INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO

PRIVADO

SAN JUAN BOSCO

Educación Inicial

TESIS

Estrategias Lúdicas para Mejorar la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL:

Profesor en Educación Inicial

TESIS PRESENTADO POR:

Tomás Chirishente, Nancy Adelina

Gutierrez Tomás, Elizabeth Thalia

ASESOR

Galecio Julca, Miguel Ángel

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Necesidades de aprendizaje y características de los estudiantes..

SATIPO, PERÚ

2025

HOJA DE FIRMA DE JURADO

Dr. Garcia Huaycaya Juan Luis

Presidente

Lic. Cangalaya Hinostroza Ronald

Secretario

Prof. Barreta Canturini Elena Marlene.

Vocal

ACTA DE SUSTENTACIÓN N°0..-2025

EJECUTOR : **Tomás Chirishente, Nancy Adelina**
Gutierrez Tomás, Elizabeth Thalia

ASESOR : **Galecio Julca, Miguel Ángel**

Los miembros del jurado que suscriben dictaminan que la tesis denominada: Estrategias Lúdicas para Mejorar la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024, presentado por las egresadas: Tomás Chirishente Nancy Adelina y Gutierrez Tomás Elizabeth Thalia, para optar el título de Profesora de Educación Inicial, está en calidad de:

APROBADO				DESAPROBADO
Excelente	Sobresaliente	Muy Bueno	Bueno	
			X	

En consecuencia, queda en condición de ser calificado por .mayoría.. como .....bueno..... por los miembros del Jurado Evaluador del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco" y de recibir el Titulo de Profesora de Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la ley.

En fe de lo cual firma la presente, a los .....14..... días del mes de Marzo del dos mil veinticinco.

Dr. Garcia Huarcaya Juan Luis.
Presidente

Lic. Cangalaya Hinostroza Ronald
Secretario

Prof. Barreto Canturini Elena Marlene
Vocal

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres y mis hermanos, quienes, de una u otra manera, siempre estuvieron presentes para apoyarme en los momentos más difíciles. Y a mi asesor, cuyo respaldo y guía fueron esenciales en este proceso.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios y luego al instituto por brindarme las herramientas para mi formación profesional. Agradezco también a mi compañera de tesis, por estar a mi lado desde el comienzo y fueron fundamentales, no solo para la realización de este trabajo, sino también como soporte emocional, fuente constante de fortaleza y motivación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

HOJA DE FIRMA DE JURADO i
ACTA DE SUSTENTACIÓN ii
DEDICATORIA iii
AGRADECIMIENTO iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS iv
ÍNDICE DE TABLAS vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS vii
RESUMEN viii
ABSTRACT ix
INTRODUCCIÓN x
I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN 1
1.1 Realidad problemática 1
1.2 Formulación del problema 2
1.2.1 Problema general 2
1.2.2 Problemas específicos 3
1.3 Delimitación del problema 3
1.4 Objetivos 3
1.4.1 Objetivo general 3
1.4.2 Objetivos específicos 3
1.5 Justificación 4
1.5.1 Desde el punto de vista teórico 4
1.5.2 Desde el punto de vista metodológico 4
1.5.3 Desde el punto de vista práctico 4
II. MARCO TEÓRICO 5
2.1 Antecedentes de estudios 5
2.1.1 Antecedentes Internacional 5
2.1.2 Antecedentes Nacional 6
2.1.3 Antecedentes Regional 7
2.2 Bases teóricas 8
2.2.1 Estrategias lúdicas 9
2.2.2 Competencia matemática 15
2.2.3 Resuelve problemas de cantidad 15

2.3 Definición operacional 19
2.3.1 Variable Independiente 19
2.3.2 Variable Dependiente 19
III. MARCO METODOLÓGICO 20
3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación 20
3.2 Diseño de investigación 20
3.3 Población, muestra y muestreo 20
3.4 Hipótesis y variables 21
3.4.1 Hipótesis 21
3.4.2 Operacionalización de variables 21
3.5 Método de investigación 22
3.6 Técnica instrumentos aplicados 22
3.7 Procesamiento de datos 23
IV. RESULTADOS 24
4.1 Análisis e interpretación de resultados 24
4.2 Contrastación de hipótesis 28
4.3 Discusión de resultados 29
V. CONCLUSIONES 32
VI. RECOMENDACIONES 33
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 34
VIII. ANEXOS 38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad* 24

Tabla 2 *Nivel de aprendizaje en la dimensión de seriación en los preescolares*...25

Tabla 3 *Nivel de aprendizaje en la dimensión de correspondencia*.....26

Tabla 4 *Nivel de aprendizaje en la dimensión de conteo* 27

Tabla 5 *Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk*.....28

Tabla 6 *Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas* 28

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad 24
Gráfico 2 Nivel de aprendizaje en la dimensión de seriación en los preescolares 25
Gráfico 3 Nivel de aprendizaje en la dimensión de correspondencia 26
Gráfico 4 Nivel de aprendizaje en la dimensión de conteo.....27

RESUMEN

El presente estudio surge a partir de las dificultades observadas en los niños en el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad". En este contexto, se planteó como objetivo general determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la mejora de esta competencia en preescolares de la Institución Educativa N° 269 de Pangoa, durante el año 2024. La investigación se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo, con un diseño experimental de tipo aplicado y nivel explicativo. La muestra estuvo conformada por 25 niños de 5 años, a quienes se les aplicó una guía de observación mediante la técnica de observación. Este instrumento fue validado por tres expertos y presentó un nivel de confiabilidad aceptable. Para el análisis de datos, se utilizaron Microsoft Excel 2019 y el software SPSS. Los resultados de la evaluación inicial indicaron que el 56% de los niños se encontraba en el nivel de inicio. Tras la intervención, el 60% alcanzó el nivel de logro esperado. Además, la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $z = 210$ y un valor de $p < 0,001$, lo que confirma que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en la mejora de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" en los preescolares de la Institución Educativa N° 269.

Palabras clave: estrategias lúdicas, correspondencia, conteo, resuelve problemas de cantidad.

ABSTRACT

The present study arises from the difficulties observed in children in the development of the competence "Solve quantity problems." In this context, the general objective was to determine the impact of playful strategies on the improvement of this competence in preschoolers of Educational Institution No. 269 of Pangoa, during the year 2024. The research was framed within the quantitative approach, with an experimental design of applied type and explanatory level. The sample was made up of 25 5-year-old children, to whom an observation guide was applied using the observation technique. This instrument was validated by three experts and presented an acceptable level of reliability. Microsoft Excel 2019 and SPSS software were used for data analysis. The results of the initial evaluation indicated that 56% of the children were at the beginning level. After the intervention, 60% reached the expected level of achievement. Furthermore, the Wilcoxon test showed a value of $z = 210$ and a value of $p < 0.001$, which confirms that playful strategies have a significant impact on improving the competence "Solve quantity problems" in the preschoolers of Educational Institution No. 269.

Keywords: playful strategies, correspondence, counting, solve quantity problems.

INTRODUCCIÓN

En la etapa preescolar, la educación matemática es fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas que constituirán la base del aprendizaje futuro. En este sentido, las estrategias lúdicas han demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la competencia de los niños en la resolución de problemas relacionados con cantidades. Las actividades lúdicas no sólo ayudan a los niños a aprender conceptos matemáticos, sino que también despiertan su interés y motivación por el aprendizaje, fomentando un desarrollo integral (Celi et al., 2021).

El objetivo de este estudio es conocer qué tan comunes son las estrategias lúdicas para ayudar a los preescolares de la Institución Educativa N° 269 Pangoa a mejorar su capacidad de respuesta a problemas cuantitativos en el año 2024. A través de un diseño de investigación experimental, se evaluará cómo la aplicación de estas estrategias afecta el desarrollo de habilidades matemáticas críticas en niños de 5 a 6 años.

El plan de investigación, que incluye los objetivos, los fundamentos y las preguntas de investigación, se presenta en el Capítulo I. El segundo capítulo está dedicado al marco teórico, donde se discuten las teorías del desarrollo cognitivo y el papel de las estrategias lingüísticas en el aprendizaje temprano, junto con su uso en la resolución de problemas matemáticos. El tercer capítulo describe la metodología, incluido el diseño del estudio, la población, la exhibición, las técnicas y herramientas de recolección de datos y los próximos pasos. El Capítulo IV presenta los resultados obtenidos del análisis de los datos, seguido de las conclusiones que explican el impacto de las estrategias lúdicas. Finalmente, se ofrecen recomendaciones basadas en los hallazgos, seguidas de las referencias bibliográficas que sustentan el estudio.

Este trabajo tiene como objetivo mejorar la práctica educativa en el campo de las matemáticas ofreciendo estrategias que funcionen y apoyen el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa.

I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Realidad problemática

Desde el inicio de la historia de la humanidad, las matemáticas han existido y han sido esenciales para realizar diversos procedimientos y actividades a lo largo de la vida, apoyando el crecimiento del razonamiento y la abstracción. Más allá de la aritmética, los cálculos estadísticos o la geometría, las matemáticas ayudan a mejorar la lógica, permitiendo razonar para entender conceptos abstractos y logrando que los estudiantes puedan enfrentar situaciones matemáticas, plantear y resolver problemas (Celi et al., 2021) .

El manejo de los números se ha considerado una de las capacidades cognitivas más fundamentales y una competencia esencial que debe tener cualquier persona, ya que se ve como un elemento que favorece la adaptación del individuo tanto a la sociedad como a su entorno cultural, debido a su influencia en la ejecución de diversas actividades (Marín-Cortés et al., 2025).

Por otra parte, el juego es un componente principal en la vida humana, especialmente en los infantes y adolescentes. Este puede abordarse desde dos enfoques: el juego libre e imaginativo, y el juego regulado por reglas, que es el que comúnmente se emplea en los procesos de aprendizaje. Según Guzmán, cuando el juego se utiliza con fines educativos, lo más adecuado es combinar ambas perspectivas de manera significativa, para lograr mejores resultados en el aula, favoreciendo procesos de generalización (Marín-Cortés et al., 2025).

Según el Banco Interamericano de Desarrollo, existe un bajo rendimiento en pruebas de capacidad intelectual (IQ) en toda América Latina. Además, ha habido un aumento limitado en los métodos de enseñanza utilizados en las escuelas, particularmente en educación matemática. Muchas instituciones educativas enfocan su enseñanza en la memorización de métodos y fórmulas, lo cual impide que los estudiantes apliquen sus conocimientos en contextos reales. Esto genera diferencias significativas en su aprendizaje, afectando su progreso escolar y académico (Toro & Alpizar, 2023).

A nivel internacional en una investigación realizada en Guayas Ecuador Brand (2022) sobre el aprendizaje en matemáticas en alumnos del nivel básico en una evaluación inicial se encontró un 80% presento un nivel bajo de aprendizaje, pese a una intervención utilizando estrategias didácticas para mejorar dicho

aprendizaje, aún existen cierta proporción con dificultades de aprendizaje en matemáticas.

En el contexto nacional, según Defensoría del Pueblo (2023), al analizar la problemática a nivel nacional en el Perú, los resultados de la Evaluación Muestral de los Aprendizajes 2022 del Ministerio de Educación muestran que los estudiantes de 2º y 4º de educación primaria enfrentan una situación crítica en cuanto a su nivel de aprendizaje. En concreto, las matemáticas fueron una de las áreas más afectadas, mostrando un retroceso significativo respecto a años anteriores, como lo reflejan los resultados a nivel nacional.

Desde el punto de vista institucional, la Institución Educativa N°269 de Pangoa ha identificado que los preescolares tienen dificultades para resolver problemas de opción múltiple, lo que dificulta su desarrollo del pensamiento lógico-matemático. A pesar de los esfuerzos pedagógicos, se observa que muchos estudiantes tienen problemas para comprender conceptos básicos de conteo, comparación y relación de cantidades, lo que puede influir negativamente en su desempeño futuro en matemáticas.

Uno de los factores que podría estar incidiendo en esta dificultad es el uso de metodologías tradicionales que no siempre resultan atractivas o adecuadas para la edad de los niños. En este contexto, el uso de estrategias lúdicas representa una alternativa efectiva para fortalecer el aprendizaje de las matemáticas, ya que el juego es una herramienta natural en el desarrollo infantil. Sin embargo, en la institución aún no se ha implementado de manera sistemática una estrategia basada en el juego para mejorar esta competencia.

Por lo tanto, surge la necesidad de investigar cómo el uso de estrategias lúdicas puede ayudar en la resolución de problemas cuantitativos en preescolares, ofreciendo un método de enseñanza más dinámico y efectivo que inspire a los estudiantes y apoye su aprendizaje matemático desde edades tempranas.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera incide las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera incide las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de seriación en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024?

