático en los niños se construye a través de experiencias prácticas vinculadas con conceptos como el número, la ubicación en el espacio y en el tiempo, los cuales se consolidan mediante el fortalecimiento de cuatro capacidades esenciales: observación, imaginación, intuición y razonamiento lógico.

La observación es crucial, ya que se deben presentar tareas a los estudiantes que les permitan, de forma autónoma y guiados por el docente, enfocar su atención en las propiedades, características o fenómenos que se desea que perciban, sin forzar dicha atención. La imaginación juega un papel igualmente importante, ya que debe estimularse la creatividad de los estudiantes mediante actividades que promuevan la exploración de diversas soluciones y enfoques, como ocurre en el trabajo matemático. La intuición, entendida como la capacidad de prever los resultados de una acción antes de llevarla a cabo, también es un aspecto clave que debe desarrollarse. Finalmente, el razonamiento lógico debe potenciarse, ayudando a los estudiantes a llegar a conclusiones válidas basadas en ideas o resultados previos que se consideran ciertos. Estas habilidades permiten que los niños construyan y profundicen su comprensión matemática de forma coherente y significativa. (Arteaga y Macías, 2016).

2.2.10. Dimensión de la Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad

a. Comparación

Se refiere al acto de examinar y analizar, implicando la concentración en dos o más elementos para identificar sus similitudes y diferencias, así como para entender las relaciones entre ellos. Este proceso es fundamental para que el niño desarrolle la noción de número cardinal y ordinal. (Navarro, 2017)

b. Seriación

Es la habilidad del niño para organizar objetos según un criterio específico que sea aplicable a todos. Este proceso implica comparar un objeto con otro y, al mismo tiempo, identificar sus diferencias. Para llevar a cabo esta tarea, el niño establece relaciones asimétricas. (Bautista, 2015)

c. Numeración

La noción de número se origina en el niño, quien desarrolla la capacidad de "establecer relaciones" entre los objetos, ya sean físicos (como color, forma, tamaño, espesor, temperatura, etc.) o sociales (como hablar, leer, escribir, dibujar, comportamientos, entre otros). El niño tiene la habilidad innata de interactuar con los objetos de su entorno, realizando comparaciones, agrupaciones, y organizando elementos a través de diferentes juegos. Al comparar un objeto con otro, establece una relación de igualdad, lo que lo lleva a agruparlos. (Bautista, 2015)

2.2.11. Dimensiones de la Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad

a. Traduce cantidades a expresiones numéricas:

En esta competencia, los estudiantes establecerán la conexión entre los datos y la situación planteada. Aquí, los alumnos formulan diversas preguntas a partir de expresiones numéricas o situaciones propuestas. Asimismo, se incluye la evaluación de si la expresión numérica planteada o la solución obtenida cumple con las condiciones del problema o expresión inicial planteada.

b. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones:

Consiste en demostrar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, y las relaciones entre ellos, utilizando lenguaje numérico y diferentes formas de representación. Además, implica la capacidad de leer y entender sus representaciones e información con contenido numérico.

c. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo:

Consiste en elegir, modificar, combinar o desarrollar diversas estrategias y procesos, tales como el razonamiento, los cálculos escritos, las aproximaciones, las mediciones, las estimaciones, entre otros.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Competencias

David McClelland (1973), introdujo el concepto de competencias en el contexto de la psicología laboral y la gestión del talento. Definió las competencias como un conjunto de características personales, como los conocimientos,

habilidades, actitudes y otros rasgos personales, que conducen a un desempeño superior en un trabajo o situación determinada.

Spencer y Spencer (1993): En su obra "Competence at Work: Models for Superior Performance", Spencer y Spencer definen las competencias como características subyacentes en un individuo que están causalmente relacionadas con un desempeño efectivo o superior en un trabajo o situación específica. Estas características pueden incluir motivos, rasgos, habilidades, autoconcepto, conocimientos y destrezas.

Richard Boyatzis (1982), En su libro "The Competent Manager: A Model for Effective Performance", Boyatzis define las competencias como capacidades subyacentes que una persona posee y que están relacionadas con el desempeño efectivo en el trabajo. Para Boyatzis, las competencias incluyen una combinación de habilidades, conocimientos y atributos que permiten a una persona actuar eficazmente en diversas situaciones laborales.

Philippe Perrenoud (2004): Perrenoud, en el contexto educativo, define las competencias como una capacidad de movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones. Las competencias no son únicamente habilidades prácticas, sino que también incluyen conocimientos, actitudes y valores que se combinan para enfrentar situaciones complejas.

Luis Fernández-Ríos y Roberto Sánchez (1997): Estos autores definen las competencias como un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que una persona desarrolla y que le permiten realizar tareas o desempeñar roles de manera efectiva en diferentes contextos.

Monique Bertrand (1994): Bertrand considera las competencias como un conjunto de recursos cognitivos (conocimientos, habilidades, estrategias) y de

actitudes necesarios para enfrentarse eficazmente a un tipo de situaciones determinado.

2.3.2. Capacidades

Amartya Sen (1999) las capacidades se refieren a las libertades reales que una persona tiene para llevar la vida que valora. Las capacidades abarcan las oportunidades y las posibilidades que tienen las personas para lograr diversos funcionamientos, como vivir una vida larga y saludable, ser educado, y participar en la vida de la comunidad (Sen, 1999).

Martha Nussbaum (2000) define las capacidades como los conjuntos de oportunidades para elegir y actuar. Las capacidades son las combinaciones de potencialidades que una persona puede desarrollar y utilizar para llevar a cabo distintas actividades y roles en su vida.

David A. Kolb (1984) describe las capacidades en el contexto del aprendizaje experiencial como la disposición y el conjunto de habilidades que una persona posee para participar en el proceso de aprendizaje a través de la experiencia directa y reflexiva.

Albert Bandura (1986) plantea que las capacidades se refieren a las competencias y habilidades que las personas desarrollan a través de la observación, la imitación y la práctica. Estas capacidades son esenciales para la autoeficacia, es decir, la creencia en la propia habilidad para organizar y ejecutar las acciones necesarias para manejar situaciones futuras (Bandura, 1986).

Howard Gardner (1983) En su teoría de las inteligencias múltiples, Gardner sugiere que las capacidades son las distintas formas en que las personas pueden demostrar su inteligencia y talento. Cada tipo de inteligencia representa

un conjunto específico de capacidades que permiten a una persona resolver problemas o crear productos valiosos en una cultura particular (Gardner, 1983).

2.3.3. Habilidades

Las habilidades como capacidades específicas que una persona tiene para realizar tareas particulares y obtener resultados deseados. Estas habilidades pueden desarrollarse a través del entrenamiento y la práctica (McClelland, 1973, p. 2).

En el contexto de la inteligencia emocional, Goleman describe las habilidades como capacidades para gestionar y utilizar las emociones de manera eficaz en diversas situaciones, lo que incluye la autoconciencia, la autorregulación, la motivación, la empatía y las habilidades sociales (Goleman, 1995, p. 43).

Clasifica las habilidades en tres tipos principales: habilidades técnicas, habilidades humanas y habilidades conceptuales. Las habilidades técnicas se refieren a la capacidad de aplicar conocimientos especializados y técnicas; las habilidades humanas implican la capacidad de trabajar con otras personas y entender sus motivaciones; y las habilidades conceptuales consisten en la capacidad de entender y manejar conceptos abstractos y complejos (Katz, 1974, p. 91).

Las habilidades son desarrolladas a través de la interacción social y la mediación cultural. Las habilidades no solo son inherentes a la persona, sino que se construyen en el contexto de la interacción con el entorno y otras personas (Vygotsky, 1978, p. 86)

Las habilidades como capacidades prácticas adquiridas mediante la experiencia y la educación. Para él, las habilidades son esenciales para la

resolución de problemas y la adaptación a diferentes situaciones (Dewey, 1938, p. 50).

2.3.4. Enfoques

Los enfoques de investigación como los planes y procedimientos que abarcan los pasos desde las suposiciones generales hasta los métodos detallados de recopilación, análisis e interpretación de datos. Según Creswell, estos enfoques pueden ser cualitativos, cuantitativos o mixtos (Creswell, 2014, p. 3)

Un enfoque en el contexto de la investigación cualitativa como la perspectiva o el plan general que guía al investigador en el proceso de indagación. Un enfoque implica decisiones sobre el diseño, la implementación y la interpretación de la investigación (Stake, 1995, p. 15).

El enfoque del aprendizaje experiencial como un método que enfatiza el papel central de la experiencia en el proceso de aprendizaje. Este enfoque se basa en la premisa de que el conocimiento se crea a través de la transformación de la experiencia (Kolb, 1984, p. 20).

El enfoque cognitivo del aprendizaje y la instrucción, que se centra en cómo las personas procesan la información y construyen el conocimiento. Este enfoque considera la importancia de la estructura cognitiva y los procesos mentales en el aprendizaje (Mayer, 2009, p. 33).

