

NOMBRE DEL TRABAJO

**tunirtin cecilia de la cruz.docx**

AUTOR

**CECILIA DE LA CRUZ**

RECUENTO DE PALABRAS

**12563 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**68291 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**64 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**6.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Nov 29, 2022 11:05 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Nov 29, 2022 11:08 AM GMT-5****● 23% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

15 AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – ICA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” – DE LA REGIÓN ICA



2 ESTRATEGIAS LÚDICAS Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°255 NIÑO JESÚS DE  
PRAGA 2022

29 TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACION

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

AUTORES:

CRUZ BENDEZU Gladys Mayli <https://orcid.org/0000-0001-8971-5368qz>

DE LA CRUZ JACOBO Cecilia <https://orcid.org/0000-0001-5130-1100>

ASESOR (A):

CALORETTI URIBE, María Raquel <https://orcid.org/0000-0002-9405-0249>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Curriculum y evaluación de aprendizaje por competencia

PROMOCIÓN 2022  
CHINCHA –ICA- PERÚ

## I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Consideramos que la formación de los niños es excepcionalmente fascinante en el desarrollo vital de los alumnos, razón por la cual debemos trabajar con propósitos de aprendizaje que garanticen el logro de capacidades para llegar al perfil de salida de los alumnos.

El aprendizaje numérico debe llevarse a cabo de manera significativa, en entornos genuinos que pongan a prueba la capacidad de los alumnos para abordar los problemas.

El juego es una actividad regularmente crítica para los jóvenes, ya que cultiva su corte innovador y ayuda a construir relaciones amistosas, por ejemplo, es la estrategia principal para la formación de los jóvenes.

En todo el mundo, en Colombia Bogotá, en el Colegio Juan de Castellanos, se han hecho estudios sobre juegos vivificados para animar la aritmética, no del todo efectivos para fomentar las habilidades de los alumnos y conseguir pruebas juveniles (Gonzales 2014).

En el sistema educativo guatemalteco, se confirmó que las estrategias estándar impactan en el aprendizaje de las Ciencias, ya que no parten de las condiciones e intereses particulares de los alumnos, por lo que la Administración de Tutoría bajo un enfoque constructivista trató de garantizar que los alumnos obtengan aprendizajes significativos para siempre, supervisando la planificación del docente en las escuelas (Carbajo 2018).

En las normas curriculares se ha pensado en el razonamiento decisivo; el cual permite averiguar la verdad mediante la comprobación de filosofías, la realización de contemplaciones, la propuesta de planes,

el pensamiento esencial y creativo, absolutamente atento a ayudar a las habilidades de actualización de los subestudiantes (MEN, 2006).

Para el avance de las reuniones de Aritmética, es esencial comenzar con circunstancias de problemas genuinos, utilizando material sustancial, particularmente mientras se trabaja con los estudiantes más jóvenes, y luego continuar con la utilización de material realista. En nuestro mundo, observamos que los educadores no configuran su material de trabajo para ayudar a la mejora del razonamiento de los jóvenes, sino que se limitan a utilizar hojas de trabajo en abundancia, aceptando que de esta manera están adquiriendo el aprendizaje. (MINEDU, 2010). El docente debe contar con diferentes estrategias metodológicas que permitan al niño construir sus propios aprendizajes con autonomía e interés de lo que necesita aprender. (Zambrano, 2005).

Entre 2012-2013, el Servicio de Escolarización comenzó a elevar la remoción para desarrollar aún más la educación, con un letrero "Todos pueden revisar, nadie puede quedarse sin realizar", que buscaba la obligación de todo maestro e intérprete académico, por ejemplo administradores, profesores, alumnos y entrenadores de satisfacer el compromiso social de evaluar los resultados del aprendizaje a través de largos periodos de reflexión sobre los resultados adquiridos en el espacio de la Correspondencia y la Aritmética. Además, en todos los aspectos de nuestro país, se hicieron directrices preliminares y fundamentales para abordar las técnicas apropiadas para el avance de las capacidades y habilidades matemáticas de los jóvenes, y debido a las escuelas interculturales bilingües, centradas en la etnomatemática.

En algún momento entre 2013 y 2015, el Servicio de Escolarización impulsó el itinerario de aprendizaje, que es un dispositivo educativo para reforzar el trabajo de los educadores para el emprendimiento y la ejecución de encuentros de aprendizaje. Uno de los cursos creados fue el de aritmética, que indica qué capacidades

debe cumplir el joven, cómo se le debe mostrar a través de indicaciones pedantes y divertidas que permitan al alumno lograr un aprendizaje crítico.

En la I.E. Inicial N° 255 Niño Jesús de Praga 2022, el trabajo de los educadores ha mostrado una ausencia de metodologías para atender las habilidades de pensamiento crítico en la cantidad, debido a las solicitudes de los tutores para que sus hijos aprendan los números de la manera acostumbrada, por ejemplo, hacer tablas numéricas, hacer agregados, contar números más allá de los rangos establecidos en el nivel juvenil. Esto muestra el déficit de una ayuda educativa que permita al educador abordar los pensamientos fundamentales, por ejemplo, la reunión, la seriación, la ordinalidad, la correspondencia, los cuantificadores, el recuento y el área espacial, para luego procurar los pensamientos matemáticos y la importancia de los cálculos.

Está en la posibilidad de que los jóvenes jueguen, exploren, de manera característica y placentera, por lo que la directiva del colegio ha pedido a los profesores que combinen condiciones eufóricas en la iluminación de condiciones inseguras para apoyar el pensamiento matemático, ya que, esperando que no tengan la menor idea sobre el sistema que están manejando en el espacio de la ciencia, no pueden garantizar el cumplimiento de las habilidades. En este sentido, los educadores del Establecimiento de Educación Inicial N°255 Niño Jesús de Praga 2022 vienen trabajando en sus encuentros de Matemática, particularmente en el espacio de resolución de circunstancias de cantidad, a partir de circunstancias de riesgo unidas a activos virtuales y materiales sustanciales con el objetivo de que cada uno de los niños tenga la posibilidad de pensar, de aportar pensamientos, dando una respuesta para la circunstancia presentada.

A raíz de nuestro examen, tratamos de responder a la siguiente pregunta ¿De qué manera se relaciona las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Mi Niño Jesús de Praga 2022?

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

P.G. ¿De qué manera se relacionan las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022?

### **1.2.2. Problema específico**

#### **Problema específico 1**

P.E.1: ¿De qué manera se relaciona las estrategias lúdicas y traduce cantidades a expresiones numéricas vivenciarían en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022?

#### **Problema específico 2**

P.E.2: ¿De qué manera se relaciona las estrategias lúdicas y nociones de cantidad en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022?

#### **Problema específico 3**

P.E.3: ¿De qué manera se relaciona las estrategias lúdicas y usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo en las niñas y niños de la Institución N°255 Niño Jesús de Praga 2022?

## **1.3. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS**

### **1.3.1. Objetivo general**

O.G: Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 255 Niño Jesús de Praga 2022.

### **1.3.2. Objetivo específico**

#### **Objetivo específico 1**

O.E.1: Identificar relación entre las estrategias lúdicas y traduce cantidades a expresiones numéricas en las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>o</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

### **Objetivo específico 2**

O.E.2: Determinar la relación entre la estrategias lúdicas y nociones de cantidades de las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>o</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

### **Objetivo específico 3**

O.E.3: Determinar la relación entre la estrategias lúdicas y Estrategia y Procedimiento de Medición y Cálculo de las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>o</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

## **1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. Justificación teórica**

Esta exploración es legítima porque trata de difundir las consecuencias de la utilización del entretenimiento como un deseo de hacer avanzar el cerebro numérico de los jóvenes. El trabajo del educador será vital para formar a los alumnos en criaturas básicas e inteligentes, asumiendo la obligación de comprometerse a abordar sus propias preocupaciones poniendo a prueba la mezcla de sus capacidades en un entorno genuino que es crítico para sus vidas.

A través de estas vivencias el estudiante también podrá desarrollar su autonomía e interactuar con los miembros de su entorno poniendo en juego sus conocimientos previos.

### **1.4.2. Justificación práctica**

La revisión permitirá ver la asociación entre las técnicas lúdicas y el objetivo de las cuestiones cuantitativas de los jóvenes y las jóvenes de la I.E. N<sup>o</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

Por fin, el trabajo actual está terminado con el objetivo de crear adicionalmente el razonamiento matemático básico mediante la utilización de los mejores marcos de juego dentro y fuera del aula.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Este presente trabajo de investigación solicita la verificación, el encauzamiento y la estructuración de tesis internacionales y nacionales, que obtengan las variables de estudio en relación al título planteado, por lo cual se da conocer lo siguiente:

#### 2.1.1. Investigaciones internacionales recientes

**Talledo Morán, (2019)** en su trabajo de tesis titulada **“Estrategias didácticas heurísticas para mejorar la capacidad de resolución de problemas en el área de la Matemática en los estudiantes de cuarto Grado de Primaria de la I.E. N° 15513 Talara Alta, región Piura; 2018”**, El objetivo principal era proponer procedimientos educativos para impulsar el razonamiento matemático fundamental en los alumnos de 4º curso. El ejemplo estaba formado por 30 alumnos de cuarto curso de primaria de la conexión útil n° 15513. El tipo de prueba utilizada fue intencional, correlacional y no exploratoria. El hecho es que las estructuras expositivas contribuyen a la progresión del razonamiento inequívoco en ciencias.

**Rodríguez (2018)** nos dice en su artículo de investigación trabajó sobre la: **“Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje pre – Matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil Mario Benedetti, Cotocollao - Quito, período 2016 – 2017, propuesta de postgrado de la Universidad Focal del Ecuador-Quito, su examen pretendía desglosar los componentes y niveles de decisión general del impacto de los ejercicios lúdicos en el aprendizaje numérico de los estudiantes. La investigación es abstracta, incluyendo el discernimiento y las reuniones como procedimientos, y se trabajó con 37 personas. La proposición razona que el 78% de**

los estudiantes experimentan problemas en la adquisición de datos matemáticos, por lo que los profesores deberían alejarse de las prácticas típicas y trabajar en marcos que garanticen el aprendizaje<sup>4</sup> de los jóvenes.

**Ayala (2018)**, en su tesis de licenciatura titulada “Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática”, El objetivo principal era concluir las diferencias en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de las ciencias cuando se llevaba a cabo un programa de actividades de juego para la formación en matemáticas. Para hacer la evaluación, el creador dirigió una investigación de inspiración hacia las ciencias aplicadas rápidamente: la primera antes de trabajar con los ejemplos que incluían ejercicios de juego y la siguiente después de haberlos ejecutado. El examen tuvo un comportamiento semiexploratorio y utilizó la prueba t de Understudy para recoger el significado de la separación en las ideas. Posteriormente, tuvo la opción de mostrar un crecimiento en la inspiración hacia la aritmética, ya que los ejercicios de juego animaron la ventaja de los estudiantes en el aprendizaje de la aritmética; simultáneamente, aprobaron su información pasada, les ayudaron a escoger y trabajaron con el aprendizaje significativo. El especialista llegó a la resolución de que las técnicas alegres actualizan la exhibición en la experiencia formativa de la ciencia, ampliamente más en los jóvenes estudiantes de la escuela de adultos.

**Choez (2017)** en su tesis de investigación trabajo de lúdica que tiene como objetivo fundamental El punto de este examen es mostrar que el juego ayuda en el giro y desarrollo de su personalidad y en consecuencia tener la opción de lograr una conjunción amistosa. El examen es una metodología mixta, es expés, el alcance del examen es causi exploratorio, en su

población se trabajó con 92 niños y se trabajó con un ejemplo de 60 jóvenes. Además, como fin nos permite saber que la percusión ayuda en la mejora positiva en el espacio de la fuerza de trabajo social, reforzando la confianza, sus sentimientos, por lo tanto mostrando simpatía y grandes relaciones sociales.

**Montero (2017)** en su informe de investigación abordó. El objetivo de la clase era tener la opción de avanzar en las técnicas de instrucción que se propusieron enfocadas a los jóvenes de 5 años. La encuesta fue una disposición emocional, de prueba y verificable, aplicada como una estructura cuidadosa y cuantificable, y se aplicó la condición de prueba, que se obtuvo de 16 subestudiantes y 3 instructores. El aseguramiento se hizo con una prueba de evaluación y un esquema, llegando a la meta de que los subestudiantes experimentan problemas en la elaboración de habilidades numéricas, ya que no pueden desarrollar, acumular y separar el punto de pensamiento concluyente según su edad. Como resultado final y último camino, los educadores tuvieron la opción de intentar juegos ordinarios para lograr <sup>51</sup> la mejora de las habilidades de pensamiento definitivo en sus planes diarios.

