

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**SANTA ROSA**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACION INICIAL**



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA RESUELVE  
PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 204 MARIA MONTESSORI CUSCO – 2023**

Línea de investigación:

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN

LOAYZA VALVERDE YLLARY

**ASESORA:**

BACA HAQUEHUA KATERIN

**CUSCO-PERÚ**

**2023**

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	5
1.1. Descripción del problema .....	5
1.2. Formulación del problema .....	6
1.2.2. Problemas específicos .....	6
1.3. Objetivos de la Investigación .....	6
1.3.1. Objetivo general .....	6
1.3.2. Objetivos específicos .....	6
1.4. Justificación e importancia del estudio .....	7
1.5. Delimitación de la investigación .....	8
<b>CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL</b> .....	8
2.1. Antecedentes de la investigación .....	8
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	8
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	9
2.1.3. Antecedentes Locales .....	10
2.2. Bases teórico-científicos .....	10
2.2.2. Historia del juego .....	10
<b>2.2.9. Tipos de juegos</b> .....	15
<b>2.2.3.4. Competencia resuelve problemas de cantidad</b> .....	19
2.3. Definición de términos .....	19
<b>CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO</b> .....	19
3.1. Hipótesis central o general .....	19
3.1.1. Hipótesis específicas .....	19
3.2. Variables de la investigación .....	21
3.2.1. Variable independiente .....	21
3.3. Método de investigación .....	23
3.3.1. Enfoque de investigación .....	23

3.3.2.	Tipo de investigación.....	23
3.3.3.	Alcance o nivel de investigación .....	23
3.3.4.	Diseño de investigación.....	23
3.4.	Población y muestra del estudio .....	23
3.4.1.	Población.....	23
3.4.2.	Muestra.....	24
3.4.3.	Tipo de muestreo utilizado .....	24
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	24
3.5.1.	Técnica de recolección de datos .....	24
3.5.2.	Instrumentos de recolección de datos .....	24
3.6.	Técnica e instrumentos de procesamientos de datos .....	25
3.7.	Aspectos éticos .....	25
<b>CAPITULO IV: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....</b>		<b>26</b>
4.1.	Presupuesto o costo del trabajo de investigación.....	26
4.1.1.	Financiamiento .....	26
4.1.2.	Cronograma de actividades .....	27
4.1.3.	Control y evaluación del proyecto .....	27
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>		<b>28</b>
<b>5. ANEXOS.....</b>		<b>31</b>
5.1.	Matriz de consistencia .....	31
5.2.	Operacionalización de variables .....	31
5.3.	Matriz de instrumento .....	31
5.4.	Juicio de expertos .....	31
5.5.	Instrumento de investigación.....	31
5.1.	Matriz de consistencia .....	33
	Matriz de consistencia lógica de investigación.....	33

## INTRODUCCIÓN

Cuando los niños ingresan a la Institución Educativa Inicial traen consigo aprendizajes matemáticos intuitivos e informales, que poco a poco se van consolidando, con el desarrollo de diversas actividades dentro del salón. El presente proyecto de investigación tiene como finalidad dar a conocer la importancia del desarrollo de la matemática, en la competencia resuelve problemas de cantidad, a través del desarrollo de las actividades didácticas, basándose en teorías, metodológicas y prácticas. El juego forma una parte fundamental en el desarrollo del pensamiento matemático, porque ayuda al niño a construir y desarrollar nociones matemáticas básicas planteadas en el currículo nacional de educación inicial.

En la Institución Educativa Inicial N.º 204 Maria Montessori del distrito de Wánchaq, los estudiantes de 5 años tienen dificultades para desarrollar las habilidades matemáticas en la competencia resuelve problemas de cantidad, de no llegar a mejorar esta competencia, los niños a futuro tendrán dificultades en la comprensión lectora, no entenderán los problemas matemáticos, e incluso podrían llegar a tener hasta discalculia. Esta investigación consideró como problema general: ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023?

El proyecto de investigación toma como recurso las actividades lúdicas para que los niños puedan mejorar en la noción, logrando llegar a comprender los tres tipos de representación: de forma concreta, simbólica y abstracta.

La investigación se presenta de forma ordenada y coherente, dividiendo el documento en capítulos.

En el capítulo I se mencionan los fundamentos del problema de investigación.

Capítulo II representa la justificación de la investigación.

Capítulo III se da a conocer el sustento teórico que es la base de la investigación.

En el capítulo IV se presenta y explica los métodos de investigación a desarrollar en la investigación.

## CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

El 14 de marzo del 2019 a nivel mundial se proclamó el día internacional de la matemática, pero ¿Qué implica esta proclamación? Como sabemos, la matemática forma parte de nuestra vida y se desarrolla desde la primera etapa de crecimiento. El desarrollo de la matemática permite que el niño se abra a un mundo nuevo, en el que identifica, interactúa y construye su pensamiento lógico de manera concreta, gráfica y abstracta.

En el ámbito internacional el Perú fue el último lugar en las evaluaciones PISA realizadas el año 2018, en los resultados obtenidos se puede observar que existe un 60.3% de estudiante que se encuentran debajo de 0 y 1, mientras que un 39.7% se encuentran en el nivel 2 y 6. Esto evidencia que a nivel internacional el aprendizaje de la matemática es aún un problema relevante que aún requiere ser solucionado por los docentes que tienen el deber de actualizarse en nuevas metodologías para la enseñanza de la matemática.

En Ministerio de Educación en el año 2017 realizó un estudio denominado MELQO “Medición de la calidad de los entornos de aprendizaje y desarrollo temprano” esta herramienta mide el desarrollo y aprendizaje en grupos de niños y la calidad del aprendizaje. El objetivo principal de MELQO es conocer la calidad de los aprendizajes, evaluando el desarrollo temprano de los niños y niñas de 5 años. A pesar de la importancia que tiene la manipulación y exploración del material concreto, el 81% de aulas no promueven el uso de objetos para el desarrollo de las nociones matemáticas, sin una adecuada base los aprendizajes estarán debilitados.

En el 2019 en el nivel primario se aplica la prueba ECE “Evaluación Censal de Estudiantes” cuyos resultados obtenidos demuestran que los estudiantes del 2do grado de primaria están en inicio con un 51% y tiene un logro satisfactorio de un 17%, los estudiantes de 4to grado de primaria están el nivel de inicio con un 15.9% y tiene un nivel de satisfacción con un 34%, los estudiantes del 2do grado de secundaria se encuentran en el nivel de inicio con un 33.3% y tienen un nivel de satisfacción con un 17.3%.

Asimismo, nuestro país requiere mayor acción de parte del estado el cual debe aportar más materiales didácticos enfocados en la matemática y en otras áreas.

En el ámbito regional, los estudiantes de primaria y secundaria tienen problemas en el aprendizaje de la matemática, lo cual evidencia que en el nivel inicial no hay una completa preparación y esto se debe a que, algunos métodos utilizados en la enseñanza de la matemática en el nivel inicial no son didácticos y por ende no logran que el niño desarrolle su pensamiento matemático.

En la Institución Educativa Inicial N°204 Maria Montessori, a consecuencia del aislamiento debido a la pandemia de la COVID-19, en el aula se detectó problemas matemáticos, algunos niños no reconocen los números y se observó que tienen dificultades para contar. Esta situación problemática que se detectó en este estudio tiene múltiples causas como: falta de espacios educativos, carencia de actividades lingüísticas en casa, escasez de espacios recreativos, pocos conocimientos sobre la estimulación del pensamiento matemático por parte de los padres, y uso excesivo del celular.

De acuerdo con lo expresado esta situación puede afectar a toda la sociedad ya que, de no mejorar las competencias matemáticas los niños en adelante tendrán problemas de comprensión lectora, comprensión matemática y podría llegarse a extremos como el jalar años en la educación primaria o secundaria, incluso hasta llegar al abandono de la educación.

Por lo expresado se consideró oportuno implementar la estrategia actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023, con el objetivo de evitar problemas a futuro como la discalculia.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel de influencia que tienen las actividades lúdicas en la mejora de la clasificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?

¿Qué influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora en la seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?

¿Cuál es el nivel de influencia que tienen las actividades lúdicas en la mejora de la correspondencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la mejora de los cuantificadores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?

¿Qué influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora de la secuencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la mejora de la ordinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la cardinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?