¿De qué manera incide de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de correspondencia en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024?

¡De qué manera incide las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de conteo en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024?

1.3 Delimitación del problema

Este estudio se centra en determinar la efectividad de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia de los estudiantes en la resolución de problemas de cantidad en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa durante el año 2024. La investigación se limita a los preescolares de 5 años del nivel inicial de esta institución, sin incluir a otros grupos de edad ni a otras áreas del aprendizaje matemático. La intervención se realizará exclusivamente a través de actividades lúdicas y su impacto será evaluado utilizando un diseño de pretest y post test. El estudio no contempla factores externos como influencias familiares o contextos socioeconómicos, enfocándose únicamente en el contexto escolar de los niños en el aula.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

1.4.2 Objetivos específicos

Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de seriación en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de correspondencia en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de conteo en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

1.5 Justificación

1.5.1 Desde el punto de vista teórico

Esta investigación se justifica porque sustenta teorías como la de Piaget y Vygotsky que enfatizan el uso de los juegos en el aprendizaje, particularmente en la etapa preescolar. Las estrategias lúdicas fomentan habilidades matemáticas básicas como contar y categorizar, lo que apoya el desarrollo de la capacidad de responder problemas cuantitativos. Este estudio se basa en la teoría constructivista, que sostiene que los niños formando su conocimiento a través de experiencias activas y significativas.

1.5.2 Desde el punto de vista metodológico

El estudio adoptará un enfoque explicativo, con el objetivo de identificar cómo las estrategias lúdicas afectan la capacidad de los niños para desarrollar la capacidad de resolver problemas complejos. A través de un diseño de investigación cuantitativo, se recogerán datos antes y después de la implementación de las estrategias, lo que permitirá evaluar el impacto de estas prácticas en los estudiantes, proporcionando una comprensión clara de su efectividad.

1.5.3 Desde el punto de vista práctico

Esta investigación tiene como propósito ofrecer herramientas prácticas y efectivas para los educadores en la Institución Educativa N°269 Pangoa, aplicando estrategias lúdicas que puedan mejorar las habilidades matemáticas de los preescolares. Los resultados servirán para implementar enfoques más efectivos en el aula, contribuyendo al desarrollo de competencias clave en los niños, y promoviendo una enseñanza más atractiva y eficiente que potencie el aprendizaje matemático desde temprana edad.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de estudios

2.1.1 Antecedentes Internacional

Martínez (2023) realizó un estudio en Ecuador con el objetivo de analizar el impacto de las estrategias recreativas en el aprendizaje de matemáticas entre alumnos de Educación Básica de la Unidad Educativa Océano Pacífico, ubicada en Pangua, Cotopaxi. Utilizaron un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo, con objetivo correlacional y diseño no experimental. El estudio se realizó con una muestra de 45 estudiantes de sexto grado, a quienes se les aplicó una encuesta compuesta por diez ítems de escala Likert. Para sustentar la hipótesis se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman, arrojando un valor de 0,867, lo que indica una concordancia positiva alta entre las dos variables y un nivel de significancia inferior a 0,05. En conclusión, se determinó que la educación matemática podría mejorarse significativamente mediante actividades lúdicas, brindando a los estudiantes una experiencia divertida y enriquecedora que los prepararía para enfrentar los desafíos de un mundo persistente.

Brand (2022) realizó una investigación en Guayas, Ecuador, con el objetivo principal de resolver si la implementación de un programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primaria de una unidad educativa de Naranjal en el año 2022. El estudio se realizó mediante un diseño experimental de tipo preexperimental con enfoque cuantitativo, de carácter aplicado y nivel explicativo. Se realizó una evaluación del aprendizaje matemático utilizando una muestra de 25 estudiantes de educación primaria para evaluar la efectividad del programa. El análisis estadístico confirmó la efectividad del programa, obteniendo un valor de significancia de $p = 0,038$, inferior al umbral de 0,05. En conclusión, se determinó que la promulgación de estrategias lúdicas favorece significativamente el aprendizaje de las matemáticas en alumnos de nivel elemental.

López (2022) realizó un estudio en Ecuador con el objetivo de analizar el impacto de las estrategias lingüísticas en la capacidad de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Claire Bucaram de Aivas de Guayaquil. El estudio se cataloga como una investigación de carácter básico, con correlación causal, enfoque cuantitativo y sin diseño

experimental. La muestra estuvo conformada por 108 estudiantes de quinto grado, y para la recolección de datos se utilizó los métodos de la encuesta utilizando como instrumento un cuestionario. Los resultados muestran que el coeficiente de correlación entre las dos variables es 0,362, lo que indica una relación positiva débil. Además, el valor de significancia bilateral obtenido fue p=0,000 < 0,05En conclusión, se encontró que las estrategias lúdicas tienen una relación positiva con la capacidad de los estudiantes de quinto grado para resolver problemas matemáticos.

2.1.2 Antecedentes Nacional

Salvio (2024) realizó un estudio en Huánuco, que tuvo como objetivo de analizar cómo las estrategias lúdicas coadyuvan en al crecimiento de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" de los estudiantes de cinco años de dicha institución. Con un diseño preexperimental y un nivel explicativo, el estudio tuvo un enfoque cuantitativo. Se utilizó como muestra a veinte niños del primer grado, y como herramienta de recolección de datos se utilizó la técnica de observación con lista de cotejo. Según los resultados, el 55% de los niños se encontró en el nivel de proceso en el pretest, mientras que el 50% alcanzó el nivel deseado en el postest. Estos hallazgos permiten inducir que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" en los niños de 5 años.

Pazos (2024), realizó un estudio en Piura con el objetivo de determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas apoya el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en estudiantes de 4 años de la mencionada institución educativa. El estudio se realizó con un enfoque aplicado, a nivel explicativo y con un diseño preexperimental. Se utilizó una muestra de 15 niños de primer nivel, y se aplicó la técnica de observación utilizando una lista de cotejo como herramienta de recolección de datos. En cuanto a los resultados, el pretest arrojó que el 67% de los niños aún se encontraban desarrollando sus habilidades competitivas, mientras que el postest arrojó que el 67% había alcanzado el nivel de aprendizaje deseado. Hubo diferencia significativa entre los resultados del pretest y postest, con un valor de p=0,000, inferior a 0,05. En consecuencia, se puede concluir que las estrategias lúdicas mejoraron

significativamente la capacidad de los niños de cuatro años para "Resuelve problemas de cantidad".

Cubas (2023) realizó un estudio en Cajamarca con el objetivo de determinar si el uso de juegos lúdicos ayuda a elevar el nivel de aprendizaje en el concurso "Resuelve Problemas de Cantidad" entre estudiantes de tercer grado de la I.E. José Arana Berruete. El estudio fue parte de un proyecto de investigación aplicada con diseño preexperimental de un solo grupo. Veintiún alumnos de ese grado integraron la exposición. Para la recolección de datos se utilizaron pruebas pretest y postest. Para analizar los resultados se utilizó la prueba de Wilcoxon, arrojando un valor de p=0,000. Estos hallazgos indican que el uso de juegos lúdicos en clase tiene un efecto significativo en el nivel de aprendizaje de los estudiantes en relación con la competencia "Resolver Problemas de Cantidad".

Con el objetivo de conocer cómo las actividades lúdicas afectan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de cinco años, Parra (2022) realizó una investigación en Cañete, Lima, utilizando un enfoque cuantitativo a nivel explicativo y un diseño preexperimental con un tamaño de muestra de veinte unidades. Para la recolección de datos se utilizaron pruebas pedagógicas y materiales experimentales en las dimensiones de clasificación, secuenciación y concepto numérico. En el pretest se encontró que el 55% de los niños aún se encontraban en el proceso después de la intervención, y el 65% de ellos alcanzó el nivel de aprendizaje predeterminado. El análisis utilizó la prueba de rango de Wilcoxon, p=0,000 < 0,05; Z = -4.179. Se finiquita que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo del pensamiento lógico y matemático de los niños.

2.1.3 Antecedentes Regional

Chávez (2023) realizó un estudio en Junín con el objetivo de determinar el impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo del concurso “Resuelve problemas de cantidad” entre estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Satipo N°30001-54. El estudio se caracterizó por un enfoque cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño preexperimental en el que se utilizaron pruebas pretest y postest. La población estuvo conformada por 42 estudiantes, 22 de los cuales formaron parte de la exposición. Se utilizó un cuestionario como instrumento para la recolección de datos. El estudio permitió crear e implementar escenarios

didácticos basados en los conocimientos previos de los estudiantes. Los resultados mostraron que los estudiantes inicialmente presentaron un bajo nivel de competencia, concluyendo que el uso de juegos lúdicos logró mejorar significativamente la resolución de problemas entre los estudiantes de primer grado de la institución educativa en mención.

En Junín Reyes (2021) realizó una tesis cuyo objetivo fue evaluar cómo la práctica de juegos lúdicos afectaba el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas cuantitativos en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua, en la provincia de Satipo. La investigación se realizó mediante un diseño experimental y un enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por 113 estudiantes de 3°, 4° y 5° grado, mientras que la muestra elegida estuvo compuesta por 24 niños menores de cinco años. Como instrumentos para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y la guía de observación utilizada en un pretest y un postest. Se determinó un valor de significancia de P=0,000 mediante la prueba estadística de Wilcoxon. Los resultados indicaron que el 79,16% de los estudiantes mejoraron sus habilidades en la competencia evaluada. En conclusión, se confirmó que los juegos lúdicos matemáticos tuvieron dominio positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Castro (2024) realizó un estudio en Huancayo con el objetivo de determinar cómo las actividades lúdicas que afectan el desarrollo del razonamiento matemático en niños de cinco años del Jardín N°252, San Carlos, Huancayo. Los métodos utilizados fueron el enfoque inductivo-deductivo con enfoque cuantitativo, el cual fue de carácter básico y de nivel explicativo de investigación. La muestra estuvo compuesta por 20 niños de 5 años. En una evaluación inicial los resultados arrojaron un 45% de nivel inicial, y en una post-test un 65% logró el nivel de aprendizaje deseado. Determinación mediante la prueba de Wilcoxon Z=4179 y una sig.=0,000. Como conclusión se observó que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo del razonamiento matemático en los niños de cinco años del Jardín Nro. 252, San Carlos. Esto se confirmó mediante el procesamiento de datos y las correspondientes pruebas estadísticas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Estrategias lúdicas

La palabra "lúdico" proviene del latín "ludus", que significa "juego". Se refiere a una capacidad humana que se desarrolla a través de una variedad de actividades que incorporan creatividad, deleite, lugar y conocimiento, fomentando así el desarrollo psicológico, la adquisición de ideas y la formación de la personalidad (López & Ledezma, 2024).

Según este punto de vista, las estrategias lúdicas son herramientas que apoyan las actividades de aprendizaje y la resolución de problemas. Esto sugiere que el docente utiliza una variedad de técnicas para ayudar a los estudiantes a aprender y comprender el material y al mismo tiempo fomentar la participación activa de los estudiantes (Morocho & Quintana, 2023).

La estrategia lúdica consiste en un conjunto de métodos que brindan a los docentes herramientas innovadoras para generar un ambiente agradable en el aula, fomentando una comunicación efectiva y un aprendizaje significativo en los estudiantes, además de fomentar la colaboración y la creatividad dentro del entorno educativo (Toro & Alpizar, 2023).

2.2.1.1 Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Para Barragán y Pérez, (2024) el enfoque el lúdico en la enseñanza, está basado en la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel se fundamenta en la necesidad de que los estudiantes relacionen nuevos conocimientos con sus conocimientos previos para lograr una experiencia de aprendizaje profunda y duradera. Según Ausubel, el aprendizaje es más eficaz cuando la información se presenta de forma organizada y significativa, respaldada por estrategias como juegos y actividades interactivas.

A diferencia de Piaget, quien enfatiza el aprendizaje a través de la experimentación y la construcción individual del conocimiento, Ausubel destaca la importancia del aprendizaje expositivo, siempre que los contenidos sean claros y bien estructurados. Además, otros autores subrayan la relevancia de la preparación docente para garantizar un aprendizaje significativo. Los profesores deben tener un dominio profundo del contenido y utilizar herramientas lúdicas que permitan a los alumnos comprender conceptos complejos en diversos contextos. Así, la claridad en la enseñanza y la capacidad del docente para aplicar conocimientos en

nuevas situaciones son esenciales para potenciar el aprendizaje significativo en el aula (Barragán & Pérez, 2024).