**Sánchez (2017)** en su trabajo de investigación abordó <sup>8</sup> el tema de “Programa de juegos didácticos para el área de la enseñanza <sup>3</sup> de la Matemática” de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela, para obtener el título de educador en la enseñanza, se tomaron como ejemplo 30 alumnos. Se utilizó la estrategia de percepción como uno de los métodos, y el temario y el informe de información como instrumentos. En definitiva, este trabajo de examen afirma que es imprescindible la incorporación de juegos pedagógicos en el espacio de la Ciencia, ya que de esta manera se rompen las generalizaciones de la instrucción habitual que tienen poco efecto en el avance del razonamiento de los jóvenes.

**Tierra (2017)** realizaron su investigación sobre la <sup>8</sup> Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia los ríos”, postulación para el nivel de certificación de cuatro años en estudios científicos en Escolaridad Fundamental, Plantel de Ciencias Legítimas, Sociales y Académicas, Colegio Especializado <sup>8</sup> de Babahoyo, Babahoyo, Ecuador, 2017. El objetivo principal es tomar nota del compromiso que el aprendizaje experiencial acomoda a la orientación de los estudiantes. El marco aplicado en esta revisión fue obviamente inequívoco, y el punto es que el juego en el nivel educativo es en el día a día más concebible de ampliar por el profesor y posteriormente cumplir con los objetivos curriculares propuestos en el programa instructivo de la tutoría. Por último, las técnicas de juego son tomadas como un artilugio de mezcla, razón por la cual deben ser alcanzadas en el perfeccionamiento esencial de los niños con el objetivo de que puedan cambiar la realidad.

**Valentín, S, (2017)** En su tesis nos afirma que “En la Actualidad se habla de la poca calidad en la educación a causa de una serie de variables como: resultados adversos, la baja ejecución escolar, el despilfarro del sistema escolar, la insuficiencia del plan educativo y la ausencia de una estrategia de formación completa y respaldada. La prueba <sup>40</sup> PISA se centra en la capacidad de los alumnos de planificar, utilizar y desentrañar la ciencia en diversas circunstancias, con el resultado de que el razonamiento matemático y la utilización de pensamientos matemáticos, estructuras, componentes auténticos y artilugios para abordar, parecen estar bien y anticipar ideas. El objetivo es que los alumnos conozcan el razonamiento matemático y la utilización de pensamientos, marcos, factores reales y aparatos matemáticos para abordar, averiguar y prever características. Se trata de que los

estudiantes conozcan el papel que desempeña la aritmética en la vida para que tomen decisiones informadas y busquen opciones a nivel de ocupante fundamental" (Valentin, S, 2017).

**(Salazar, 2017)** SALAZAR Katherine con su tesis nos afirma que las "Estrategias lúdicas en niños de 3 años con dificultades de lenguaje para que potencien su desarrollo en las actividades académicas" propuesta para adquirir el certificado, Cuatro años de educación en ciencias en la Formación de Jardines Infantiles, Colegio Especializado de Machala, Machala Ecuador, 2017. El objetivo general es tener la opción de fomentar el límite con respecto a la apreciación y la declaración oral en la tutoría subyacente de los niños de largo recorrido. El método utilizado en esta evaluación fue inductivo-sensible, con el resultado de que el lenguaje es el medio por el cual un individuo otorga; vale la pena centrarse en que en el campo de la orientación el estudiante necesita presentar una comunalidad abierta más llamativa porque en esta etapa escolar realmente debe tener la opción de relacionar y apoyar sus consideraciones y autenticidad.

**Calderón & Orozco (2017)**, en su tesis denominada Efecto de la estrategia lúdico - pedagógica articulada a los procesos de resolución de problemas de tipo numérico, se trataba de establecer la asociación entre el aprendizaje de pensamientos matemáticos con prácticas resueltas con papel y lápiz, y la utilización del marco educativo entusiasta articulado en las pautas de desplazamiento hacia las preguntas numéricas. Utilizaron una ilustración esporádica de 48 alumnos de segundo grado simple; sus edades oscilaban entre los 6 y 7 años y tenían plaza en la Asociación Instructiva Rodrigo Galván de Labastidas de la ciudad de Santa Marta - Magdalena (Colombia). Aplicaron un pre-test y un post-test; utilizaron materiales de juego (materiales manipulativos, situación de prueba), relatos y un

4 diario de campo para la sistematización y evaluación de los resultados. Los realizadores asumieron que al ejecutar sistemas educativos optimistas en el salón de clases lograron un resultado valioso en los ciclos de razonamiento decisivo y en el avance de su asentamiento.

### 2.1.2. Investigaciones nacionales de teorías importantes

3 **Carbajo (2019)** realizaron en su investigación sobre "Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018". La prueba tuvo una estrategia cuantitativa, de tipo de investigación aplicada, y una disposición semi-preliminar. Aplicando un trabajo de evaluación de 20 cosas a 50 alumnos del 3er grado de esencial de la Fundación Instructiva St Scratch Rosa de Lima, su objetivo fue elegir el efecto del uso de marcos lúdicos en el aprendizaje de la idea decisiva en alumnos del 3er grado de esencial de la Por ejemplo St Scratch Rosa de Lima, Callao, 2018. Tiene, además como fin que los procedimientos lúdicos en el aprendizaje del razonamiento decisivo, como razonabilidad, relación, cambio y combinación. Una ayuda significativa en la formación de los alumnos permitiendo así la mejora de sus habilidades matemáticas.

3 **Culqui (2019)** abarcó en su investigación sobre el "Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias Matemáticas en los estudiantes de 4º grado del Nivel Primaria, Institución Educativa N° 15509, Talara – Piura, 2017". Esta revisión es una investigación cuantitativa y aplicada con un plan de semiprobación en el que se trabajó con 25 alumnos en el encuentro exploratorio y 25 alumnos en el grupo de referencia. En esta evaluación, fue factible exhibir que la disposición, mejora y evaluación del Programa de Procedimientos Energéticos influye en los límites matemáticos

establecidos en el programa de Escolarización para la Preparación de Claves, financiado por el Estado, teniendo en cuenta que la media de baremación matemática entre el pre-test y el post-test se amplió en 16,2 focos en la escala vigesimal en la reunión social exploratoria, mientras que en el ramo de referencia se amplió en apenas 0,2 intereses centrales. Se deriva que la presunción de aprendizaje extra no se fija en piedra a los sistemas de juego de vanguardia. El grado de habilidades numéricas en el pensamiento definitivo y la deficiencia de la información y el tablero se obtendrá a un nivel más elevado.

**Bustamante (2018)**, realizó la tesis Programa "Aprendo Jugando" en la resolución de problemas Matemáticos en estudiantes de primaria tercer grado-, institución educativa 20793, Huaral 2017. El objetivo principal de esta revisión exploratoria fue establecer la utilización del programa "Aprendo Jugando" en el razonamiento matemático básico. La investigación tuvo una filosofía cuantitativa, de tipo de investigación aplicada y configuración de semi-test, trabajando con una población de 40 alumnos de tercer grado de primaria que fueron aislados en 20 alumnos para el encuentro de referencia y 20 para la experiencia exploratoria. Se aplicó una prueba objetiva como instrumento de evaluación para el pre y el postest. En el presente trabajo de investigación, al observar los resultados de la prueba previa con la prueba posterior, se contempla que la utilización del programa "Avanzo jugando" influye básicamente en el razonamiento matemático decisivo de los alumnos.

**Julca (2018)** realizó su investigación titulada "Módulo Pienso y Razono para la Resolución de Problemas Matemáticos Algebraicos en estudiantes del sexto grado de la I.E. Mariscal Ramón Castilla", el objetivo fue concluir el efecto del programa Modulo Pienso Razono en el objetivo de preguntas matemáticas

logarítmicas<sup>53</sup> en los alumnos de sexto grado de Por ejemplo Mariscal Ramón Castilla. Se aplicó la estrategia, filosofía cuantitativa, arreglo semi-preliminar, su población fue de 498 alumnos, corte longitudinal, mostrando a la meta que el uso del Modulo Pienso y Razono afecta el razonamiento decisivo, y que existen grandes diferenciaciones ahora de la intervención, diferenciando el grupo de referencia y la experiencia exploratoria.

<sup>3</sup> **Zevallos (2018)** realizó la tesis “La aplicación de estrategias lúdicas en la mejora de la enseñanza de las Matemáticas en los alumnos del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. Mariano Bonin de Tingo María, Huánuco. 2018”. Esta evaluación fue un plan cuantitativo, pre-test, pre-test y post-test a la reunión exploratoria, con una ilustración de 20 estudiantes de <sup>3</sup> tercer grado de la escuela primaria. Habiendo utilizado la prueba t de Student para el test de hipótesis preliminar, se asume que las filosofías de juego funcionan en el avance de la educación aritmética. De acuerdo con lo que parece al final que las estrategias de juego ayudan en la mejora de las ilustraciones de Number-crunching desde la antigua rareza y hasta el segundo ser de diseño comparable, pero con la perspectiva electiva, es de esta manera que a través de los estudios de hipótesis en curso se terminó donde se sostiene que los métodos de juego son de ayuda fenomenal para el área de Matemáticas, ya que entienden cómo cultivar diferentes límites.

<sup>2</sup> **Córdova (2018)** con su tesis titulada: “Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de Matemáticas, del pronoei luceritos del amanecer, de la Provincia de Sullana” la presente tesis de pre grado de la Universidad de Piura-Piura. El objetivo es tener la opción de aplicar un programa de prácticas de juego para <sup>2</sup> niños de 5 años. Esta investigación fue de tipo cuantitativo,

con un arreglo semiexploratorio con pre y post test, realizado con 40 alumnos de 5 años de la Asociación Instructiva dispersos en un grupo experimental y un grupo de referencia. El resultado fue que el aprendizaje de los números requiere una organización coordinada en la que se preste atención a los puntos que hacen avanzar el pensamiento numérico de los jóvenes. Para ello es necesario fomentar marcos asociados a su realidad y a sus necesidades, tal y como muestra su edad".

<sup>2</sup> **Rica (2018)** en su tesis "Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las Matemáticas de los alumnos del cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018" propuesta de licenciatura en la Universidad Nacional de la Libertad. El objetivo fundamental de este trabajo es reconocer y describir algunos indicios del dominio de los materiales manipulativos y el grado de disposición que tienen los profesores para desarrollar la orientación y el aprendizaje matemático de los alumnos de cuarto grado. Este trabajo es un trabajo de prueba y la prueba se utilizó como un gadget de evaluación para 38 alumnos y mostrando en el objetivo conjunto que, esperando que el objetivo se cumpla, el juego educativo puede ser utilizado inequívocamente y los materiales manipulativos en el área de Ciencias pueden ser utilizados para mejorar el Aprendizaje".

<sup>3</sup> **Ramírez (2017)** realizó la tesis "Estrategias lúdicas para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Primaria de la I.E. 81025 "José Antonio Encinas, Trujillo – 2017". El presente estudio fue una investigación aplicada, con un plan de pre-test, test y post-test; se pudo trabajar con un ejemplo de 16 alumnos de quinto grado y se utilizó como instrumento un test compuesto. Los resultados adquiridos avanzaron el fin <sup>1</sup> de que el Plan de Intervención Instructiva "Nos Divertimos Aplicando las Estrategias Lúdicas" <sup>3</sup>

incide en el mejoramiento de la habilidad Atender problemas de cantidad (Ramírez, 2017).

<sup>2</sup> Guerra (2017), abarcó en su investigación sobre Programa Divertimati y competencias Matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°10 Pedro de Osma. La configuración de la exploración fue semiprobada, con una población de 180 alumnos y un ejemplo de 50. El objetivo fue el uso del programa Divertimati que incide en la realización de habilidades numéricas. Este trabajo de exploración presume que hay un grado ideal de logro en la mejora de la capacidad con el uso de este programa.

<sup>1</sup> Condori (2017), realizó su investigación titulada "Programa jugando con los números para el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. 3094-1 Independencia, 2017". Su punto principal es concluir el efecto del programa jugando con los números para el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de cuarto grado, su forma de pensar fue gráfica, disposición exploratoria, su modelo fue de 54 alumnos, 27 del grupo de referencia y 27 del grupo experimental, su evaluación fue no probabilística, teniendo la expectativa de concluir el avance del programa jugando con los números causando resultados útiles en el aprendizaje de las ciencias mostrados con la prueba "T" de los alumnos donde el valor de  $p = ,000 < \alpha (0,05)$  es esencial para demostrarlo.

## <sup>5</sup> 2.2. BASES TEÓRICAS

### 2.2.1. Estrategias lúdicas

El concepto de estrategia, tuvo como causa etimológica en el entorno guerrero y su significado es habilidad de planificar. En la actualidad recibe diversos conceptos que, en finales

frecuentes, con el objetivo que son mezclas de hechos determinados para llegar a un motivo especial.