## **1.3. Objetivos de la Investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Identificar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la clasificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023

Medir la influencia que tienen las actividades lúdicas en la mejora en la seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023

Reconocer que nivel de influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora de la correspondencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023

Explicar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de los cuantificadores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023

Identificar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la secuencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023

Analizar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la ordinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023

Describir qué nivel de influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora de la cardinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023

#### **1.4. Justificación e importancia del estudio**

El presente trabajo de investigación tiene como propósito la estrategia de las actividades lúdicas como influencia en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023. Gran parte de la población en general y sobre todo los niños y niñas durante la pandemia de la COVID- 19 no tuvieron interacción con otros niños ni familiares de su entorno, causando una gran preocupación en el desarrollo de las nociones matemáticas y pensamiento matemático. Las familias por falta de tiempo o conocimiento limitaron los aprendizajes de los niños y niñas.

##### **Justificación teórica.**

Mediante el trabajo de investigación se pretende profundizar y ampliar nuevos conceptos matemáticos relacionados con las actividades didácticas, la matemática y las diversas estrategias de aprendizaje y enseñanza. También es de suma trascendencia porque abordará de una manera lúdica la competencia resuelve problemas de cantidad, generando así una educación de dinámica y de calidad, tanto para los niños como para todos aquellos profesionales del nivel inicial, quienes tendrán en este trabajo una fuente de consulta en contenidos teóricos, científicos y prácticos.

##### **Justificación metodológica.**

Las actividades lúdicas como metodología de enseñanza y aprendizaje se encuentran en el mundo desde hace muchos años, mediante el juego los niños aprenden a construir conocimientos profundos de su entorno, logrando desarrollar diversas competencias y revisar las hipótesis que se plantean frente a un problema. Las actividades lúdicas tienen como propósito desarrollar diversas nociones matemáticas básicas, permitiendo así la construcción de la noción del número, de forma atractiva e interesante tanto para los niños como para los docentes, reduciendo el aprendizaje dirigido en fichas y evitando dificultades posteriores en el aprendizaje de las matemáticas.

### **Justificación social.**

La investigación tiene una relevancia social, el desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños servirá de base para su formación académica en el nivel inicial, primario, secundario y superior, así mismo contribuirá a su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad.

### **Justificación práctica.**

La investigación tiene como sentido ayudar a ampliar diversos conocimientos en el uso de las actividades lúdicas a las futuras maestras del nivel inicial, desarrollando sesiones más didácticas, entretenidas, logrando que los niños entiendan el propósito de las actividades con mayor facilidad, también sirve de base para desarrollar sesiones más complejas.

#### **1.5. Delimitación de la investigación**

El presente estudio de investigación se realizará en la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori, ubicado en el distrito de Wanchaq, provincia de Cusco, departamento de Cusco, con los niños de 5 años, se aplicará en el año lectivo 2023.

#### **1.6. Limitación de la investigación**

Durante la elaboración del trabajo de investigación existieron algunas dificultades, principalmente de carácter bibliográfico, no se encontraron muchos textos referidos a la variable independiente. Por otro lado, la información que se encuentra en internet no cuenta con una fuente o referencia bibliográfica en los sitios web, además la biblioteca de la institución tampoco cuenta con libros actualizados en educación infantil.

## **CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Navarrete, (2021) en su investigación denominada: Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático del subnivel inicial II, nos menciona que el pensamiento lógico matemático se impulsa y desarrolla a través de actividades lúdicas que la docente guía, mediante el juego para que los niños adquieran las nociones matemáticas básicas a través de la experimentación de elementos del medio. Las docentes del nivel inicial mencionan que las actividades lúdicas grupales ayudan a que los niños compartan vivencias y experiencias desarrollándose de manera integral, el aprendizaje que el alumno tendrá se reflejará en la capacidad de solucionar conflictos que se presenten en la vida cotidiana. Se consideró como objetivo; analizar las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático del subnivel inicial II, se consideró el uso del enfoque cualitativo, la metodología utilizada es la observación, el nivel es exploratorio, se utilizó la técnica de observación y entrevista, la tesisista concluye que las actividades lúdicas permiten que los niños desarrollen sus destrezas y habilidades matemáticas de manera adecuada, logrando un aprendizaje significativo de menor a mayor complejidad. La aplicación de juegos es una estrategia positiva de enseñanza y aprendizaje que comparten experiencias grupales, tal como lo plantea la metodología de juego-trabajo.

Portero, (2020) en su investigación titulada: Los juegos numéricos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 a 6 años en el año 2020, tuvo como objetivo determinar cómo influyen los juegos numéricos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, el diseño de la investigación es de tipo bibliográfico documental, el método de investigación es deductivo, los instrumentos que se utilizaron son: las fichas de citas, fichas de resumen, fichas de registro de páginas electrónicas, fichas de imagen y como método se aplicó el deductivo, los tesisistas concluyen que, los juegos numéricos influyen de manera positiva en los niños permitiéndoles desarrollar el pensamiento lógico matemático, aumentando razonamiento numérico, que será fundamental para adquisición de las matemáticas.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Díaz, (2022) en su investigación denominada: Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 322 Úcupe-Lagunas – 2021, tiene como objetivo determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico, la técnica que se utilizó fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. La tesisista concluye que los juegos didácticos tienen una relación positiva y significativa en el desarrollo y aprendizaje en el área de matemática, mediante la aplicación de los juegos didácticos los niños logran aprender de una manera lúdica la competencia matemática.

Nima, (2022) en su proyecto de investigación denominado: Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del Santa, en el año 2020, tiene como objetivo: determinar si los juegos didácticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Peruano Norteamericano, Coishco – 2020. Su metodología de investigación es de tipo cuantitativa, con un nivel explicativo y de un diseño preexperimental, se utilizó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. La tesis concluye que, juegos didácticos son de suma importancia, porque ayudan a que los niños resuelvan problemas de cantidad y mejoren significativamente en la competencia matemática, es por ello que se considera de suma trascendencia el uso y aplicación de los juegos didácticos en el nivel inicial.

Guerra et al, (2019) en su investigación: El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial n° 423 “virgen maría”, Yarinacocha – 2018, la investigación tuvo como objetivo Determinar la influencia el juego en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 423 “Virgen María”, Yarinacocha–2018. El método de estudio es experimental en su modalidad cuasi experimental. Siendo su diseño cuasi-experimental. Como técnica de estudio se utilizó la observación directa y como instrumento la prueba gráfica de desarrollo del pensamiento matemático de elaboración propia, para la validez y confiabilidad se utilizó alfa de Cronbach. Estos resultados obtenidos validan la hipótesis a través de la prueba “t” de student fue significativa, menor a 0.05, validando la hipótesis planteada al iniciar la investigación. Los tesisistas concluyen que el juego ejerce una significativa influencia en el desarrollo del pensamiento matemático.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Puma Castilla, (2021), en su investigación denominada: Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019, tiene como objetivo: establecer la relación que existe entre los Juegos Caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019, el estudio de tipo básico no experimental de corte transversal, que tuvo como objetivo determinar la relación entre las variables de estudio con una muestra de 25 niños, la tesista concluye: los juegos caseros ayudan a desarrollar la creatividad en los niños de 5 años, logrando que los niños tengan una expresión espontánea y libre, también logren desarrollar su pensamiento abstracto cuando le toca resolver situaciones de la vida cotidiana, contribuyendo a la creación de ideas nuevas.

## **2.2. Bases teórico-científicos**

### **2.2.1. Definición de las actividades lúdicas.**

Según el MINISTERIO, (2012) las actividades lúdicas promueven y provocan en los niños y niñas a tener seguridad ante los obstáculos que se les presenta día a día, se enriquecen dentro de un ambiente de libertad y confianza. Las actividades lúdicas nacen de forma espontánea, es por ello que es una necesidad fundamental en los niños.

Durante las actividades lúdicas naturales los niños los niños y niñas se apropian de los objetos y espacios, generando un aprendizaje significativo que le generan diversas experiencias, que le dejan huella tanto en la memoria, resolución de problemas y conflictos.

Por otro lado los juegos dirigidos por los adultos conllevan a que los estudiantes sigan una secuencia de diversas reglas. Por ello es fundamental que los estudiantes trabajen tanto los juegos libres como dirigidos.

