

T_Yolanda Torres y Greysi Solano_2025 tURNITIN.docx

 tesis

 tesis

 Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::12815:544983757

Fecha de entrega

9 ene 2026, 9:44 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

19 ene 2026, 10:37 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

T_Yolanda Torres y Greysi Solano_2025 tURNITIN.docx

Tamaño del archivo

250.4 KB

46 páginas

15.624 palabras

85.466 caracteres




25% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía

Fuentes principales

- 21%  Fuentes de Internet
- 12%  Publicaciones
- 21%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 21% Fuentes de Internet
- 12% Publicaciones
- 21% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	5%
2	Internet	hdl.handle.net	2%
3	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	1%
4	Internet	www.minedu.gob.pe	1%
5	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	1%
6	Internet	repositorio.unsm.edu.pe	<1%
7	Trabajos entregados	Area eped on 2025-07-24	<1%
8	Internet	repository.usu.ac.id	<1%
9	Internet	iegp.uladech.edu.pe	<1%
10	Trabajos entregados	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-18	<1%
11	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%

12	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
13	Trabajos entregados	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2023-10-24	<1%
14	Internet	quintolilyballarta.blogspot.com	<1%
15	Internet	sanmartincusco.edu.pe	<1%
16	Internet	doaj.org	<1%
17	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
18	Trabajos entregados	Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2024-12-01	<1%
19	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-08-24	<1%
20	Trabajos entregados	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2025-12-16	<1%
21	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2025-09-25	<1%
22	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
23	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
24	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
25	Publicación	Ruiz Rios, Leonardo Yeferson. "Juegos cooperativos para mejorar la competencia ...	<1%

26	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-10-05	<1%
27	Internet	repositorio.monterrico.edu.pe	<1%
28	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-12-03	<1%
29	Trabajos entregados	BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA on 2025-01-24	<1%
30	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-12-05	<1%
31	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Tumbes on 2025-12-30	<1%
32	Publicación	Olivera Loayza, Rina. "La implementación de los sectores de las instituciones de e...	<1%
33	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-24	<1%
34	Trabajos entregados	Universidad de Murcia on 2020-02-20	<1%
35	Trabajos entregados	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa on 2025-05-27	<1%
36	Trabajos entregados	POSGRADO on 2025-08-21	<1%
37	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-25	<1%
38	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-07-19	<1%
39	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-03-03	<1%

40	Trabajos entregados uncedu on 2025-01-23	<1%
41	Internet www.coursehero.com	<1%
42	Internet www.regionlambayeque.gob.pe	<1%
43	Publicación Mestas Yucra, Edwin Edgar. "Competencia digital y desarrollo de las competencia..."	<1%
44	Trabajos entregados Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-11-19	<1%
45	Internet tesis.ucsm.edu.pe	<1%
46	Trabajos entregados POSGRADO on 2025-08-21	<1%
47	Internet dspace.unitru.edu.pe	<1%
48	Trabajos entregados Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-18	<1%
49	Trabajos entregados Universidad Europea de Madrid on 2025-09-15	<1%
50	Internet archive.org	<1%
51	Internet repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
52	Trabajos entregados Corporación Universitaria del Caribe on 2022-11-23	<1%
53	Publicación Indiveri, Pierina Bellatin Caceres, Katherin Ana Guerrero. "Efectividad Del Progr..."	<1%

54	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2022-07-25	<1%
55	Trabajos entregados	Universidad de Piura on 2023-09-16	<1%
56	Trabajos entregados	Multiversidad Latinoamericana on 2018-06-16	<1%
57	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-07-24	<1%
58	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-04-27	<1%
59	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-12-13	<1%
60	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-08-07	<1%
61	Trabajos entregados	Universidad de Piura on 2023-11-18	<1%
62	Trabajos entregados	monterrico on 2024-01-12	<1%
63	Internet	www.globaldiasporanews.com	<1%
64	Publicación	Chinchay Béjar, Maritza Yadira. "Los juegos en sectores, utilizando figuras geomé...	<1%
65	Trabajos entregados	monterrico on 2023-12-26	<1%
66	Internet	pt.slideshare.net	<1%
67	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2018-01-24	<1%

68	Trabajos entregados	Universidad Nacional Federico Villarreal on 2023-12-18	<1%
69	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2025-12-20	<1%
70	Trabajos entregados	Universidad de Ciencias y Humanidades on 2025-05-07	<1%
71	Internet	www.uniamazonia.edu.co	<1%
72	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-21	<1%
73	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2020-08-11	<1%
74	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-02-13	<1%
75	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-06-11	<1%
76	Internet	en.calameo.com	<1%
77	Internet	paginaspersonales.deusto.es	<1%
78	Internet	repositorio.ujcm.edu.pe	<1%
79	Internet	repositorio.unapiquitos.edu.pe	<1%
80	Internet	www.scielo.br	<1%
81	Internet	www.slideshare.net	<1%

82	Publicación	Condori Condori, Saul. "Aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de com...	<1%
83	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-12-09	<1%
84	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-14	<1%
85	Trabajos entregados	Universidad Católica de Santa María on 2019-12-04	<1%
86	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-05-20	<1%
87	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-05-27	<1%
88	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2019-03-21	<1%
89	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2021-07-19	<1%
90	Trabajos entregados	Universidad Privada Antenor Orrego 2025 on 2025-12-21	<1%
91	Trabajos entregados	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-15	<1%
92	Trabajos entregados	Universidad de Guadalajara on 2024-11-06	<1%
93	Internet	prezi.com	<1%
94	Internet	repositorio.utm.edu.ec	<1%
95	Trabajos entregados	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja on 2024-09-...	<1%