En este sentido, cuando un docente plantea una actividad lúdica para sus estudiantes, es fundamental que defina con precisión los objetivos que busca alcanzar. Asimismo, debe analizar con detenimiento si la metodología seleccionada es apropiada para la edad y el nivel de formación de los alumnos. De no hacerlo, existe el peligro de que el juego se transforme en una simple distracción sin valor educativo, llevando a los estudiantes a memorizar mecánicamente sus pasos en lugar de favorecer un aprendizaje profundo y significativo (Barragán & Pérez, 2024).

2.2.1.2 Teoría del juego de Jean Piaget

Aguilar et al., (2024) la teoría de juegos de Piaget afirma que los juegos son esenciales para el desarrollo intelectual de un niño porque pueden servir como una representación funcional, simbólica y reproducible de la realidad. Este proceso está estrechamente vinculado a las etapas de desarrollo del individuo, permitiendo la interacción con su entorno. Además, el juego facilita la resolución de conflictos y la expresión de emociones libremente, lo que promueve un aprendizaje significativo.

En este sentido, el tipo de juego varía según la edad del niño, favoreciendo tanto el desarrollo de habilidades cognitivas como sociales. Esto le ayuda a adquirir nuevas conductas, practicar reglas y aprender a partir de sus experiencias con la realidad. Durante la infancia, el juego es un pilar esencial para la formación del conocimiento prácticos y significativo. Por esta razón, Piaget vincula las etapas de desarrollo del niño con diferentes niveles de dificultad en el juego, identificando tres tipos principales: el juego de ejercicio, también conocido como fase sensorial, el juego de simbolismo, también conocido como fase preoperacional, y el juego de reglas, también conocido como fase de operación concreta.

Para el teórico Piaget, las estrategias lúdicas, al estar estructuradas en secuencias, facilitan el aprendizaje al permitir que los niños potencien sus habilidades y capacidades mediante el juego. Cuando se aplican en el ámbito escolar, estas estrategias no solo impulsan el desarrollo psicosocial de los estudiantes, sino que también contribuyen a su formación integral en

distintos aspectos de su personalidad y aprendizaje. De este modo, el juego trasciende su función de entretenimiento y se transforma en un recurso fundamental para el progreso social, emocional e intelectual de los niños dentro del aula.

2.2.1.3 Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas, al ser una parte esencial de la naturaleza humana, juegan un papel fundamental en el desarrollo de la construcción del aprendizaje en los niños. A través del juego, se fortalece la enseñanza y el aprendizaje de la lengua escrita, al tiempo que se favorecen las relaciones personales e interpersonales. Además, dentro del aula, El juego favorece el fortalecimiento de valores esenciales como la colaboración, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la amistad, entre otros (Lopez & Ledezma, 2024).

Morocho y Quintana (2023), la importancia de los elementos lúdicos en la educación está en que los docentes los utilizan como recursos esenciales, promoviendo así el desarrollo integral de los alumnos. En la misma línea, las estrategias lúdicas se diferencian en que ayudan a regular las emociones, enseñan el respeto a las reglas del juego, resuelven problemas, apoyan la toma de decisiones, fomentan el sentido de pertenencia en los niños, desarrollan el lenguaje y permiten la expresión física.

El uso de estrategias lúdicas en el aula permitirá al profesor cumplir los objetivos de aprendizaje establecidos a la vez que el estudiante podrá desarrollarse eficazmente en las actividades planificadas. Como han afirmado otros autores, la educación adquirirá y fortalecerá capacidades y habilidades como la resolución de problemas, la capacidad de toma de decisiones e incluso el fortalecimiento del lenguaje, lo que facilitará su interacción y, en consecuencia, su proceso de enseñanza-aprendizaje y rendimiento académico.

Los autores Toro y Alpizar (2023) destacan que los juegos deben considerarse una actividad fundamental dentro del aula, ya que ofrecen diversas formas de adquirir conocimiento, además de brindar momentos de descanso y recreación para los estudiantes. Los juegos facilitan que los estudiantes centren su atención en el tema relacionado con la actividad

lúdica. Asimismo, el profesor debe ser creativo y tener iniciativa para diseñar juegos adaptados a las necesidades de los estudiantes en cada asignatura, considerando su edad y ritmo de aprendizaje.

2.2.1.4 Beneficios de la aplicación de las estrategias lúdicas

La lúdica proporciona al docente estrategias innovadoras para la transmisión de contenidos específicos, lo que permite una evolución activa en los alumnos. Según Morocho y Quintana (2023), consideran los siguientes beneficios:

Vincular el juego con la instrucción en el aula ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como investigación, reconocimiento, descubrimiento, razonamiento y resolución de problemas, todos componentes esenciales de un proceso de aprendizaje eficaz. Además, el docente que incorpora el juego puede observar que los estudiantes abordarán las actividades propuestas con mayor alegría, disposición y entusiasmo, ya que el juego genera felicidad en los niños, lo que, sin duda, favorece un aprendizaje más eficaz y significativo.

Dentro de este entorno, el juego funciona como un medio que guía actividades que permiten a los estudiantes abordar un tema en un entorno cómodo, brindándoles experiencias de aprendizaje únicas. Además de proporcionar un entorno atractivo para el aprendizaje, el juego anima a los estudiantes a participar tanto individualmente como en grupo, lo que favorece la consolidación de estos resultados de aprendizaje.

Por otro lado, las estrategias lúdicas ofrecen una oportunidad para que el estudiante, como principal participante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se acerque a lo que quiere aprender y cómo lo aprenderá, transformando la lúdica en un medio creativo, constructivo y de mente abierta. En otras palabras, una ventaja de estas actividades es que alientan a los estudiantes a desarrollar habilidades como la creatividad y la innovación, lo que aumenta su deseo de aprender y participar activamente y al mismo tiempo facilita una mejor comprensión del material presentado.

2.2.1.5 Características del juego

Las particularidades del juego trascienden cualquier entorno o contexto en el que se desarrolle. No obstante, Suárez (2022) destaca su

papel en la educación e identifican una serie de características esenciales, como la libertad de acción, del avance de habilidades motoras, la solución de problemas motrices, la integración de distintos ámbitos de conducta, la duración y participación activa, la conexión con situaciones reales, la adaptación a las capacidades del estudiante, el éxito, el respeto por las normas y la sociabilidad.

Estas cualidades no solo forman parte del juego, sino que también contribuyen significativamente el desarrollo de enseñanza y aprendizaje. A diferencia de otras propiedades mencionadas, el juego cobra relevancia dentro de las prácticas socioculturales, potenciando el uso del tiempo libre, la recreación y la interacción entre los participantes, el entorno y la dinámica lúdica en sí misma.

2.2.1.6 Dimensiones de intervención docente en el juego

Pitluk et al., (2019) considera los elementos clave del espacio lúdico en el aprendizaje infantil, los siguientes aspectos:

- El espacio de juego: Es esencial reconocer la importancia del entorno como un factor que estimula la acción. Para que el juego se desarrolle adecuadamente, es necesario contar con un lugar definido, con límites y un marco que lo haga posible.
- El tiempo: La organización y gestión del tiempo dependen del docente, quien determina cuándo y cuánto tiempo dedicar al juego, considerando los objetivos de aprendizaje y el interés del grupo.
- Los recursos: El educador planifica tanto los espacios de juego como los materiales y objetos que lo facilitan, ya que estos influyen en la dinámica y el desarrollo de la actividad lúdica.
- El grupo: Comprender la dinámica grupal permite analizar los roles, interacciones y vínculos que se generan durante el juego. A través de la actividad lúdica, los niños expresan sus relaciones y la manera en que interpretan cada situación.
- Las consignas: El docente guía el inicio del juego mediante indicaciones claras, proponiendo un punto de partida,

estableciendo el tiempo de juego y, si es necesario, sugiriendo ideas para desarrollar la temática.

- El clima: Es fundamental garantizar un ambiente seguro, afectivo y armonioso que favorezca la interacción, la exploración y la conexión entre los participantes. Cuando estas condiciones se cumplen, los niños se sienten motivados a jugar, aprenden de manera natural y expresan libremente sus intereses y necesidades.
- El protagonismo y la participación: En el juego, el niño asume un papel central, mientras que el docente actúa como facilitador y guía. Es clave permitir su participación activa en la elección de temáticas, La distribución del entorno y la planificación del desarrollo de la actividad lúdica.

2.2.1.7 Métodos lúdicos para la enseñanza de matemáticas

Para enseñar matemáticas de manera efectiva a los niños pequeños, es clave incorporar una variedad de juegos que conviertan el aprendizaje en una experiencia divertida e interactiva. Por ejemplo, los juegos de construcción, como los bloques o las piezas tipo Lego, facilitan la exploración de conceptos como forma, tamaño y cantidad. Mediante de la manipulación de estos objetos, los pequeños practican de forma natural actividades como clasificación y conteo. Además, juegos de mesa numéricos, como "Monopoly Junior" o "Uno", refuerzan las habilidades matemáticas al incentivar el conteo, la suma y la toma de decisiones estratégicas, profundizando su comprensión numérica (Collantes-Lucas et al., 2024).

En este mismo contexto, Collantes-Lucas et al., (2024)consideran otros tipos de juegos que también son muy efectivos para enseñar matemáticas. Los juegos de secuencias y patrones, como hacer collares con cuentas de diferentes colores, permiten a los niños comprender conceptos matemáticos básicos como la organización y el orden, a la vez que estimulan su creatividad y pensamiento lógico. Los juegos de rol, en los que los niños representan situaciones cotidianas, les dan la oportunidad de practicar el conteo y la suma de una forma práctica, mientras desarrollan habilidades sociales y comunicativas. Además, las gymkanas matemáticas y los juegos

de comparación, como "mayor o menor", junto con juegos de cartas adaptados para incluir tareas matemáticas, brindan formas entretenidas y efectivas para que los niños practiquen y comprendan conceptos matemáticos.

2.2.2 Competencia matemática

El término "competencia" se refiere a la capacidad de un estudiante para integrar varias habilidades con el fin de lograr una meta específica dentro de un contexto determinado mientras actúa de manera efectiva, eficiente, responsable y con oportunidades. En este sentido, la competencia matemática se define como la aptitud del estudiante para aplicar conocimientos matemáticos en la comprensión, interpretación y resolución de problemas cotidianos con ética, facilitando su crecimiento tanto personal como social y preparándolo para enfrentar los desafíos de su vida diaria (Ramos & Ramos, 2021).

2.2.3 Resuelve problemas de cantidad

Ramos y Ramos (2021) esta competencia se refiere a la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de su vida diaria que requieren la construcción y comprensión de la noción de números así como de las funciones y propiedades de los sistemas numéricos. Además, se refiere a la capacidad de utilizar estos puntos de conocimiento en diversos contextos y utilizarlos para ilustrar las relaciones entre datos y restricciones. También supone la capacidad de evaluar la validez de la solución obtenida, así como seleccionar estrategias, técnicas, unidades de medida y recursos adecuados para cada situación.

2.2.3.1 Enfoque constructivista

El enfoque constructivista guía el proceso de educación y aprendizaje matemático a través de la adaptación al entorno, el aprendizaje experiencial y el trabajo práctico. Este enfoque permite que los niños construyan activamente su propio conocimiento porque son responsables de formular sus hipótesis a través de la selección, análisis e interpretación de la información adquirida para posteriormente proponer soluciones y resolver problemas(Celi et al., 2021).

Dicho enfoque, para Celi et al., (2021), se basan en las teorías de Piaget y Vygotsky para proponer cuatro hipótesis clave del enfoque constructivista: La base del aprendizaje es la acción; el conocimiento se

adquiere a través de estados de equilibrio y desequilibrio, donde se cuestionan los conocimientos previos; el conocimiento se construye en contraste con el conocimiento previo; y los conflictos cognitivos dentro del mismo grupo social pueden fomentar la adquisición de nuevos conocimientos.

De este modo, es fundamental para el desarrollo del conocimiento matemático en educación infantil que los niños manipulen recursos y materiales mediante estimulación sensorial con objetos tangibles. Esto les permite comprender y construir su propio conocimiento, utilizando sus conocimientos previos para relacionarlos con los nuevos, lo que facilita la asimilación del conocimiento, junto con la interacción entre iguales, lo cual favorece el proceso de aprendizaje.

2.2.3.2 Teoría de las situaciones didácticas

Radford (2023) la Teoría de Situaciones Didácticas (TSD) tiene como objetivo proporcionar un modelo inspirado en la teoría matemática de juegos para investigar científicamente las cuestiones relacionadas con la educación matemática y los métodos para mejorarla. Algunos de los principios epistemológicos clave de la TSD son:

El resultado de una solución "óptima" a una situación o problema particular es el conocimiento.