Por ello, en el ámbito académico, transmitimos la formación y el estudio; entendiendo varios enfoques para utilizar diferentes medios utilizados por los educadores, para lograr una muestra poderosa y significativa en los jóvenes. Los alumnos utilizan su insight de manera consciente, como un instrumento razonable, en un método significativo para tener la opción de abordar diversas cuestiones (Díaz y Hernández, 2002).

Piaget (1985), nos hace saber que encuentra en juego la locución y la limitación del progreso. Una parte de los focos inconfundibles son deportivos en el juego y en los jóvenes un desarrollo refuerza su imaginación, a través del juego aprenden y procuran normas, signos, ideas, ya sea solos o en conjunto. Es realmente significativo involucrar diferentes metodologías deportivas para fomentar la mente creativa en el pensamiento crítico.

La metodología del juego es profundamente significativa para los niños, ya que depende del juego libre y rutinario, podemos fomentar nuestras técnicas sistémicas donde los niños ejecutarán y mostrarán sus habilidades y capacidades, obteniendo información y mentalidades.

Peñarrieta (2006), en su investigación hace presente que los juegos de roles es un modelo que se presentará como mediador a los estudiantes, en otras palabras, plantea representaciones de su diario vivir permitiendo darles un momento de calidad y de manera lúdica, haciendo que obtengan vivencias de lo que sucede en la realidad.

### **2.2.2. Definición de estrategias lúdicas**

La expresión Estrategia Lúdica en diferentes trabajos de estudio en la actualidad, ha sido entendido como métodos

lúdicos; mi opinión tiene diferentes puestos, ya que es una mezcla de procedimientos que se basan en numerosas superficies del conocimiento y sigue una sucesión lógica.

Solimar (2012), nos dice que tenemos posibilidad de conceptualizar de la siguiente forma: “es un procedimiento de lecciones de modo participativo y dialogo fomentando el manejo de la creatividad y académicamente se radica de métodos, obteniendo una buena enseñanza eficaz, ya sea en extremos de adquirir conocimientos y sus habilidades. (Solimar, 2012, p. 35).

En relación Froebel, Nunes de Almeida (2002), menciona que es un componente motor en las acciones en el infante, de la recreación nace la imaginación, el cual posibilita principios que sienten sus bases desarrollando y fomentando que tan importante es para su vida diaria.

### **2.2.3. Principios fundamentales de las estrategias lúdicas**

Caballero (2010), citado por Valentín, S, (2017) el juego es un ejercicio que implica como distracción que se disfruta las intervenciones activas, generalmente el juego se varia en diferentes casos participando y divirtiéndose, en una realización considerando juegos o ejercicios recreando e innovando.

Según Domínguez (2015), nos plantea que el juego es considerado una herramienta potencializada del estudio mental, afectivo y colectivo donde se encuentran los comienzos primordiales:

- a) Significatividad
- b) Funcionalidad
- c) Utilidad
- d) Globalidad
- e) Culturalidad

#### 2.2.4. <sup>3</sup> Las ventajas de las estrategias lúdicas en la Matemática

La recreación realizada en el curso de Matemática, ejecutan diversas ventajas:

- Posibilita deshacer con los hábitos, olvidando los aprendizajes clásicos.
- Consigue incrementar sus habilidades de los estudiantes debido, por medio de la creatividad aumenta su nivel de aprendizaje.
- Nos posibilita a socializar; los sucesos que los estudiantes tienen que realizar desde un principio del aprendizaje.
- Lo intelectual cognitivo promueve la exploración, el cuidado, la idea, el talento, la imaginación, etc. Cada una de estas virtudes promueve que el juego es una herramienta de importancia en la enseñanza, debido a la implementación de prosperar en la educación. (Marín y Mejía, 2015, p.32).

#### 2.2.5. <sup>3</sup> La clasificación de las estrategias lúdicas en la Matemática

Según reconocidas investigaciones sobre especulaciones de juegos y otros compromisos significativos, los juegos fueron diversas modalidades; lo que concierne a nuestra exploración, para limitar la disposición de los sistemas energéticos, y después proponer algunas metodologías animadas adecuadas para el concurso del pensamiento crítico.

<sup>3</sup> Según Castillo (referido por Culqui, 2019), los juegos numéricos se ordenan de la siguiente manera:

- El juego con material concreto: En dichas diversiones usamos diversos métodos de aprendizaje con experiencias y vivencias particulares del estudiante y como herramienta de recurso sea la verdad determinada.

- El juego con materiales didácticos y estructurados: estas diversiones se ejecutan con hechos especialmente de objetivos educativo, para ello hay los bloques, tangram, material multibase, juego de reglas, entre otras.
- Los juegos Matemáticos desarrollan talentos: dicha recreación lleva al niño y niña a mejorar sus capacidades para crear con velocidad, dando respuestas a los problemas presentados, dicho juego posee un objetivo en ser el interés de los estudiantes a desenvolver sus destrezas.

#### **2.2.6. Dimensiones de las estrategias lúdicas**

Según el Ministerio de Educación (2011) para alcanzar un pensamiento Matemático, se debe tener en cuenta las siguientes estrategias en el área de Matemática:

##### **a. Vivenciación con el cuerpo**

Le Boulch (1988), manifiesta que el movimiento del cuerpo del niño en diferentes actividades, le permite conocer su espacio, así como generar interrelaciones con las personas mostrando sus capacidades expresivas a través de su cuerpo.

MINEDU (2011) en su libro de reglas para manejar y utilizar los materiales educativos y concretos de Comunicación y Matemática, menciona que el niño desarrolla nociones de localización, espacio y tiempo con el propio cuerpo y con los demás, en diferentes actividades involucradoras y significativas para ellos.

##### **b. Manipulación de material concreto**

MINEDU (2011), menciona que el niño necesita estar en contacto directo con materiales concretos para trabajar la

Matemática en los niños, de esa forma descubre propiedades comunes de los objetos relacionadas al color, forma, tamaño, así como para establecer comparaciones, que le permitan al niño seguir desarrollando sus ideas en cuanto a las situaciones presentadas y plasmando sus estrategias para la solución de problemas.

Consideramos los materiales concretos a toda enseñanza de aprendizaje, aquellos recursos del entorno que podemos utilizar en el aula.

Villarroel y Sgreccia (2011) mencionan que los materiales deben ser:

- Adecuado
- Dinámico
- Manipulable

### **c. Representación gráfica**

Piaget señala que el dibujo habla sobre el juego simbólico y la imagen de la mente al intentar plasmar lo real. El dibujo es cuando el niño identifica, piensa y reflexiona un medio por el cual el niño o niña refleja cómo considera interpretar algo, en el dibujo está la percepción del estudiante, una vez que el niño dibuja, expresa las vivencias que ha vivido o le han podido transmitir (Nieto, 2007), lo cual nos posibilita entender un mejor desarrollo.

MINEDU (2011), menciona lo siguiente:

“La representación gráfica por medio de la ilustración se da las vivencias y el uso con los objetos y posibilita al infante de hablar sus diversas experiencias vividas. El material concreto es muy importante para que el infante logre representar gráficamente lo cual ha vivenciado,

por consiguiente, no se debería apartar el material concreto debido a que se necesita que el infante visualice lo cual ha logrado en plasmar y representarlo por medio del dibujo. La verbalización cumple en este periodo un papel fundamental para conectar la representación en la comunicación matemática. Es mejor darle hojas sueltas para que ellos representen libremente y a su creatividad y sea novedoso” (p.24).

Esto es muy importante en los aprendizajes de los niños, pues de esta forma el niño evoca los procesos seguidos en la elaboración de su trabajo, promoviéndose las conexiones neuronales.

#### **2.2.7. Variable resuelve problemas de cantidad: competencia matemática**

Se dice que hace mucho tiempo el plan educativo fue creado por las habilidades para cada una de las edades, su objetivo fundamental es ser consciente, supervisar y lograr las capacidades de cada estudiante con la única razón de hacerlos más equipados y eficaces en el abordaje de sus propias preocupaciones.

Según el Servicio de Formación (2017) "nos permite saber que no está del todo asentado como el poder en la persona para fluctuar pone de habilidades juntos para lograr un objetivo particular".

Hoy en día, tener la opción de ser hábil depende de tener la opción de ver lo que sucede que se nos presenta en nuestro día a día y posteriormente tener la opción de analizar cada uno de los recursos que deben ser abordados.

Se cree que debemos distinguir la información y las habilidades que cada niño tiene y que están disponibles en el campo, para concentrarse en las variedades más continuas

para establecer las decisiones y poner en marcha la mezcla elegida.

De igual manera, ser hábil es separar las propiedades específicas, con límites emocionales que son más fundamentados y más exitosos en su comunicación con los demás y para resolver sus propias molestias.

### 2.2.8. <sup>3</sup> Competencia: resuelve problemas de cantidad

En el nivel de escolarización de los jóvenes, se distingue una capacidad que se reconoce cuando los alumnos interactúan con los elementos que les rodean o se les dan, encontrando posteriormente sus ventajas.

Descubren cómo resolver de forma sencilla los problemas que experimentan en su día a día, poniendo en juego sus sistemas.

Posteriormente, es fundamental tener la opción de aplicar las circunstancias que les hacen investigar a través de sus ejercicios y, de esta manera, rastrear las conexiones entre cada artículo, solicitud y reunión según sus inclinaciones y medidas.

Este movimiento propuesto creará consideraciones, como asociaciones de cantidades.

### 2.2.9. Pensamiento matemático

El juego en el público en general es un juego en el que intervienen metodologías, por ejemplo, en el que el jugador necesita encontrar y utilizar técnicas específicas que le ayuden a abordar y reforzar más fácilmente lo que está sucediendo en el que se rastrea.

La razón de ser del juego en los subestudios es la comprensión y la mejora de los procedimientos, los sistemas y, de nuevo, las técnicas de pensamiento crítico.

Para nuestra situación nos hemos centrado en los juegos metodológicos, en los que se aplican estrategias para ganar o perder (Corbalán y Deulofeu, 1996), como dispositivo sistémico es significativo para la educación del pensamiento crítico.

#### 2.2.10. <sup>1</sup> Enfoque de resolución de problemas

Nos permite saber que la metodología comprende en tener la opción de dinamizar diferentes técnicas de educación y aprendizaje donde introducirán circunstancias peligrosas cerca de su existencia diaria. Para ello, se requiere de empresas y ejercicios numéricos moderados, para fijar las expectativas mentales de los alumnos.

La metodología pone el acento en tener la opción de actuar de forma pertinente en una circunstancia complicada que se nos presenta en nuestro día a día, lo que requiere una sucesión de activos o información a través de los ejercicios introducidos.

Nos permite saber que los estudiantes principiantes pueden averiguar cómo responder a las cuestiones primarias que se les presentan, teniendo entonces de nuevo el maestro que puede dirigir las cualidades más fiables de una cuestión.

En este sentido, todos los estudiantes quieren estimar y valorar la información numérica.

##### **Etapas de la resolución de problemas**

**Concreto:** Alude a la posibilidad de referenciar que el material sustancial está relacionado con cualquier elemento o parte que el instructor da al joven, con la intención de lograr y transmitir contenidos educativos a partir de la manipulación y la experiencia como:

- Encuentra materiales no estructurados al desarrollar sus actividades de aprendizaje.
- Ejercita su creatividad al explorar los materiales.

- Muestra los materiales para observarlo y manipularlo.
- Propone actividades de tiempo y espacio.

**Pictórico:** Nos dice que hace diferencia a la idea o al dibujo en general, el plano pictórico es un plano imaginario, que se define como:

- Ejecuta las fases de la reunión de aprendizaje, como la inspiración, la mejora y la conclusión.
- Activa su propia capacidad intelectual.
- Representa composiciones y descomposiciones de números de manera pictórica.
- Componen y descomponen del uno al diez realizando la representación.

**Abstracto:** Es todo lo cual resulta de una abstracción de un destaca miento o aislamiento, carece de realidad propia, en varios casos hasta de materialidad.

- Ordenar y sistematizar información para evaluar.
- Identifica de qué manera trabaja.
- Representan la simbolización con los palotes y números.
- Evalúa con la ficha de aplicación antes, durante y después de la aplicación.

### 2.2.11. Importancia de resolver problemas

El Encuentro Público de Educadores de Matemáticas en los Estados Unidos nos edifica que el libro de 1990 está completamente dedicado al razonamiento decisivo.

Con una razón de peso para mostrar las matemáticas como eje central del programa educativo.

Piaget comunica que el uso aplicable de la técnica fundacional son los activos vitales para terminar el malabarismo numérico, por lo que se trata de fomentar

diferentes capacidades para obtener un razonamiento predecible.

Las actividades pueden impulsar el área de los pensamientos matemáticos en los lugares ordinarios de los estudiantes, el curso del razonamiento matemático y el uso constante de estrategias para la capacidad predecible de ver y encontrar, que por lo general no tienen en cuenta lo que se anticipa en la formación regular.