Los enfoques en la evaluación programática como los marcos conceptuales que guían el diseño y la implementación de evaluaciones. Estos enfoques pueden ser orientados a los objetivos, al uso, o a la teoría, entre otros (Patton, 2015, p. 12).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. El nivel de dominio de los juegos educativos como estrategia didáctica en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024 es buena.
- b. El nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial de Chinche Yanahuanca – 2024 es buena.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable 1 : Juegos educativos como estrategia didáctica

Dimensiones

Juegos libres

Juegos dirigidos

2.5.2. Variable 2 : Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad

Dimensiones

Capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.

Capacidad comunica su comprensión sobre números y las operaciones

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Tabla 1. Definición operacional de variables e indicadores

HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL
General Existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Virgen de Fátima Yanahuanca – 2024.	<u>Variable 1:</u> Juegos educativos	Gimeno y Pérez (1989) define el juego como un conjunto de actividades mediante las cuales los individuos expresan sus sentimientos y deseos así como su personalidad a través del lenguaje hablado y simbólico.
	<u>Variable 2:</u> Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad	El desarrollo de las competencias matemáticas adopta algunos rasgos específicos en el nivel de Educación Inicial. Los niños, desde que nacen, tienen una fuerza interior que los moviliza a conocer y explorar de manera natural todo aquello que los rodea utilizando sus propias estrategias para encontrar relaciones y resolver problemas cotidianos o situaciones que suponen un desafío para ellos (MINEDU, 2016 p. 88)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

Se trata de una investigación básica, cuyo propósito principal es explorar nuevos dominios de conocimiento y áreas de estudio, sin restricciones relacionadas con objetivos prácticos específicos previamente establecidos. El objetivo central de la investigación básica es generar un entendimiento más profundo de la realidad, con el fin de enriquecer el cuerpo del conocimiento científico existente. Este tipo de investigación se caracteriza por su enfoque en identificar los principios y leyes fundamentales dentro de una disciplina, priorizando el descubrimiento teórico sobre la aplicación inmediata de los resultados obtenidos, (Alarcón, 1991).

3.2. Nivel de investigación

La investigación en cuestión se enmarca dentro del ámbito de los estudios descriptivos, un enfoque que se distingue por su énfasis en la recolección sistemática de datos con el fin de probar hipótesis o responder preguntas vinculadas a la situación actual de los participantes en el estudio. El objetivo

principal de este tipo de investigación descriptiva es identificar y presentar las características que definen los objetos de estudio. Cabe señalar que, dentro del contexto de la investigación descriptiva, se incluyen también los enfoques diagnósticos y correlacionales, los cuales poseen una relevancia significativa para este estudio específico (Alarcón, 1991).

3.3. Método de investigación

En el proceso de investigación llevado a cabo, se eligió el método científico como el enfoque predominante, dado que este se reconoce como el procedimiento más confiable y consolidado para la obtención de conocimiento científico válido. El método científico se caracteriza por su estructura secuencial de etapas, que deben seguirse de manera rigurosa para garantizar la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

Las etapas fundamentales del método científico incluyen, en primer lugar, la identificación precisa del problema de investigación, lo cual marca el punto de partida esencial del estudio. A continuación, se realiza una revisión exhaustiva de la literatura existente, lo que proporciona una base teórica sólida para la investigación. Posteriormente, se formula una hipótesis, un paso crucial en el proceso, que establece las suposiciones y predicciones a ser verificadas experimentalmente (Alarcón, 1991).

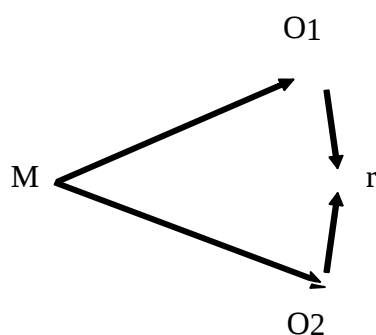
Una vez establecidas las hipótesis, se procede a la recopilación de los datos necesarios, lo que permite evaluar y contrastar las hipótesis planteadas y dar respuesta a las preguntas de investigación. Tras la recopilación, se lleva a cabo la verificación de las hipótesis y la interpretación de los resultados, lo que conduce finalmente a la elaboración de conclusiones fundamentadas en evidencia empírica (Alarcón, 1991).

Además del uso del método científico, se emplearon otros enfoques específicos como los métodos descriptivo, analítico y sintético, los cuales enriquecieron la investigación y posibilitaron un análisis más detallado y exhaustivo de los datos recolectados.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación adoptado en este estudio corresponde al enfoque descriptivo-correlacional, el cual se enfoca en la recopilación de datos con el objetivo de verificar hipótesis o responder a preguntas relacionadas con la situación actual de los sujetos en estudio. Según Sánchez y Reyes (2015), el diseño correlacional es clave para explorar y analizar las relaciones entre las variables de interés, lo que resulta fundamental para abordar las preguntas de investigación formuladas. Este tipo de diseño establece de manera precisa los sujetos a estudiar, el momento, el lugar y los métodos que se emplearán en la investigación. En el estudio se tuvo en cuenta el siguiente esquema:

Para lo cual se diseñó el esquema:



Dónde:

M: Muestra (15 estudiantes de 5 años)

O1: Variable 1 (Juegos educativos)

r: Correlación

O2: Variable 2 (Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad)

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población:

La población estaba conformada por los estudiantes de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca.

Tabla 2. *Distribución poblacional de los estudiantes de la I. E. I. Chinche Yanahuanca*

Distribución poblacional de los estudiantes de la I. E. I. Chinche Yanahuanca	
3 años	18
4 años	25
5 años	30
Total	73

Fuente: nómina de matrícula 2024

3.5.2. Muestra

Para la obtención de la muestra se empleará el muestreo no probabilístico – intencional, representado por 30 estudiantes, de 5 años.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.3. Técnicas de recolección de datos

En la investigación se empleó la encuesta como técnica, según Arias (2006), define que la encuesta es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos (p. 69)

3.5.4. Instrumentos de recolección de datos

Según Latorre y Latorre (2003), se utilizó la ficha de observación cuyo instrumento que se utiliza en una investigación cuantitativa, cuyo objetivo es recolectar datos de manera sistemática sobre fenómenos, comportamientos o situaciones de interés. Se caracteriza por ser una herramienta estructurada, en la que se registran de manera objetiva las observaciones, de forma que permitirá realizar análisis posteriores para interpretar el objeto de estudio.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

El cuestionario seleccionado fue validado por juicio de expertos y se someterá al alfa de Crombach para analizar la confiabilidad.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos recolectados mediante hojas de observación y cuestionarios fue compilados en registros del programa Microsoft Excel.

3.9. Tratamiento estadístico

Para el tratamiento estadístico se empleó los programas de hojas de cálculo Excel y el SPSS de la última versión.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Respecto a los aspectos éticos se presentó en lo propuesto por la universidad y además se empleará en lo posible la norma APA para las citas.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

La presente investigación se llevó a cabo con la autorización de la directora y las docentes de la institución educativa Inicial desarrolló el estudio. El propósito principal fue examinar la relación entre los juegos educativos como estrategia y la resolución de problemas de cantidad, de los estudiantes de 5 años de nivel inicial. Para ello, se utilizaron dos instrumentos: un cuestionario sobre Juegos educativos como estrategia y otro para resuelve problemas de cantidad, diseñado para recoger información referente a las habilidades y competencias de los estudiantes en jugar y resolver problemas.

Los datos recopilados a través de estos instrumentos fueron organizados y procesados mediante herramientas estadísticas como Excel 2016 y el software SPSS 26. Estas herramientas facilitan tanto el análisis descriptivo como el inferencial de los datos, además de la presentación de resultados en tablas y gráficos, los cuales permitieron una interpretación más clara y detallada. Dichas tablas y gráficos reflejaron las frecuencias y porcentajes de las respuestas de los

estudiantes en cada ítem de los cuestionarios, así como las estadísticas obtenidas en las variables analizadas.

Para identificar la relación entre juegos educativos y resuelve problemas de cantidad, se empleó el coeficiente de evaluación de Spearman. Esta medida estadística permite cuantificar la fuerza y la dirección de la asociación entre dos variables, con valores que oscilan entre -1 y +1. Un valor próximo a +1 indica una relación positiva y sólida, lo que implica que el aumento en una variable está acompañado de un incremento proporcional en la otra. Por el contrario, un valor cercano a -1 señala una relación negativa, donde el aumento en una variable coincide con la disminución de la otra. Si el valor se aproxima a 0, significa que no hay una relación significativa entre las variables.