Según la epistemología genética de Piaget, el aprendizaje es un método de adaptación cognitiva.

Todo conocimiento matemático tiene una familia de situaciones que le dan un significado adecuado.

A través de este enfoque basado en situaciones didácticas, TSD pretende estudiar y mejorar la educación matemática. Ha evolucionado desde el enfoque inicial en el entorno del estudiante bajo la supervisión del profesor hasta incluir al profesor y al sistema educativo en su totalidad.

Brousseau define la familia de situaciones fundamentales como la búsqueda de situaciones fundamentales y su incorporación al proyecto más integral de enseñanza y aprendizaje en el aula (Radford, 2023), Esta búsqueda requiere al menos dos elementos:

Una buena teoría epistemológica que revela la profundidad del conocimiento matemático y orienta el proceso de enseñanza.

Un buen enfoque didáctico de ingeniería que se centra en crear escenarios y desafíos que los estudiantes puedan resolver.

A través de este modelo, que se basa en situaciones didácticas fundamentales, TSD pretende estudiar y mejorar la enseñanza de las matemáticas. Evolucionó desde un enfoque inicial en el entorno del estudiante bajo la supervisión del profesor para incluir al profesor y al sistema educativo en su totalidad.

2.2.3.3 Importancia de las matemáticas

Para Aguirre et al., (2023), las matemáticas desempeñan un papel fundamental en la vida cotidiana, ya que se aplican en diversas situaciones cotidianas como hacer compras, cocinar, conducir, utilizar aplicaciones de computadora o resolver problemas. A pesar de ser una disciplina abstracta, las matemáticas pueden resultar difíciles y aburridas para muchos estudiantes. Por eso, es crucial encontrar estrategias que vuelvan el aprendizaje más interesante y significativo. Estimular a los niños desde temprana edad favorece el desarrollo de su competencia matemática, ayudándoles a relacionarse con la sociedad y a enfrentar los problemas que surjan. El aprendizaje a través del juego puede ser una excelente forma de motivarlos, ya que esta actividad favorece su desarrollo integral.

Por su parte Toro y Alpizar (2023) considera que el estudio de las matemáticas es fundamental en el desarrollo de las personas, ya que, en la actualidad, su uso en la vida cotidiana cobra cada vez más importancia debido al avance tecnológico. Esto hace necesario un enfoque adecuado en su enseñanza, especialmente en los estudiantes, para que puedan desarrollar habilidades de pensamiento, razonamiento y toma de decisiones a través de la resolución de problemas del día a día. No obstante, la modernidad y la adaptación a un mundo tecnológico exigen un conocimiento más profundo de las matemáticas. En este sentido, el uso de herramientas lúdicas como estrategia de enseñanza facilita un mayor desarrollo del pensamiento crítico y cognitivo en los individuos.

Dimensiones

Seriación

La seriación es la capacidad que permite a los niños organizar objetos según una característica, criterio o dimensión específica, estableciendo relaciones entre ellos en función de sus propiedades o atributos. Según el Ministerio de Educación, esta habilidad también implica reconocer relaciones de asimetría dentro de un conjunto de objetos. Con el tiempo, este proceso se vuelve operativo al involucrar el principio de reversibilidad. Además, en la seriación interviene el criterio de transitividad, una habilidad lógica que permite establecer conexiones entre elementos u objetos en un mismo orden, ya sea de forma creciente o decreciente, dependiendo de la naturaleza del material empleado (Segura et al., 2021).

Correspondencia

La dimensión de correspondencia se define como la asociación de un elemento con otro según su relación y nivel de dificultad. Además, en la quinta etapa del conteo, esta dimensión se refleja en la representación verbal de la cantidad de objetos dentro de un conjunto (Zambrano et al., 2021).

Este principio establece que, al contar una colección de objetos, cada uno debe corresponder de manera uno a uno con una única palabra-número de la secuencia numérica. Esto implica que el niño debe realizar una enumeración precisa, asegurándose de no omitir ningún elemento ni contar el mismo más de una vez. De esta manera, se evita la repetición y se mantiene un orden correcto en el conteo (Aguilar et al., 2024).

Conteo

Según contar es una técnica que permite a los niños emplear diversos procedimientos para resolver problemas de cantidad en su vida cotidiana. En este sentido, al usar los dedos para contar, los niños desarrollan su lenguaje matemático y lo asimilan mediante la repetición. Durante la etapa preescolar, se busca potenciar sus capacidades y habilidades tanto cognitivas como físicas y sociales, favoreciendo un aprendizaje integral acorde con su proceso de maduración.

En la misma línea, se enfatiza que los fundamentos de los contenidos infantiles surgen de manera imprevista dentro de los mecanismos procedimentales de sus estructuras numéricas y cognitivas. Estas

manifestaciones pueden verse ya en los primeros meses de vida y sirven como base para el futuro desarrollo numérico. Así, la comprensión del conteo y sus procedimientos se fortalecen a medida que el niño interactúa con objetos concretos durante su infancia (Aguilar et al., 2024).

2.3 Definición operacional

2.3.1 Variable Independiente

Las estrategias lúdicas serán utilizadas como estrategias pedagógicas orientadas a mejorar en los niños la competencia de resuelve problemas de cantidad.

2.3.2 Variable Dependiente

La competencia resuelve problemas de cantidad serán se evaluará utilizando las dimensiones de clasificación, correspondencia y contenido de los preescolares y una guía de observación.

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación

La investigación cuantitativa ofrece explicaciones sobre hechos o situaciones relevantes, respondiendo de manera sistemática y precisa mediante mediciones y datos numéricos que se comparan con las hipótesis, con el fin de aportar, validar, generalizar y confirmar la certeza de los fenómenos observados (González-Penagos & Rivera-Quiroz, 2024).

En este sentido el presente estudio empleó la recolección de datos y la estadística para la medición de la información.

La investigación aplicada o tecnológica se basa en principios fundamentales y tiene como propósito su implementación práctica de manera inmediata. Su enfoque no está en la formulación de teorías o principios, sino en la resolución de problemas específicos (Ibáñez, 2013).

Desde esta perspectiva, este estudio pretende mejorar la capacidad de resolución de problemas cuantitativos en niños de nivel inicial mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

El método explicativo tiene como objetivo identificar las razones detrás de los hechos, estableciendo relaciones de causa y efecto. Para lograrlo, es fundamental definir una o más variables, tanto dependientes como independientes, que pueden ser manipuladas y medidas por el investigador. Este enfoque busca descubrir las causas reales de los fenómenos, proporcionando resultados con un alto nivel de profundidad en el conocimiento (Ibáñez, 2013).

Desde esta perspectiva esta investigación explica la incidencia o el impacto de las técnicas lúdicas en la mejora de la competencia “resuelve problemas de cantidad en los niños.

3.2 Diseño de investigación

Para Ibáñez (2013) el diseño experimental, esta metodología posee características específicas, entre ellas, la sistematización de todo el proceso. A través de la manipulación de ciertas causas, se generan efectos determinados. Además, se garantiza el control total sobre las condiciones en las que se lleva a cabo el proceso. Asimismo, se busca regular la variabilidad de los efectos o consecuencias resultantes.

3.3 Población, muestra y muestreo

Una población es un grupo de elementos que comparten características similares. Se pueden realizar estudios cuantitativos en seres vivos, como humanos, animales y plantas; objetos naturales inanimados, como minerales y sustancias; o en objetos artificiales fabricados por humanos, como automóviles, empresas, equipos eléctricos y otros objetos.(González-Penagos & Rivera-Quiroz, 2024)

Para González-Penagos & Rivera-Quiroz, (2024) la muestra es una parte extraída de una población, un segmento que comparte características similares. Además, debe cumplir con tres características clave: ser representativa, aleatoria y suficiente, para la presente investigación se consideró a 25 niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa N° 269 del distrito de Pangoa.

Así mismo la muestra en esta investigación está conformada por los 25 niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa N° 269 del distrito de Pangoa que también son la población, por lo tanto respecto al muestreo este estudio se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Muestreo por conveniencia: como su nombre lo indica, el investigador selecciona a los participantes según su conveniencia, eligiéndolos por la facilidad de contacto y su disponibilidad para participar en el estudio (González-Penagos & Rivera-Quiroz, 2024).

3.4 Hipótesis y variables

3.4.1 Hipótesis

H1: La incidencia es significativa de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

H0: No existe incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

3.4.2 Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores

Estrategias lúdicas	las estrategias lúdicas son herramientas que favorecen las actividades de aprendizaje y la resolución de problemas (Morocho & Quintana, 2023).	Las estrategias lúdicas serán utilizadas como estrategias pedagógicas orientadas a mejorar en los niños la competencia de resuelve problemas de cantidad.	Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego	Actividades de aprendizaje
Resuelve problemas de cantidad		La competencia resuelve problemas de cantidad serán medidas a través de las dimensiones de seriación, correspondencia y conteo en los preescolares, por medio de una guía de observación.	Seriación Correspondencia Conteo	Ordena objetos según un criterio específico (tamaño, color, forma). Identifica y continúa secuencias lógicas de elementos. Relaciona elementos de dos conjuntos estableciendo pares equivalentes. Asocia correctamente cantidades con su representación numérica. Enumera elementos de un conjunto respetando el orden numérico. Reconoce y utiliza los números para cuantificar colecciones de objetos.

3.5 Método de investigación

Ibáñez (2013) el conocimiento científico se logra mediante el uso del método científico, que es el procedimiento que se sigue en las ciencias para descubrir y enseñar la verdad. Se considera "científico" cuando cumple con los estándares de precisión y objetividad propios de la metodología científica.

El método científico consiste en un conjunto de normas que establecen el procedimiento a seguir para realizar una investigación cuyos resultados sean reconocidos como válidos por la comunidad científica. También se define como el conjunto de pasos mediante los cuales se establecen problemas científicos y se verifican las hipótesis (Ibáñez, 2013).

3.6 Técnica instrumentos aplicados

Las técnicas representan los diversos métodos empleados por el investigador para recopilar información sobre el fenómeno de estudio. Estas se

fundamentan en un conjunto de reglas y procedimientos que facilitan el logro de los objetivos de la investigación y están orientados a responder a la problemática planteada. De acuerdo con Arias, las técnicas de recolección de datos comprenden las diversas estrategias empleadas para obtener información. (Varguillas et al., 2023).

En este sentido, el presente estudio utilizó la guía de observación como técnica para evaluar qué tan bien se ha desarrollado la competencia en la resolución de problemas cuantitativos y sus correspondientes dimensiones.

Por otro lado, los instrumentos de investigación son herramientas diseñadas para recopilar datos pertinentes sobre el tema de estudio. Según Arias, las herramientas equivalen a los medios físicos utilizados para recopilar y almacenar información. Algunos ejemplos de estos son cuestionarios, guías de entrevista, listas de cotejo, grabadoras y escalas para medir acciones u opiniones (Varguillas et al., 2023).

Desde este punto de vista, este estudio utilizó la guía de observación de competencias para recopilar datos sobre qué tan bien los niños de cinco años resuelven problemas cuantitativos.

3.7 Procesamiento de datos

Para recolectar datos para este estudio se utilizó una guía de observación, que permitió registrar detalladamente las habilidades de los preescolares para resolver problemas cuantitativos antes y después de utilizar estrategias litúrgicas. El diseño del estudio siguió un enfoque pretest-postest con un solo grupo, permitiendo comparar el nivel de competencia en la resolución de problemas antes y después del uso de las estrategias lúdicas.