Este límite es indispensable por la forma en que utiliza un nuevo desarrollo y procedimientos de fortificación.

Es factible poner a cero la escolarización habitual, en la que el profesor da una comprensión de los planes a enseñar, encontrando unos trabajos tendidos.

Esto nos permite saber que con el sistema de enseñanza tradicional es posible mantener los pensamientos y la comprensión.

### **Competencia resolución de problemas de cantidad**

La resolución significa solución o contestación que se da a una complejidad. En el nivel inicial, la competencia resuelve problemas de cantidad se visualiza al poder trabajar con relación con los objetos que poseen a su alrededor, relacionando unos con otro, logrando descubrir las propiedades de los objetos.

#### **2.2.12. Dimensión de la variable resuelve problemas de cantidad**

Para lograr esta capacidad, el joven debe unir tres límites en sus actividades:

##### **a. Traduce cantidades a expresiones numéricas**

Al averiguar cómo cambiar las conexiones como la información y los estados de una cuestión matemática, donde la cooperación se produce, esta articulación marco se lleva a cabo por las tareas y los números.

Avanza desventajas <sup>10</sup> de una circunstancia o una articulación matemática, que figura cómo incluir y evaluar el resultado normal o la apertura realizada y por lo tanto tienen la opción de cumplir con los estados dados de la cuestión.

Relaciona los objetivos a partir de sus propiedades perceptivas y averigua cómo ejecutar las comunicaciones de los artículos a lo largo de la revisión, por ejemplo, para tener la opción de percibir sus propiedades en las circunstancias de la existencia diaria regular y por lo tanto fabricar sus propiedades. La ciencia de esta manera elaborada por las ideas principales de la parte como reunir preparar añadir, eliminar contar y diferentes articulaciones relacionadas.

## <sup>2</sup> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Permite saber que, adquiriendo una comprensión de la ciencia a través de ejercicios e intercambios y utilizando el lenguaje numérico, pueden conocer diferentes representaciones numéricas.

Tener la opción de pasar sus consideraciones interrelacionadas es tener <sup>27</sup> la opción de apreciar y otorgar la importancia de las contemplaciones matemáticas dadas a través de las prácticas que sus cuerpos y material significativo controlan, recordándolas para la ocasión social, mirando, mencionando, añadiendo o borrando, contando, así como varias verbalizaciones comparando con el peso.

Estas se establecen una vez que el alumno pasa enfáticamente de la ponderación a una construcción pictórica y razonable organizada con su cuerpo y material significativo.

El alumno desglosará o explorará los esfuerzos planificados que se permiten entre las cosas que prevé cómo

hablar con su propio lenguaje y, posteriormente, descubrirá los pensamientos matemáticos y la representación significativa (signos e imágenes) a través del lenguaje matemático, auténtico y formal.

### **b. Nociones de Cantidad**

Según la perspectiva de Terán (2010, p.58), plantea que los establecimientos numéricos están disponibles en los alumnos de manera emocional dentro de sus encuentros cotidianos, los cuales se apoyan en las diversas mejoras para el avance de las tareas sustanciales que se darán dentro de un periodo de edad, donde se coordina su visión con sus habilidades, y es aquí donde comienza el trabajo del educador, quien debe proponer y realizar diversos sistemas que permitan al niño fomentar las ideas fundamentales, potenciando una cooperación funcional y dinámica.

## **20 2.3. Formulación de hipótesis**

### **2.3.1. Hipótesis general**

**Ho:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad en los aprendizajes de los niños y niñas de la Institución Educativa N<sup>a</sup> 255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Ha:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad de los niños y niñas de la Institución Educativa N<sup>a</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

### **16 2.3.2. Hipótesis específica**

#### **Hipótesis específica 1**

**Ho:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y traduce cantidades a expresiones numéricas en las niñas y

niños de la Institución Educativa N° 255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Ha:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y traduce cantidades a expresiones numéricas los niños y niñas de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

### **Hipótesis específica 2**

**Ho:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y nociones de cantidades en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Ha:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y nociones de cantidades en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

### **Hipótesis específica 3**

**Ho:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y Usa Estrategia y Procedimiento de Estimación y Calculo en las niñas y niños de la Institución Educativa N° 255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Ha:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y Usa Estrategia y Procedimiento de Estimación y Calculo en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022

## 2.4. <sup>14</sup> OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### Variable 1: Estrategias Lúdicas

<sup>16</sup> Tabla 1: Operacionalización de la Variable Estrategias Lúdicas

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de mediación
ESTRATEGIAS LÚDICAS	El concepto de estrategia, tuvo como causa etimológica en el entorno guerrero y su significado es habilidad de planificar. En la actualidad recibe diversos conceptos que, en finales frecuentes, con el objetivo que son mezclas de hechos determinados para llegar a un motivo especial.	La mediación de las estrategias lúdicas se desarrollará a través del instrumento de la observación que este compuesto por 9 ítems	Vivenciación con el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ubicación espacial y tiempo</li> <li>➤ Destreza corporal</li> <li>➤ Motricidad gruesa</li> </ul>	1,2,3,4,5,6	Observación	Nunca Casi siempre Siempre
			Manipulación de material concreto	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Materiales concretos</li> <li>➤ Desarrolla su creatividad</li> <li>➤ Juego Simbólico</li> </ul>	7,8,9,10,11,12	Observación	Nunca Casi siempre Siempre
			Representación gráfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresión y vivenciación</li> <li>➤ Agrupación</li> <li>➤ Juego simbólico</li> </ul>	13,14,15,16,17,18,19,20	Observación	Nunca Casi siempre Siempre

	<p>Por consiguiente, en el entorno pedagógico, nos comunica la educación y estudio; comprendiendo diferentes maneras de utilizar diversos medios usados por las maestras, para así alcanzar una enseñanza eficaz y significativa en los niños y niñas.</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

58

**Variable 2: Resolución de Problemas de Cantidad**

**Tabla 2: Operacionalización de la Variable Resolución de Problemas de Cantidad**

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>ESCALA DE MEDIACIÓN</b>
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	<p>En el nivel de educación Inicial, resalta una competencia que se identifica cuando los estudiantes interactúan con los objetos que los rodea o se le proporciona, de este modo descubren así sus beneficios.</p> <p>Logran resolver de forma práctica los problemas que se les presenta en su vida diaria poniendo así en juego sus estrategias.</p> <p>Por lo cual resulta fundamental el poder aplicar las condiciones que hagan que a través de sus actividades exploren para y así encuentren relaciones cada objeto, ordenar y agrupar según sus intereses y criterios.</p> <p>Esta actividad propuesta lograra generar pensamientos, como las interacciones de cantidad.</p>	<p>La mediación de las estrategias lúdicas se desarrollará a través del instrumento de la observación</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresiones numéricas</li> <li>➤ Expresa la comparación de cantidades</li> <li>➤ Establece relaciones entre objetos</li> </ul>	<p>1,2,3,4,5,6</p>	<p>Observación</p>	<p>Nunca Casi siempre Siempre</p>

			<p>Nociones de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Usa material concreto</li> <li>➤ Realiza conteo</li> <li>➤ Realiza representación gráfica</li> </ul>	7,8,9,10,12,13,14	Observación	<p>Nunca Casi siempre Siempre</p>
			<p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comunica los procedimientos</li> <li>➤ Estrategias de solución</li> <li>➤ Identifica los números ordinales</li> </ul>	15,16,17,18,19,20	Observación	<p>Nunca Casi siempre Siempre</p>

### III. Metodología

#### 3.1. Nivel de investigación:

##### 3.1.1. Descriptiva

"El examen inequívoco trata de conocer la relación que existe entre al menos dos ideas, clasificaciones o factores en un entorno específico o cualquier otra peculiaridad que se exponga al examen" (Danke, (1989) cfr. por Hernández, et al (2003) p. 117).

##### 3.1.2. Correlacional

Las investigaciones correlacionales cuantitativas consisten en estimar el nivel de conexión entre al menos dos factores. A fin de cuentas, la razón fundamental de este tipo de estudios es tener la opción de cuantificar cada variable conectada, para posteriormente tener la opción de calibrar e investigar la relación. Dichas conexiones se comunican en las teorías que se prueban" (Hernández, et al (2003) p.121).

#### 3.2. Tipo de investigación

##### 3.2.1. Por su finalidad

Tal y como indica su motivación, la investigación es esencial o no adulterada por el hecho de que depende de una contención hipotética y su objetivo clave es fomentar una hipótesis, ampliar, corregir o confirmar la información mediante la revelación de amplias divulgaciones o normas.

Está orientado a abordar cuestiones razonables. La razón para comprometerse con la información hipotética es auxiliar. Un énfasis en la técnica de lectura para jóvenes con desafíos perceptivos sería una delineación de esta estrategia (Landeau, 2007, p. 55).

##### Por su naturaleza

Como indica su tendencia, la investigación es cuantitativa por ser el método dominante de exploración, se centra básicamente en las partes perceptibles y cuantificables de las peculiaridades, implica la estrategia lógica exacta y utiliza pruebas medibles para el examen de la información.

Hernández et al. (2006) aluden a que "la metodología cuantitativa utiliza el surtido de información para poner a prueba las especulaciones, en vista de la estimación matemática y el examen de los hechos, para exponer ejemplos de conducta y probar las hipótesis" (p.5).

### 3.2.2. Por profundización

Nos permite saber que el grado de profundidad en el examen es correlacional hechizo; es distinto a la luz del hecho de que se figura cómo determinar los atributos, propiedades y perfiles de las personas, reuniones, órdenes sociales, ciclos, objetos o alguna otra investigación de la investigación, alude a la estimación y la recopilación de información y datos sobre varias ideas conseguido, factores, aspectos o componentes de la peculiaridad o tema a explorar (Hernández y Mendoza, 2018).

Es correlacional a la luz de que su motivación es conocer la relación o nivel de relación entre al menos dos ideas, factores o peculiaridades en un clima, en el que constatan cada una de ellas y consecuentemente las miden y desglosan la vinculación, donde tales conexiones son dependientes de las especulaciones en las que se intentará ayudar a la idoneidad (Hernández y Mendoza, 2018).

En el presente examen se intenta analizar la conexión entre el sistema lúdico y la meta de cuestiones de cantidad en el aprendizaje de los alumnos de 4 años de la Organización Instructiva N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

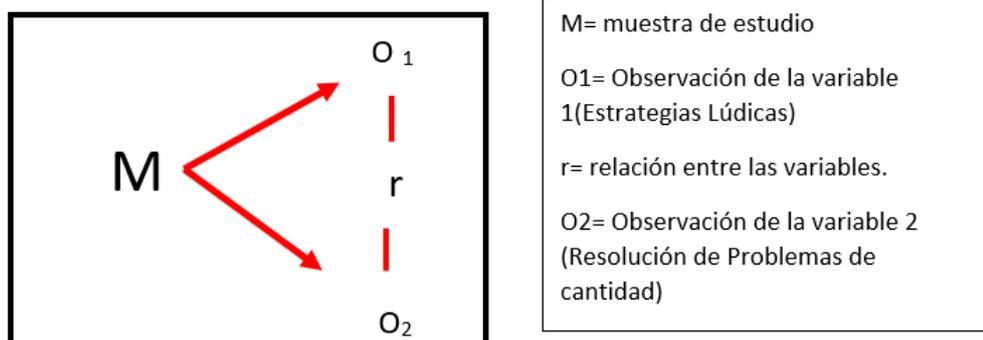
### 3.3. Método de investigación

Según Tamayo (2008), es la técnica racional especulativa ya que en el conjunto de reglas y ciclos, con la ayuda de los cuales es factible derivar fines últimos a partir de explicaciones esperadas llamadas premisas, en el caso de que un resultado se siga de una teoría y esa teoría esté dada, fundamentalmente, el resultado está dado. El tipo preeminente de la técnica perspicaz es la estrategia proverbial.

### 3.4. Diseño de investigación

Nuestro examen es de plan transversal y correlacional, es transversal ya que la información se recoge en un momento concreto, es decir, en un periodo selectivo. Su objetivo es tener la opción de retratar los factores y desglosar su conducta en un tiempo determinado y el correlacional mide la relación que existe entre los dos factores en un tiempo caracterizado (Hernández y Mendoza, 2018).

El examen actual se concentra en los planes para calibrar el nivel de relación que existe entre al menos dos factores, para luego medir e investigar la vinculación (Hernández et al., 2014). Este plan se aborda en el gráfico adjunto donde:



### 3.5. Población muestra y muestreo

#### 3.5.1. Población

Nos permite saber que la disposición de las personas o de los artículos puede compartir al menos una propiedad prácticamente, se rastrea en las regiones y se altera a largo plazo (Vara, 2012).