### **2.2.2. Historia del juego**

Durante décadas se ha considerado que el juego es una actividad universal, que ha estado presente en todas las culturas y sociedades humanas y ha evolucionado a lo largo del tiempo según su contexto sociocultural, (JIMCAST, 2018, p.7)

En los orígenes de la humanidad, el juego se representa desde la prehistoria, con los primeros hombres en sus rutinas de asilamiento, cuando removían los piojos y alimañas de sus compañeros, también fue base para la preparación de la vida adulta en los niños, contribuyendo así en tareas de subsistencia. Los primeros juguetes de la época primitiva fueron sonajas fabricadas de gargantas de pájaros o de vejigas de cerdo, que se rellenaban de piedras, para estimular a los bebés con los sonidos.

Con el pasar de los años fueron formando parte de los rituales religiosos o esotéricos, estimulando así el pensamiento abstracto y la imaginación. Mas adelante, el juego paso a utilizarse como adiestramiento o entrenamiento para el trabajo.

El juego llego a adquirir mayor importancia con la llegada de la época clásica, en Grecia y Roma el juego se relaciona con la educación la moral y la estética. En Grecia los filósofos Aristóteles, y Platón plantearon la importancia del juego en el aprendizaje, ya que ayuda a formar las mentes de los niños y poder llevarlo a experimentar actividades de la vida adulta. El impacto

de los juegos fue tan importante porque sirvió para que la gente cumpliera ciertas reglas dentro de la sociedad.

Durante el renacimiento hubo una revolución en los valores clásicos que la cultura Roma y Grecia dejaron, el juego al aire libre era considerado necesario para el desarrollo de la mente humana, sin embargo, todavía existían juegos que diferenciaban a las clases sociales entre sí. Las clases bajas realizaban juegos donde demostraban su capacidad física como carreras y luchas.

En el renacimiento se llegó a desarrollar con más fuerza los juegos de mesa como el Black Jack. Durante el siglo XVII apareció la ilustración y con ella se introdujo en las escuelas el baile, el dibujo y el deporte como prácticas necesarias en la educación. Esto sirvió para que las clases nobles se interesen por los juegos de las clases bajas, practicando juegos antes prohibidos, homogenizando los juegos en diferentes clases sociales.

Como hemos podido observar el juego a través de la historia cumple un papel fundamental para el desarrollo cognitivo y físico dentro de todas las sociedades del mundo. En la actualidad aún se desarrollan juegos de épocas anteriores, pero estos están siendo reemplazados por los juegos tecnológicos, que con el tiempo tiene una mayor demanda.

### **2.2.3. Definición del juego según autores**

El término juego no tiene una denominación establecida, posee muchos significados que están unidos entre sí y pueden ser comprendidos de diversas maneras, dependiendo del contexto en el que se emplee dicha palabra.

El juego es una actividad natural y trascendental en la vida de un niño que se desarrolla de una forma libre, innata y placentera, dentro de un entorno y tiempo determinado, favoreciendo a que el niño desarrolle diversas capacidades tanto cognitivas, motoras, afectivas y sociales. El juego ayuda a que el niño tenga una representación simbólica de la realidad, tanto en los materiales, el contexto, los resultados, su adaptación, su representación de roles (JIMCAST, 2018, p.7).

Para Ferrero, (2004) el juego es una actividad innata de los niños, los docentes deben aprovechar los juegos para que el procesos de enseñanza y aprendizaje sean muy divertidos y motivadores; pero el juego no debe entenderse como actividades sin orden y sin fin, al contrario, los juegos tienen objetivos educativos.

Vial, (1988) nos menciona que “los juegos infantiles, dice Froebel, son con como el germen de toda la vida que se abre, pues todo el hombre se desarrolla y se manifiesta en él; muestra las mas hermosas y profundas aptitudes de su ser”.

Gallardo, (2018) “El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia”

Higueras-Rodríguez & Molina-Ruíz, (2020) citan a Brougère (2011), el juego es uno de los lugares esenciales de aprendizaje. Siempre hay una cultura preexistente que orienta la actividad lúdica. Sin embargo, la actividad lúdica, como acto social, produce cultura, como conjunto de significaciones. De este modo, el proceso de jugar, inherentemente, es un proceso de construcción y de aprendizaje. Sin embargo, se trata de un aprendizaje dentro de un límite, una

vez que lo hace de cuenta, la inversión de papeles y la ficción, junto con la posibilidad de repetición, dejan claro que el juego no modifica la realidad. Por lo tanto, el juego es una actividad cultural que presume la asimilación y la significación de estructuras sociales por el sujeto, de forma personalizada a cada actividad lúdica, o sea, a cada tipo de juego. Así, es importante que los jugadores negocien y compartan la cultura del juego y controlen un universo simbólico particular, para luego poder jugarlo.

De acuerdo con lo mencionado por todos los autores, se puede decir que el juego se da de forma natural y trascendental, desarrollándose y manifestándose de forma libre, teniendo como objetivo la representación simbólica de la realidad, también tienen como objetivo la enseñanza y aprendizaje dentro del aula. La práctica de los juegos desarrolla en el niño diversas estructuras, habilidades sociales y culturales que lo ayudaran en su desenvolvimiento y convivencia social.

#### **2.2.4. Los juegos didácticos**

Montero , (2017) cita a Flores (2009) definiendo que los juegos didacticos como “una tecnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p.38).

Para (Higueras-Rodriguez & Molina Ruiz., 2020) los juegos didácticos son “Una herramienta que ayude a los docentes en la enseñanza de conocimientos a través de una metodología activa con el fin de despertar el interés del alumnado y pueda desarrollar sus aprendizajes de una forma completa (emocional, cognitivo y conductual)” (p.268).

De acuerdo con las autoras se puede mencionar que, los juegos didácticos son estrategias activas que ayudan y facilitan el aprendizaje de diversos conocimientos en los niños, despertando el interés en diversas situaciones educativas, y ayuda a que los niños se desarrollen en sus diversas capacidades tanto en lo cognitivo, emocional y conductual. También los juegos didácticos son una base para que los niños realicen trabajos más complejos a futuro, mejorando el desempeño de los niños con los nuevos conocimientos y situaciones planteadas.

Higueras-Rodríguez & Molina-Ruíz, (2020) cita a Chacón (2008) al hablar de juego didáctico lo entiende como una estrategia que se puede utilizar en cualquier etapa educativa, sin embargo, afirma también que, por lo general, el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Montero Herrera , (2017) cita a Huizinga (2008) es una actividad/ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, con reglas libremente consentidas, pero absolutamente obligatorias, dotada de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser diferente de la "vida cotidiana" (p. 33).

De acuerdo a Huizinga, el juego didáctico se da dentro de un determinado espacio y tiempo, con reglas que se adaptan de acuerdo a la situación, incentivando a que los niños estén motivados y tengan conceptos, procedimientos y actitudes frente a cualquier reto.

### **2.2.5. Objetivo de los juegos didácticos**

Los juegos didácticos son estrategias activas que tienen como objetivo facilitar el aprendizaje de nuevos conocimientos en los niños, en diversas situaciones de enseñanza que lo involucran. (Higuera-Rodríguez & Molina Ruiz, 2020, p. 268).

Para V. Gerbi, (2013) afirma que, los juegos didácticos se usan como estrategia metodológica para enseñar en el aula contenidos particulares. Desde el punto de vista del pensar se fomenta la observación, la atención, la fantasía, la imaginación, la creatividad, la investigación, las capacidades lógicas y se potencian las habilidades y los buenos hábitos.

Como ambos autores mencionan, los juegos didácticos son herramientas de aprendizajes que nos ayudan a desarrollar las clases de forma más dinámica, propiciando a que los niños desarrollen un ambiente de respeto, alegría, iniciativa, perseverancia, cooperatividad y sobre todo la seguridad en sí mismo. Los juegos didácticos en el aula deben promover las respuestas convergentes “una sola respuesta” y divergentes “varias respuestas”, ambas alternativas ayudan a comprender de forma más dinámica los aprendizajes que se quieren lograr en los niños.

### **2.2.6. Importancia del juego**

Los juegos y su aplicación metodológica son importantes para el desarrollo de las capacidades de los niños, no solo en el ámbito de las matemáticas, sino también en otros ámbitos como la capacidad comunicativa y de socialización.

Huaracha, (2015) “En este marco, el juego es de vital importancia porque ayuda a que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean atractivos, recreativos e interesantes en la medida en que los estudiantes aprendan y en que aquello sea significativo.”