El análisis mediante el coeficiente de Spearman ofreció una perspectiva objetiva y cuantitativa de la relación entre estas variables, lo que resulta crucial para el desarrollo educativo de los estudiantes. Al evidenciar esta conexión, fue posible identificar tanto las fortalezas como las áreas de mejora en la producción de textos y en el rendimiento académico. Este enfoque permitió, además, proponer estrategias que favorezcan el aprendizaje y el bienestar estudiantil. Basar las decisiones educativas en evidencias contribuye a crear un entorno escolar que fomente el desarrollo integral y el aprendizaje efectivo de los estudiantes.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de datos

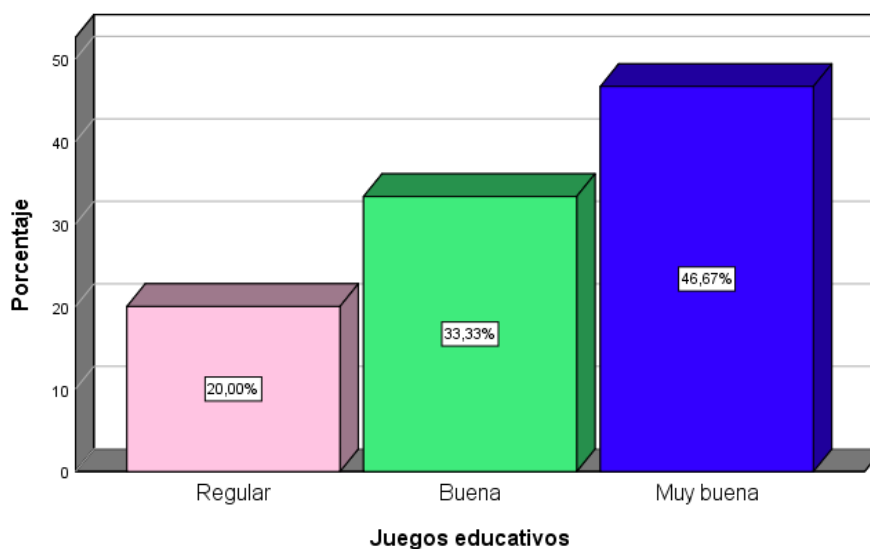
4.2.1. Resultados de juegos educativos

Tabla 3. Resultados de juegos educativos

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Regular	6	20,0
	Buena	10	33,33
	Muy buena	14	46,67
	Total	30	100,0

Fuente: Resultados del del instrumento de juegos educativos

Gráfico 1. Resultados de juegos educativos



Elaborado por el investigador

Análisis: Los resultados obtenidos a partir del cuestionario de Juegos educativos como estrategia pedagógica (Tabla 3 y Gráfico 1) muestran la distribución de los estudiantes evaluados según su nivel de desempeño en la variable. De los 30 estudiantes que participaron como muestra de estudio, el 20% (6) se ubicó en el Rango Regular, lo cual indica que tienen dificultades para comprender y utilizar los juegos educativos en el aprendizaje. Por otro lado, el 33.33% (10) se posicionó en el Rango Buena, lo cual indica que los estudiantes tienen una percepción favorable hacia los juegos educativos. De la misma manera

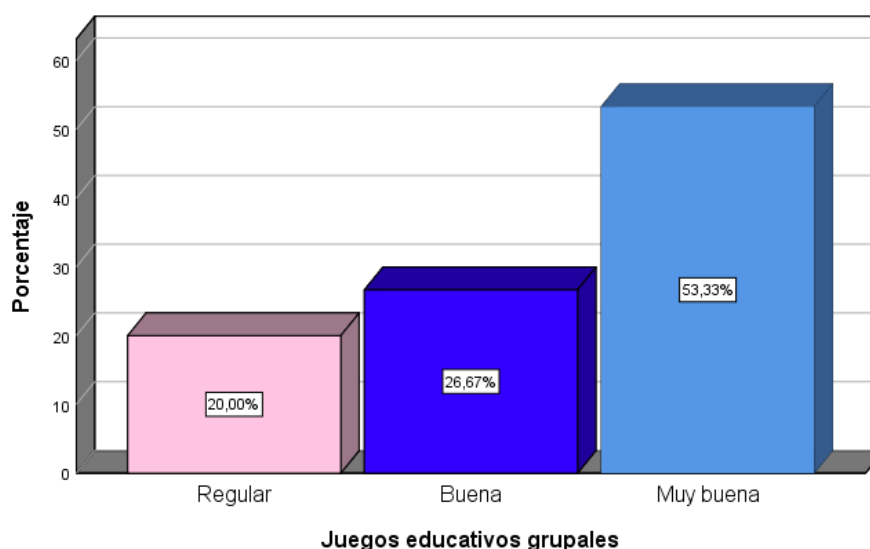
el 46.67% (14) se posicionó en el Rango Muy buena, lo cual indica lo que los juegos educativos cumplen con las expectativas y son efectivos en su propósito educativo. En general, los resultados reflejan una percepción favorable hacia los juegos educativos evaluados. La alta proporción de calificaciones "muy buena" y "buena" sugiere que estos juegos son herramientas efectivas en el contexto educativo, aunque se debe considerar la retroalimentación de aquellos que los calificaron como "regulares" para realizar mejoras.

4.2.2. Resultados por dimensiones (juegos educativos grupales)

Tabla 4. Juegos educativos grupales

Juegos educativos grupales (por rangos)		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Regular	6	20,0
	Buena	8	26,7
	Muy buena	16	53,3
	Total	30	100,0

Gráfico 2. Juegos educativos grupales



Análisis: Las deducciones que podemos hacer de la (Tabla 3 y Gráfico 2) nos muestran que para la primera dimensión de la variable juegos educativos grupales se ha empleado 10 ítems a los estudiantes que forman parte de la muestra

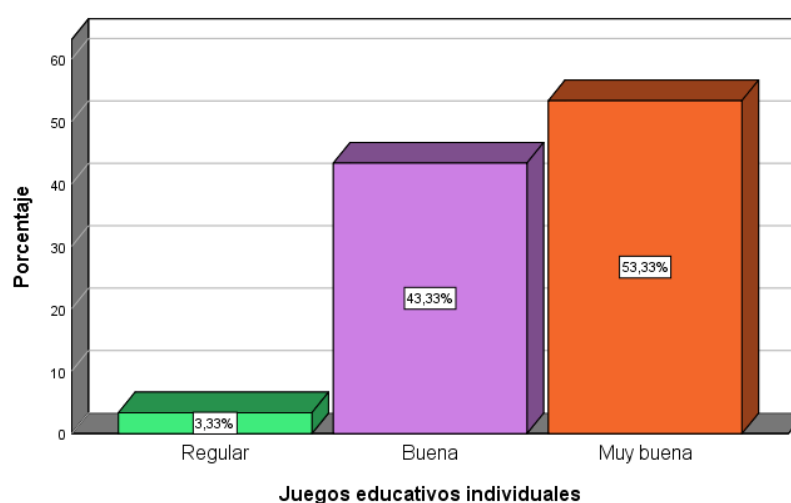
de estudio (30), esta referido al uso de los juegos educativos grupales. Al respecto, los resultados obtenidos manifestamos que un 20% (6) alcanzaron el rango calificado como regular. Por otro lado, un 26.67% (8) lograron el calificado en el rango Buena. Del mismo modo el 53.33% lograron el calificado en el rango Muy buena. Esto indica que la mayoría de los estudiantes que forman parte de la muestra de estudio demuestran habilidades para jugar en grupo, sin embargo, aún existe un ligero 20% de estudiantes que poseen un dominio como regular, estos indicios nos permiten afirmar que más de la mitad de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Chinche Yanahuanca, desarrollan habilidades para emplear juegos educativos grupales al momento de desarrollar sesiones de matemática.

4.2.3. Resultados por dimensiones (juegos educativos individuales)

Tabla 5. Juegos educativos individuales

Juegos educativos individuales por rangos		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Regular	1	3,3
	Buena	13	43,3
	Muy buena	16	53,3
	Total	30	100,0

Gráfico 3. Juegos educativos individuales



Análisis: Los resultados de los datos presentados en la Tabla 5 y el Gráfico 3 revela que, para evaluar la segunda dimensión de la variable "juegos educativos individuales", se aplican 10 ítems a los 30 estudiantes que conforman la muestra de estudio. Esta dimensión se enfocó en el uso de los juegos educativos individuales. Los resultados indican que el 3.33% de los estudiantes (1) se ubicaron en el rango calificado como "regular". Asimismo, un 43.33% (13) alcanzó el rango de "buena", mientras que el 53.33% logró el calificativo de "muy buena".