La Torre et al. (2003) la población es la disposición de todas las personas (objetos, individuos, ocasiones, etc.) en las que se va a examinar la peculiaridad. Deben tener las cualidades del objeto de estudio.

Está conformado por 105 niños de 4 años del nivel inicial del Colegio N° 255 Niño Jesús de Praga, del distrito de Pueblo Nuevo, UGEL 2022, de la provincia de Chincha, departamento Ica 2022.

#### 3.5.2. Muestra

Hernández et al. (2003) señalan que debemos caracterizar inicialmente la unidad de examen (individuos, asociaciones, redes, circunstancias, ocasiones, etc.). Qué o quién se va a recoger depende del enfoque elegido (cuantitativo, subjetivo o mixto), del tema que se va a examinar y de la extensión del examen (p.300).

La muestra está conformada por 50 alumnos de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

#### 3.5.3. Tipo de muestreo no probabilístico

Según (Cuesta, 2009), el examen de no probabilidad es una estrategia de prueba en la que las pruebas se reúnen en un ciclo que no da a todas las personas de la población una posibilidad equivalente de ser elegidas.

En nuestra investigación se trabajará con dos aulas del turno mañana siendo las aulas de 4 años “A” y 4 años “B”.

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

#### 3.6.1. Técnica

##### Observación.

Para Méndez (2009, p.251), la percepción es el ciclo por el cual ciertos elementos existentes realmente son vistos intencionalmente a través de un plan razonable pasado y en vista de propósitos específicos comúnmente caracterizados por una conjetura que será investigada.

#### 3.6.2. Instrumento

Por indagación se manejará la guía de observación, el cual es un instrumento que sujeta indicadores ya sea de afirmación o de pregunta, que proporciona el trabajo de la observación marcando los aspectos más relevantes.

Asimismo, son empleadas en diferentes actividades que se desarrollan en un salón de clase para observar las respuestas de los estudiantes (Campos & Lule, 2012, p. 12).

#### 25. Ficha técnica:

##### Variable 1: Estrategias lúdicas

Nombre del instrumento	:	Cuestionario
Autor Adaptación	:	Gladys Mayli Cruz Bendezú Cecilia de los Ángeles de la Cruz Jacobó
25. Fecha de aplicación	:	2022

Administración	:	Individual
Ámbito de Aplicación	:	Institución Educativa N°255 “Niño Jesús de Praga”
Significación	:	Medir que tipos y que cantidad de estrategias lúdicas realizan los estudiantes del nivel inicial de 4 años de edad de la institución educativa.
Duración	:	30 minutos

### Estructura:

El instrumento estuvo compuesto por tres dimensiones: vivenciarían con el cuerpo (6 ítems), manipulación de, material concreto (6 ítems) y representación gráfica (8 ítems), en su total, consiste en 20 ítems, estableciendo que se medirá mediante la escala siguiente:

1. Nunca
2. Casi siempre
3. Siempre

### Ficha técnica:

#### Variable 2: Resolución de problemas de cantidad

Nombre del instrumento	:	Cuestionario
Autor Adaptación	:	Gladys Mayli Cruz Bendezú Cecilia de los Ángeles de la Cruz Jacobo
Fecha de aplicación	:	2022
Administración	:	Individual
Ámbito de Aplicación	:	Institución Educativa N°255 “Niño Jesús de Praga”
Significación	:	Medir que tipos y que cantidad de Resolución de Problemas de Cantidades realizan los estudiantes del nivel inicial de 4 años de edad de la institución educativa.
Duración	:	30 minutos

### **Estructura:**

El instrumento estuvo compuesto por tres dimensiones: traduce cantidades y expresiones numéricas (6 ítems), nociones de cantidad (8 ítems) usa estrategias y procesamientos de estimación y calculo (6 ítems).

1. Nunca
2. Casi siempre
3. Siempre

### **3.7. Validez**

(Hurtado, 2012). La legitimidad alude a la capacidad de un instrumento para evaluar genuina y satisfactoriamente el atributo que se pretende cuantificar.

(Cabero y Llorente, 2013:14). Se trata de un procedimiento cuya ejecución suficiente según una perspectiva estratégica es de vez en cuando el principal signo de la legitimidad de fondo del instrumento de información o de surtido de datos.

#### **Técnicas de procesamiento**

Cabe mencionar que la investigación obtenida deberá de reunir aspectos relacionados con el trabajo de la obtención, análisis y presentación de la información.

Arias (2006 p. 146) nos hace saber que son las diversas estructuras o enfoques para tener la opción de obtener datos, llama la atención que los instrumentos son materiales utilizados para recoger y almacenar información.

Se utilizará el coeficiente alfa de Cronbach para comprobar la fiabilidad del instrumento.

Como señalan Hernández et al. (2003), "la calidad inquebrantable de una estimación que no está del todo grabada en piedra por diferentes estrategias, y alude a lo mucho que su aplicación repetida a un tema similar ofrece resultados similares".

**Tabla 3:** Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide Las Estrategias Lúdicas

Juez experto	Resultado
Dra. María Jesús Flores Campos	Aplicable
Mg. Rosa Albina de la Cruz Olivares	Aplicable
Mg. Pecho Donola Sergio Enrique	Aplicable

**Tabla 4** Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide La Resolución De Problemas De Cantidad

Juez experto	Resultado
Dra. María Jesús Flores Campos	Aplicable
Mg. Rosa Albina de la Cruz Olivares	Aplicable
Mg. Pecho Donola Sergio Enrique	Aplicable

**Confiabilidad:**

A partir de los datos de una muestra piloto se calculó la confiabilidad de los instrumentos mediante el coeficiente alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), al observarse que las respuestas de los ítems fueron politómicas.

**Tabla 5** Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Estrategias Lúdicas	0,945	20
Resolución de Problemas de Cantidad	0,935	20

*Nota:* Base de datos de Prueba Piloto.

Según la tabla 6, en cuanto al dispositivo de metodologías de diversión, el componente uno de Cronbach introdujo un resultado de una grandeza de 0,945, mostrando que el instrumento utilizado ha sido fiable en la obtención de información de la revisión y en cuanto al instrumento de pensamiento crítico de la cantidad, la variable uno de Cronbach introdujo un resultado de una extensión de 0,935, demostrando que el instrumento utilizado ha sido sólido en la adquisición de información de la revisión.

### 3.8. Método de análisis de datos<sup>31</sup>

Para la investigación de la información adquirida a partir de la utilización de los instrumentos de selección de información, se utilizará el SPSS 25.

El objetivo de SPSS 25 es facilitar la organización de un base de datos, de una manera estructurada para analizarla con pruebas estadísticas.

El SPSS es un programa que incorpora medidas hechas, por ejemplo, la clasificación y el examen de la información para crear tablas y gráficos con información compleja (Escárcega, 2021).

Se utilizará el coeficiente de proporción de Pearson para comprobar la hipótesis.<sup>36</sup>

El coeficiente de conexión de Pearson, según Hernández (2014) Sampieri, es una prueba fáctica para examinar la conexión entre dos factores estimados a un nivel por tramos. En este sentido, creemos que es una proporción de la conexión entre dos factores irregulares cuantitativos. En absoluto como la covarianza, la conexión de Pearson es autónoma del tamaño de estimación de los factores.

Con nuestra exploración realizada, aplicaremos el dispositivo de programación SPSS rendition 25, exponiendo las consecuencias de las tablas y diagramas adquiridos. Para las pruebas teóricas utilizaremos el coeficiente de relación de Pearson.

### 3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos<sup>11</sup>

Para la evaluación de la información adquirida a partir del uso de los instrumentos de clasificación de la información, se utilizará el SPSS 25.

El objetivo del SPSS 25 es trabajar con la asociación de un conjunto de datos de forma organizada para su examen con pruebas medibles.

El SPSS es un programa medible que incorpora medidas inconfundibles, por ejemplo, organizar y concentrar la información para proporcionar tablas y gráficos con datos complejo (Escárcega, 2021).

El coeficiente de relación de Pearson se utilizará para la comprobación de la teoría.

La relación de Pearson estima la fuerza o el nivel de relación entre dos factores cuantitativos irregulares que tienen una difusión típica conjunta bivariada. Es decir, di, es el contraste entre las posiciones de X e Y (Anderson et al., 1999).

SPEARMAN (Rho de Spearman). Este coeficiente es una proporción de afiliación recta que utiliza las posiciones, números de solicitud, de cada reunión de sujetos y mira estas posiciones.

Con nuestra investigación realizada, aplicaremos el instrumento de programación SPSS estructura 25, descubriendo los resultados de las tablas y gráficos adquiridos. Para las pruebas teóricas utilizaremos el <sup>38</sup>coeficiente de afiliación de Pearson.

El coeficiente de proporción de Pearson se utilizará para las pruebas de hipótesis.

<sup>7</sup>El coeficiente de afiliación de Pearson es una prueba determinada para tomar nota de la relación entre dos factores encuestados en un alcance o nivel de extensión. Se denomina adicionalmente "coeficiente de segunda cosa" (Ruiz, 2021).

### **3.10. Ética investigativa**

En el presente examen de exploración hemos considerado las perspectivas morales relativas, teniendo en cuenta las diferentes informaciones obtenidas de varios escritores referenciados y compuestos con precisión. Además, el científico tiene cualidades morales, ya que ni los factores, ni las

consecuencias del examen de la información serán controlados. Por ello, los resultados se dan de forma honesta y consciente.

La moral de la investigación es fundamental, ya que hoy en día se puede ver en varios trabajos de examen que esta medida podría influir en la mejora legítima del trabajo.

Como futuros educadores, debemos recordar continuamente las normas morales del examen, ya que esto garantizará un examen correcto con un desarrollo definitivo de la información o, más aún, la mejora de la condición humana y el avance de la sociedad.

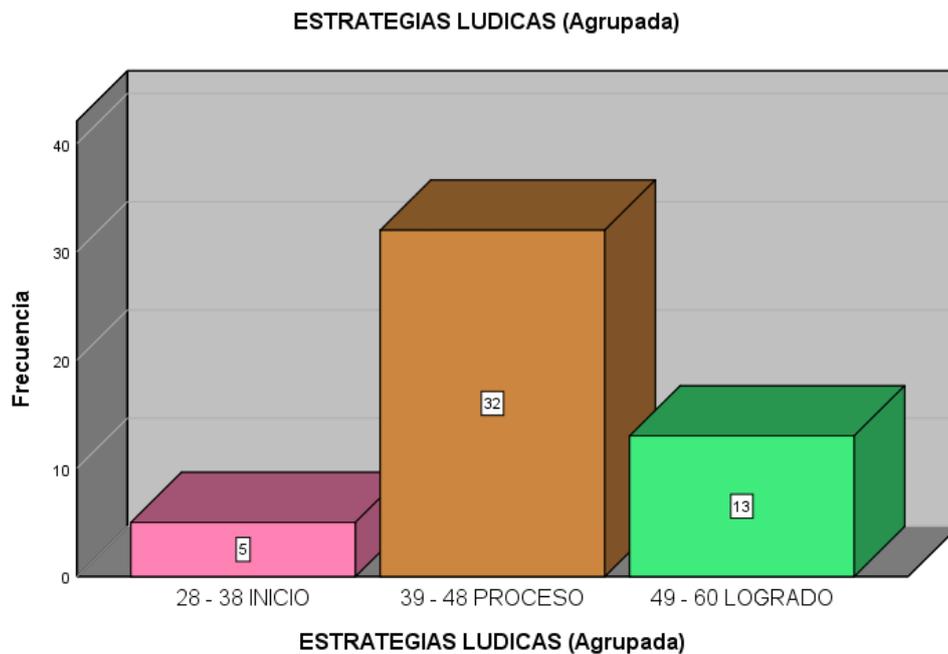
**IV. RESULTADOS**

**4.1. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS**

**4.1.1. Análisis Descriptivo**

**Tabla 6.** Distribución de frecuencia de la variable Estrategias Lúdicas

		<b>ESTRATEGIAS LUDICAS</b>				
			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	28 - 38	5	10.0	10.0	10.0
	PROCESO	39 - 48	32	64.0	64.0	74.0
	LOGRADO	49 - 60	13	26.0	26.0	100.0
	Total		50	100.0	100.0	