Esto quiere decir que, un juego dentro de la educación es importante, puesto que al impartir conocimientos el docente puede usar métodos lúdicos que llamen la atención de los estudiantes y que al mismo tiempo les permita asimilar y practicar lo que el docente desea enseñar a través del juego que aplique.

Agrascar, (2004) “Los juegos poseen la ventaja de interesar a los alumnos, con lo que, en el momento de jugar, se independizan relativamente de la intencionalidad del docente y pueden desarrollar la actividad, cada uno a partir de sus conocimientos. Pero la utilización del juego en el aula debe estar dirigida a su uso como herramienta didáctica: jugar no es suficiente para aprender. Justamente, la intencionalidad del docente diferencia el uso didáctico del juego de su uso social.”

En otras palabras, los juegos didácticos permiten que los estudiantes se desenvuelvan de manera más autónoma porque ellos buscarán llegar a la meta del juego usando sus saberes previos, sin embargo, para que el juego les permite aprender un determinado tema, el docente debe encargarse de orientar el juego para cumplir con la intención de enseñar el tema que lo motivó a aplicar el juego en su sesión de aprendizaje. Asimismo, para la aplicación metodológica de los juegos matemáticos debe tomarse en cuenta lo siguiente:

Agrascar, (2004) “Según el propósito que se proponga, el docente elegirá el material y/o lo adaptará en función del contenido a enseñar. Luego, es necesario que organice el grupo y vaya conduciendo la clase en etapas sucesivas en relación con cada juego.”

Por lo tanto, cada profesor debe planificar el juego, el método y los instrumentos que usará, de manera que permita que los estudiantes puedan ilustrarse acerca del tema a través de uno o varios juegos didácticos sucesivos con los que se pretende enseñar un contenido, por ello el juego al ser una actividad que necesita una programación se convierte en un instrumento de aprendizaje.

### **2.2.7. Características del juego**

Llull, (2009) menciona que algunos investigadores plantean las siguientes características sobre el juego:

**El juego es libre:** Es una acción libre, que se desarrolla dentro de un tiempo límite, el juego posee un fin en sí mismo y está acompañada de diversos sentimientos como la alegría, la tensión y sobre todo la conciencia, ayuda a que el niño autoregule sus emociones.

**El juego produce placer:** Cuando un niño realiza un juego, le proporciona satisfacción inmediata, causan un interés asociado a una serie de conductas como: la risa, la broma, la relación social y diversión.

Llull, (2009) en su descripción menciona que para Freud el juego es tan importante y equivalente como el sueño, para Vygotsky y Piaget mencionan que el juego cumple con la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, satisfaciendo sus necesidades.

**El juego implica actividad:** No todos los juegos son de actividades físicas, pero el juego activa psíquicamente ciertas capacidades como explorar, pensar, imitar, relacionar, deducir y socializar con los demás.

**El juego es innato y se identifica como actividad propia de la infancia:** Algunos de los juegos que realizamos no necesitan explicarse, por ejemplo, al poco tiempo de nacer los bebés juegan con su cuerpo, en su etapa simbólica se inventan diferentes historias y juguetes que pueden utilizar para jugar y se convierte en una etapa fundamental hasta que el niño cumpla los diez años de edad.

Los adultos también realizan diversos juegos, pero en el niño el juego forma parte de la enseñanza y aprendizaje, los niños deben jugar si queremos que crezcan felices y sanos.

**El juego tiene una finalidad intrínseca:** Uno de los procesos importantes que tiene el juego es la participación, más que los procesos. El objetivo principal del juego es el placer y no tanto el resultado final o la meta, esta cualidad se denomina "autotelismo".

**El juego es una forma de interactuar con la realidad y es una vía de autoafirmación:** Cuando los niños interactúan durante el juego, ellos se relacionan con la realidad y los problemas de su contexto, mencionando algunas alternativas de solución para ciertas circunstancias o problemas que observan, así mueven sus diversas capacidades y su personalidad ante las circunstancias. Nuestro deber ante estos planteamientos o soluciones que dan el niño debe ser de aceptación y no de juzgamiento, ya que él da su opinión desde la perspectiva que observa.

### **2.2.8. Categorías de los juegos**

Peralta et al, (2014) "Una de las más generales y difundidas que agrupa los juegos en dos grandes categorías: juegos de conocimiento y juegos de estrategia. En los juegos de conocimiento

es necesario que el jugador utilice conceptos o algoritmos matemáticos; en estos juegos se distinguen tres niveles: pre-instruccional (familiarizan al alumno con un concepto), co-instruccional (se suman a las actividades de enseñanza) y post-instruccional (útiles para consolidar el aprendizaje).”

En otras palabras, una clasificación clásica es aquella que considera a los juegos de conocimiento y a los de estrategia. Se observa que los juegos más relacionados al ámbito matemático son los juegos de conocimiento, pues estos permiten que el estudiante pase por tres etapas importantes para el aprendizaje, asimilando y entendiendo una definición, adaptándose a la información y finalmente poniendo en práctica lo aprendido.

Siguiendo el orden de ideas de esta clasificación también están los juegos de estrategia que consisten en:

Peralta et al, (2014) “Por otra parte, los juegos de estrategia demandan poner en práctica habilidades, razonamientos o destrezas. Los juegos de estrategia se subdividen en solitarios y multipersonales, los bipersonales son un subconjunto de estos últimos.”

Esto quiere decir que para poner en práctica los juegos de estrategia, es necesario que los estudiantes pongan en práctica sus conocimientos previos y sus capacidades, estos juegos pueden realizarse de manera grupal o individual, dependiendo del juego que se aplique, cabe mencionar que los juegos de estrategia demandan planificación de parte del estudiante para poder lograr una meta.

### 2.2.9. Tipos de juegos

Macmillaneducation, (2018) menciona los siguientes tipos de juegos:

**Juego psicomotor**, el juego se desarrolla a través de los movimientos corporales, teniendo conexiones psíquicas. También tenemos:

Juegos sensoriales y perceptivos: favorecen que el niño discrimine sensorialmente con todos sus sentidos, esto favorece el buen desarrollo del sistema nervioso.

Juegos motores: ayudan al desarrollo del esquema corporal, la expresión corporal y la coordinación.

**Juego cognitivo**, desarrolla las capacidades intelectuales como:

Juegos de manipulación y construcción, potencial la concentración, creatividad y la atención, requisitos indispensables para un buen desarrollo en la primera infancia.

Juegos de experimentación, incentivan la manipulación y favorecen el descubrimiento.

Juegos de atención y memoria, fomenta la concentración y la observación.

Juegos lingüísticos, favorecen la expresión verbal, aumenta el vocabulario y sobre todo mejora significativamente la capacidad comunicativa.

Juegos imaginativos, ayudan a mejorar la capacidad de resolución de problemas, la representación simbólica y la expresión verbal.

### **Juego social,**

Los juegos sociales favorecen el desarrollo de la relaciones sociales y se desarrollan en grupo, se consideran los siguientes juegoa sociales:

Juegos de reglas, son aquellos juegos que tienen diversas reglas o normas, los participantes deben conocer las reglas de los juegos para que cumplan con los objetivos establecidos.

Juegos cooperativos, tienen como objetivos desarrollarse en equipo, con el fin de lograr el objetivo previsto del juego.

Juegos simbólicos, en este tipo de juegos se crean situaciones donde los niños logran crear personajes, diálogos y materiales que usarán durante el juego, también favorece que los estudiantes recreen la realidad en la que viven.

**Juegos afectivo**, en este tipo de juego se desarrolla el autoconcepto y la autoestima, que mejoran la percepción personal que cada niño posee.

#### **2.2.10. Que pasa en el cerebro cuando el niño juega**

Durante el juego, el cerebro produce diferentes hormonas que activan las conexiones neuronales produciendo hormonas cerebrales beneficiosas para su desarrollo, Silva Panéz & Perú, (2019) mencionan los beneficios de las conexiones neuronales:

Serotonina, regula el estado de ánimo, reduciendo la ansiedad.

Acetilcolina, mejora los estados de atención, la memoria y el aprendizaje.

Endorfinas y encefalinas, reduce la tensión neuronal, brindando calma, bienestar, felicidad y es perfecto para la creatividad.

Dopamina, ayuda a la creación de imágenes y seres fantásticos. Tiene alta motivación física, los músculos reaccionan al impulso lúdico, realizando repeticiones de movimientos ligados al juego.