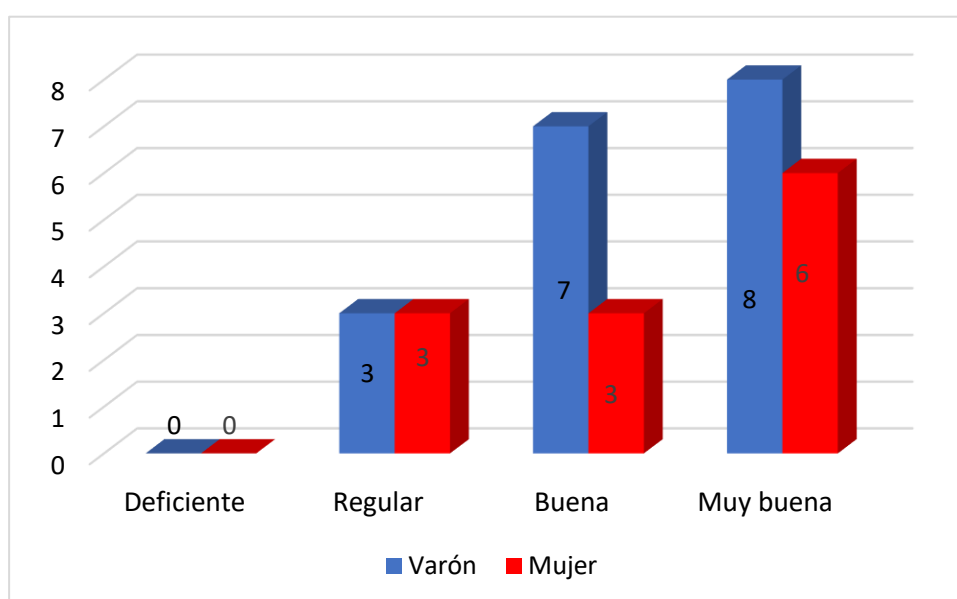
Estos datos reflejan que la mayoría de los estudiantes incluidos en la muestra poseen habilidades significativas para participar en juegos educativos de manera individual. Sin embargo, aún se observa un 3.33% de estudiantes cuyo desempeño se encuentra en un nivel considerado "regular". En consecuencia, se puede afirmar que más de la mitad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Chinche Yanahuanca han desarrollado habilidades para utilizar juegos educativos de manera individual como parte de las sesiones de matemática.

4.2.4. Resultados de juegos educativos por sexo

Tabla 6. Juegos educativos por sexo

	Juegos educativos por rangos				Total
	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	
Varón	0%	10%	23.33%	26.67%	60%
Mujer	0%	10%	10%	20%	40%
Total	0%	20%	33.33%	46.67%	100%

Gráfico 4. Juegos educativos por sexo



Análisis: Los resultados obtenidos del cuestionario sobre "Juegos educativos como estrategia pedagógica" (tabla 6 y gráfico 4) muestran la distribución de los estudiantes evaluados según su nivel de desempeño y sexo. De los 30 participantes, el 26.67% (8) de los varones y el 20% (6) de las mujeres alcanzaron el rango de "Muy buena", lo que evidencia un alto nivel de conocimiento y habilidades en el uso de juegos educativos como estrategia pedagógica. Por otro lado, el 23.33% (7) de los varones y el 10% (3) de las mujeres se posicionaron en el rango de "Buena", demostrando también competencias adecuadas en este ámbito. Además, un 10% (3) de varones y un 10% (3) de mujeres obtuvieron el rango de "Regular", mientras que ningún estudiante se ubicó en el rango "Deficiente".

Estos resultados revelan una diferencia de género en el desempeño al emplear juegos educativos, siendo las mujeres quienes enfrentan mayores dificultades. Esta disparidad podría atribuirse a factores como la falta de motivación, una menor frecuencia en la práctica, o la influencia de estereotipos

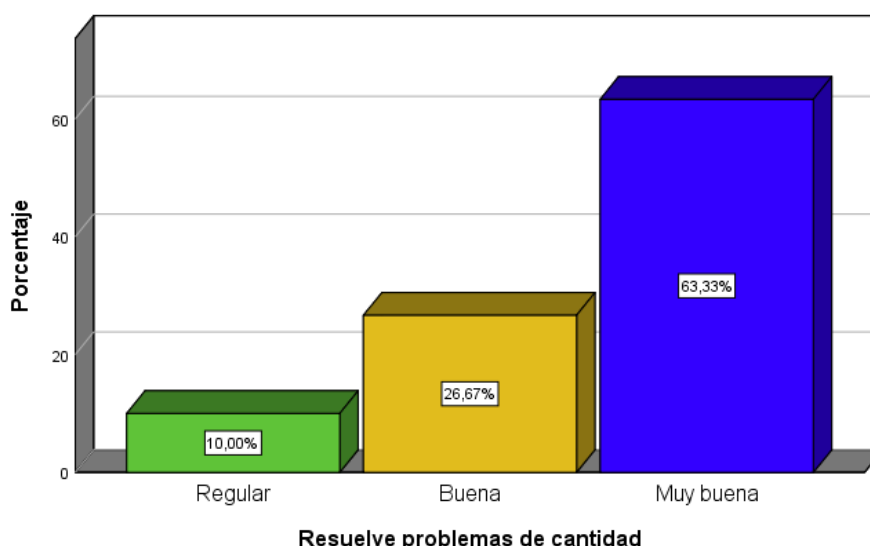
de género. Por lo tanto, es fundamental profundizar en el análisis de las causas de esta diferencia y desarrollar estrategias pedagógicas inclusivas que fortalezcan el uso de juegos educativos, especialmente en el caso de las estudiantes mujeres.

4.2.5. Resultados de resuelve problemas de cantidad

Tabla 7. Resuelve problemas de cantidad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Regular	3	10,0
	Buena	8	26,7
	Muy buena	19	63,3
	Total	30	100,0

Gráfico 5. Resuelve problemas de cantidad



Análisis: Los resultados obtenidos de la encuesta sobre "Resuelve problemas de cantidad" (tabla 7 y gráfico 5) muestran la distribución de los estudiantes según su desempeño en esta área. De los 30 estudiantes que participaron en la muestra, el 63.33% (19) se ubicó en el rango "Muy buena", lo que indica que superaron las expectativas en la resolución de problemas de cantidad en el área de matemática, demostrando un dominio destacado en la competencia resolución de problemas. El 26% (8) se situó en el rango "Buena",

lo que señala que alcanzaron los aprendizajes esperados en matemáticas, evidenciando un dominio adecuado de la competencia para resolver problemas de cantidad. El 10% (3) se ubicó en el rango "Regular", lo que sugiere que enfrentan dificultades para resolver problemas de cantidad, con un dominio insuficiente de las competencias en matemáticas. Ningún estudiante fue clasificado en el nivel "Deficiente", lo que implica que no existen casos de bajo rendimiento extremo.

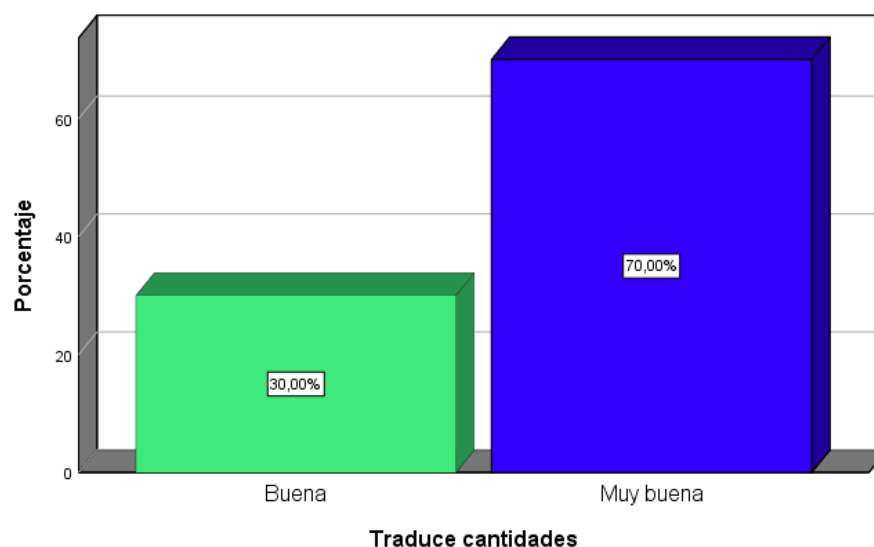
Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes muestran un buen o excelente nivel de logro en la resolución de problemas de cantidad, reflejando su capacidad para abordar problemas matemáticos con eficacia. Sin embargo, también se observa un grupo de estudiantes que requiere mejorar sus habilidades para resolver problemas en matemáticas, lo cual resalta la necesidad de fortalecer sus competencias en esta área. Es fundamental diseñar e implementar estrategias pedagógicas que atiendan tanto las necesidades como las potencialidades de cada estudiante, al mismo tiempo que se fomente su interés y motivación por aprender las matemáticas.