El procesamiento de los datos se utilizó Excel 2019, permitiendo organizar y almacenar de manera ordenada la información recopilada de las observaciones. Se utilizó el software SPSS para analizar los datos y realizar análisis estadístico inferencial. Para comprobar si los datos siguen una distribución normal se utilizó la prueba de normalidad. Si los datos no eran paramétricos se utilizó la prueba de Wilcoxon, que es apropiada para comparar grupos relacionados cuando los datos no se ajustan a la normalidad supuesta.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de resultados

Objetivo general: Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

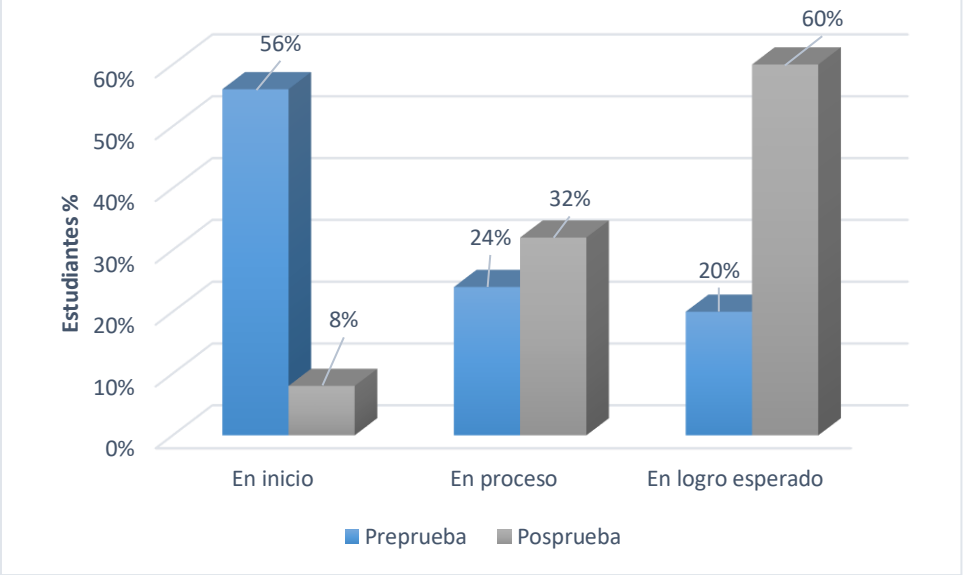
Tabla 1

Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad

Niveles	Preprueba		post prueba	
	fi	%	fi	%
En inicio	14	56%	2	8%
En proceso	6	24%	8	32%
En logro esperado	5	20%	15	60%
Total	25	100%	25	100%

Gráfico 1

Nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad



Los resultados de la tabla 1 muestra los resultados de las dos pruebas realizadas sobre nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años, donde en la evaluación de la prueba de entrada el 56% se mostró en inicio, 24% en proceso y 20% en logro previsto. Señalando que la mayoría de los niños en edad preescolar tenían algunas dificultades en esa competencia en particular. Luego de la intervención, el 60% lograron alcanzar el

nivel deseado en el aula, y el menor porcentaje se ubicó en el proceso y en el inicio. Permitirles resaltar dicha intervención utilizando estrategias legales fue exitoso.

Objetivo específico 1: Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de seriación en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

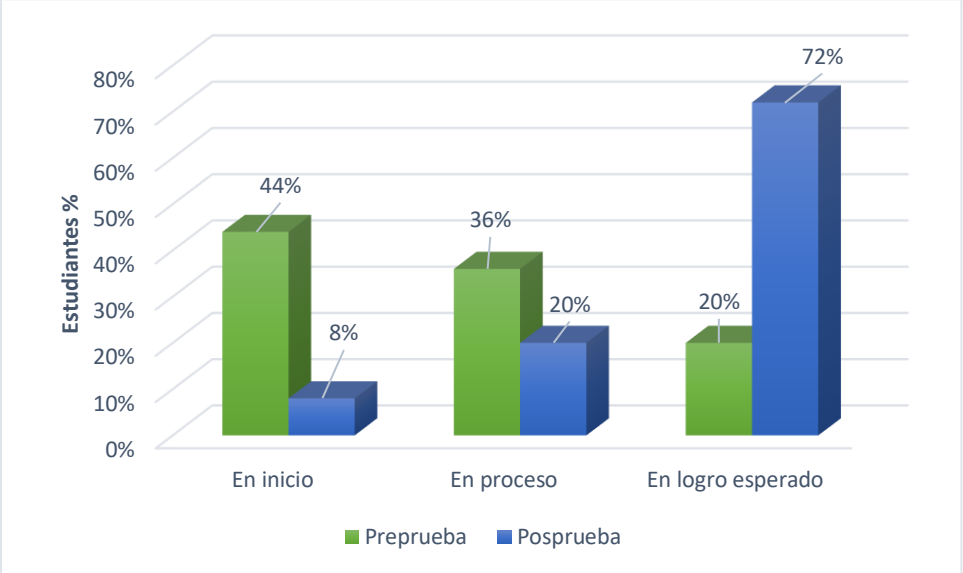
Tabla 2

Nivel de aprendizaje en la dimensión de seriación en los preescolares

Niveles	Preprueba		post prueba	
	fi	%	fi	%
En inicio	11	44%	2	8%
En proceso	9	36%	5	20%
En logro esperado	5	20%	18	72%
Total	25	100%	25	100%

Gráfico 2

Nivel de aprendizaje en la dimensión de seriación en los preescolares



Los resultados de la tabla 2 muestra el nivel de aprendizaje en la dimensión de seriación donde en la evaluación de inicial el 44% de los preescolares se encontró en el nivel de inicio, 36 en proceso y una mínima proporción tenía un nivel de logro esperado. Presentando la mayoría de los niños serias problemas en las actividades de seriación. Tras la intervención con las estrategias lúdicas, en la

evaluación de final, el 72% de los prescolares alcanzó el nivel de logró esperado y solo una pequeña proporción se quedó en los niveles de proceso y en inicio. Mostrando un buen dominio en la mayor parte de los niños en las actividades de seriación, por lo tanto, dicha estrategia aplicada tuvo éxito.

Objetivo específico 2: Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de correspondencia en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

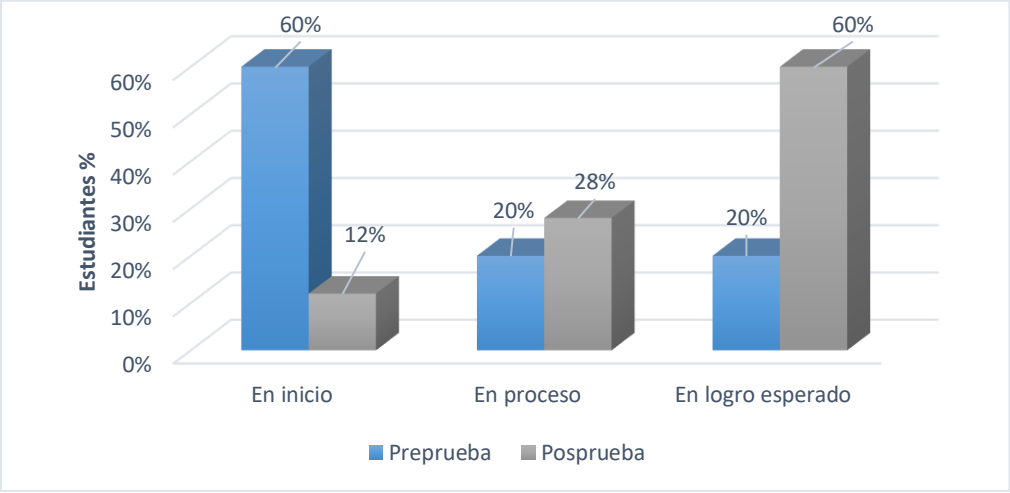
Tabla 3

Nivel de aprendizaje en la dimensión de correspondencia

Niveles	Preprueba		post prueba	
	fi	%	fi	%
En inicio	15	60%	3	12%
En proceso	5	20%	7	28%
En logro esperado	5	20%	15	60%
Total	25	100%	25	100%

Gráfico 3

Nivel de aprendizaje en la dimensión de correspondencia



La tabla 3 presenta los resultados sobre el proceso de aprendizaje en la dimensión de correspondencia en los prescolares se obtuvo: en la prueba inicial el 60% mostro el nivel de inicio, presentando serias dificultades en la mayoría de los niños en las actividades de correspondencia y una mínima proporción se mostró en los niveles de logro esperado y de proceso. Después de la implementación de las estrategias lúdicas, los resultados de la evaluación final indicaron que el 60% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, demostrando un buen dominio en las

actividades de correspondencia. Solo una pequeña proporción de los niños se ubicó en los niveles de proceso y de inicio. En consecuencia, la estrategia aplicada fue exitosa.

Objetivo específico 3: Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de conteo en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

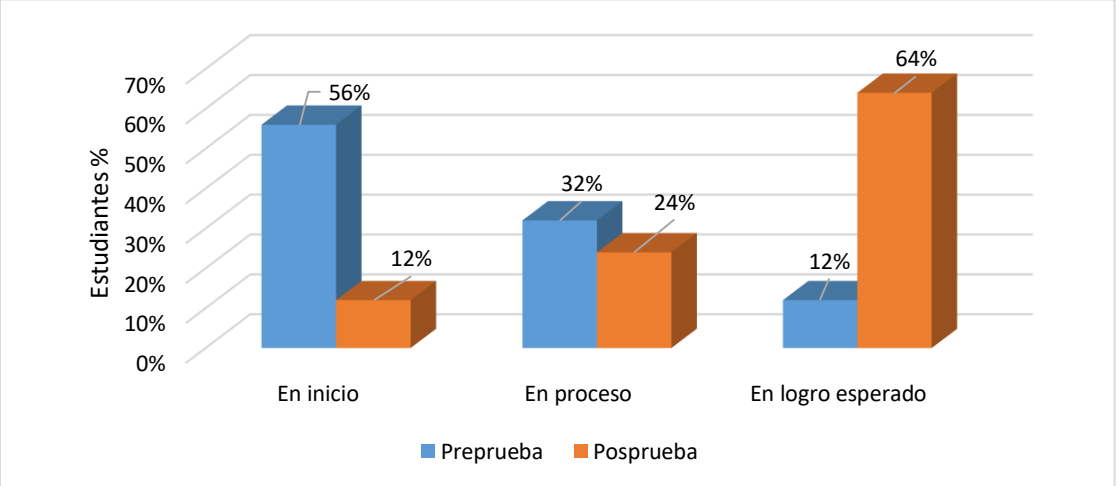
Tabla 4

Nivel de aprendizaje en la dimensión de conteo

Niveles	Preprueba		post prueba	
	fi	%	fi	%
En inicio	14	56%	3	12%
En proceso	8	32%	6	24%
En logro esperado	3	12%	16	64%
Total	25	100%	25	100%

Gráfico 4

Nivel de aprendizaje en la dimensión de conteo



Los resultados de la tabla 4 sobre el nivel de aprendizaje en la dimensión conteo en los preescolares de 5 años, se mostró en la evaluación de entrada el 56% de los niños en inicio, presentando serias dificultades en las actividades de conteo en una mayor proporción de niños, mientras que una mínima proporción de preescolares se ubicó en los niveles de proceso y en logro esperado. posteriormente a la implementación de las estrategias lúdicas, en la evaluación final, el 64% presento un nivel de logro esperado, mostrando un excelente dominio en las actividades de conteo en la mayoría de los niños, mientras que solo una

mínima proporción de los niños se quedó en inicio y en proceso. Permitiéndonos resaltar que hubo un avance significativo y dicha estrategia tuvo éxito.

4.2 Contrastación de hipótesis

Criterios de decisión

Margen de error 5% o el nivel de significancia de 0,05

Si el valor de p>0,05 se acepta la hipótesis nula

Si el valor de p<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

H1: La incidencia es significativa de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

H0: Existe incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

Tabla 5

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Preprueba	Posprueba
N	25	25
Perdidos	0	0
Mínimo	17	22
Máximo	42	45
W de Shapiro-Wilk	0.903	0.957
Valor p de Shapiro-Wilk	0.022	0.364

La Tabla 5 presenta los resultados de la prueba de normalidad, en la cual se obtuvo un valor de p < 0.05 para la preprueba y p > 0.05 para la posprueba. Dado que al menos una de las variables no cumple con el supuesto de normalidad, se requiere el uso de una prueba no paramétrica, en este caso, la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla 6

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas

			Estadístico	p
Preprueba	Posprueba	W de Wilcoxon	21.0	< .001

Nota. H_a $\mu_{\text{Medida 1 - Medida 2}} < 0$

La Tabla 6 presenta los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, en la que se obtuvo un valor de z = 210 y un valor de p < 0.001. Dado que el nivel de significancia es menor al umbral establecido (α = 0.05), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Estos resultados confirman que la aplicación de estrategias lúdicas tiene un impacto significativo en la mejora de la competencia para resolver problemas de cantidad en los preescolares de la Institución Educativa N° 269 Pangoa.

4.3 Discusión de resultados

El presente artículo compara los hallazgos del presente estudio con los de otros investigadores, respaldando la contribución de cada investigador y los fundamentos teóricos en el proceso.