96	Trabajos entregados	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica de Arequipa on 2025-12-15	<1%
97	Trabajos entregados	Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo on 2024-07-31	<1%
98	Trabajos entregados	Escuela de Posgrado Newman on 2025-03-24	<1%
99	Publicación	Juarez Calderon, Olga Cecilia. "Aplicación didáctica del juego de construcción par...	<1%
100	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2007-04-20	<1%
101	Publicación	Salas Huamansupa, Estefani Sofía. "Programa Virtual "¡A Multiplicar!" Para Mejor...	<1%
102	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-12-29	<1%
103	Trabajos entregados	Universidad Camilo José Cela on 2025-05-26	<1%
104	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-08-19	<1%
105	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2026-01-02	<1%
106	Trabajos entregados	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2025-08-18	<1%
107	Trabajos entregados	Universidad de Alcalá on 2025-05-06	<1%
108	Trabajos entregados	Universidad de Ciencias y Humanidades on 2022-11-25	<1%
109	Publicación	Yijun Hao, Jiangbo Hu. " 'Re-living' in play: a cultural-historical study of the child's ...	<1%

110	Internet	cienciadigital.org	<1%
111	Internet	circulo.es	<1%
112	Internet	lalupa.com	<1%
113	Internet	montessoribib.ku.edu	<1%
114	Internet	observatorio.campus-virtual.org	<1%
115	Internet	repositorio-api.eespli.edu.pe	<1%
116	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
117	Internet	repositorio.ute.edu.ec	<1%
118	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-09	<1%
119	Trabajos entregados	uncedu on 2025-02-17	<1%
120	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-04-28	<1%
121	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-03	<1%
122	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2018-08-15	<1%
123	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2020-08-09	<1%

124	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-08-13	<1%
125	Trabajos entregados	Universidad La Salle on 2025-12-12	<1%
126	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2025-10-02	<1%
127	Publicación	Yanque Quiñones, Catalina. "Los juegos andinos en la resolución de problemas d...	<1%
128	Internet	idoc.pub	<1%
129	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-31	<1%
130	Trabajos entregados	Area eped on 2025-07-22	<1%
131	Publicación	Mayta Zapana, Yuguen Hector. "La estrategia nacional refuerzo escolar en el des...	<1%
132	Trabajos entregados	PREGRADO on 2025-10-01	<1%
133	Publicación	Puente Quiquia, Angélica Dunye. "Conocimiento Sobre Juegos Verbales de Docent...	<1%
134	Trabajos entregados	UNIBA on 2019-08-16	<1%
135	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-13	<1%
136	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-07-20	<1%
137	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-07-20	<1%

138 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Huancavelica on 2025-12-07 <1%

139 Trabajos entregados
uncedu on 2025-02-01 <1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

“El juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en niños de inicial”

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores:

Br. Greysi Solano Bustamante (0009-0008-2500-4768)

Br. Yolanda Torres Armas (0009-0001-7947-9872)

Asesor:

Mg. José Ramón Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Línea de Investigación

Aplicada, Experimental, Descriptiva.

Promoción 2023

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2025

Resumen

La presente investigación: “El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de 05 años”, lo cual se realizó en la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, está orientada a abordar la temática referida al desarrollo de competencias matemáticas a partir de la aplicación de los juegos, el mismo que presenta el objetivo de describir información sobre el desarrollo de la matemática de la relevancia que tiene en la infancia y las contribuciones que respaldan el aprendizaje mediante el juego en niños de cinco años; y los objetivos específicos: describir conceptos e ideas de lo que significa la matemática en los niños informar los aportes de diversos teóricos sobre el desarrollo de la matemática, precisar algunas acciones metodológicas de cómo el niño aprende matemática, y la metodología del trabajo de investigación se centró en la naturaleza de un estudio con características de la investigación aplicada, investigación que partió de recoger la información del grupo de estudio, luego la información de la variable en estudio para realizar la contrastación de la hipótesis mediante el uso de cálculos estadísticos en base al diseño seleccionado y de la investigación se puede concluir que la influencia, fue significativa, constatando que el juego permitió a los niños de 5 años ser partícipe de estrategias para desarrollar las competencias matemáticas.

Palabras claves: Competencia, matemáticas, metodología, estrategia y juego.

Introducción

Situación Problemática

35 En la institución educativa inicial I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, en la institución donde se desarrollaron las prácticas profesionales, se ha notado poco empleo de actividades lúdicas como herramienta para fomentar y fortalecer habilidades y competencias en los niños. En niños de 5 años, también se pudo evidenciar que carecen de materiales necesarios para llevar a cabo actividades vinculadas con el proceso de descubrir y comprender conceptos matemáticos, ante ello se ha notado que los niños suelen tener dificultades para poner en práctica sus destrezas matemáticas en distintas condiciones de la vida cotidiana, los docentes educadores no planifican y carecen de estrategias innovadoras de manera que los niños logren aprender y desarrollar las competencias matemáticas, también se evidenció que los profesores prestan más atención a otras áreas, dejando de lado a la matemática. Para dar solución y cambiar estos resultados, es responsabilidad del maestro en el aula el fortalecimiento de aprendizajes significativos, razón por la cual se debe enseñar con bastante material concreto y mediante el juego para que los niños lo encuentren atractiva y no aburrida, tediosa y algunas veces hasta lleguen a detestar. Frente a esta situación, se planteó la realización de un proyecto de investigación enfocado en explorar y analizar cómo el juego puede contribuir al progreso

105 En la construcción del buen proceso de adquisición de conocimientos matemáticos en niños de cinco años. Los hallazgos obtenidos servirán como base para diseñar estrategias efectivas que respondan de manera adecuada a esta necesidad.