4.2.6. Resultados por dimensiones (Traduce cantidades a expresiones numéricas)

Tabla 8. Traduce cantidades a expresiones numéricas

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Buena	9	30,0
	Muy buena	21	70,0
	Total	30	100,0

Gráfico 6. Traduce cantidades a expresiones numéricas



Análisis: Los resultados obtenidos de la encuesta sobre la dimensión "Traduce cantidades a expresiones numéricas" (tabla 8 y gráfico 6) muestran cómo se distribuyeron los estudiantes según su desempeño en esta área. Se aplicaron 10 ítems a los 30 estudiantes de la muestra, y el 70% (21) se ubicó en el rango "Muy buena", lo que indica que superaron las expectativas en la tarea de traducir cantidades a expresiones numéricas en matemáticas, demostrando un dominio destacado de esta habilidad. El 30% (9) se ubicó en el rango "Buena", lo que señala que lograron los aprendizajes esperados en esta competencia, evidenciando un dominio adecuado. Ningún estudiante fue clasificado en los rangos "Regular" o "Deficiente", lo que sugiere que no hay casos de bajo rendimiento extremo.

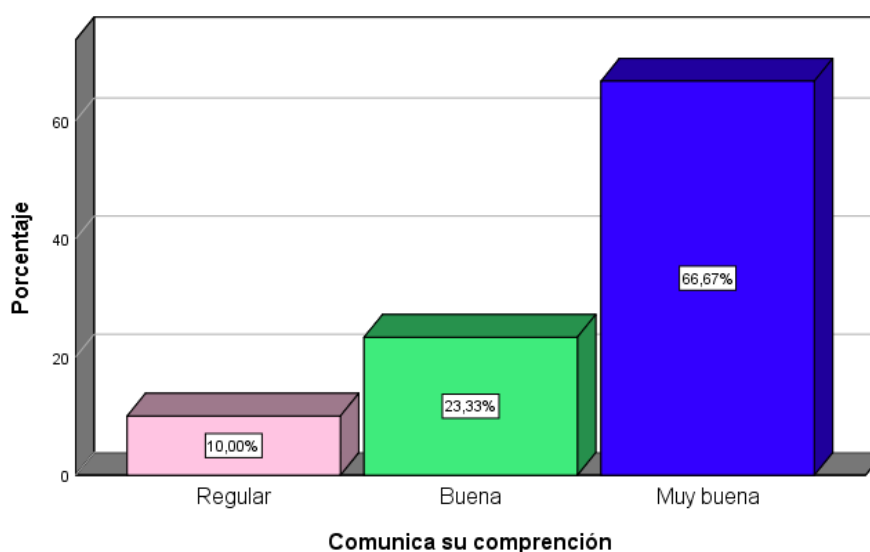
Estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes han alcanzado un nivel bueno o excelente en la habilidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, lo que evidencia su capacidad para manejar este concepto matemático con éxito.

4.2.7. Resultados por dimensiones (comunica su comprensión sobre números y operaciones)

Tabla 9. comunica su comprensión sobre números y operaciones

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Regular	3	10,0
	Buena	7	23,3
	Muy buena	20	66,7
	Total	30	100,0

Gráfico 7. Comunica su comprensión sobre números y operaciones



Análisis: Los resultados obtenidos de la encuesta sobre la dimensión "Comunica su comprensión sobre número y operaciones" (tabla 9 y gráfico 7) muestran cómo se distribuyeron los estudiantes según su desempeño en esta área. Se aplicaron 10 ítems a los 30 estudiantes de la muestra, y el 66.67% (20) se ubicó en el rango "Muy buena", lo que indica que superaron las expectativas en la tarea de comunicar la comprensión sobre número y operaciones, en el área de matemáticas, demostrando un dominio destacado de esta habilidad. El 23.33% (7) se ubicó en el rango "Buena", lo que señala que demostraron los aprendizajes

esperados en esta dimensión, evidenciando un dominio adecuado. El 10% (3) se ubicó en el Rango calificado como regular.

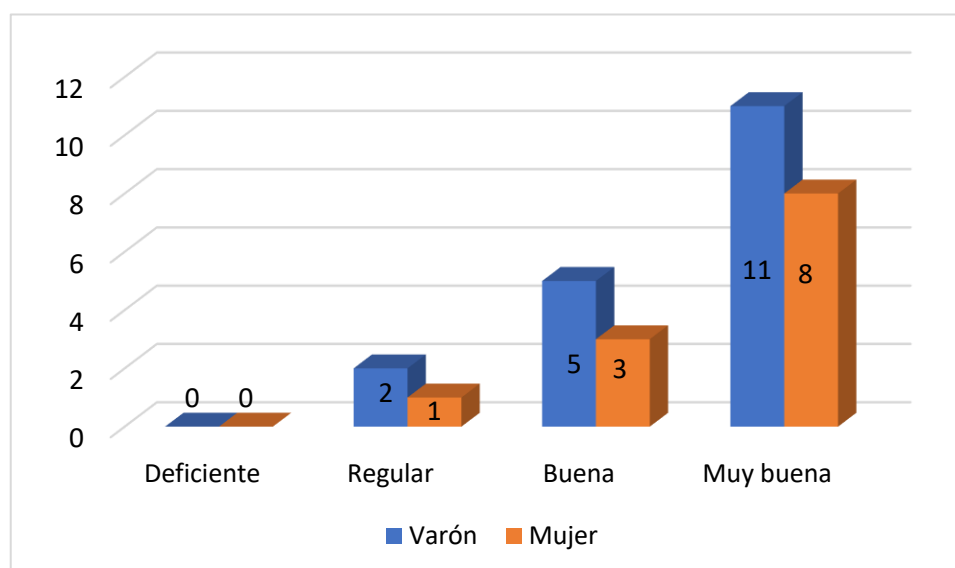
Estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes han alcanzado un nivel bueno o excelente en la habilidad de comunicar su comprensión sobre número y operaciones.

4.2.8. Resultados de resuelve problemas de cantidad, por sexo

Tabla 10. Resuelve problemas de cantidad

	Juegos educativos por rangos				Total
	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	
Varón	0%	6.67%	16.67%	36.66%	60%
Mujer	0%	3.33%	10%	26.67%	40%
Total	0%	10%	26.67%	63.33%	100%

Gráfico 8. Resuelve problemas de cantidad, por sexo



Análisis: Los resultados obtenidos a partir de la encuesta aplicada a estudiantes de nivel inicial de 5 años (tabla 10 y gráfico 8) revelan la distribución de los participantes según su nivel de desempeño y género. De los 30 estudiantes evaluados, el 36.66% (11) de los varones se ubicó en el rango calificado como

"Muy Buena", lo que indica que han superado las expectativas en la resolución de problemas de cantidad, logrando los aprendizajes previstos en el área de matemática. Asimismo, el 16.67% (5) de los varones alcanzó el rango "Buena", evidenciando un dominio adecuado de esta competencia. Sin embargo, el 6.67% (2) se situó en el rango "Regular", mostrando dificultades para resolver problemas de cantidad y alcanzar los aprendizajes esperados en matemática.

En cuanto a las mujeres, el 26.67% (8) obtuvo la calificación de "Muy Buena", el 10% (3) logró ubicarse en el rango "Buena", y el 3.33% (1) fue clasificado en el rango "Regular". Esta distribución refleja una tendencia similar a la observada en los varones.

Los hallazgos indican que no existen diferencias significativas por género en el desempeño de los estudiantes en la resolución de problemas de cantidad, ya que tanto varones como mujeres demuestran la capacidad de alcanzar o superar los aprendizajes esperados en el área de matemáticas. Sin embargo, persiste un grupo de estudiantes de ambos sexos que requieren fortalecer sus competencias en esta área.

Por lo tanto, es imperativo diseñar e implementar estrategias pedagógicas inclusivas y efectivas que aborden las necesidades específicas de cada estudiante, maximicen su potencial y fomenten su interés y motivación por el aprendizaje matemático. Este enfoque contribuirá a garantizar un desarrollo equitativo y sostenido de las competencias matemáticas en los primeros años de formación.

4.3. Prueba de hipótesis

Para analizar la relación entre los juegos educativos como estrategia pedagógica y la capacidad de resolver problemas de cantidad en el área de matemática en estudiantes de nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa

Inicial de Chinche Yanahuanca, año 2024, se empleó el software estadístico SPSS versión 26, utilizando la técnica estadística del Rho de Spearman. Este método es ideal para evaluar el grado y la dirección de la asociación entre dos variables cuantitativas.

El coeficiente de evaluación de Spearman oscila entre -1 y +1, proporcionando información sobre la intensidad y el sentido de la relación entre las variables. Un valor cercano a +1 indica una relación positiva y fuerte, lo que significa que, a medida que una variable incrementa, la otra también lo hace proporcionalmente. En contraste, un valor próximo a -1 refleja una relación negativa e inversa, donde el aumento en una variable corresponde a una disminución en la otra. Por último, un coeficiente cercano a 0 sugiere que no existe una relación significativa entre las variables estudiadas.