De acuerdo con el objetivo principal de este estudio, para realizar la determinación se utilizaron los resultados de la prueba de Wilcoxon, que arrojó un valor de z=210 y un valor de p<0,001. Se confirma que las estrategias lúdicas que se utilizan para medir el desempeño de manera significativa resuelven los problemas cuantitativos en los centros preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa. Los resultados obtenidos en el presente estudio coinciden con los hallazgos de Salvio (2024) quien llevó a cabo una investigación en Huánuco. Según sus conclusiones, en la prueba previa, el 55% de los niños se ubicaron en el nivel de proceso, mientras que el 50% alcanzó el nivel de logro esperado en la prueba posterior. Estos resultados permiten afirmar que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de la habilidad "Resuelve problemas de cantidad" en los niños de primer nivel.

En este mismo contexto nuestros resultados coinciden con los hallazgos del trabajo de Pazos (2024), que reveló a través de sus resultados que el 67% de los niños se encontraban en proceso, mientras que el 67% alcanzó el nivel deseado de logro en el post-test. estableciendo una diferencia significativa entre los resultados del pretest y postest con un valor de p=0.000. Por lo tanto, se determinó que las

estrategias lúdicas mejoraron significativamente la capacidad de los niños de cuatro años para “resolver problemas de cantidad”

Para Ramos y Ramos (2021) la competencia en la resolución de problemas cuantitativos se refiere a la capacidad de los estudiantes para resolver problemas cotidianos que involucran la construcción y comprensión de la noción de números, así como de los sistemas numéricos, sus funciones y sus propiedades. Además, se refiere a la capacidad de utilizar estos puntos de conocimiento en diversos contextos y utilizarlos para ilustrar las relaciones entre datos y restricciones. Según Toro & Alpizar (2023) la estrategia lúdica consiste en un conjunto de métodos que brindan a los docentes herramientas innovadoras para generar un ambiente positivo en el aula, propiciaron una comunicación efectiva y un aprendizaje significativo en los estudiantes, además de fomentar la colaboración y la creatividad dentro del entorno educativo.

Así mismo los resultados obtenidos mantienen cierto grado de similitud con los hallazgos de Cubas (2023) donde se obtuvo un valor de p=0,000 mediante el análisis de los resultados y la prueba de Wilcoxon. Corroborando que la aplicación de juegos lúdicos en las sesiones de clase tiene un impacto significativo en el nivel de logro de los aprendizajes relacionados con la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad.

Morocho y Quintana (2023), la importancia de los recursos lúdicos en la educación radica en que los docentes los utilizan como recursos esenciales, promoviendo así el desarrollo integral de los estudiantes. En la misma línea, las estrategias lúdicas se diferencian en que ayudan a regular las emociones, enseñan el respeto a las reglas del juego, resuelven problemas, apoyan la toma de decisiones, fomentan el sentido de pertenencia en los niños, desarrollan el lenguaje y permiten la expresión física. Por su parte Toro y Alpizar (2023) considera que el estudio de las matemáticas es fundamental en la formación de las personas, ya que, en la actualidad, su uso en la vida cotidiana cobra cada vez más importancia debido al avance tecnológico. Esto hace necesario un enfoque adecuado en su enseñanza, especialmente en los estudiantes, para que puedan desarrollar habilidades de pensamiento, razonamiento y toma de decisiones a través de la resolución de problemas del día a día.

Estos resultados concuerdan con diversos estudios previos que destacan la importancia del juego como una herramienta fundamental en el aprendizaje matemático en la educación inicial. por lo tanto, el uso de estrategias lúdicas favorece la comprensión de conceptos numéricos de manera dinámica y significativa, permitiendo a los niños desarrollar habilidades de conteo, comparación y resolución de problemas en contextos reales y motivadores. En este sentido, los resultados refuerzan la necesidad de que docentes y directivos promuevan metodologías activas que integren el juego en la formación matemática en la educación preescolar. Asimismo, se recomienda que los padres de familia intervienen activamente en este proceso, incorporando actividades lúdicas en el hogar para fortalecer el aprendizaje numérico de sus hijos.

V. CONCLUSIONES

El propósito principal de este estudio fue determinar el impacto de las estrategias lúdicas en la mejora de la competencia "resuelve problemas de cantidad" en preescolares de cinco años del nivel inicial. Los resultados, obtenidos mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon, evidencian que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en esta competencia, con un valor de $z=210$ y $p<0,001$.

En cuanto al primer objetivo específico, se constató que las estrategias lúdicas inciden positivamente en la mejora de la dimensión de seriación en los preescolares del nivel inicial. En la evaluación inicial, un alto porcentaje de los niños se encontraba en el nivel de inicio, evidenciando dificultades en las actividades de seriación. Sin embargo, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, la evaluación final mostró que una mayor proporción alcanzó el nivel de logro esperado, evidenciando un buen dominio de los niños en las actividades de seriación.

Respecto al segundo objetivo específico, se observó una incidencia significativa de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de correspondencia en los preescolares del nivel inicial. En la prueba inicial, un mayor porcentaje de niños se encontraba en el nivel de inicio, mostrando dificultades en las actividades de correspondencia. No obstante, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, la evaluación final reveló que un alto porcentaje alcanzó el nivel de logro esperado, demostrando un buen dominio en las actividades de correspondencia. Esto confirma que las estrategias lúdicas tuvieron un impacto positivo y significativo.

En relación con el tercer objetivo específico, se determinó que las estrategias lúdicas tuvieron una incidencia positiva en la mejora de la dimensión de conteo en los preescolares de la Institución Educativa N°269. La evaluación inicial mostró un alto porcentaje de niños en el nivel de inicio, presentando dificultades significativas en las actividades de conteo. Sin embargo, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, la evaluación final indicó que una mayor proporción de niños alcanzó el nivel de logro esperado, demostrando un dominio excelente en las actividades de conteo. Este avance significativo corrobora el éxito de la estrategia aplicada.

VI. RECOMENDACIONES

A los docentes: Implementar juegos y materiales manipulativos en el aula. Se recomienda utilizar estrategias lúdicas como juegos de mesa numéricos, bloques de construcción, ábacos y tarjetas de conteo para reforzar la noción de cantidad en los niños. Además, actividades como carreras de números, canciones con conteo y juegos de compra-venta permitirán que los niños comprendan conceptos matemáticos de manera práctica y significativa.

A los directivos: fomentar la formación continua de los docentes mediante capacitaciones sobre metodologías activas y lúdicas. La organización de talleres dirigidos a los maestros sobre estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en la educación inicial permitirá que los educadores cuenten con herramientas pedagógicas innovadoras y efectivas. Esto contribuirá al fortalecimiento de la competencia de resolución de problemas de cantidad en los niños, garantizando una enseñanza más dinámica y acorde a sus necesidades.

A los padres de Familia: Promover el aprendizaje matemático en casa a través del juego. Los padres pueden reforzar el aprendizaje de los niños mediante actividades cotidianas como contar objetos en casa, jugar con monedas, organizar materiales por tamaños o realizar pequeñas compras simuladas. Estas experiencias permiten que los niños relacionen los números y las cantidades con su entorno diario, mejorando su comprensión matemática de manera natural.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, S., Calle, A., & Nazario, M. (2024). Juego como estrategia para desarrollar la habilidad de conteo en niños de tres. *UCV Hacer*, *13*(2), 40-55. https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v13n2a4

Aguirre, S., García, V., & Lizárraga, R. (2023). Software y estrategias lúdicas de la enseñanza de las matemáticas en el nivel educativo medio. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, *7*(1), 153-160. https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.163.153-160

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. 6ta. Edición* (6° Edición). Fidias G. Arias Odón. https://www.google.com.pe/books/edition/El_Proyecto_de_Investigaci%C3%B3n_Introducci/W5n0BgAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Barragán, R., & Pérez, N. (2024). *Enseñanza e innovación educativa en el ámbito universitario* (1° Edición). Dykinson. https://www.google.com.pe/books/edition/Ense%C3%B1anza_e_innovaci%C3%B3n_educativa_en_el/Fvj_EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Brand, C. (2022). *Programa de actividades lúdicas para el aprendizaje de matemáticas en estudiantes del nivel medio de una unidad educativa Naranjal* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94993

Castro, R. (2024). *Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, jardín Nro. 252-San Carlos* [Universidad Peruana Los Andes]. http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/8414

Celi, S., Sánchez, V., & Quilca, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *5*(19), 826-842. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240

Chavez, P. (2023). *Juego lúdico para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 30001-54 provincia de Satipo-Junín* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32732

Collantes-Lucas, M., Rogel-Jimenez, C., & Cobeña-Coveña, M. (2024). Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Matemáticas en Educación Inicial II: Integración de Wordwall. *MQRInvestigar*, *8*(3), Article 3. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.5340-5362

Cubas, J. (2023). *Aplicación de juegos lúdicos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E. «José Arana Berruete» Mollebamba—Huambos* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/5799

Defensoría del Pueblo. (2023). *Defensoría del Pueblo: Evaluación de los aprendizajes de estudiantes de 2.º y 4.º grado de primaria muestran datos críticos*. Defensoria del Pueblo - Perú. https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-evaluacion-de-los-aprendizajes-de-estudiantes-de-2-o-y-4-o-grado-de-primaria-muestran-datos-criticos/

González-Penagos, C., & Rivera-Quiroz, L. (2024). *Investigación cuantitativa: Claves para estudiantes universitarios* (1° Edición). Universidad Católica Luis Amigó. https://elibro.net/es/ereader/uladech/277321?page=18

Ibáñez, J. (2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica*. Dykinson. https://elibro.net/es/ereader/uladech/57054?page=83

López, A. (2022). *Estrategias lúdicas para resolver problemas matemáticos en estudiantes de quinto grado de la U.E Claire Bucaram de Aivas, Guayaquil* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93056

Lopez, M., & Ledezma, E. (2024). Plan formativo docente en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria. *Revista Multidisciplinaria Voces De América y El Caribe*, *1*(2), 15. https://remuvac.com/index.php/home/article/view/64

Marín-Cortés, R., Gutiérrez-Rosado, D., & Naranjo-Vaca, G. (2025). Estrategia lúdica para desarrollar el pensamiento numérico en tercer año de Educación General Básica. *Sociedad & Tecnología*, *8*(1), 40-55. https://doi.org/10.51247/st.v8i1.400

Martínez, E. (2023). *Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes de la UE. Océano Pacífico, Pangua – Cotopaxi.* [Tesis bachiller, Universidad Técnica de Babahoyo]. http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/14174

Morocho, J., & Quintana, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, *10*(1), 151-165. https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694

Parra, A. (2022). *Actividades lúdicas y desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en una institución educativa, Cañete, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/117574

Pazos, S. (2024). *Estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños 4 años de la Institución Educativa N°14079 Divino Maestro de la Provincia De Sechura, Piura* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38296

Pereyra, L. (2022). *Metodología de la investigación* (1° Edición). Klik. https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n/6e-KEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Pitluk, L., Dente, L., & Weinstein, E. (2019). *La centralidad del juego en la educación inicial: Diferentes modalidades lúdicas* (1° Edicón). Homo Sapiens Ediciones. https://elibro.net/es/ereader/uladech/129659?page=18

Radford, L. (2023). *La teoría de la objetivación: Una perspectiva vygotskiana sobre saber y devenir en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas* (1° Edición). Universidad de los Andes. https://www.google.com.pe/books/edition/La_teor%C3%ADa_de_la_objetivaci%C3%B3n/CoPlEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Ramos, R., & Ramos, P. (2021). Gamificación: Estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en matemática | Alpha Centauri. *Alpha Centauri*, *2*(3), 91-105. http://www.journalalphacentauri.com/index.php/revista/article/view/51

Reyes, D. (2021). *Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución educativa*

Rafael Gastelua de la provincia de Satipo [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22297

Salvio, A. (2024). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37745

Segura, I., García, J., & Farje, J. (2021). Nivel de desarrollo de las nociones de seriación y clasificación de los estudiantes, Amazonas, Perú. *Revista de Investigación Científica UNTRM*, *4*(1), 24-31. https://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/681

Suárez, M. (2022). *Lúdica e infancia: Tejidos de pensamiento* (1° Edición). Editorial UPTC. https://elibro.net/es/ereader/uladech/231881?page=78

Toro, J., & Alpizar, J. (2023). Las Estrategias lúdicas en la enseñanza virtual de matemáticas: Estrategia Lúdicas. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, *23*(40), 14. https://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia/article/view/625

Varguillas, C., Suárez, I., & Ronceros, C. (2023). *Técnicas e instrumentos de investigación. Diseño y validación desde la perspectiva cuantitativa* (1° Edición). Fondo Editorial UPEL. https://repositorio.upsjb.edu.pe/item/d0f2e55a-e627-43fe-b125-185d88f623ec

Zambrano, Larrea, N., & Cruz, E. (2021). Programación con ScratchJr en el desarrollo de la construcción del número. *Revista Cognosis*, *7*(4), 16. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3611

VIII. ANEXOS

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación para

Anexo 3: Formato de autorización para publicación en el repositorio académico digital.