41 La relevancia del aprendizaje en la primera infancia constituye un componente fundamental de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible, cuyo propósito es garantizar que, de aquí al año 2030, todas los niños puedan acceder a servicios de atención y avances en los primeros años de vida, así como el ingreso a una educación preescolar con altos estándares educativos, la educación preescolar es reconocida como un recurso fundamental para avalar un acceso equitativo para todos a la educación primaria y ayudar al

114 respeto de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). No obstante, uno de los retos más importantes de la organización de las actividades educativas radica en unir la educación para la primera infancia dentro del sistema educativo formal, sin perder las características propias de una programación de calidad orientada a la primera infancia. En este contexto, el aprendizaje basado en el juego, también denominado aprendizaje lúdico, se presenta como un componente esencial que debe ser considerado.

Es principal para lograr una excelente educación y pedagogía de calidad durante la primera infancia; esto beneficiará a todos los individuos involucrados en la educación preescolar a trabajar con el propósito de que el aprendizaje asentado en el juego se consolide como un eje clave para el crecimiento y fortalecimiento del nivel de educación preescolar. Desde una perspectiva sistémica, el informe del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) brinda orientaciones fundamentales y la ilustración de diversas estrategias que pueden adaptarse a diversos contextos educativos. Su propósito es difundir propuestas prácticas sobre cómo incorporar el juego y un nivel de enfoque pedagógico equidistante en el niño en los procesos de ampliación de la educación preescolar, con el fin de asegurar la pertinencia y la calidad de dichos programas. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2025).

A nivel Nacional se encontraron dificultades en los pequeños de 5 años de la educación inicial preescolar se observa que, debido a las experiencias del profesorado al trabajar las competencias matemáticas del Currículo Nacional, muchos presentan un desarrollo insuficiente en estas habilidades. Esto se refleja en resultados de aprendizaje por debajo de lo esperado, lo cual resulta preocupante, ya que en esta etapa se consolidan los fundamentos de desarrollo futuro del niño. Lo cual no encuentran estrategias adecuadas para generar aprendizajes realmente significativos teniendo los niños un gran potencial, pero no se promueve los desafíos presentados a los niños mediante actividades divertidas y retadoras son clave para fomentar el perfeccionamiento de ciertas destrezas matemáticas en los pequeños infantes de cinco años. (Paza et al., 2020)

Y finalmente a nivel local en la ciudad de Tarapoto- Perú en la I.E.I. 290, Posic, conforme a un estudio elaborado en la Universidad Nacional de San Martín se ha evidenciado que los infantes tienen conflictos para emplear sus competencias matemáticas en distintas situaciones. Ante esta realidad, se desarrolló un proyecto de investigación enfocado en describir y analizar detalladamente cómo las acciones lúdicas pueden favorecer el progreso de estas competencias en los infantes del nivel inicial. La intención es proporcionar información relevante a familias y maestras, esto fue fundamental y efectivo para insertar estrategias positivas como lo es el juego, ante este problema educativo. (Ruíz & Bautista 2023).

Formulación del Problema

El presente estudio ha planteado como **problema general**: (1) ¿Cuánto influye el juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023?, además, se han considerado los **problemas específicos**:(2) ¿Influye el juego como estrategia en el desarrollo de la competencia, resuelve

11 problemas de cantidad, en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023? y (3) ¿Influye el juego como estrategia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023?.

Justificación del problema

El estudio se justifica por: **conveniencia**, para muchos niños, las matemáticas suelen percibirse como una asignatura aburrida o monótona, e incluso llegan a generar rechazo. Esta situación, en gran medida, se relaciona con las estrategias pedagógicas que los docentes emplean en el aula. Considerando que los niños logran aprendizajes más significativos a través del juego, resulta pertinente incorporar actividades lúdicas y creativas vinculadas a la matemática, que despierten su interés, motiven su participación y fomenten su curiosidad por el aprendizaje. Aprender matemática con el juego ofrece la oportunidad de los alumnos de desenvolverse en un ambiente dinámico, motivador y agradable, donde la matemática se integra de manera natural a la experiencia lúdica. Esta interacción favorece que la asignatura resulte más atractiva y cercana, permitiendo que los estudiantes aprendan matemáticas de forma activa, participativa e interactiva, entonces los docentes deberán tomar en cuenta el juego durante la planificación de sesiones para una mejor enseñanza aprendizaje (Noa et al., 2025).