El uso de esta técnica estadística resulta fundamental para comprender la asociación entre los juegos educativos y la habilidad para resolver problemas de cantidad. Asimismo, permite contrastar las hipótesis planteadas en el estudio, contribuyendo al análisis profundo de las implicancias pedagógicas en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de nivel inicial.

4.3.1. Hipótesis General

Pasos básicos para la prueba de Hipótesis:

Formulación de Hipótesis

- ✓ Hipótesis Nula (H_0): No existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024.

- ✓ Hipótesis de Investigación (H1): Existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024.

Elección del Estadístico:

Rho Spearman

Regla de decisión

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la hipótesis nula (H_0)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta H_1

Tabla 11. Correlaciones

Correlaciones			Juegos educativos	Resuelve problemas de cantidad
Rho de Spearman	Juegos educativos	Coeficiente de correlación	1,000	,707**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Resuelve problemas de cantidad	Coeficiente de correlación	,707**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

Análisis: La tabla 11 presenta los resultados del análisis de evaluación utilizando el coeficiente Rho de Spearman para evaluar la relación entre las variables juegos educativos como estrategia pedagógica y resolver problemas de cantidad en el área de matemática. El coeficiente de evaluación obtenido fue 0.707, lo que evidencia una relación positiva considerable entre ambas variables. Esto implica que, a medida que se incrementa el uso de los juegos educativos,

también mejora la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de cantidad.

El valor de significancia (p-valor) fue de 0.000 , menor al nivel de significancia establecido de 0.05, lo que confirma que la relación observada es estadísticamente significativa y no producto del azar. Consecuentemente, se rechaza la hipótesis nula (H_0) que sostiene que no existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia pedagógica y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024. En su lugar, se acepta la hipótesis de investigación (H_1), que establece que, existe una relación significativa entre los juegos educativos como estrategia pedagógica y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad" en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024. en este grupo de estudiantes.

Estos resultados destacan la relevancia de los juegos educativos como una herramienta eficaz para potenciar las competencias matemáticas en los estudiantes de nivel inicial.

4.4. Discusión de resultados

El análisis de los resultados del cuestionario sobre juegos educativos como estrategia pedagógica, aplicado a 30 estudiantes, revela los siguientes hallazgos: la Tabla 3 y el Gráfico 1 muestran la distribución de los niveles de desempeño. El 20% (6 estudiantes) se ubicó en el rango Regular, evidenciando dificultades en la comprensión y uso de juegos educativos para el aprendizaje. Por otro lado, el 33.33% (10 estudiantes) se posicionó en el rango Buena, lo cual refleja una percepción favorable hacia los juegos educativos. Finalmente, el

46.67% (14 estudiantes) alcanzó el rango Muy Buena, indicando que los juegos educativos cumplen con las expectativas y resultan efectivos en el proceso de enseñanza. Estos resultados reflejan, en general, una percepción positiva hacia los juegos educativos, siendo notorio el predominio de las calificaciones "Muy Buena" y "Buena". Sin embargo, es importante considerar la retroalimentación de quienes se ubicaron en el nivel Regular para mejorar la implementación de estas estrategias.

En cuanto al desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad", los datos presentados en la Tabla 7 y el Gráfico 5 evidencian el desempeño de los estudiantes. Del total de la muestra, el 63.33% (19 estudiantes) se ubicó en el nivel "Muy Buena", superando las expectativas y demostrando un dominio sobresaliente en la resolución de problemas matemáticos. El 26% (8 estudiantes) alcanzó el rango "Buena", mostrando un dominio adecuado de la competencia. Por su parte, el 10% (3 estudiantes) quedó en el nivel Regular, indicando dificultades para resolver problemas matemáticos. Cabe destacar que ningún estudiante fue clasificado en el nivel Deficiente, lo cual sugiere que no existen casos de bajo rendimiento extremo. Estos resultados demuestran que la mayoría de los estudiantes posee un buen o excelente desempeño en la resolución de problemas de cantidad, aunque se identifica un grupo que requiere fortalecer sus habilidades matemáticas mediante estrategias específicas que fomenten el interés y la motivación.

Al analizar los resultados según el sexo, se observa que el 26.67% (8 varones) y el 20% (6 mujeres) alcanzan el nivel "Muy Buena", evidenciando un alto desempeño en el uso de juegos educativos. Además, el 23,33% (7 varones) y el 10% (3 mujeres) se ubicaron en el nivel "Buena" reflejando competencias

satisfactorias en este ámbito. Finalmente, tanto el 10% (3 varones) como el 10% (3 mujeres) obtuvieron un desempeño Regular, sin que ningún estudiante haya sido calificado como Deficiente. En cuanto a la competencia "Resuelve problemas de cantidad", el 36.66% (11 varones) alcanzó el rango "Muy Buena", mientras que el 16.67% (5 varones) logró un desempeño "Buena", y el 6.67% (2 varones) quedó en el nivel Regular. Por parte de las mujeres, el 26.67% (8) obtuvo un desempeño "Muy Buena", el 10% (3) se situó en el rango "Buena", y el 3.33% (1) quedó en Regular, mostrando tendencias similares entre ambos sexos.

La prueba de hipótesis, realizada con el estadístico Rho de Spearman, arrojó un coeficiente de calificación de 0.707, lo que indica una relación positiva significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad". El p-valor (0.000), al ser menor que el nivel de significancia 0.05, permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. De esta manera, se confirma que, en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa de Chinche Yanahuanca (2024), existe una relación significativa entre el uso de juegos educativos como estrategia pedagógica y el desarrollo de la competencia matemática.

Diferentes investigaciones respaldan estos resultados. Chacha (2022), en su estudio realizado en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador, concluyó que las estrategias lúdicas impactaron positivamente en el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad", con una diferencia estadística significativa entre las evaluaciones del pretest y posttest. Asimismo, Jara (2019), en su investigación sobre estrategias lúdicas en el nivel inicial, determina que el aprendizaje de nociones de cantidad y número es un proceso activo y progresivo, vinculado a la interacción del niño con su entorno. Por su parte, Carrillo (2022),

en su tesis de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, identificó una relación moderada entre el uso del juego y la capacidad de resolución de problemas matemáticos, así como en la representación y comprensión numérica.

En conclusión, los resultados del presente estudio evidencian que los juegos educativos como estrategia pedagógica están directamente relacionados con el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad". Es fundamental implementar propuestas innovadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, que permitan fortalecer sus competencias matemáticas y cerrar las brechas identificadas, especialmente en aquellos que enfrentan mayores dificultades.

CONCLUSIONES

Objetivo General

La relación entre los juegos educativos como estrategia y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años del nivel inicial del área de matemática en la Institución Educativa Inicial de Chinche Yanahuanca-2024 fue analizada mediante el coeficiente de correlación Rho de Spearman. Los resultados arrojaron un valor de 0.707, lo que indica una relación positiva considerable. Además, el p-valor obtenido fue 0.000, inferior al nivel de significancia de 0.05, lo que llevó a rechazar la hipótesis nula (no existe relación) y aceptar la hipótesis de investigación existe relación entre los juegos educativos como estrategia y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de nivel inicial de 5 años. (Tabla 11).

Objetivo específico

- ✓ En el análisis de la variable 1, correspondiente a los resultados del cuestionario sobre Los juegos educativos como estrategia, se encontró que, de los 30 estudiantes evaluados que participaron como muestra de estudio, el 20% (6) se ubicó en el Rango Regular, por otro lado, el 33.33% (10) se posicionó en el Rango Buena, de la misma manera el 46.67% (14) se posicionó en el Rango Muy buena, lo cual indica lo que los juegos educativos cumplen con las expectativas y son efectivos en su propósito educativo. Tabla 3 y gráfico 1.
- ✓ Respecto a la variable 2, relacionada con el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, de los 30 estudiantes que participaron en la muestra, el 63.33% (19) se ubicó en el rango "Muy buena", el 26% (8) se situó en el rango "Buena", el 10% (3) se ubicó en el rango "Regular", lo cual indica lo que el desarrollo

de la competencia resuelve problemas de cantidad cumplen con las expectativas y son efectivos en su propósito educativo. Tabla 7 y gráfico 5.

RECOMENDACIONES

Para la Institución Educativa

- ✓ Integrar los juegos educativos como estrategia, dentro de un componente transversal en el currículo escolar. Esto significa que los juegos educativos como estrategia debe ser una actividad presente en todas las disciplinas desde el inicio de la educación formal. De este modo, los estudiantes podrán desarrollar sus habilidades mediante juegos grupales e individuales.
- ✓ Ofrecer espacios de formación y capacitación a los docentes en el uso y manejo de los juegos educativos como estrategia pedagógica. Estas capacitaciones deben abordar tanto el diseño como la aplicación de juegos en contextos individuales y grupales, permitiendo a los docentes desarrollar habilidades para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de manera lúdica y efectiva.