#### **2.2.11. Clasificación del juego en matemática**

Peralta et al, (2014) “La palabra “juego” fue usada por Ludwig Wittgenstein para ilustrar lo que denominaba una “palabra familia” que no puede ser dotada de una definición única. Tiene muchos significados que están unidos entre sí, un poco a la manera en que lo están los miembros de una familia humana”

Por lo tanto, se puede señalar que no existe una única denominación de la expresión juego, puesto que esta puede ser comprendida de diversas maneras dependiendo del contexto en el que se encuentre la persona que emplea dicha palabra, centrándonos en el tema de este proyecto de investigación encontramos la siguiente expresión sobre los juegos matemáticos:

Peralta et al, (2014) “Se puede definir “juegos matemáticos” o “matemáticas recreativas” diciendo que son cualquier tipo de matemáticas con un fuerte componente lúdico”

Entonces, un juego matemático es aquella actividad en la que la matemática se pone en práctica de manera entretenida y con aplicación de un método dinámico que lo hace más divertido.

### 2.2.12. Importancia de los juegos y su aplicación metodológica

Los juegos y su aplicación metodológica son importantes para el desarrollo de las capacidades de los niños, no solo en el ámbito de las matemáticas, sino también en otros ámbitos como la capacidad comunicativa y de socialización.

Huaracha, (2015)“En este marco, el juego es de vital importancia porque ayuda a que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean atractivos, recreativos e interesantes en la medida en que los estudiantes aprendan y en que aquello sea significativo.”

Esto quiere decir que, un juego dentro de la educación es importante, puesto que al impartir conocimientos el docente puede usar métodos lúdicos que llamen la atención de los estudiantes y que al mismo tiempo les permita asimilar y practicar lo que el docente desea enseñar a través del juego que aplique.

Agrascar, (2004) “Los juegos poseen la ventaja de interesar a los alumnos, con lo que, en el momento de jugar, se independizan relativamente de la intencionalidad del docente y pueden desarrollar la actividad, cada uno a partir de sus conocimientos. Pero la utilización del juego en el aula debe estar dirigida a su uso como herramienta didáctica: jugar no es suficiente para aprender. Justamente, la intencionalidad del docente diferencia el uso didáctico del juego de su uso social.”

En otras palabras, los juegos didácticos permiten que los estudiantes se desenvuelven de manera más autónoma porque ellos buscarán llegar a la meta del juego usando sus saberes previos, sin embargo, para que el juego les permite aprender un determinado tema, el docente debe encargarse de orientar el juego para cumplir con la intención de enseñar el tema que lo motivó a aplicar el juego en su sesión de aprendizaje.

Agrascar, (2004) “Según el propósito que se proponga, el docente elegirá el material y/o lo adaptará en función del contenido a enseñar. Luego, es necesario que organice el grupo y vaya conduciendo la clase en etapas sucesivas en relación con cada juego.”

Por lo tanto, cada profesor debe planificar el juego, el método y los instrumentos que usará, de manera que permita que los estudiantes puedan ilustrarse acerca del tema a través de uno o varios juegos didácticos sucesivos con los que se pretende enseñar un contenido, por ello el juego al ser una actividad que necesita una programación se convierte en un instrumento de aprendizaje.

### 2.2.3. Matemática

Ortiz, (2005)“La matemática es una de las ciencias más antiguas; las ideas de forma y de número surgieron posiblemente en las culturas antiquísimas que tengamos conocimiento. En todas las Épocas, la matemática constituyó la base de los conocimientos surgidos de la mente humana. Debida a su exactitud, ella está en la cima del conocimiento del hombre.”

La matemática es una de las ciencias más antiguas, esta fue parte de la vida del hombre desde tiempos ancestrales hasta la actualidad debido a su precisión, misma que sirvió al hombre para desarrollar diversas actividades y objetos de gran utilidad para el desarrollo humano.

Ruiz, (2003)“En lo que se refiere a las matemáticas y las ciencias en general, la civilización griega, ya parte de la Edad del Hierro, representó un salto cualitativo. Un énfasis en la búsqueda de explicaciones naturalistas fue un primer paso. Actitudes y métodos deductivos y

demostrativos en las matemáticas, es otro elemento. Hay que añadir importantes resultados en la mecánica, la cosmología, la hidrostática, la óptica y otras partes del conocimiento.”

La matemática es usada por diversos pueblos antiguos que van desarrollando poco a poco la curiosidad humana y numérica, dando pequeños saltos en los que poco a poco dejan de buscar explicaciones simples o carentes de sustento lógico, para enfocarse en obtener respuestas con sustento, lo cual permitió que a los pueblos desarrollar ampliamente sus conocimientos en diversas ciencias.

### **2.2.3.1. Enfoque del área de matemática**

Según el MINEDU, (2020)“El enfoque de resolución de problemas es el medio por el cual movilizarán sus habilidades para desarrollar su pensamiento matemático a partir de la formulación de situaciones problemáticas en diferentes contextos, para que busquen a través de diversas alternativas la solución según sus posibilidades”, (p.23).

De acuerdo con el Minedu, el enfoque de resolución de problemas promueve que los niños resuelvan de forma creativa los problemas planteados por la docente, a través de diversas alternativas y sus posibilidades.

### **2.2.3.2. El juego matemático como estrategia de aprendizaje**

Huaracha-Ortega, (2015) nos menciona que “Los juegos matemáticos son recursos didácticos constructivistas y de la nueva escuela, empleadas por los docentes para motivar y desarrollar en los estudiantes: la curiosidad matemática, el placer por el aprendizaje, la investigación matemática y la automotivación entre otros beneficios; su empleo se recomienda para facilitar la asimilación de conceptos, procedimientos y transferencia a diversas esferas de su actividad cotidiana. El juego didáctico matemático no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que brinda a los estudiantes una gran variedad de estímulos para la toma de decisiones la solución de diversos problemas e influyen directamente en los componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y las actitudes”, (p. 23).

De lo mencionado por la autora se puede decir que los juegos matemáticos son recursos que ayudan a que los estudiantes adquieran de una manera más activa y significativa los diversos aprendizajes que la docente les plantee y aprenda a desarrollar diversas habilidades que le servirá para que se desarrolle no solo en el aula, sino, dentro de su vida cotidiana.

### **2.2.3.3. Características del juego en matemática**

El MINEDU, (2013,) en el fascículo Rutas de Aprendizaje subraya cuatro características de los juegos matemáticos las que se mencionan a continuación:

Desarrollar conceptos o estructuras conceptuales matemáticas.

Proporcionar ejercicios tanto para la práctica de algoritmos como para fomentar la experimentación.

Desarrollar habilidades de percepción y razonamiento.

Proporcionar ocasiones de utilizar el pensamiento lógico y emplear técnicas heurísticas apropiadas para la resolución de problemas.

#### **2.2.3.4. Competencia resuelve problemas de cantidad**

MINEDU, (2016) en el Currículo de Educación Inicial, “la competencia se visualiza cuando los niños y niñas actúan sobre los objetos que tienen a su alcance, los ponen en relación uno con otro y descubren así sus características. Resuelven de manera práctica los problemas que surgen en sus actividades cotidianas poniendo en juego sus propias estrategias. De esta manera, aprenden a organizar sus acciones y a construir nociones de orden espacial, temporal y causal como base para el desarrollo de su pensamiento” (p. 157).

#### **2.3. Definición de términos**

**Juegos didácticos:** Los juegos didácticos son actividades que se desarrollan para que los niños logren desarrollar un nivel adecuado de enseñanza y aprendizaje.

**Matemática:** Este término refiere al estudio y conocimiento del número, sus nociones y operaciones con fines educativos y de aplicación práctica.

**Competencia:** Son las habilidades que los niños deben lograr desarrollar en la institución en la que se forman para su puesta en aplicación en su vida cotidiana.

**Cantidad:** Refiere a lo que puede ser medido o contado de acuerdo con la forma en que se exprese.

### **CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Hipótesis central o general**

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori Cusco - 2023.

##### **3.1.1. Hipótesis específicas.**

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la clasificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori Cusco - 2023.

Las actividades lúdicas mejoran significativamente la seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori Cusco - 2023.

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la correspondencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori Cusco - 2023.

Las actividades lúdicas desarrollan significativamente la mejora de los cuantificadores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori Cusco - 2023.

Las actividades lúdicas mejoran significativamente la secuencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori Cusco - 2023

Las actividades lúdicas mejoran significativamente la ordinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori Cusco - 2023.