56 **Relevancia social**, ante la necesidad de superar la percepción de la matemática como un área difícil viniendo esto socialmente de mucho tiempo atrás siendo considerada también aburrida y temida por los niños de 5 años, lo cual puede generar un rechazo temprano que impacta su futuro rendimiento académico. Esta investigación es relevante porque busca implementar una estrategia, el juego, que no solo facilita el progreso de las excelentes buenas competencias matemáticas fundamentales a los infantes de 5 años, sino que también fomenta habilidades sociales, mejora la motivación y promueve un aprendizaje con mayor sentido y disfrutable para los infantes, contribuyendo así a su desarrollo físico, socioemocional, intelectual, integral y a una mejor calidad educativa (Alcívar et al., 2023).

90 **Valor teórico**, los datos obtenidos permitieron conocer toda la investigación que está sustentada en bases o compendios teóricos, que consideran al juego como fundamental para el desarrollo intelectual y la buena construcción del conocimiento, como un recurso pedagógico para la problemática de enseñar matemáticas de forma efectiva a niños de 5 años, estas argumentan considerando que el juego constituye un motor para el buen progreso intelectual, físico, social y socioemocional e integral, lo cual nos sostenemos por los teoristas Jean Piaget, Vygotsky, Jerome Bruner, siendo estos nuestros fundamentos teóricos sobre el tema del uso del juego como habilidad para favorecer el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños

de 5 años de educación inicial, lo que lo transforma en una estrategia idónea para desarrollar competencias matemáticas (Gallego et al., 2020).

Implicancia práctica, ya que los resultados permitió a los docentes conocer el desarrollo del estudio actual, que es la estrategia del juego, implicándolo en el procesamiento de aprendizaje de los infantes que tienen 5 años, lo cual es para seguir resolviendo el reto que se presenta en la matemática, que el juego se convierta en una de esas formas de generar en los infantes aprendizajes de resolución de problemas y los efectos relevantes de la investigación sirvan en la práctica a los docentes del nivel, por lo tanto tiene implicaciones directas para docentes diseñadores de materiales educativos, proporcionando evidencia de que el juego tiene el potencial de ser un instrumento educativa súper poderosa para optimizar el aprendizaje y la disposición de los infantes frente a las matemáticas (Gamboa, 2022).

Utilidad metodológica, ya que permitió diseñar los instrumentos para evaluar la relevancia de la influencia de los juegos como una habilidad clave para fomentar el progreso de las competencias matemáticas en los pequeños infantes de 5 años. “La investigación pre experimental está orientada a validar la puesta en práctica del juego en la formación de las habilidades matemáticas, en las que se emplea el juego para enseñar matemáticas favorece el pensamiento autónomo y el descubrimiento de regularidades matemáticas a través de la experiencia con el material, también permite a los niños explorar conceptos abstractos como el tamaño, la forma y los números de manera divertida, estimulando así el desarrollo de las habilidades matemáticas de manera natural y en su propio ritmo (Chacha, 2022).

Objetivos de la Investigación

El presente estudio, tuvo objetivo general: Describir la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023. Del mismo modo, se trazaron los siguientes objetivos específicos: medir la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de cantidad en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023; medir la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia Y; resuelve problemas de cambio, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023.

Delimitaciones y limitaciones de la Investigación.

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023. Con el tema, el uso del juego como estrategia pedagógica para

favorecer el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de cinco años. Se delimita a 2 competencias del área de matemática, como lo es la competencia de resolución de problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización, las cuales se exponen en la operacionalización de variables, y las limitaciones de la investigación, es que la Institución Educativa tuvo una escasa y precaria de materiales didácticos para el óptimo aprendizaje de los niños a través del juego, lo que nos llevó a cumplir con el propósito en más tiempo ya que muchos de los materiales lo tuvimos que hacer manualmente, lo cual lleva tiempo.

49 108

134

89

Capítulo I

Marco Teórico

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales:

Cano & Quintero (2022), en su aporte presentado a través del artículo “El uso del juego como medio pedagógico para potenciar la construcción del pensamiento lógico y matemático en los infantes en primera infancia”, surge como resultado del estudio realizado, cuyo propósito es determinar las tácticas pedagógicas que se utilizan para fortalecer el progreso en el razonamiento lógico y matemático a lo largo de del aprendizaje en una infancia temprana. La metodología se fundamenta bajo una perspectiva cualitativa, bajo la característica de revisión documental, utilizando como fuentes de información los proyectos de aula, los diarios pedagógicos y las planeaciones elaboradas por los docentes en formación de la Licenciatura en Educación Infantil. Los principales hallazgos del estudio señalan que jugar es clave para que los infantes potencien la evolución del razonamiento lógico y matemático. Esto ayuda a que entiendan mejor los números, el espacio y las medidas. También, el estudio dice que jugar es una buena forma de enseñar y es una actividad altamente relevante en este momento del desarrollo, porque ayuda a los niños a pensar, preguntar cosas, expresar sus dudas y entender lo que pasa en su día a día y cómo funcionan las cosas.

Celi et al. (2021), expresando en su artículo “Estrategias didácticas para avivar el fortalecimiento del desarrollo del razonamiento lógico matemático en pequeños infantes en edad preescolar. Este artículo presenta un estudio bibliográfico que actualiza la producción académica previa, con el objetivo de determinar los aspectos socioemocionales y las metodologías pedagógicas utilizadas por los educadores que benefician el progreso de las competencias lógico-matemáticas en los niños del nivel de educación inicial. El propósito del estudio fue determinar las habilidades didácticas que los profesores emplean para potenciar el aprendizaje y el perfeccionamiento del pensamiento lógico matemático en los infantes de educación inicial. Para ello, se manejó la metodología descriptiva y analítica sintética que contribuyó a la identificación y al análisis de las variables aprendidas. Concluyendo a medida que transcurre el tiempo, las experiencias lúdicas se han mantenido como una estrategia centrado para estimular el interés de los infantes y promover el fortalecimiento del razonamiento lógico-matemático; por ello, el desafío de los docentes consiste en transformar los esquemas de enseñanza con modelos inflexibles para transformarlos en entornos de aprendizaje dinámicos que permitirá promover, dirigir y defender el desarrollo cognitivo de los

niños, utilizando el constructivismo entendido como enfoque teórico central que orienta la formación del razonamiento lógico-matemático.