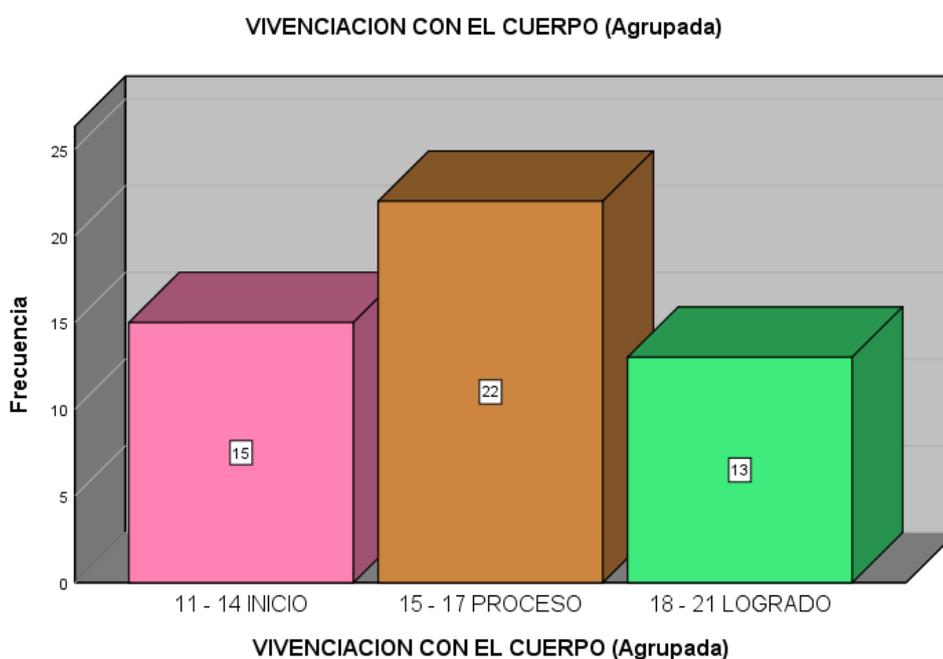
**Figura 1.** Gráfico de barras: Porcentaje de la variable Estrategias Lúdicas

**Interpretación:** En la tabla 7 y figura 1, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la variable Estrategias Lúdicas donde se demuestra que 5 alumnos que representan el 10% de los entrevistados, expresaron que las Estrategias Lúdicas les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, el 64%, conformado por 32 estudiantes mostraron que las Estrategias Lúdicas ha favorecido en un nivel de proceso. En efecto 13

estudiantes que simbolizan el 26%, reflejaron que el uso de la presente de la variable les ha facilitado en un nivel de logrado.

**Tabla 7.** Distribución de frecuencia de la dimensión Vivenciarían Con El Cuerpo

VIVENCIACION CON EL CUERPO					Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido			Frecuencia	Porcentaje		
				INICIO	11 - 14	15
	PROCESO	15 - 17	22	44.0	44.0	74.0
	LOGRADO	18 - 21	13	26.0	26.0	100.0
		Total	50	100.0	100.0	



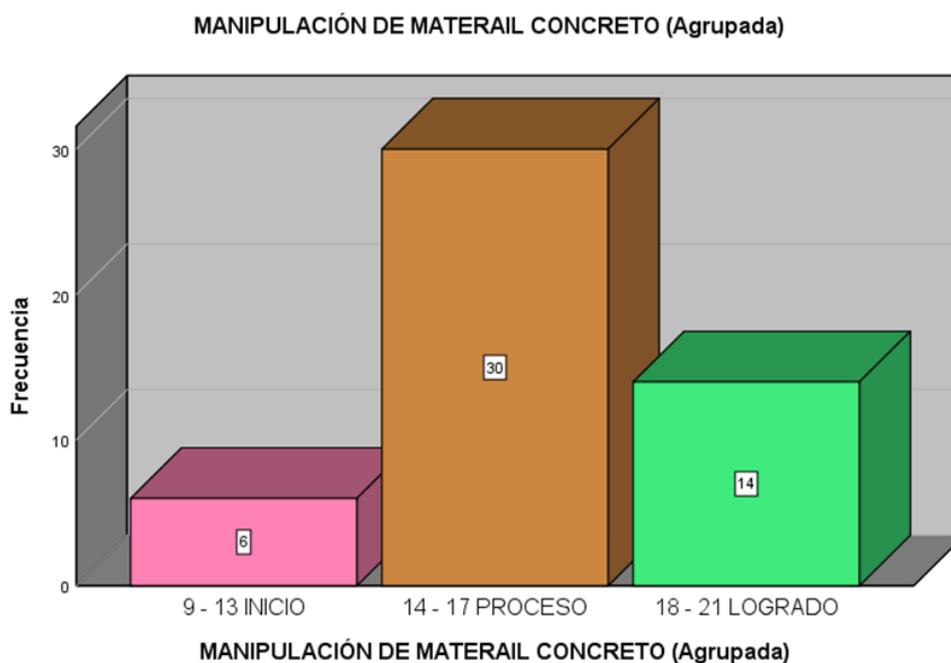
**Figura 2.** Gráfico de barras de la dimensión video Vivenciación con el cuerpo

**Interpretación:** En la tabla 8 y figura 2, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión Vivenciación con el cuerpo donde se demuestra que 15 alumnos que representan el 30% de los entrevistados, expresaron que el desarrollo de la afectividad les ayuda en un inicio, sin embargo, el 44%, conformado por 22 estudiantes mostraron que el desarrollo de la afectividad les ha favorecido en un nivel de proceso. En efecto 13 estudiantes que simbolizan el 26%, reflejaron que el uso de la

dimensión vivenciaría con el cuerpo a favorecido en un nivel de logrado

**Tabla 8.** Distribución de frecuencia de la dimensión Manipulación de material concreto

MANIPULACIÓN DE MATERAIL CONCRETO						
Válido			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
					válido	acumulado
	INICIO	9 - 13	6	12.0	12.0	12.0
	PROCESO	14 - 17	30	60.0	60.0	72.0
	LOGRADO	18 - 21	14	28.0	28.0	100.0
		Total	50	100.0	100.0	



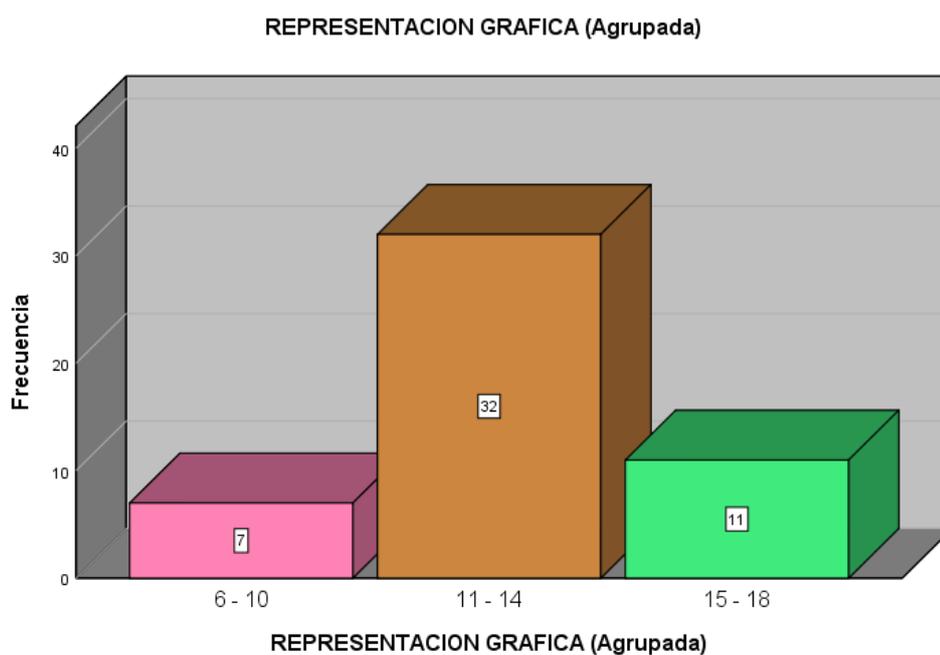
**Figura 3.** Gráfico de barras de la dimensión Manipulación de material concreto

**Interpretación:** En la tabla 9 y figura 3, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión Manipulación de material concreto donde se demuestra que 6 alumnos que representan el 12% de los entrevistados, expresaron que el desarrollo de la afectividad les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, el 60%, conformado por 30 estudiantes mostraron que la Manipulación de material concreto les ha favorecido en un nivel de

logrado. En efecto 14 estudiantes que simbolizan el 28%, reflejaron que el uso de la dimensión Manipulación de material concreto les ha facilitado en un nivel alto.

**Tabla 9.** Distribución de frecuencia de la dimensión Representación gráfica

			REPRESENTACION GRAFICA			
			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	6 - 10	7	14.0	14.0	14.0
	PROCESO	11 - 14	32	64.0	64.0	78.0
	LOGRADO	15 - 18	11	22.0	22.0	100.0
Total			50	100.0	100.0	

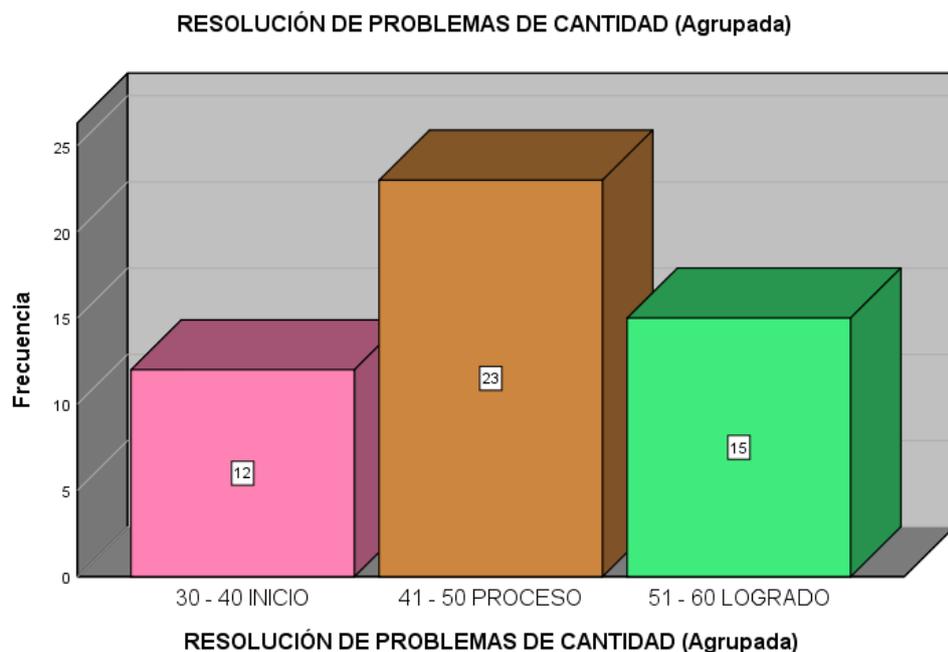


**Figura 4.** Gráfico de barras de la dimensión Representación gráfica

**Interpretación:** En la tabla 7 y figura 4, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión Representación gráfica donde se demuestra que 11 alumnos que representan el 22% de los entrevistados, expresaron que la Representación gráfica les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 42%, conformado por 21 estudiantes mostraron que la Representación gráfica les ha favorecido en un nivel medio. En efecto 18 estudiantes que simbolizan el 36%, reflejaron que el uso de la dimensión Representación gráfica les ha facilitado en un nivel alto.

**Tabla 10.** Distribución de frecuencia de la variable Resolución de Problemas de Cantidad

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD						
			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	30 - 40	12	24.0	24.0	24.0
	PROCESO	41 - 50	23	46.0	46.0	70.0
	LOGRADO	51 - 60	15	30.0	30.0	100.0
	Total		50	100.0	100.0	



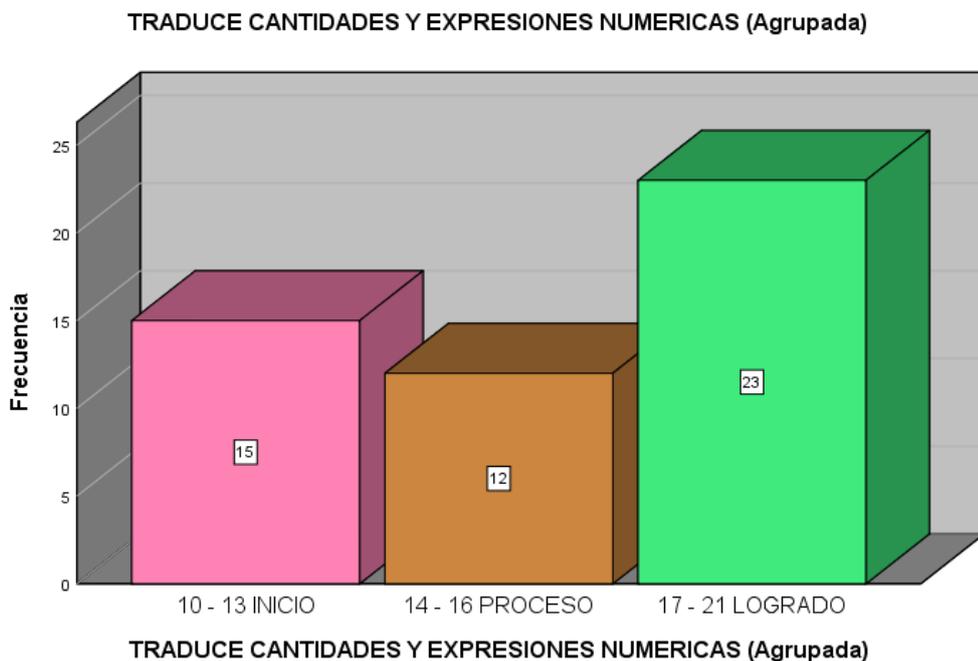
**Figura 5.** Gráfico de barras de la variable Resolución de Problemas de Cantidad

**Interpretación:** En la tabla 8 y figura 5, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la variable Cantidad Pensamiento crítico en el que se muestra que 12 estudiantes que abordan el 24% del número absoluto de estudiantes de los entrevistados, expresaron que la Resolución de Problemas de Cantidad les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 46%, conformado por 15 estudiantes mostraron que la Resolución de Problemas de Cantidad ha favorecido en un nivel medio. En efecto 13 estudiantes que simbolizan el 30%, reflejaron que el uso de la presente variable les ha facilitado en un alto rendimiento.