Para los Docentes

- ✓ Fomentar la práctica de los juegos educativos como estrategia pedagógica para desarrollar con facilidad la competencia resuelve problemas de cantidad. Es esencial que los estudiantes experimenten diversos juegos tanto grupales e individuales para fortalecer la competencia matemática.
- ✓ Proporcionar orientación constructiva y adecuada referente al empleo de los juegos educativos. Los docentes deben ofrecer comentarios específicos y claros que permitan a los estudiantes reconocer diversos juegos educativos y así lograr el desarrollo de la competencia con facilidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aizencang, N. (2010). *jugar, aprender, enseñar*. Buenos Aires: Manantial.
- Alarcón, J. (1991). *Investigación básica y aplicada: Un enfoque teórico y práctico* . Editorial Universitaria.
- Aliaga, A. (2017). *Estrategias lúdicas para mejorar aprendizajes relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática, de los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 250, del caserío de Paltarume, distrito de Huasmín, provincia de Celendín, 2017*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación.
- Anderson, et al. (2022). *Enseñar para la competencia: una perspectiva global sobre las habilidades para el siglo XXI*. Prensa educativa global.
- Antón, R. (1991): *Aprender Jugando*. Ed. Ceac. Barcelona.
- Arteaga, P., & Macías, F. (2016). *La resolución de problemas matemáticos en la educación primaria: Un enfoque pedagógico*.
- Arias, M. (2006). *Metodología de la investigación: Técnicas y herramientas* . Editorial ABC.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Bautista, M. (2015). *El desarrollo de habilidades cognitivas en la educación infantil: Comparación y organización de objetos*.
- Bertrand, M. (1994). *Les compétences: Une approche cognitive et stratégique*. Presses Universitaires de Francia.
- Boyatzis, R. (1982). *El gerente competente: un modelo para un desempeño eficaz*. Wiley.

- Chacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*, Universidad Politécnica Salesiana. <https://repositorio.ups.edu.ec>.
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Córdova, M. (2018). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, año 2018*, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Facultad de Educación y Humanidades.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Fernández, L. & Sánchez, R. (1997). *Las competencias y su evaluación: Enfoque integral de la formación*. Editorial Narcea.
- Freire, P. (1989). *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI Editores.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gee, JP. (2003). *Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781403984531>
- Gimeno, J., & Pérez, C. (1989). *El juego y el desarrollo de la personalidad*. Editorial Síntesis.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Groos, K. (1902). *El juego del hombre*. D. Appleton and Company.

- Ochoa, (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla*.
- Kamii, C., y DeVries, R. (1988). *Niños de jardín de infancia en un aula constructivista: una comparación de actividades dirigidas por el maestro y dirigidas por el niño. Revista trimestral de investigación sobre la primera infancia*, 3([https://doi.org/10.1016/0885-2006\(88\)90023-X](https://doi.org/10.1016/0885-2006(88)90023-X))
- Kamii, C. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Visor.
- Katz, R. L. (1974). *Skills of an effective administrator*. Harvard Business Review, 52(5), 90-102.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Kolb, D. (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Prentice Hall.
- Latorre, M. y Latorre, S. (2003). *El proceso de investigación: Técnicas de recolección de datos y análisis*. Editorial Universitaria.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- McClelland, D. C. (1973). *Testing for competence rather than for "intelligence"*. American Psychologist, 28(1), 1-14.
- McClelland, D. (1973). *Pruebas de competencia en lugar de pruebas de inteligencia*. América Psicólogo estadounidense, 28 (1)<https://hacer.o/10.1037/h0034092>
- Nussbaum, M. (2000). *Women and Human Development: The Capabilities Approach*. Cambridge University Press.
- MINEDU (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación del Perú. <https://www.minedu.gob.pe>

MINEDU, (2020). *Ley General de Educación N° 28044: Texto actualizado*.

Ministerio <https://www.mined.gob.pe>

Moor, P. (1981): *El juego en la Educación*. Ed. Herder. Barcelona. Omeñaca, R; Ruiz

Navarro, J. (2017). *Desarrollo de la noción de número en la educación infantil: Un enfoque pedagógico*. Editorial ABC.

Nussbaum, M. (2000). *Mujeres y desarrollo humano: el enfoque de capacidades*.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice* (4th ed.). SAGE Publications.

Perrenoud, P. (2004). *Construir las competencias desde la escuela: De la transmisión a la movilización de los saberes* . Editorial Graó.

Piaget, J. (1952). *Los orígenes de la inteligencia en los niños*.

Piaget, J. (1956). *Juego, sueños e imitación en la infancia* . Routledge & Kegan Paul.

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica. "Juego". Autor: Julia Máxima Uriarte. Para: Humanidades.com. Última edición: 10 de marzo de 2020. Disponible en: <https://humanidades.com/juego/>. Consultado: 07 de octubre de 2022. Fuente: <https://humanidades.com/juego/#ixzz7jKDjh4Z6>.

Piaget, J. (1933). *El lenguaje y el pensamiento matemático del niño*.

PISA 2018: *Qué saben y pueden hacer los estudiantes (volumen I)* . Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.

Sánchez, P. y Reyes, J. (2015). *El diseño de investigación en el enfoque descriptivo-correlacional* .

Sarlé, P. (2006). *El juego en la infancia: Una mirada desde la pedagogía y la psicología*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

- Sen, A. (1999). *Development as Freedom*. Oxford University Press.
- Silva, M. (1995). *El desarrollo del niño y la importancia del juego en su aprendizaje*. Editorial McGraw-Hill.
- Spencer, LM y Spencer, SM (1993). *Competencia en el trabajo: modelos para un desempeño superior*.
- Stake, R. E. (1995). *The Art of Case Study Research*. SAGE Publications.
- UNESCO. (2019). Derecho a jugar: garantizar el acceso de los niños a *experiencias de juego de calidad*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://unesdoc.unesco.org>
- UNICEF. (2019). *Aprender a través del juego: fortalecer el aprendizaje a través del juego en los programas de educación de la primera infancia*. <https://www.unicef.org>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1991). *Pensamiento y lenguaje*. MIT Press.

ANEXOS

Instrumentos de Recolección de Datos

Ficha de Observación

Datos del Observador

- Nombre del Observador: _____
- Fecha: _____
- Nombre del Niño(a): _____
- Edad del Niño(a): _____

Escala de Evaluación

- Siempre (S) = 4
- Casi Siempre (CS) = 3
- A veces (AV) = 2
- Nunca (N) = 1

Variable 1: Juegos Educativos

Ítem	Descripción	S	CS	AV	N
Juegos educativos grupales					
1	Participa activamente en juegos educativos grupales.				
2	Muestra interés por aprender nuevas reglas de juegos educativos.				
3	Comparte materiales de juegos educativos con sus compañeros.				
4	Sigue las instrucciones de los juegos educativos correctamente.				
5	Espera su turno pacientemente durante los juegos educativos.				
6	Se concentra en los juegos educativos sin distraerse fácilmente.				
7	Muestra iniciativa para proponer nuevos juegos educativos.				
8	Se muestra motivado/a durante los juegos educativos.				
9	Utiliza los juegos educativos para resolver problemas o desafíos.				
10	Colabora con sus compañeros en la resolución de problemas durante los juegos educativos.				
Juegos educativos individuales					
11	Muestra creatividad en la utilización de materiales de juegos educativos.				
12	Se siente feliz y satisfecho/a al participar en juegos educativos.				
13	Manifiesta curiosidad por los juegos educativos.				
14	Usa vocabulario adecuado durante los juegos educativos.				
15	Mantiene el orden y cuida los materiales de juegos educativos.				
16	Pide ayuda cuando no entiende las reglas de un juego educativo.				
17	Resuelve conflictos con sus compañeros de manera pacífica durante los juegos educativos.				
18	Termina las actividades de los juegos educativos en el tiempo estipulado.				
19	Se adapta a los cambios de reglas en los juegos educativos sin dificultad.				
20	Disfruta de los juegos educativos sin mostrar frustración.				

Ficha de Observación

Datos del Observador

- Nombre del Observador: _____
 - Fecha: _____
 - Nombre del Niño(a): _____
 - Edad del Niño(a): _____
- Escala de Evaluación

- Siempre (S)
- Casi Siempre (CS)
- A veces (AV)
- Nunca (N)

Variable 2: Competencia para Resolver Problemas de Cantidad

Ítem	Descripción	S	CS	AV	N
Traduce cantidades a expresiones numéricas					
1	Identifica números del 1 al 10.				
2	Cuenta objetos hasta 10 correctamente.				
3	Agrupar objetos en cantidades iguales.				
4	Realiza sumas simples con objetos.				
5	Realiza restas simples con objetos.				
6	Compara cantidades de dos grupos de objetos.				
7	Ordena objetos de menor a mayor cantidad.				
8	Utiliza los dedos para contar y resolver problemas.				
9	Resuelve problemas de cantidad en situaciones cotidianas.				
10	Reconoce patrones en series de números.				
Comunica su comprensión sobre números y operaciones					
11	Resuelve problemas de adición usando dibujos.				
12	Resuelve problemas de sustracción usando dibujos.				
13	Entiende y utiliza conceptos de "más" y "menos".				
14	Participa en juegos que involucran conteo y cantidades.				
15	Usa bloques o juguetes para representar cantidades.				
16	Reconoce y nombra formas geométricas básicas.				
17	Relaciona cantidades con símbolos numéricos.				
18	Participa activamente en actividades de clase que involucran conteo.				
19	Manifiesta interés en resolver problemas matemáticos.				
20	Muestra precisión al contar objetos en voz alta.				