Anexo 4: Matriz de consistencia

Anexo 5: Matriz de operacionalización:

Anexo 6: Ficha técnica del instrumento:

Anexo 7: Fichas de validación:

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos

Anexo 9: Base de datos: (Se incluye tabla con los datos de resultados, según dimensiones o indicadores.

Anexo 10: Parte documentaria

(Documentos formales resoluciones, constancias y otros documentos de autorización): (Todos estos documentos deben tener vigencia dentro del marco de los alcances de la Resolución que aprueba dicho trabajo de investigación. Se añade que deben estar debidamente firmados y sellados, sin enmendaduras y en correspondencia con resoluciones

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR (A)

Señor director general del Instituto de Educación Superior Pedagógica Privada "San Juan Bosco"

Yo, Mg./Lic. Galecio Julca, Miguel Angel identificado (a) con DNI N° _____, como asesor(a) del trabajo de investigación titulado: Estrategias Lúdicas Para Mejorar la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N° 269 Pangoa, 2024 desarrollada por el/los investigador (es) Tomas Chirishente, Nancy Adelina identificado (a) con DNI N° 47942537, egresado (a) de la especialidad: Educación Inicial considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de investigación del IESPP "San Juan Bosco" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Satipo, 03, de febrero del 2025

Apellidos y nombres completos de asesor(a)

DNI. N°: 02626994

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR (A)

Señor director general del Instituto de Educación Superior Pedagógica Privada "San Juan Bosco"

Yo, Mg./Lic. Galecio Julca, Miguel Angel identificado (a) con DNI N° 02626994, como asesor(a) del trabajo de investigación titulado: Estrategias Lúdicas Para Mejorar la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024 desarrollada por el/los investigador (es) Gutierrez Tomas Elizabeth Thalia identificado (a) con DNI N° 76162675, egresado (a) de la especialidad: Educación Inicial considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de investigación del IESPP "San Juan Bosco" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Satipo, 03, de Febrero del 2025

Apellidos y nombres completos de asesor(a)

DNI. N°: 02626994

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DEINVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Señor director general del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco"

Yo, Gutierrez Tomas Elizabeth Thalia identificado (a) con DNI N° _____, como autor(a) del trabajo de investigación titulado: Estrategias lúdicas para Mejorar la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolar de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024. ____ y egresado de la especialidad de: Educación Inicial ;

dejo constancia que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. Cumple con el índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el reglamento de investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del título de Profesor en Educación – Especialidad de Educación Inicial, el cual no supera al 20% de similitud.

Satipo, 20 de Enero del 2025

E. Elizabeth G.

Apellidos y nombres completos de investigador(a)

DNI. N° 76162675

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DEINVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Señor director general del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco"

Yo, Tomas Chirishente, Nancy Adelina identificado (a) con DNI N° 47942537, como autor(a) del trabajo de investigación titulado: Estrategias Lúdicas para mejorar la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024. y egresado de la especialidad de: Educación Inicial; dejo constancia que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. Cumple con el índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el reglamento de investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del título de Profesor en Educación – Especialidad de Ed. Inicial, el cual no supera al 20% de similitud.

Satipo, 20 de Enero del 2025

Apellidos y nombres completos de investigador(a)

DNI. N° 47942537

Anexo 3: publicación en el repositorio académico digital.

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1.-IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres : Gutierrez Tomas Elizabeth Thalia

DNI : 76162675 Correo electrónico:.....

Código de matrícula alumno : 76162675

ID ORCID :.....

2.-IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación

Estrategias Lúdicas Para Mejorar la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.

Especialidad de Educación Inicial

Autor (a) Gutierrez Tomas Elizabeth Thalia

Asesor Galecio Julca, Miguel Angel

ID ORCID Asesor 0000-0001-8410-6205

DNI N° 02626999

3.- TIPO DE ACCESO

(X) Acceso abierto* ( ) Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente : .....

.....

4.- ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el Archivo Word y Archivo PDF se entregó al IESPP "San Juan Bosco", como parte del proceso conducente a obtener el título de Profesor en Educación: Inicial..... y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación : Necesidades de Aprendizaje y caracteristicas de los estudiantes

Eje Temático :.....

Fecha de Firma de Autorización: 21 Febrero 2025.



Elizabeth G.

Firma del autor que autoriza Nombres y apellidos

DNI. N° 76162675

Anexo 3: publicación en el repositorio académico digital.

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1.-IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres : Tomas Chirishente, Nancy Adelina
DNI : 47942537 Correo electrónico: ntomaschiri@gmail.com
Código de matrícula alumno : 47942537
ID ORCID :

2.-IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación
Estrategias Lúdicas para Mejorar la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.
Especialidad de Educación : Inicial
Autor (a) Tomas Chirishente, Nancy Adelina
Asesor: Galecio Julca, Miguel Angel
ID ORCID Asesor: 0000-0001-8410-6205
DNI N°: 02626194

3.- TIPO DE ACCESO

(X) Acceso abierto* ( ) Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente : .....

.....

4.- ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el Archivo Word y Archivo PDF se entregó al IESPP "San Juan Bosco", como parte del proceso conducente a obtener el título de Profesor en Educación: Inicial ..... y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación : Necesidades de Aprendizaje y caracteristicas de los estudiantes.
Eje Temático : .....

Fecha de Firma de Autorización: 27 Febrero 2025



Firma del autor que autoriza Nombres y apellidos
DNI. N° 47942537

Anexo 4: Matriz de consistencia

Título: Estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
Problema general ¿De qué manera incide las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024? **Problemas específicos** ¿De qué manera incide las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de seriación en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024? ¿De qué manera incide de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de correspondencia en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024? ¿De qué manera incide las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de conteo en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024?	**Objetivo general** Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024. **Objetivos específicos** Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de seriación en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024. Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de correspondencia en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024. Establecer la incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión de conteo en los preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.	H1: La incidencia es significativa de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024. H0: No existe incidencia de las estrategias lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024.	**VI** Estrategias lúdicas **Dimensiones** Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego **V.D** resuelve problemas de cantidad **Dimensiones** Seriación Correspondencia Conteo	**Enfoque**: cuantitativo T**ipo**: aplicada **Nivel:** explicativa **Diseño**: experimental **Población**: 25 niños de 5 años **Muestra:** 25 niños de 5 años **Técnica:** observación **Instrumento:** guía de observación

Anexo 5: Matriz de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	las estrategias lúdicas son herramientas que favorecen las actividades de aprendizaje y la resolución de problemas (Morocho & Quintana, 2023).	Las estrategias lúdicas serán utilizadas como estrategias pedagógicas orientadas a mejorar en los niños la competencia de resuelve problemas de cantidad.	Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego	Actividades de aprendizaje
Resuelve problemas de cantidad		La competencia resuelve problemas de cantidad serán medidas a través de las dimensiones de seriación, correspondencia y conteo en los preescolares, por medio de una guía de observación.	Seriación Correspondencia Conteo	Ordena objetos según un criterio específico (tamaño, color, forma). Identifica y continúa secuencias lógicas de elementos. Relaciona elementos de dos conjuntos estableciendo pares equivalentes. Asocia correctamente cantidades con su representación numérica. Enumera elementos de un conjunto respetando el orden numérico. Reconoce y utiliza los números para cuantificar colecciones de objetos.

Anexo 6: Ficha técnica del instrumento:

variable	Dimensiones	Indicadores	Peso %	N° de item	Ítems/índice	Escala de valoración
Estrategias lúdicas	Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego	Actividades de aprendizaje	-	**10 sesiones**	-	**Inicio** **Proceso** **Logro**
Resuelve problemas de cantidad	Seriación	• Ordena objetos según un criterio específico (tamaño, color, forma). • Identifica y continúa secuencias lógicas de elementos.	**33.3%**	**5**	**1-5**	
	Correspondencia	• Relaciona elementos de dos conjuntos estableciendo pares equivalentes. • Asocia correctamente cantidades con su representación numérica.	**33.3%**	**5**	**6-10**	
	Conteo	• Enumera elementos de un conjunto respetando el orden numérico. • Reconoce y utiliza los números para cuantificar colecciones de objetos.	**33.3%**	**5**	**11-15**	

Anexo 7: Fichas de validación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez : BARRETO CANTURINI Elena Marlene

1.2 Cargo e institución donde labora : DOCENTE I.E. N° 140 - SATIPO

1.3 Nombre del instrumento evaluado : GUÍA DE OBSERVACIÓN

1.4 Autor del instrumento : Tomas chirinos Nancy, Gutierrez Tomas Elizabeth T.

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D 8	E 10

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = 48/50

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

Aprobado

LUGAR: Satipo... de... ....del 20....

FIRMA DEL JUEZ

DNI: 20025201

Anexo 7: Fichas de validación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez : MORI VELA Mariela

1.2 Cargo e institución donde labora : C.N.- I.E.B. Nº 1720 Alfo Tincaveni

1.3 Nombre del instrumento evaluado : GUÍA DE OBSERVACIÓN

1.4 Autor del instrumento : Tomas Churicuate, Percy A., Gutierrez Tomas, Elizabeth T.

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	8 D	48 E

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = $\frac{118}{50}$

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

Aprobado

LUGAR: Satipo. 13 de 08 del 2024

DIRECCIÓN

MARIELA MORI VELA
FIRMA
DIRECTORA

Anexo 7: Fichas de validación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez :...MATOS AUCAYAURI LEIDY CATERINE.....

1.2 Cargo e institución donde labora :...Dce)..... I.E.B. N° 1764 ATAHUALPA

1.3 Nombre del instrumento evaluado :...GUIA DE OBSERVACIÓN.....

1.4 Autor del instrumento : Tomas chiriado, Nancy A., Gutierrez Tomas Elizabeth T.

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los items					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D 8	E 40

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = 48/50

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....Aprobado.....

.....

LUGAR: Satipo, 12 de 08 ...del 2024

MATOS AUCAYAURI LEIDY C
DNI : 47591600
FIRMA DEL JUEZ

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos

Guía de observación de la competencia resuelve problemas de cantidad para niño de 5 años

Nº	Dimensiones /ítems	valoración		
	Dimensión de seriación	Inicio	proceso	logro
1	Ordena bloques de menor a mayor tamaño en un juego.			
2	Acomoda fichas de colores siguiendo un patrón creciente.			
3	Organiza objetos según su longitud (corto-mediano-largo).			
4	Forma una torre con cubos desde el más pequeño al más grande.			
5	Completa una serie de figuras siguiendo un patrón lúdico.			
	Dimensión de correspondencia			
6	Une tarjetas de números con la cantidad correcta de objetos.			
7	Relaciona cada juguete con su respectivo par (ejemplo: zapato y calcetín).			
8	Relaciona imágenes de animales con la cantidad de patas que tienen.			
9	Forma parejas de objetos según su cantidad (dos pelotas, dos lápices).			
10	Agrupa figuras según el número indicado en tarjetas numéricas.			
	Dimensión de conteo			
11	Cuenta y dice en voz alta la cantidad de fichas en un juego.			
12	Identifica el número correcto al contar elementos en una imagen.			
13	Realiza compras ficticias usando monedas y billetes de juguete.			
14	Cuenta los pasos que da para llegar a un punto específico del aula.			
15	Enumera objetos de una caja y compara cuál grupo tiene más o menos.			