**Tabla 11.** Distribución de frecuencia de dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas

**TRADUCE CANTIDADES Y EXPRESIONES NUMERICAS**

Válido			37 Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	INICIO	10 - 13	15	30.0	30.0	30.0
	PROCESO	14 - 16	12	24.0	24.0	54.0
	LOGRADO	17 - 21	23	46.0	46.0	100.0
	Total		50	100.0	100.0	

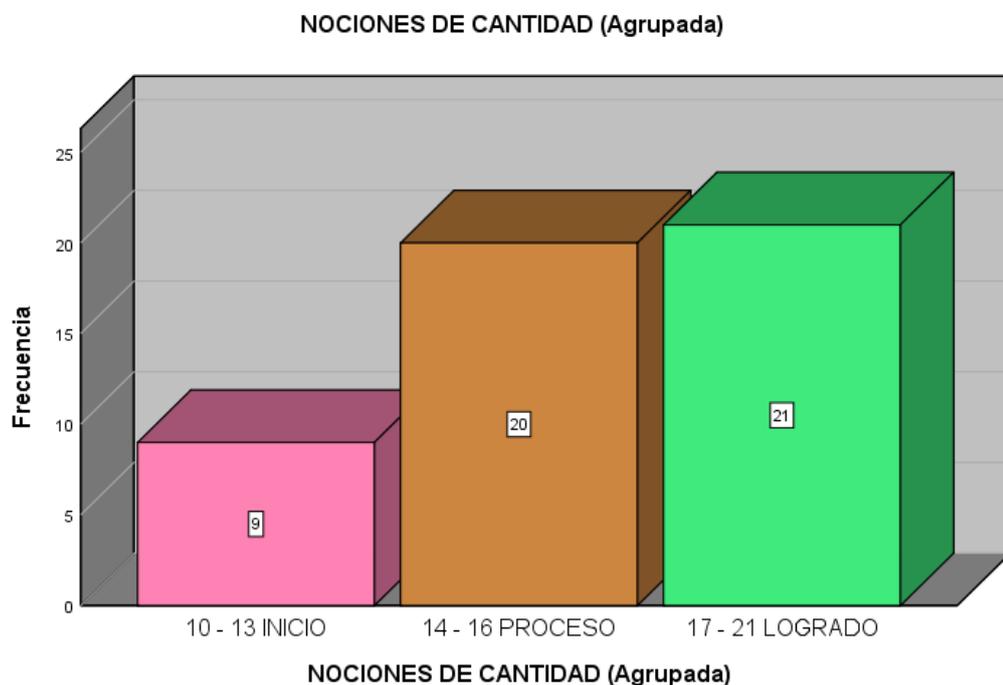


**1** **Figura 6.** Gráfico de barras de la dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas

**1** **Interpretación:** En la tabla 9 y figura 6, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión Hace **24** una interpretación de cantidades en articulaciones matemáticas donde se muestra que 15 estudiantes, dirigiéndose al 30% de los que hablaron, comunicaron que Hacer **24** una interpretación de cantidades en articulaciones matemáticas les ayuda a un nivel bajo, no obstante, el 24%, compuesto por 12 estudiantes, mostró que Hacer **24** una interpretación de cantidades en articulaciones matemáticas les ha ayudado a un nivel medio. De hecho, 23 estudiantes, que representan el 46%, han afirmado que la utilización del aspecto de la interpretación de los importes en las articulaciones matemáticas les ha ayudado a un nivel innegable.

**Tabla 12.** Distribución de frecuencia de la dimensión Nociones de cantidad

NOCIONES DE CANTIDAD						
Válido			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
					válido	acumulado
	INICIO	10 - 13	9	18.0	18.0	18.0
	PROCESO	14 - 16	20	40.0	40.0	58.0
	LOGRADO	17 - 21	21	42.0	42.0	100.0
		Total	50	100.0	100.0	

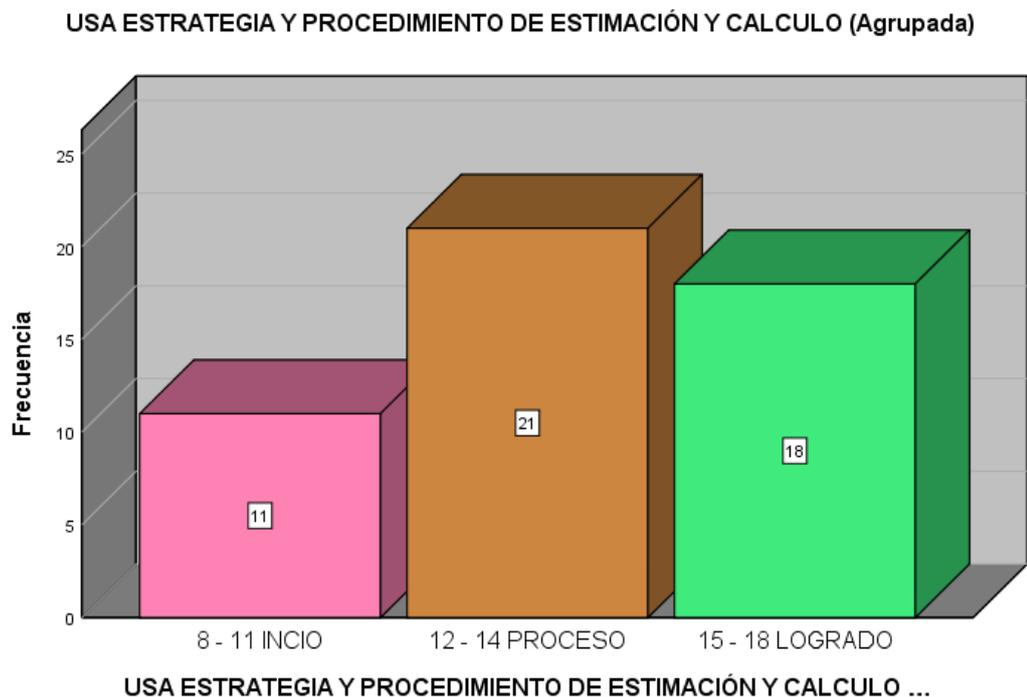


**1** **Figura 7.** Gráfico de barras de la dimensión Nociones de cantidad

**1** **Interpretación:** En la tabla 10 y figura 7, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión Nociones de cantidad donde se demuestra que 9 alumnos que representan el 18% de los entrevistados, expresaron que las Nociones de cantidad les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 40%, conformado por 20 estudiantes mostraron que la dimensión Nociones de cantidad les ha favorecido en un nivel medio. En efecto 21 estudiantes que simbolizan el 42%, reflejaron que el uso de la dimensión Nociones de cantidad les ha facilitado en un nivel alto.

**Tabla 13.** Distribución de frecuencia de la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo

USA ESTRATEGIA Y PROCEDIMIENTO DE ESTIMACIÓN Y CALCULO						
			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	8 - 11	11	22.0	22.0	22.0
	PROCESO	12 - 14	21	42.0	42.0	64.0
	LOGRADO	15 - 18	18	36.0	36.0	100.0
		Total	50	100.0	100.0	



**Figura 8.** Gráfico de barras de la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo

**Interpretación:** En la tabla 11 y figura 8, se muestra la distribución de frecuencia de los datos agrupados en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo donde se demuestra que 11 alumnos que representan el 22% de los entrevistados, expresaron que el Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo les ayuda en un nivel bajo, sin embargo, el 42%, conformado por 21 estudiantes mostraron que el Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo les ha favorecido en un nivel medio. De hecho, 18 estudiantes, que representan el 36%, afirmaron que la utilización de las metodologías de utilización y de evaluación y estimación de la afectividad ha funcionado con ellos a un nivel significativo.

### Prueba de Normalidad

Para la prueba de normalidad se usó al estadístico Kolmogorov, debido a que la muestra es igual a 50. Esta prueba permitió averiguar qué medida utilizar para realizar la prueba de especulación según los modelos adjuntos:

**H<sub>0</sub>:** Los datos de la muestra provienen de una distribución normal.

**H<sub>a</sub>:** Los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

**Tabla 14.** Prueba de normalidad Kolmogorov

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ESTRATEGIAS LUDICAS	.232	50	.000	.889	50	.000
VIVENCIACION CON EL CUERPO	.231	50	.000	.904	50	.001
MANIPULACIÓN DE MATERAIL CONCRETO	.158	50	.003	.907	50	.001

REPRESENTACION GRAFICA	.200	50	.000	.915	50	.002
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD	.172	50	.001	.910	50	.001
TRADUCE CANTIDADES Y EXPRESIONES NUMERICAS	.142	50	.013	.911	50	.001
NOCIONES DE CANTIDAD	.099	50	.200*	.952	50	.042
USA ESTRATEGIA Y PROCEDIMIENTO DE ESTIMACIÓN Y CALCULO	.151	50	.006	.925	50	.004

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### 27 Interpretación:

La tabla 12 muestra que el nivel de importancia  $p < 0,05$ , por lo que se descarta la especulación inválida y se reconoce la especulación electiva. De este modo, utilizando la prueba no paramétrica Rho Spearman en la prueba de especulación.

#### 1 4.1.2. Prueba de Hipótesis

Se determinó la correlación de las variables de estudio, tomando como referencia el nivel de significancia el 0,05 (5%) para aceptar y/o rechazar la hipótesis general y las hipótesis específicas, de acuerdo con los siguientes criterios:

No existe relación, si el valor p es mayor a 0,05

Si existe relación, si el valor p es menor a 0,05

#### 14 4.1.3. Prueba de Hipótesis General

2 Ho: No existe relación entre las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad en los aprendizajes de los niños y niñas de la Institución Educativa N<sup>o</sup> 255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Ha:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad de los niños y niñas de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Tabla 15:** Prueba de correlación: Estrategias Lúdicas y Resolución de Problemas de Cantidad

		Nivel de correlación		
			Estrategias Lúdicas	Resolución De Problemas De Cantidad
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS LUDICAS	Coeficiente de correlación	1.000	.556
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	50	50
	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Coeficiente de correlación	.556	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	50	50

**Interpretación:** Según la tabla 13, el nivel de correlación entre ambas variables es de p valor ,000 ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe relación entre las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad en los aprendizajes de los niños y niñas de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

#### 4.1.4. Prueba de Hipótesis Específica

##### Hipótesis específica 1

**Ho:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y traduce cantidades a expresiones numéricas en las niñas y niños de la Institución Educativa N° 255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Ha:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y traduce cantidades a expresiones numéricas los niños y niñas de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Tabla 16.** Prueba de correlación: Estrategias Lúdicas y Traduce Cantidades y Expresiones Numéricas

		Nivel de correlación		
		Estrategias Lúdicas		Traduce Cantidades Y Expresiones Numéricas
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS LUDICAS	Coeficiente de correlación	1.000	.552
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	50	50
	TRADUCE CANTIDADES Y EXPRESIONES NUMERICAS	Coeficiente de correlación	.552	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	50	50

**Interpretación:** Según la tabla 14, el nivel de correlación entre la variable Estrategias Lúdicas y la dimensión Traduce Cantidades Y Expresiones Numéricas es de p valor ,000 ( $p < 0,05$ ). Posteriormente, se descarta la especulación inválida y se reconoce la teoría electiva. Existe una conexión entre las técnicas de juego y la interpretación de las cantidades en articulaciones matemáticas en los jóvenes y las jóvenes. de la Institución Educativa N<sup>a</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

### Hipótesis específica 2:

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y nociones de cantidades en las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>a</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y nociones de cantidades en las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>a</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Tabla 17.** Prueba de correlación: Estrategias Lúdicas Y Nociones De Cantidad