Ficha de Observación

Datos del Observador

- Nombre del Observador: Maria Goretti, SEBASTIAN REQUIZ
- Fecha: 21-10-2024
- Nombre del Niño(a): Dong Yul Haye
- Edad del Niño(a): 5 años

Escala de Evaluación

- Siempre (S) = 4
- Casi Siempre (CS) = 3
- A veces (AV) = 2
- Nunca (N) = 1

Variable 1: Juegos Educativos

Ítem	Descripción	S	CS	AV	N
Juegos educativos grupales					
1	Participa activamente en juegos educativos grupales.	X			
2	Muestra interés por aprender nuevas reglas de juegos educativos.	X			
3	Comparte materiales de juegos educativos con sus compañeros.	X			
4	Sigue las instrucciones de los juegos educativos correctamente.	X			
5	Espera su turno pacientemente durante los juegos educativos.		X		
6	Se concentra en los juegos educativos sin distraerse fácilmente.		X		
7	Muestra iniciativa para proponer nuevos juegos educativos.		X		
8	Se muestra motivado/a durante los juegos educativos.			X	
9	Utiliza los juegos educativos para resolver problemas o desafíos.		X		
10	Colabora con sus compañeros en la resolución de problemas durante los juegos educativos.			X	
Juegos educativos individuales					
11	Muestra creatividad en la utilización de materiales de juegos educativos.		X		
12	Se siente feliz y satisfecho/a al participar en juegos educativos.		X		
13	Manifiesta curiosidad por los juegos educativos.		X		
14	Usa vocabulario adecuado durante los juegos educativos.			X	
15	Mantiene el orden y cuida los materiales de juegos educativos.		X		
16	Pide ayuda cuando no entiende las reglas de un juego educativo.			X	
17	Resuelve conflictos con sus compañeros de manera pacífica durante los juegos educativos.		X		
18	Termina las actividades de los juegos educativos en el tiempo estipulado.			X	
19	Se adapta a los cambios de reglas en los juegos educativos sin dificultad.			X	
20	Disfruta de los juegos educativos sin mostrar frustración.			X	

Ficha de Observación

Datos del Observador

- Nombre del Observador: DORA Gladys, JACO HUAYLLACAYAN
- Fecha: 21-10-2024
- Nombre del Niño(a): Jhustin Kelvin
- Edad del Niño(a): 5 años

Escala de Evaluación

- Siempre (S)
- Casi Siempre (CS)
- A veces (AV)
- Nunca (N)

Variable 2: Competencia para Resolver Problemas de Cantidad

Ítem	Descripción	S	CS	AV	N
Traduce cantidades a expresiones numéricas					
1	Identifica números del 1 al 10.		X		
2	Cuenta objetos hasta 10 correctamente.		X		
3	Agrupar objetos en cantidades iguales.		X		
4	Realiza sumas simples con objetos.	X			
5	Realiza restas simples con objetos.		X		
6	Compara cantidades de dos grupos de objetos.		X		
7	Ordena objetos de menor a mayor cantidad.	X			
8	Utiliza los dedos para contar y resolver problemas.		X		
9	Resuelve problemas de cantidad en situaciones cotidianas.	X			
10	Reconoce patrones en series de números.		X		
Comunica su comprensión sobre números y operaciones					
11	Resuelve problemas de adición usando dibujos.		X		
12	Resuelve problemas de sustracción usando dibujos.		X		
13	Entiende y utiliza conceptos de "más" y "menos".	X			
14	Participa en juegos que involucran conteo y cantidades.		X		
15	Usa bloques o juguetes para representar cantidades.		X		
16	Reconoce y nombra formas geométricas básicas.		X		
17	Relaciona cantidades con símbolos numéricos.		X		
18	Participa activamente en actividades de clase que involucran conteo.	X			
19	Manifiesta interés en resolver problemas matemáticos.		X		
20	Muestra precisión al contar objetos en voz alta.		X		

SOLICITUD A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA EJECUTAR EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

 PERÚ	 Daniel Alcides LICENCIADA	Facultad de Ciencias de la Educación	Educación Primaria Filial Yanahuanca
---	---	---	---

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Yanahuanca 16 de Octubre de 2024

OFICIO N° 001- 2024-EFPED-IP/UNDAC-YHCA

Señora : Lic. Miriam Kadita ESPINOZA CUELLAR

Directora de la Institución Educativa Inicial “CHINCHE YANAHUANCA

ASUNTO : Solicito autorización para ejecutar mi proyecto de investigación.

DE NUESTRA MAYOR CONSIDERACIÓN;

Sea el presente portador de nuestro cordial saludo en nombre propio como estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, en seguida detallo lo siguiente:

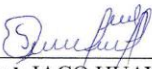
Teniendo la necesidad de obtener nuestro título de licenciada en educación Inicial/Primaria, y habiendo programado ejecutar un proyecto de investigación en la institución en la cual usted dirige, cuyo título es: **“Los Juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024”**

En esta oportunidad solicito a su despacho autorización para ejecutar mi proyecto de investigación con los estudiantes de 5 años de edad de nivel inicial, dicha ejecución consiste en aplicar una ficha de observación.

Atendido a la presente, le reitero las muestras de nuestra especial consideración y estima personal.

Anexos: instrumentos de investigación.

Atentamente


Bach JACO HUAYLLACAYAN,
Dora Gladys
Proyectista


Bach. SEBASTIAN REQUIZ,
Maria Goretta
Proyectista



*Recibido conforme
16-10-24
Daniel*

**AUTORIZACIÓN DE PARTE DE LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Yanahuanca 18 de octubre de 2024

OFICIO N° 030- 2024- IEI “CH.Y” – UGEL/DAC/DREP

Señoritas : Bach. JACO HUAYLLACAYAN, Dora Gladys
Bach. SEBASTIAN REQUIZ, Maria Goretta
ASUNTO : Autorizo para ejecutar proyecto de investigación.
REF. : **OFICIO N° 001-2024-EFPED-IP/UNDAC-YHCA**

De mi especial consideración;

Con singular agrado me dirijo a ustedes, para saludarle muy cordialmente a nombre de la Dirección, Plana Docente y estudiantes en general de la Institución Educativa en rubro, a su vez en relación al documento de referencia, se **AUTORIZA** a las solicitantes para que puedan ejecutar su proyecto de investigación cuyo título es: “**Los Juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chinche Yanahuanca – 2024**”, con los estudiantes de años del nivel inicial de nuestra prestigiosa Institución Educativa.

Sin otro en particular me suscribo de usted, reiterando las muestras de mi especial consideración.

Atentamente



Lic. Miriam Kadita ESPINOZA CUELLAR
Directora

**FOTOGRAFÍAS APLICANDO LOS INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Los Juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024

PROBLEMA		OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES				
General	¿Qué relación existe entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024?	Determinar la relación entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024.	Existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia didáctica y desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024.	Variable 1: Juegos educativos				
				Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Instrumento
				Juegos libres	Juegos tradicionales. Juegos de mesa. Video juegos.	05	Escala Ordinal	Ficha de observación
				Juegos dirigidos	Juegos matemáticos de construcción Juegos de roles Juegos sensoriales Juegos artísticos Juegos grupales	05	Si No A veces	
Específico	¿Cuáles son los niveles de dominio de los juegos educativos como estrategia didáctica en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024? ¿Cuáles son los niveles desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial de Chinche Yanahuanca – 2024?	Evaluar los niveles de dominio de los juegos educativos como estrategia didáctica en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024. Evaluar los niveles de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial de Chinche Yanahuanca – 2024.	El nivel de dominio de los juegos educativos como estrategia didáctica en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Chinche Yanahuanca – 2024 es buena. El nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial de Chinche Yanahuanca – 2024 es buena.	Variable 2: resuelve problemas de cantidad				
				Capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas	Relaciona los objetos Establece comparación Utiliza estrategias de conteo	05	Si No A veces	Ficha de observación
				Capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.	Relaciona objetos de su entorno Expresa su comprensión de las nociones espaciales. Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y de construir formas.	05		

PANEL FOTOGRÁFICO