1 Cáceres et al. (2023), aporte con el siguiente trabajo “Uso de materiales didácticos manipulables para fortalecer las habilidades prácticas del progreso de las habilidades lógico-matemáticas en infantes de educación preescolar”, los recursos didácticos son herramientas que apoyan y hacen más accesible el proceso de enseñanza. Entre ellos, sobresalen los materiales manipulativos, cuyo objetivo es permitir que el niño, mediante la exploración y el contacto directo, experimente, investigue y aprenda activamente usando sus sentidos, favoreciendo así la comprensión y apropiación de los contenidos. En ese marco, este estudio busca realizar un análisis y profundizar en aspectos relacionados con esta temática a materiales didácticos que los niños pueden manipular para fortalecer sus habilidades prácticas en el pensamiento lógico-matemático durante la Educación Inicial. La metodología abordada es cualitativa de alcance descriptivo. Se concluye que los estudios realizados en torno a las categorías propuestas son aún escasos, ya que en su mayoría no hacen referencia directa a las destrezas procedimentales. No obstante, los hallazgos evidencian resultados favorables, pues cuando el niño manipula y experimenta con estos recursos, el aprendizaje resulta más significativo y eficaz, permitiéndole construir su propio conocimiento al adquirirlo, conservarlo, recordarlo y aplicarlo. De este modo, dichos aprendizajes se ponen en práctica de manera adecuada en la solución de problemas en variados contextos de la experiencia diaria.

39

42

29

Arcos & Osorio (2025), aporte del proyecto “Conectando tradiciones “Recordando juegos tradicionales para facilitar el método de enseñar y aprender matemáticas”, el objetivo de este proyecto se centraliza en la relevancia de los juegos súper tradicionales como recurso pedagógico educativo y cultural, analizando su desaparición en el contexto actual y su relación con la formación y adquisición de conocimientos matemáticos, de modo que esta investigación se enfocó en una metodología mixta, la cual combinó datos cualitativos obtenidos a través de una entrevista abierta realizada a estudiantes de una I.E. de la ciudad de Pereira y a personas que frecuentaban un parque en el municipio de Cartago. Y, en conclusión, los juegos tradicionales son mucho más que simples acciones recreativas o divertidas; son portadores de identidad cultural, transmisores de valores y costumbres, representan una herramienta para el desarrollo integral del sujeto. Su práctica ayuda a fortalecer el sentido de pertenencia hacia la comunidad, preservar la memoria colectiva e histórica y fomentar la interacción social para una sana convivencia. Mientras que, en el ámbito educativo, permiten enriquecer el estilo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en este contexto de las matemáticas haciendo que las prácticas educativas sean más dinámicas, significativas y contextualizadas.

Antecedentes Nacionales:

Mejia & Nuñez (2025), el estudio tiene por título “Métodos pedagógicos para fomentar un buen pensamiento matemático en la I.E. de Educación Inicial – Huaycán, 2024”, el presente estudio hubo como propósito general determinar si las habilidades de enseñanza aplicadas por el docente empleadas por las ayudan el fomento del razonamiento lógico y matemático en la infancia de 3 a 5 años en la I.E.I N° 207 "Divino Niño Jesús" de Huaycán. Se empleó un enfoque metodología cuantitativo, de tipo aplicado, con diseño descriptivo exploratorio. La población y la muestra del estudio quedaron integradas por un total de 14 docentes seleccionados a través de un muestreo censal. La técnica de investigación manejada fue la encuesta, la cual se aplicó a través del instrumento, un cuestionario estructurado con escala Likert de cinco puntos, que evaluó dimensiones clave como el aprovechamiento del espacio, los materiales y la actividad lúdica educativos concretos y no estructurados, y el acompañamiento docente. Se concluye que las habilidades didácticas promueven el desarrollo y consolidación de las habilidades lógico-matemáticas, aunque existen áreas de mejora en el uso del juego, materiales no estructurados y habilidades de acompañamiento. Es crucial optimizar estas dimensiones para potenciar el aprendizaje.

Jaramillo et al. (2025), el aporte de la siguiente investigación lleva como título “Los juegos matemáticos en el proceso de enseñar y aprender matemáticas: una revisión bibliométrica en Scopus”, la investigación actual buscó efectuar un análisis bibliométrico en Scopus sobre el uso de los juegos matemáticos como un recurso educativo para aprender matemáticas, abarcando el período de 2000 a 2024. Para ello, se utilizó metodología referente a esto se utilizó un enfoque cuantitativo junto con un método bibliométrico. Se concluye que la investigación sobre juegos matemáticos en el ámbito educativo ha avanzado significativamente, tanto en la diversidad de los temas abordados como en la participación activa y el trabajo colaborativo entre los autores, el grado de cooperación entre instituciones y la accesibilidad de datos relevantes. Por ello, los resultados evidencian una tendencia en aumento hacia la incorporación de juegos en el aula, con especial énfasis en estrategias colaborativas e interdisciplinarias, lo que influye generando efectos positivos en las actitudes y conductas de los estudiantes ante las matemáticas. En conjunto, se concluye que la investigación sobre los juegos matemáticos en el ámbito educativo ha mostrado un avance significativo, tanto en la diversidad de los temas abordados como en la participación y colaboración entre autores, el grado de cooperación entre instituciones y la disponibilidad de información relevante.