Anexo 9: Base de datos

CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (GUÍA DE OBSERVACIÓN) PRETEST

DE ORDE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3
2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1
3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	1	2	2	3
5	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3
6	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1
7	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2
8	1	3	2	1	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2
9	3	3	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	3
10	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
11	2	1	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1
12	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2
13	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
14	1	3	1	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
15	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
16	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
17	2	3	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2
18	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
19	3	3	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2
20	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
22	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	2	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	2	2
24	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2
25	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1

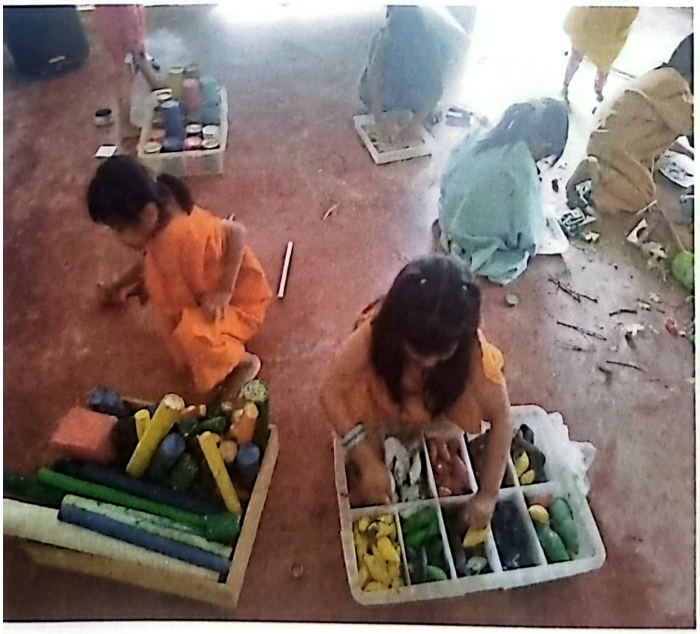
CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE ALA GUÍA DE OBSERVACIÓN) POST TEST

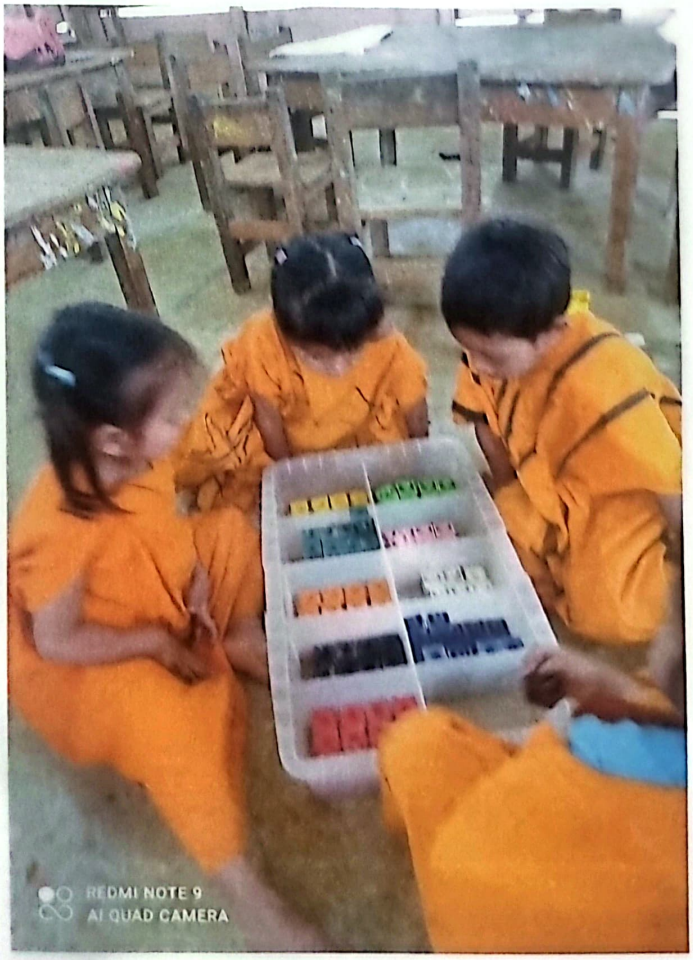
	ITEMS														
DE ORDE	**P1**	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**	**P11**	**P12**	**P13**	**P14**	**P15**
1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2
8	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2
9	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
10	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3
11	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2
12	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3
13	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2
14	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2
17	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
19	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	1	1	1	2	2
20	1	2	1	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3
21	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3
22	2	3	3	2	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	2
23	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2
24	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2
25	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3

Anexo 10: Parte documentaria

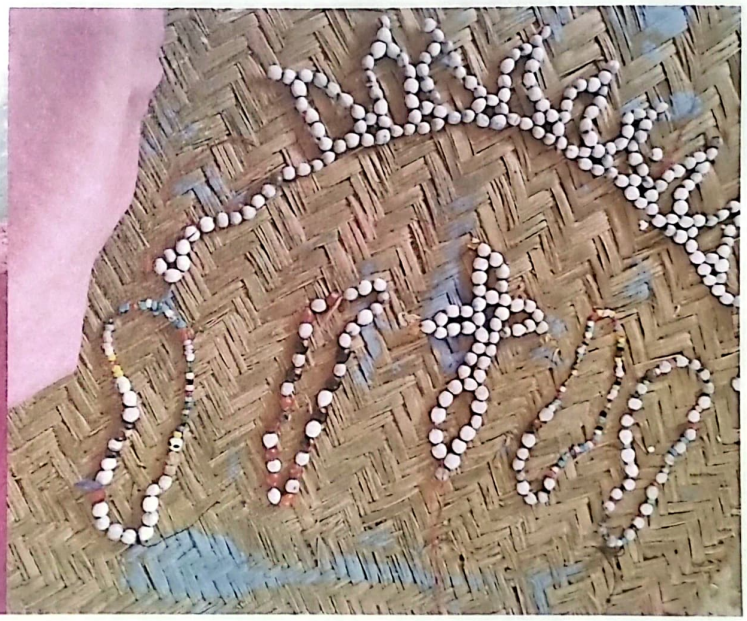




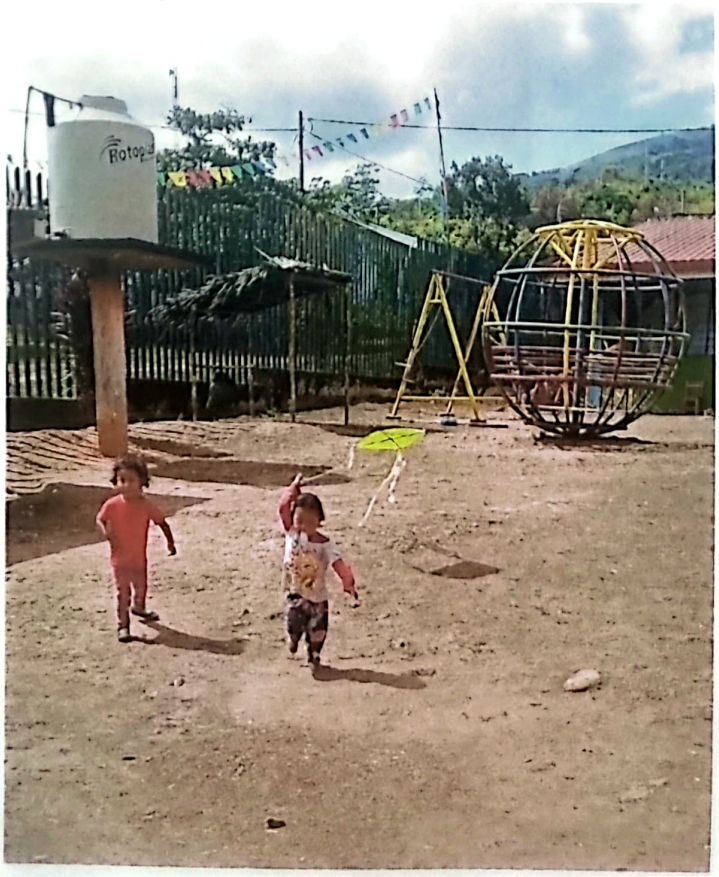













2024/6/18 10:23

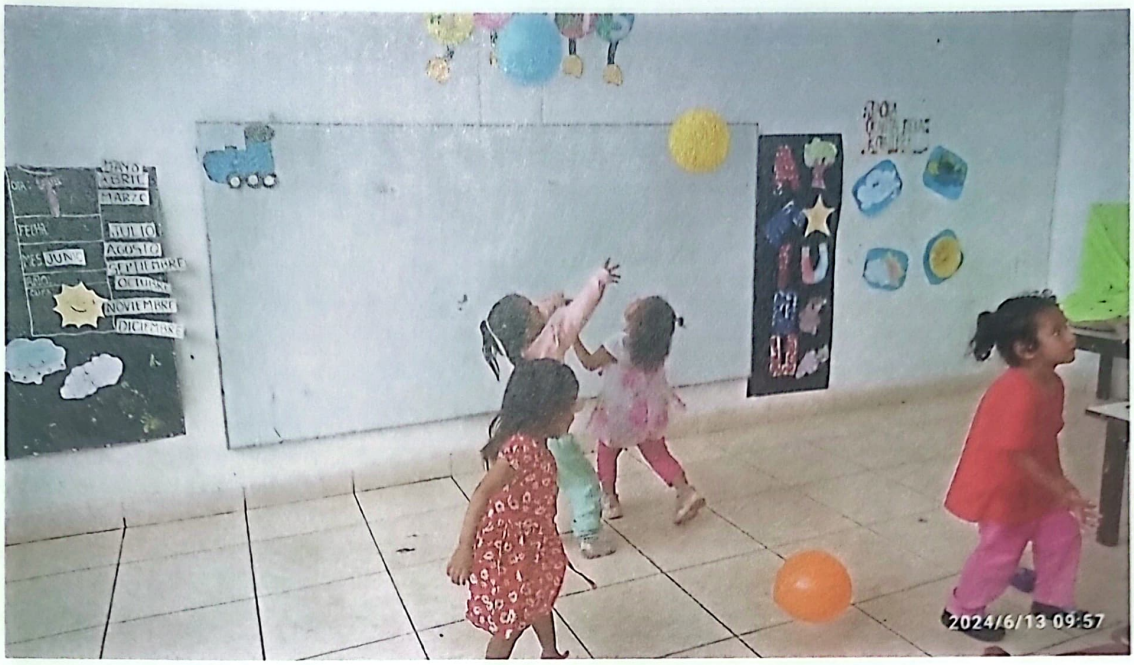

2024/6/27 10:12


MES JUN
AGOSTO
SEPTIEMBRE
AÑO:
NOVIEMBRE
2024/6/17 10:30






SEPTIEMBRE
OCTUBRE
NOVIEMBRE


MAYO
ABRIL
MARZO
JULIO
AGOSTO
SEPTIEMBRE
OCTUBRE
NOVIEMBRE
DICIEMBRE
2024/6/13 09:57


Love

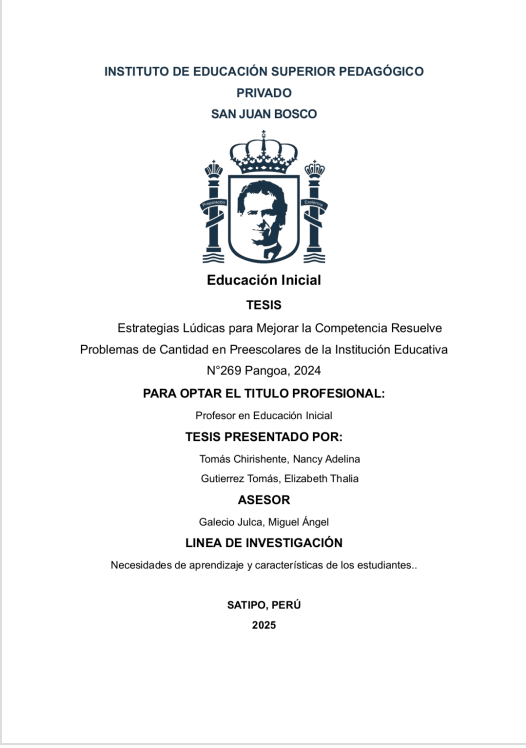


Recibo digital

Este recibo confirma quesu trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autores de la entrega:	Nancy Adelina Tomás Chirishente
	Elizabeth Thalia Gutierrez Tomás
Título del ejercicio:	Homework 40
Título de la entrega:	Estrategias Lúdicas para Mejorar la Competencia Resuelve Pro...
Nombre del archivo:	Estrategias_lúdicas_en_la_competencia_resuelve_FINAL.pdf
Tamaño del archivo:	781.52K
Total páginas:	60
Total de palabras:	14,986
Total de caracteres:	85,942
Fecha de entrega:	18-feb.-2025 12:23p. m. (UTC+0530)
Identificador de la entrega:	2591812997



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PRIVADO
SAN JUAN BOSCO

Educación Inicial

TESIS

Estrategias Lúdicas para Mejorar la Competencia Resuelve
Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa
N°269 Pangoa, 2024

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL:

Profesor en Educación Inicial

TESIS PRESENTADO POR:

Tomás Chirishente, Nancy Adelina
Gutierrez Tomás, Elizabeth Thalia

ASESOR

Galecio Julca, Miguel Ángel

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Necesidades de aprendizaje y características de los estudiantes..

SATIPO, PERÚ
2025

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Estrategias Lúdicas para Mejorar la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Preescolares de la Institución Educativa N°269 Pangoa, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%	11%	7%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	2%
3	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	institutojubones.edu.ec Fuente de Internet	1%

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Activo		