		Nivel de correlación		
			Estrategias Lúdicas	Nociones De Cantidad
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS LUDICAS	Coefficiente de correlación	1.000	.580
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	50	50
	NOCIONES DE CANTIDAD	Coefficiente de correlación	.580	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	50	50

**Interpretación:** Según la tabla 15, el nivel de correlación entre la variable Estrategias Lúdicas y la dimensión Nociones De Cantidad es de p valor ,000 ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe una conexión entre los procedimientos de juego y los pensamientos de los niños sobre la cantidad de la Institución Educativa N<sup>a</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

### 14 Hipótesis específica 3:

**Ho:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y Usa Estrategia y Procedimiento de Estimación y Calculo en las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>a</sup> 255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Ha:** Existe una conexión entre las estrategias lúdicas y Usa Estrategia y Procedimiento de Estimación y Calculo en las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>a</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

**Tabla 18.** Prueba de correlación: Estrategias Lúdicas y Usa Estrategia y Procedimiento de Estimación y Calculo

Nivel de correlación			Estrategias Lúdicas	Usa Estrategia Y Procedimiento De Estimación Y Calculo
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS LUDICAS	Coefficiente de correlación	1.000	.363
		Sig. (bilateral)	.	.010
	N	50	50	
	USA ESTRATEGIA Y PROCEDIMIENTO DE ESTIMACIÓN Y CALCULO	Coefficiente de correlación	.363	1.000
		Sig. (bilateral)	.010	.
		N	50	50

**Interpretación:** Según la tabla 16, el nivel de correlación entre la variable Estrategias Lúdicas y la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo es de p valor ,010 ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto, se descarta la especulación inválida y se reconoce la especulación electiva. Existe una conexión entre los sistemas de juego y la interpretación de las cantidades en articulaciones matemáticas en las niñas y niños de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022

## CAPÍTULO V

### V. DISCUSIÓN

Nuestra investigación tiene como Hipótesis General la correlación de las variables de estudio estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad, tomando como referencia el nivel de significancia el 0,05 (5%) para aceptar y/o rechazar la hipótesis general y las hipótesis específicas, de esta manera, a la luz de los resultados obtenidos, podemos confirmar y comprobar la veracidad de nuestra especulación global en la que se descarta la especulación de la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe relación entre las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad en los aprendizajes de los niños y niñas de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022, observando los resultados de la tabla número 15 se logra observar el resultado obtenido donde nos dice que el nivel de correlación entre ambas variables es de p valor ,000 ( $p < 0,05$ ). a través de la prueba de Pearson, teniendo un alcance positivo.

Es por ello que en nuestras indagaciones hemos considerado a diferentes investigadores que se logran relacionar uno de los autores considerados es **Carbajo** donde realizaron su investigación sobre "Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018", teniendo como resultados 0,05, (0,000) así mismo el  $z_c < z(1-\alpha/2)$ ;  $(-3,771 < -1,96)$ , rechazándose la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. De la misma forma **Rodríguez (2018)** nos dice los estudiantes tienen dificultades al adquirir los conocimientos Matemáticas, por ello las docentes deben dejar las prácticas tradicionales trabajando estrategias que garantice las enseñanzas de los niñas y niños.

En nuestro examen actual la teoría particular es tener la opción de decidir la relación que existe entre Sistemas de Juego y Descifrar Cantidades y Articulaciones Matemáticas, los resultados obtenidos de

nuestra prueba de teoría particular es  $p$  estima ,000 ( $p < 0,05$ ) encontrado a través de la prueba de Pearson, la hipótesis inválida es desechada y la hipótesis electiva es percibida en la que existe una asociación entre las estrategias de juego y la traducción de las cantidades en las explicaciones numéricas en los niños pequeños y jóvenes de la Institución Educativa N<sup>o</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

Es por ello que a través del presente resultado hemos considerado como referente el estudio **Guerra (2017)**, abarcó en su investigación sobre Programa Divertimati y competencias Matemáticas en niños de 5 años, concluye que logra existir un nivel de logro favorable en el desarrollo de competencia con la aplicación de este programa.

Nuestro estudio de investigación en la hipótesis dos es poder determinar a través de los resultados la relación que existe entre las estrategias lúdicas y nociones de cantidades arrojando como resultado que el nivel de correlación entre la variable Estrategias Lúdicas y la dimensión Nociones De Cantidad es de  $p$  valor ,000 ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe relación entre las estrategias lúdicas y nociones de cantidades en las niñas y niños de la Institución Educativa N<sup>o</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022.

Es por ende que hemos considerado como referente principal el estudio de investigación del autor **Sánchez (2017)** en su trabajo de investigación abordó el tema de Programa de juegos didácticos para el área de la enseñanza de la Matemática” de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela, concluyendo y afirma que es necesario la inserción de juegos didácticos, en el espacio de la ciencia, ya que esto separa las generalizaciones de instrucción convencionales que tienen poco efecto en la mejora del razonamiento de los jóvenes.. Teniendo otro referente como **Ramirez (2017)** su trabajo de investigación obtuvo los siguientes resultados con el fin de que el Plan de Mediación Educativa "Nos Divertimos Aplicando las Estrategias Lúdicas"

La presente tesis tiene como hipótesis específica tres poder obtener y dar a conocer <sup>1</sup> la relación que existe entre las estrategias lúdicas y Usa Estrategia y Procedimiento <sup>2</sup> de Estimación y Cálculo teniendo como resultado el nivel de correlación entre la variable Estrategias Lúdicas <sup>10</sup> y la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo es de p valor ,010 ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto, <sup>12</sup> se descarta la especulación inválida y se reconoce la especulación electiva. Existe una conexión entre los sistemas de juego y la interpretación de las cantidades en articulaciones matemáticas en las niñas y niños <sup>5</sup> de la Institución Educativa N<sup>o</sup>255 Niño Jesús de Praga 2022

Es por ello que para el resultado obtenido hemos tomado como referente dentro de nuestros antecedentes a <sup>3</sup> **Bustamante (2018)** donde realizo su tesis titulada Programa "Aprendo Jugando en el presente trabajo de investigación, al observar los resultados de la prueba previa con la prueba posterior, se contempla que la utilización del programa "Avanzo jugando" influye básicamente en el razonamiento matemático decisivo de los alumnos. Teniendo también como segundo referente a **Tierra (2017)** realizaron su investigación sobre la "Lúdica y su aporte en <sup>39</sup> el proceso de enseñanza aprendizaje", Por último, las técnicas de juego son tomadas como un artilugio de mezcla, razón por la cual deben ser alcanzadas en el perfeccionamiento esencial de los niños con el objetivo de que puedan cambiar la realidad.

Tomando como referente de nuestro estudio, **Choez (2017)** asegura que la lúdica ayuda en el desarrollo positivo en el área de personal social, fortaleciendo autoestima, sus emociones, demostrando así empatía y buenas relaciones sociales al usar dicha estrategia, estamos mejorando por completo la experiencia educativa, capacitando al alumno para aprender a través de materiales sencillos y significativos.

## 5.1. CONCLUSIÓN

Tras haber introducido la conversación de las consecuencias de la parte exploratoria y el plan del modelo hipotético, se ha dibujado el final acompañante:

A través de Las Estrategias Lúdicas se puede desarrollar aprendizajes significativos que se logra relacionada con la competencia resuelve problemas de cantidad en el Área de Matemática, teniendo en cuenta a los alumnos de cuatro años de la Institución Educativa N°255 Niño Jesús de Praga 2022. Hubo una mejora totalmente observable en la mejora de las habilidades numéricas, donde se obtuvo un resultado decente, y por lo tanto, se certifica que hubo un impacto de los procedimientos de juego en el aprendizaje de los alumnos.

Como probablemente sabemos, la importancia de las filosofías de juego en la sala de estudio puede impulsar un aprendizaje más significativo, muy referido por varios estudiosos sostienen que durante los primeros años el estudiante tiene una inclinación más prominente y el enfoque para fomentar las perspectivas en diversas regiones y en su existencia cotidiana, el conocimiento social, así como las virtudes y la mejora del razonamiento imaginativo. Además, en realidad es muy significativo que a través de los sistemas de juego sea más fácil captar la atención, lo que contribuirá a animar y, por consiguiente, a favorecer la experiencia educativa del niño.

La relación entre los procedimientos de juego y la cantidad de pensamiento crítico es enfáticamente enorme.

La conexión de Pearson afirma la especulación electiva: La relación entre las técnicas energéticas y la cantidad de pensamiento crítico muestra que el nivel de importancia  $p < 0.05$ , de esta manera,

la especulación inválida es descartada y la teoría electiva es reconocida.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

La revisión de la exploración actual debe ser examinada adicionalmente para impulsar información nueva y actual sobre las técnicas de juego y el pensamiento crítico de la cantidad, prescribimos ejecutar, crear y proyectar estudios académicos y salas de clase para dar una gran comprensión a los estudiantes y además la actuación emocional de los sistemas de juego; trabajando desinhibidamente con los estudiantes, notando sus actividades y reforzando sus habilidades mentales, de procedimiento y actitudinales.

Que los especialistas preparen a los educadores en la utilización de los procedimientos de juego para mostrar a los niños y ocuparse de los problemas de cantidad.

Para que los educadores apliquen procedimientos energéticos en sus reuniones de aprendizaje para fomentar sus capacidades numéricas.

Fomentar sus capacidades numéricas para dar un aprendizaje significativo y de calidad a los niños.

Por último, también proponemos a los futuros especialistas que los resultados obtenidos en nuestra revisión puedan ser utilizados como punto de referencia para futuros exámenes.

## ● 23% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	6%
2	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	3%
3	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Internet	3%
4	<b>repositorio.unp.edu.pe</b> Internet	1%
5	<b>1library.co</b> Internet	1%
6	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-06-03</b> Submitted works	<1%
7	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
8	<b>docplayer.es</b> Internet	<1%

9	<b>repositorio.ulasamericas.edu.pe</b>	Internet	<1%
10	<b>unsaac on 2022-11-10</b>	Submitted works	<1%
11	<b>repositorio.unh.edu.pe</b>	Internet	<1%
12	<b>Webster University on 2022-11-15</b>	Submitted works	<1%
13	<b>Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2022-01-10</b>	Submitted works	<1%
14	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-21</b>	Submitted works	<1%
15	<b>es.scribd.com</b>	Internet	<1%
16	<b>repositorio.upla.edu.pe</b>	Internet	<1%
17	<b>Ministerio de Educación de Perú - COAR on 2022-02-03</b>	Submitted works	<1%
18	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-06-12</b>	Submitted works	<1%
19	<b>repositorio.ug.edu.ec</b>	Internet	<1%
20	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b>	Internet	<1%

21	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-10</b> Submitted works	<1%
22	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2022-11-10</b> Submitted works	<1%
23	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Internet	<1%
24	<b>Universidad Alas Peruanas on 2021-04-21</b> Submitted works	<1%
25	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-05-20</b> Submitted works	<1%
26	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-09-13</b> Submitted works	<1%
27	<b>Webster University on 2022-11-15</b> Submitted works	<1%
28	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Internet	<1%
29	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-07-22</b> Submitted works	<1%
30	<b>repositorio.unid.edu.pe</b> Internet	<1%
31	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-30</b> Submitted works	<1%
32	<b>repositorio.upp.edu.pe</b> Internet	<1%

33	<b>sisbib.unmsm.edu.pe</b>	Internet	<1%
34	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-02</b>	Submitted works	<1%
35	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b>	Internet	<1%
36	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2017-11-27</b>	Submitted works	<1%
37	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-03-10</b>	Submitted works	<1%
38	<b>dokumen.pub</b>	Internet	<1%
39	<b>recursosbiblio.url.edu.gt</b>	Internet	<1%
40	<b>oecd-ilibrary.org</b>	Internet	<1%
41	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2022-01-13</b>	Submitted works	<1%
42	<b>doaj.org</b>	Internet	<1%
43	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-05-26</b>	Submitted works	<1%
44	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-13</b>	Submitted works	<1%

45	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-08</b>	<1%
	Submitted works	
46	<b>repositorio.uma.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
47	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
48	<b>repositorio.upeu.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
49	<b>Alicia Ricart Vayá. "An Esp Comparative analysis in medical research a...</b>	<1%
	Crossref posted content	
50	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-03</b>	<1%
	Submitted works	
51	<b>issuu.com</b>	<1%
	Internet	
52	<b>repositorio.ujcm.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
53	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-04-27</b>	<1%
	Submitted works	
54	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-08-17</b>	<1%
	Submitted works	
55	<b>Universidad Cuauhtemoc on 2021-10-11</b>	<1%
	Submitted works	
56	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-19</b>	<1%
	Submitted works	

57

**Universidad Cesar Vallejo on 2019-07-11**

<1%

Submitted works

---

58

**Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2022-06-14**

<1%

Submitted works