5
72
80
5
44
119

Condori et al. (2025), en su tesis “Implementación de juegos tradicionales andino-amazónicos para desarrollar la habilidad de resolver situaciones problemáticas de cantidad en infantes de la I.E.I N.º 02 María Inmaculada, Abancay, 2024”. Lo cual plantearon que resulta necesario investigar y diseñar estrategias orientadas a enfrentar el bajo grado de avance en la competencia para la destreza para resolver situaciones problemáticas matemáticas en los infantes de cinco años es fundamental, ya que fortalecer esta habilidad les permite comprender las nociones numéricas esenciales y facilita su aprendizaje en el área de matemática y en otros campos del conocimiento en el futuro. En ese marco, el objetivo de esta investigación fue analizar cómo la implementación de juegos tradicionales andinos amazónicos puede influir en la competencia para la resolución de problemas relacionados con cantidades en los niños de la I.E.I. N.º 02 María Inmaculada, Abancay, durante el año 2024. El estudio se realizó bajo un enfoque de investigación aplicada, con un diseño preexperimental de tipo longitudinal, que incluyó la aplicación de pruebas antes y después de la intervención. El alcance metodológico fue explicativo y cuantitativo. Los resultados permitieron concluir que la incorporación de juegos típicos de la región andina y amazónica constituye una estrategia adecuada y consistente, ya que influye de modo relevante en el fortalecimiento de la capacidad para resolución de situaciones bien relacionadas con la cantidad, evidenciándose una efectividad positiva del 80 % en la muestra evaluada.

3
1
3
28
1
104
3

Mata & Elda (2021), esta investigación tiene como título “Uso de los juegos lúdicos como estrategia educativa pedagógica para fortalecer las destrezas matemáticas en infantes de 5 años de la Institución Educativa N.º 303 Edén Maravilloso, Nuevo Chimbote, Áncash, 2021”, La investigación surgió a partir de las dificultades observadas en los niños en relación con el fortalecimiento de sus destrezas matemáticas; por ello, se trazó como objetivo identificar de qué manera el empleo de juegos pedagógicos como recurso didáctico, contribuye a dicho desarrollo, contribuye a mejorar dichas habilidades en infantes de 5 años de la I.E. N.º 303 Edén Maravilloso, de Nuevo Chimbote, Áncash, en el año 2021. La investigación se desplegó bajo un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y con un diseño preexperimental. Tras la implementación de actividades lúdicas como recurso didáctico, el 80 % de los infantes consiguió un nivel alto en el progreso de sus habilidades matemáticas, mientras que el 20 % se situó en un nivel medio. La hipótesis fue contrastada mediante la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, obteniéndose un valor de $p = 0.001$, inferior a $p = 0.05$, lo que ha permitido aceptar la hipótesis general (H_i). A partir de estos resultados, se concluye que la aplicación de sesiones de aprendizaje fundamentadas en juegos lúdicos aportó de forma

3 significativa al fortalecimiento de las habilidades matemáticas en los niños de cinco años de la I.E. N.º 303 Edén Maravilloso.

6 Pérez & Vilma (2025), la investigación titulada “Impacto del juego como instrumento en la enseñanza de las matemáticas en los infantes de 5 años del nivel inicial en la I.E. Las Palmas, Querocotillo – Cutervo, 2023. La meta de este estudio fue revisar si el juego influye en cómo aprenden matemáticas los pequeños de cinco años en una escuela de Querocotillo. Se usó un método de números, con un plan preexperimental y tratando de explicar las cosas. Se les hizo pruebas al principio y al final a 10 niños, y también se usó una lista para ver cuánto habían aprendido. Los resultados mostraron que el juego motor tiene un buen efecto significativo en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los infantes de cinco años, hallazgo que también es respaldado por diversos autores reconocidos. En otras palabras, la práctica del juego motor ayuda de manera positiva al perfeccionamiento de las destrezas matemáticas en los niños pequeños. En síntesis, el juego motor tiene un efecto positivo en el progreso de las habilidades matemáticas de los infantes de cinco años. Por lo tanto, se recomienda continuar implementando este tipo de habilidades para favorecer no únicamente el robustecimiento de sus conocimientos, sino también el desarrollo de sus habilidades, sino también para promover un aprendizaje duradero en el tiempo, ya que todo niño necesita contar con una fundamentación sólida de conocimientos previos que le permita desenvolverse adecuadamente en los distintos ámbitos de su vida académica.