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la cardinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023.



### 3.2 Variables de la investigación

#### 3.2.1. Variable independiente

Actividades lúdicas

#### 3.2.2. Variable dependiente

Resuelve problemas de cantidad

#### 3.2.3. Operacionalización de variables

Tabla 1: Variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Los juegos didácticos constituyen una alternativa para facilitar el aprendizaje de contenidos más difíciles, mejorando el desempeño de los alumnos en relación con la nueva información y las situaciones de enseñanza que los involucra, LINA HIGUERAS RODRIGUEZ - ENRIQUE MOLINA RUIZ (2019)	En cada sesión se aplicarán diversos juegos didácticos como: juegos de memoria, juegos de mesa y ábaco, que ayudarán al niño a lograr desarrollar la competencia de cantidad.	Juegos de memoria	Memoria con número Lotería Bingo numérico Sudoku con números Pipo
			Juegos de mesa	Bloques geométricos Banco numérico Tienda Domino Abaco Uno

Tabla 2: Variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Resuelve problemas de cantidad	Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. MINEDU (20)	Durante el desarrollo de las sesiones los niños y niñas lograrán comprender el número y desarrollar las diversas nociones matemáticas.	Clasificación	Establece relaciones de agrupación por color
				Establece relaciones de agrupación por tamaño y forma
				Establece relaciones de agrupación por color, tamaño y forma
				Establece relaciones de agrupación por cantidad
			Seriación	Establece relaciones de series por tamaño
				Establece relaciones de series por longitud
				Establece relaciones de series por grosor
			Correspondencia	Establere relaciones de correspondencia de objeto a objeto
				Establere relaciones de correspondencia biunívoca
				Establere relaciones de correspondencia objeto a objeto con encaje.
			Cuantificadores	Identifica la cantidad de objetos que observa “muchos, pocos, ninguno”
				Identifica el tiempo en el que esta “ayer, hoy, mañana”
				Identifica y verbaliza el tiempo “segundo, minutos y horas”
			Secuencia	Establece relaciones de secuencia por el tamaño, forma y color
				Establece relaciones de secuencia temporal con 4 objetos
			Ordinalidad	Relaciona el orden y lugar de llegada de las personas
Relaciona y escribe la posición de los objetos				
Cardinalidad	Relaciona los números con la cantidad de objetos del 1 al 10			
	Escribe los números del 1 al 10			
	Cuenta y junta la cantidad de objetos que observa			

### 3.3. Método de investigación

#### 3.3.1. Enfoque de investigación

Para la presente investigación se utilizará el enfoque cuantitativo, según Hernández et al, (2014), nos menciona que el enfoque cuantitativo utiliza la recopilación de datos con el fin de probar hipótesis, teniendo como base la medición numérica y análisis estadístico, con la finalidad de interpretar y probar teorías (p. 4)

#### 3.3.2. Tipo de investigación

El trabajo de investigación es de tipo experimental, porque tiene como propósito predecir y controlar los fenómenos, examinando la probabilidad y causalidad entre las variables, este tipo de investigación tiene como ventaja la relación entre causa y efecto. Rodriguez, (2020).

#### 3.3.3. Alcance o nivel de investigación

El trabajo de investigación será de descriptivo, porque el nivel descriptivo tiene como objetivo la recopilación de datos e información sobre las características, aspectos, dimensiones o clasificaciones de objetos o personas dentro de un ámbito natural o social. Ñaupas et al, (2014).

Es explicativo porque tiene como objetivo la verificación de hipótesis causales, que expliquen las relaciones entre las causas de los hechos, fenómenos o eventos de procesos naturales y sociales, Ñaupas et al, (2014).

#### 3.3.4. Diseño de investigación

El trabajo de investigación es pre - experimental, este diseño consiste en la aplicación de un estímulo o tratamiento a un grupo y después realizar una medición en una o más variables, para observar cual es el nivel de los efectos en estas variables.

Para Hernández et al, (2014) diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

DONDE:

GT: Grupo Trabajo

O1: Pre -Test

X: Aplicación de la variable independiente

O2: Post- Test

GE: O1\_\_\_\_\_X\_\_\_\_\_O2

### 3.4. Población y muestra del estudio

#### 3.4.1. Población

En esta investigación la población de estudio está formada por 132 niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 204 Maria Montessori, del distrito de Wánchaq – Cusco.

Según Jany (1994) citado por Bernal, (2010) población es la “la totalidad de elementos o individuos que tienen ciertas características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia” (p. 48); o bien, unidad de análisis.

**Cuadro 01:** población o universo de estudiantes de la investigación.

N°	AULA	N° DE VARONES	N° DE MUJERES	N° TOTAL DE NIÑOS
1	3A – ILLAPA	17	9	26
2	3B – URPI	19	9	28
3	4 AÑOS – CHASKA	13	12	25
4	5A – INTI	10	17	27
5	5B – ATIPAQ	13	14	27
<b>TOTAL</b>		<b>71</b>	<b>61</b>	<b>132</b>

Fuente: Nómima de matrícula de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 204 “Maria Montessori” 2023.

### 3.4.2. Muestra

La muestra de estudio está conformada por 27 niños y niñas de 5 años del aula Inti, de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco, de los cuales 17 son mujeres y 10 son varones.

De acuerdo a Bernal, (2010) la muestra es una parte de la población que se selecciona, del cual se obtendrá la información para su estudio, sobre el cual se realizará la observación y medición de dichas variables estudiadas.

**Cuadro 01:** muestra de la población de estudiantes de la investigación.

N°	AULA	N° DE VARONES	N° DE MUJERES	N° TOTAL DE NIÑOS
1	INTI	10	17	27

Fuente: Nómima de matrícula de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 204 “Maria Montessori” 2023.

### 3.4.3. Tipo de muestreo utilizado

La técnica de muestreo utilizado para recolectar datos es el muestreo no probabilístico e intencionado, que, de acuerdo a se realiza mediante un procedimiento de selección de aquellas características de selección de la investigación.

Para Hernández et al, (2014) “La ventaja de una muestra no probabilística —desde la visión cuantitativa— es su utilidad para determinados diseños de estudio que requieren no tanto una “representatividad” de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de casos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema” (p. 190)

## 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 3.5.1. Técnica de recolección de datos

Como técnica para la recolección de datos se utiliza la evaluación, que de acuerdo al (MINEDU, (2009) la evaluación es un conjunto de actividades programadas para recoger información de las estrategias y metodologías que los docentes plantean para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. El instrumento utilizado es la ficha de evaluación, es una herramienta fundamental para comprender el desarrollo y progreso de los niños, registra los logros y avances que los estudiantes tienen en el nivel inicial.

### 3.5.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se utilizará es la ficha de evaluación, que tiene autoría propia.

Técnicas	Instrumentos
Evaluación	Ficha de evaluación

### 3.5.3. Caracterización del instrumento

El instrumento usado para la recolección de datos tiene las siguientes características:

La escala de valoración se muestra a través de un cuadro de doble entrada, que se divide en dos partes. La primera parte contiene los datos generales del instrumento, junto con la escala valorativa. La segunda parte tiene los ítems, que en número de 20 miden a los indicadores que caracterizan a cada dimensión de investigación de la variable dependiente. La escala valorativa con que se mide cada ítem es de 3 alternativas: En inicio = 1, En proceso = 2 y En logro = 3.

Del ítem 1 al ítem 4 se mide la dimensión de clasificación; del ítem 5 al ítem 7 se mide la dimensión de seriación; del ítem 8 al ítem 10 se mide la dimensión correspondencia; del ítem 11 al ítem 13 se mide la dimensión cuantificadores; del ítem 14 al ítem 15 se mide la dimensión secuencia; del ítem 16 al ítem 17 se mide la dimensión ordinalidad; del ítem 18 al ítem 20 se mide la dimensión de cardinalidad. En total del ítem 1 al ítem 20, se mide la variable dependiente.

Para interpretar los datos recogidos por el instrumento, es necesario clasificar la muestra de investigación por puntajes en función a los resultados obtenidos. La clasificación se realiza en la siguiente tabla o baremo.

### 3.6. Técnica e instrumentos de procesamientos de datos

Luego de concluir con el periodo de recolección de datos, se realizó la frase de procesamiento y análisis de datos, ello esta fundamentado en los conceptos estadísticos descriptivos e inferenciales.