Antecedentes Locales:

12 Bautista et al. (2024), la investigación es “Las acciones lúdicas en el progreso en la inteligencia lógico-matemática de infantes de 5 años de la I.E.I. N° 179 distrito Yantalo, provincia Moyobamba - San Martín.”, la investigación señaló que el sistema educativo de Perú se enfrenta a diversos desafíos, destacando que los resultados obtenidos en el proceso educativo de la educación básica suelen ser bajos, especialmente en el área de curso de matemáticas. Por esta razón, es necesario abordar esta problemática de manera estructural, comenzando a partir de la educación inicial. El objetivo de la investigación se orientó a establecer la incidencia de las acciones lúdicas en el progreso de las habilidades de la inteligencia lógico-matemática en infantes de 05 años de la I.E.I. N° 179 de Yantaló - 2024. Se empleó para esto una metodología cuantitativa, con diseño cuasi-experimental; Se concluye que las actividades lúdicas tuvieron un impacto significativo en el progreso de las habilidades de inteligencia lógico matemática en los niños de infantes años de la I.E.I. N° 179 de Yantaló, en el año 2024.

98
5
5
37
5
5
5

Aedo et al. (2024), en la investigación “La Implementación de juegos de mesa como recurso pedagógico para fortalecer las nociones de espacio en los infantes de la I.E. Inicial N.º 54043 César Abraham Vallejo, Abancay, 2024”, Las nociones espaciales cumplen un papel fundamental en la primera infancia, ya que ayudan el desarrollo cognitivo y motor de los niños infantes y, además, aportan significativamente al aprendizaje de áreas como matemáticas y ciencias. Dado que el periodo en el que ocurre la educación inicial es se sientan los cimientos del desarrollo integral, esta tesis se propuso evaluar si el uso de los juegos de mesa como recurso pedagógico contribuyen al desarrollo de las ideas espaciales en niños de cinco años que pertenecen a una institución de educación inicial. El tipo de investigación fue aplicada y con enfoque metodológico cuantitativo, el diseño es preexperimental de pre y post test de alcance explicativo y corte transversal. El análisis descriptivo se efectuó mediante la distribución de frecuencias, mientras que la contrastación de la hipótesis se realizó utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Los resultados permitieron concluir que la colaboración activa de los infantes en los juegos de mesa tiene una contribución significativo al desarrollo de la comprensión espacial, evidenciándose una efectividad del 100 %, aunque con avances distintos en el nivel alcanzado por cada niño.

28
3
3
10
138
18

Diaz & Eyleen (2021), en su investigación “Uso de juegos didácticos y su relación con el progreso de destrezas matemáticas en infantes de cinco años en la I.E.I. N° 322 Úcupe-Lagunas – 2021”, que plantea encontrar conexión de los juegos didácticos para favorecer el estudio titulado “El aprendizaje de la matemática” tuvo como objetivo identificar la relación entre los juegos didácticos y el proceso de aprendizaje en el área de matemáticas en pequeños de cinco años de la I.E.I. N° 322 Úcupe – Lagunas, en 2021. El alcance de la investigación se centró específicamente en los alumnos de cinco años de educación inicial. La investigación se efectuó con un enfoque cuantitativo, a nivel descriptivo y con una estructura correlacional. La población vivió compuesta por 82 estudiantes, de los cuales se eligió una muestra de 36 mediante un muestreo no probabilístico, garantizando de modo que todas las unidades de la población contaran con igual posibilidad de ser seleccionadas. Para obtener los datos, se observó y se usó una lista de cotejo hecha por mí, que fue revisada y aprobada por expertos. Los resultados mostraron que las cosas que estudié tienen algo que ver entre sí, lo que confirma lo que pensaba al principio de la investigación.

14 Bases Teóricas del juego en los niños de 5 años.

121 El Juego en los niños de 5 años.

58 El juego constituye el lenguaje fundamental de los niños, dado que les posibilita enunciar su mundo interior, incluyendo anhelos, imaginaciones, miedos y conflictos. A través de él, reflejan cómo se perciben a sí mismos, a los demás y al entorno que los rodea. El juego es genial porque despierta todos los sentidos, alimenta la imaginación y la creatividad. Ayuda a los niños a moverse, a ser más sociales y a desarrollar su inteligencia, tanto la lógica como la emocional. El juego es como una manera de enseñar en la que los estudiantes participan activamente. Les ayuda a aprender a comportarse, a decidir por sí mismos y a controlarse, lo que les da disciplina y confianza. Aparte, el juego hace que sea más fácil aprender cosas y mejorar habilidades, y motiva a los estudiantes a interesarse por las diferentes materias. Es una herramienta valiosa para los profesores porque les da muchas maneras para favorecer que los alumnos desarrollen capacidades para tomar decisiones y aprendan a resolver problemas.

1 Se cree que es algo placentero que ayuda a que la personalidad de una persona se desarrolle por completo, sobre todo su lado creativo. Si lo vemos como una actividad para enseñar, se vuelve obviamente didáctico y añade de forma divertida lo intelectual, lo práctico, la comunicación y los valores. El juego es clave como estrategia para ayudar a aprender, entendiéndolo como actividades cortas y divertidas con reglas fáciles, que ayudan a fortalecer principios como la tolerancia, el respeto recíproco y la cooperación convivencia colectiva, la responsabilidad y la solidaridad. También impulsa la confianza en uno mismo, la seguridad y el amor al otro, promoviendo la amistad y el intercambio de ideas e intereses". (Torres & Andrade, 2007).