### 3.7. Aspectos éticos

Se está cumpliendo con toda la normatividad requerida, tanto a la directora como a la docente del aula. Todos los autores y conceptos teóricos del marco teórico están cumpliendo con lo exigido a los derechos de autor están siendo debidamente referenciados de acuerdo con las normas APA 7, y finalmente los datos que se recoger del estudio se utilizarán exclusivamente para los fines y propósitos de la investigación y se guardará reserva de estos en cuanto a su información personal.

**CAPITULO IV: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS**

**4.1. Presupuesto o costo del trabajo de investigación**

**Tabla 3 – presupuesto o costo del trabajo de investigación**

RUBRO	CANTIDAD	Unidad	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
<b>BIENES:</b>				
Papel bond	1	kit	S/. 18.00	S/. 90.00
Kit de impresora	4	unidades	S/. 40.00	S/. 160.00
Plumones de papel	7	paquetes	S/. 30.00	S/. 60.00
Pelotas	2	paquetes	S/. 70.00	S/. 210.00
Ganchos	2	paquetes	S/. 250.00	S/. 250.00
Stikers	7	unidades	S/. 20.00	S/. 40.00
	7	juegos	S/. 70.00	S/. 70.00
<b>SERVICIOS</b>				
Internet			S/. 70.00	S/. 420.00
Alquiler			S/. 100.00	S/. 600.00
Movilización			S/. 20.00	S/. 120.00
IMPREVISTOS (se obtiene del 10% de la suma total de los bienes los los servicios)				S/. 200.00
<b>TOTAL</b>				S/. 2,090.00

**4.1.1. Financiamiento**

El presente trabajo de investigación es autofinanciado por la autora.

**4.1.2. Cronograma de actividades**  
**Tabla 4 – cronograma de actividades**

X	ACTIVIDAD	2022					2023											
		A	S	O	N	D	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
1	Identificación del problema	X	X	X														
2	Formulación del proyecto de investigación			X	X													
3	Elaboración de la matriz de consistencia				X	X												
4	Planificación del problema, objetivos y justificación				X	X												
5	Construcción del marco teórico					X	X	X	X									
6	Elaboración del proyecto				X	X	X	X	X									
7	Aplicación del proyecto										X							
8	Elaboración del instrumento de investigación									X								
9	Gestión de apoyo insticcional									X								
10	Validación del instrumento de investigación									X								
11	Aplicación del instrumento										X	X						
12	Organización y tabulación												X					
13	Análisis de resultados y contrastación de hipótesis														X			
14	Redacción del informe														X			
15	Revisión y aprobación del informe															X		
16	Presentación del informe															X		
17	Sustentación																	X

**4.1.3. Control y evaluación del proyecto**

En la investigación tanto en la elaboración como en la aplicación de las pruebas de pretest, post test como en la aplicación de las sesiones, serán monitoreados por la asesora de tesis, el jefe de la unidad de investigación y el jefe de la unidad académica

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baena Paz , G. (2017). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Bernal Torres, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Prentice Hall. Obtenido de <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>
- Diaz Rodriguez de Chero , E. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 322 Úcupe-Lagunas - 2021. *Tesis de grado*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Trujillo-Perù. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26743>
- Fernandez Villegas, K. (2022). Juegos didácticos que usan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, distrito Trujillo 2018. *Tesis de grado*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD\\_385cb0a0412feee7065f12602448478b](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_385cb0a0412feee7065f12602448478b)
- Garces Paz, H. (2000). *El proceso de la investigación científica*. Abya-Yala. Obtenido de [https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1356&context=abya\\_yala](https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1356&context=abya_yala)
- Guerra Paima, F., Ramírez rodríguez, K., & Plasencia Mejía, L. (2019). El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial n° 423 “virgen maría”, Yarinacocha – 2018. *tesis de grado*. Universidad Nacional de Ucayali. Obtenido de <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4474>
- Hadi Mohamed, M., Martel Carranza, C., Huayta Meza, F., Rojas León, C., & Arias Gonzáles, J. (2023). Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis. *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. Obtenido de <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/82/124/149>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Higueras-Rodriguez, L., & Molina Ruiz, E. (2020). ¿QUÉ SE ENTIENDE POR JUEGO DIDÁCTICO? APORTACIONES DE MAESTROS Y ESTUDIANTES EN PRÁCTICAS SOBRE SU CONCEPCIÓN COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *Profesorado/Revista de currículum y formación del profesorado*, 24(Nº1). Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/339620484\\_Que\\_se\\_entiende\\_por\\_juego\\_didactico\\_Aportaciones\\_de\\_maestros\\_y\\_estudiantes\\_en\\_practicas\\_sobre\\_su\\_concepcion\\_como\\_elemento\\_fundamental\\_en\\_el\\_desarrollo\\_del\\_proceso\\_Ensenanza-Aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/339620484_Que_se_entiende_por_juego_didactico_Aportaciones_de_maestros_y_estudiantes_en_practicas_sobre_su_concepcion_como_elemento_fundamental_en_el_desarrollo_del_proceso_Ensenanza-Aprendizaje)

- Huaracha-Ortega, M. (2015). *Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino*. Obtenido de REPOSITORIO INSTITUCIONAL PIRHUA: [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3156/MAE\\_EDUC\\_239.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3156/MAE_EDUC_239.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- JIMCAST. (2018). El juego. 20. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CDcQw7AJahcKEwi45uHEIKGBAxUAAAAAHQAAAAAQAg&url=http%3A%2F%2Fwww.macmillaneducation.es%2Fwp-content%2Fuploads%2F2018%2F10%2Fjuego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf&psi](https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CDcQw7AJahcKEwi45uHEIKGBAxUAAAAAHQAAAAAQAg&url=http%3A%2F%2Fwww.macmillaneducation.es%2Fwp-content%2Fuploads%2F2018%2F10%2Fjuego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf&psi)
- Lavilla Cerdan, L. (2011). Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUK EwiNppXTgaqAAxUQBLkGHQcjAQsQFnoECBQQAaw&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3629230.pdf&usg=AOvVaw2zw8PB3tssnrH1djiJmq5&opi=89978449>
- MINEDU - Mministerio de Educacion . (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4904/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%c3%ada%20para%20educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%c3%b1os%20y%20ni%c3%b1as%20menores%20de%206%20a%c3%b1os.pdf?>
- MINEDU, M. (2013). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Obtenido de <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/docs2inicial/Fasciculo-Inicial-Matematica.pdf?f=/repositorio/descargas/rutas-2013/Fasciculo-Inicial-Matematica.pdf>
- MINEDU, M. (2020). *La matemática en el nivel Inicial. Guía de orientaciones*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8993>
- MINEDU, M. d. (2009). GUIA DE EVALUACION PARA LA EDUCACION TECNICO PRODUCTIVA. *GUIA DE EVALUACION PARA LA EDUCACION TECNICO PRODUCTIVA*. Ministerio de Educacion, Lima - Peru. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/06-bibliografia-para-etp/4-gevetp.pdf>
- MINEDU, P. M. (2020). *LA MATEMATICA EN EL NIVEL INICIAL*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Navarrete Navarrete, S. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático del subnivel inicial II. Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial*. Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Inicial, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33417>

- Nima Juárez, T. (2022). Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del Santa, en el año 2020. *Tesis de grado*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25547>
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación*. : Ediciones de la U. Obtenido de <https://fdiazca.files.wordpress.com/2020/06/046.-mastertesis-metodologicc81a-de-la-investigaciocc81n-cuantitativa-cualitativa-y-redacciocc81n-de-la-tesis-4ed-humberto-ncc83aupas-paitacc81n-2014.pdf>
- Peñalver, E. (June de 2009). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/292978306>
- Portero Chugchilan, I., & Poveda Barahona, J. (2020). Los juegos numéricos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 a 6 años en el año 2020. *Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Profesora*. Universidad Central de Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24175/1/UCE-FIL-PORTERO%20IBETH-POVEDA%20JOSSELYNE.pdf>
- Puma Castilla, C. (2021). Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019. *Tesis de grado*. Obtenido de [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UACI\\_d58b30ad8d8c7b12b0ef0daa4c317eb9](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UACI_d58b30ad8d8c7b12b0ef0daa4c317eb9)
- Rodriguez Sanchez, Y. (2020). *Metodologia de la investigacion*. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=libros+de+metodologia+de+investigacion&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=libros+de+metodologia+de+investigacion&printsec=frontcover)
- UNICEF, F. d. (2018). Aprendizaje a través del juego. *UNICEF*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Venezuela, U. P. (2019). Juegos didácticos como estrategias innovadoras dirigidas a los docentes para el reforzamiento de las operaciones fundamentales en las matemáticas. *Dialectica. Revista de Innovación Educativa*, 19. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/88/88837013/html/>

## **5. ANEXOS**

**5.1. Matriz de consistencia**

**5.2. Operacionalización de variables**

**5.3. Matriz de instrumento**

**5.4. Juicio de expertos**

**5.5. Instrumento de investigación**





### 5.1. Matriz de consistencia

#### Matriz de consistencia lógica de investigación

**Título:** Actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p><b>General:</b>                      ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori?</p>	<p><b>General:</b>                      Determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023</p>	<p><b>General:</b>                      Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023.</p>	<p><b>Variable independiente:</b>                      Actividades lúdicas</p> <p><b>Dimensiones</b>                      Juegos de mesa                      Juegos de memoria</p>	<p><b>Enfoque de investigación:</b>                      Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b>                      Aplicada</p> <p><b>Nivel de Investigación:</b>                      Descriptivo-explicativo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b>                      Pre-experimental</p> <p><b>Población:</b>                      132 niños y niñas</p> <p><b>Muestra:</b>                      27 niños y niñas</p> <p><b>Técnica de muestreo:</b>                      No probabilístico</p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b>  <b>Metodología de análisis de datos:</b></p>
<p><b>Específicos:</b>                      ¿Cuál es el nivel de influencia que tienen las actividades lúdicas en la mejora de la clasificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?</p>	<p><b>Específicos:</b>                      Identificar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la clasificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023</p>	<p><b>Específicos:</b>                      Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la clasificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023.</p>	<p><b>Variable Dependiente:</b>                      Resuelve problemas de cantidad</p> <p><b>Dimensiones</b>                      Clasificación                      Seriación                      Correspondencia                      Cuantificadores                      Secuencia                      Ordinalidad                      Conteo</p>	
<p>¿Qué influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora en la seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial</p>	<p>Medir la influencia que tienen las actividades lúdicas en la mejora en la seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial</p>	<p>Las actividades lúdicas mejoran significativamente la seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204</p>		

N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?	N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023	Maria Montessori Cusco - 2023.		
¿Cuál es el nivel de influencia que tienen las actividades lúdicas en la mejora de la correspondencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?	Reconocer que nivel de influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora de la correspondencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023	Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la correspondencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023.		
¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la mejora de los cuantificadores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?	Explicar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de los cuantificadores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023	Las actividades lúdicas desarrollan significativamente la mejora de los cuantificadores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023.		
¿Qué influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora de la secuencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?	Identificar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la secuencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023	Las actividades lúdicas mejoran significativamente la secuencia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023		
¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la mejora de la ordinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?	Analizar de qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la ordinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204	Las actividades lúdicas mejoran significativamente la ordinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023.		

	Maria Montessori Cusco - 2023			
¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en la mejora de la cardinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023?	Describir qué nivel de influencia tienen las actividades lúdicas en la mejora de la cardinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023	Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la cardinalidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco - 2023		



Operacionalización de las variables

Operacionalización de variables

**Título:** Actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023

**Tabla 1: Variable independiente**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Los juegos didácticos constituyen una alternativa para facilitar el aprendizaje de contenidos más difíciles, mejorando el desempeño de los alumnos en relación con la nueva información y las situaciones de enseñanza que los involucra, LINA HIGUERAS RODRIGUEZ - ENRIQUE MOLINA RUIZ (2019)	En cada sesión se aplicarán diversos juegos didácticos como: juegos de memoria, juegos de mesa y ábaco, que ayudarán al niño a lograr desarrollar la competencia de cantidad.	Juegos de memoria	Memoria con número Lotería Bingo numérico Sudoku con números Pipo
			Juegos de mesa	Bloques geométricos Banco numérico Tienda Domino Abaco Uno

Tabla 2: Variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Resuelve problemas de cantidad	Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. MINEDU (20)	Durante el desarrollo de las sesiones los niños y niñas lograran comprender el número y desarrollar las diversas nociones matemáticas.	Clasificación	Establece relaciones de agrupación por color
				Establece relaciones de agrupación por tamaño y forma
				Establece relaciones de agrupación por color, tamaño y forma
				Establece relaciones de agrupación por cantidad
			Seriación	Establece relaciones de series por tamaño
				Establece relaciones de series por longitud
				Establece relaciones de series por grosor
			Correspondencia	Establere relaciones de correspondencia de objeto a objeto
				Establere relaciones de correspondencia biunívoca
				Establere relaciones de correspondencia objeto a objeto con encaje.
			Cuantificadores	Identifica la cantidad de objetos que observa “muchos, pocos, ninguno”
				Identifica el tiempo en el que esta “ayer, hoy, mañana”
				Identifica y verbaliza el tiempo “segundo, minutos y horas”
			Secuencia	Establece relaciones de secuencia por el tamaño, forma y color
				Establece relaciones de secuencia temporal con 4 objetos
			Ordinalidad	Relaciona el orden y lugar de llegada de las personas
Relaciona y escribe la posición de los objetos				
Cardinalidad	Relaciona los números con la cantidad de objetos del 1 al 10			
	Escribe los números del 1 al 10			
	Cuenta y junta la cantidad de objetos que observa			



### Matriz de instrumento

**Título:** Actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco – 2023

Variable	Dimensiones	Indicadores	ÍTEMS/REACTIVOS	Valoración
Resuelve problemas de cantidad	Clasificación	Establece relaciones de agrupación por color	Observa las imágenes y agrupa los objetos por su color	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Establece relaciones de agrupación por su tamaño y forma	Observa las imágenes y agrupa los objetos por su tamaño y forma	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Establece relaciones de agrupación por color, tamaño y forma	Observa las imágenes y agrupa los objetos por su color, tamaño y forma	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Establece relaciones de agrupación por cantidad	Observa las imágenes y agrupa los animales de 3 en 3	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
	Seriación	Establece relaciones de series por tamaño	Observa las imágenes y encierra la serie de animales del más pequeño al más grande.	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
			Observa las imágenes y encierra la serie de animales del más grande al más pequeño.	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Establece relaciones de series por longitud	Observa las imágenes y encierra la serie de objetos del más largo al más corto.	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Establece relaciones de series por grosor	Observa las imágenes y encierra la serie de objetos del más grueso hasta el más delgado.	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
Correspondencia	Establere relaciones de correspondencia de objeto a objeto “univoca”	Establere relaciones de correspondencia “univoca”	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)	

		Establere relaciones de correspondencia biunívoca	Establere relaciones de correspondencia biunívoca	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Establere relaciones de correspondencia objeto a objeto con encaje.	Establere relaciones de correspondencia objeto a objeto con encaje	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
Cuantificadores		Identifica la cantidad de objetos que observa “muchos, pocos, ninguno”	Observa las imágenes y colorea de verde el florero que tenga pocas flores y de rojo el florero que tenga muchas flores.	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Identifica el tiempo en el que esta “ayer, hoy, mañana” y también el tiempo “segundo, minutos y horas”	Observa el calendario y encierra con un círculo el día de hoy, marca con una x el día de ayer y marca con una cruz el día de mañana.	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Identifica y verbaliza el dibujo que pesa más	Observa las imágenes y encierra el dibujo que pese mas	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
Secuencia		Establece relaciones de secuencia por el tamaño, forma y color	Observa las imágenes y sigue la secuencia según el tamaño, forma y color	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Establece relaciones de secuencia temporal con 4 objetos	Observa las imágenes, corta, ordena y luego pega según la secuencia	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
Ordinalidad		Relaciona la posición de los objetos	Observa y reconoce las imágenes de acuerdo al orden de llegada	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Relaciona el orden y lugar de llegada de las personas o animales	Relaciona y colorea las imágenes de acuerdo al orden de posición de los niños	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
Cardinalidad		Relaciona los números con la cantidad de objetos del 1 al 10	Observa y relaciona el numero con la cantidad de objetos que hay	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)
		Escribe los números del 1 al 10	Observa y escribe los números de acuerdo con la figura	Inicio (1) Proceso (2)

				Logro previsto (3)
		Cuenta y junta la cantidad de objetos que observa	Observa las imágenes, cuenta y junta los objetos que hay	Inicio (1) Proceso (2) Logro previsto (3)