El juego es algo que los niños hacen porque quieren y les sale natural. Empieza por ellos mismos, y pueden decidir cómo jugar y cambiar las reglas si quieren. Es algo que necesitan y que les hace felices, pero esa necesidad va cambiando mientras crecen. Cuando juegan, se sienten bien y aprenden a manejar sus emociones. Les gusta tanto que quieren volver a jugar otra vez. Además, los juegos tienen su propia manera de funcionar, y muchas veces los niños imitan lo que ven a su alrededor. (Hernández, 2002).

32 El juego es un concepto complejo de definir, aunque probablemente sea más hacedero distinguirlo que explicarlo. De todas formas, se puede describirlo como una acción directa y divertida en la que el niño imagina y convierte la realidad que lo rodea, conectando su interacción interna con el mundo exterior en el que interactúa. El juego, concebido como una acción recreativa, gratificante y estructurada, fortalece la capacidad de razonar con números en la niñez y representa una estrategia que los docentes pueden emplear para poder prepararlos en

93
16

el desarrollo del razonamiento durante el lapso de operaciones específicas. Asimismo, el juego es un componente de gran relevancia en la labor pedagógica con los niños. Se reconoce que constituye un componente esencial en la vida del ser humano y tiene la capacidad de abordarse desde dos enfoques: el juego libre e imaginativo y el juego reglado, guiado por normas, que es el tipo de juego que se utiliza con mayor frecuencia en los procesamientos de enseñanza–aprendizaje.. (Jiménez, 2025).

Teorías del Juego en los niños de 5 años.

La Teoría constructivista del juego según Jean Piaget.

Este autor considera que el juego genera el desarrollo cognitivo del niño, el mismo que presenta: Tipos de juegos.

14 Sensoriomotor (0-2 años),

Donde el niño repite reacciones corporales para experimentar y dominar su entorno. El Juego es funcional porque consiste en repetir por placer las acciones que han sido útiles en su adaptación al mundo. (Piaget, 1981, p. 84)

1 Simbólico (2-7 años),

Es propio del pensamiento preoperacional, donde el niño utiliza objetos o situaciones para representar otras cosas (una caja es una casa, una escoba es un caballo, entre otras) es en esta etapa simbólica donde el infante empieza a representar el mundo no tal como es, sino como él lo imagina (Piaget, 1981, p. 116)

120 De reglas (de 7 a más).

Representa ya a la etapa de operaciones concretas. Implica la colaboración y respeto por las normas de los juegos (juegos de mesa, deportes, otros), los juegos ya no son repeticiones simples, sino una asimilación de las normas sociales que comprende y acepta. (Piaget, 1981, p. 174). Piaget (1896-1980). Manifiesta que el juego constituye una expresión del pensamiento infantil, que no es solo diversión, sino una actividad estructurada que evidencia el nivel de desarrollo intelectual del niño.

“El juego no es el reflejo de la necesidad de divertirse, sino de la necesidad de asimilar la realidad a través de la actividad propia del niño” (Piaget. 1981, p. 164)

109 Teoría del juego de Lev Vygotsky.

124 Manifiesta que el juego permite al niño actuar en su zona de desarrollo próximo. Indica que el juego simbólico es principal para su progreso del lenguaje y del pensamiento. “En el juego, el niño se comporta más allá del comportamiento cotidiano habitual, como si fuera superior así mismo”. (Vygotsky, 2000, p. 99). “El juego hace crear una zona de desarrollo próximo en el infante. En el juego, el infante se comporta como si fuera mayor de lo que realmente es.” (Vygotsky, 2000, p. 100). “Toda ficción imaginaria en el juego implica reglas de comportamiento: el niño se sitúa en un papel determinado y actúa conforme a él.” (Vygotsky, 2000, p. 102). “La acción imaginaria en una situación imaginaria, las reglas implícitas en la situación imaginaria enseñan al niño a orientarse en la realidad.” (Vygotsky, 2000, p. 104)

Teoría del juego para el aprendizaje de Jerome Bruner.

102 Quién afirma que el juego permite al niño explorar el mundo con libertad cognitiva, avivando la creatividad, el lenguaje y la activa resolución de problemas. Estimula la exploración activa del entorno que los rodea. Manifiesta que, “El juego proporciona un entorno de acción libre con mínimas consecuencias por el error, lo que facilita la exploración y la invención”, plantea algunos conceptos sobre la teoría del juego, siendo la primera: La Libertad cognitiva. El juego ofrece una atmósfera de libertad, los niños prueban ideas nuevas sin las limitaciones que impone el aprendizaje formal. Aquí, los niños asumen roles, manipular símbolos y experimentar con significados sin la presión de obtener resultados correctos (Bruner 1915-1972-2016 (p.75)).

El juego como andamiaje del pensamiento. El juego facilita al infante alcance niveles superiores de pensamiento, cuando este tiene la oportunidad de estar en un entorno social que le brinda apoyo. El juego y desarrollo simbólico. El juego es un vehículo fundamental en el cual los infantes desarrollan la capacidad de aprender a usar el lenguaje y otros sistemas simbólicos, donde desarrollan capacidades narrativas y comunicativas esenciales para el aprendizaje, con la práctica de estructuras narrativas y expresivas. Finalmente, Bruner manifiesta que el juego debe propiciarse intencionalmente en toda actividad de aprendizaje, especialmente en los primeros años, como lo son los de edad inicial, porque fomenta la curiosidad, la resolución de problemas y un pensamiento divergente.

33 Teoría del Juego de Jean Piaget en los niños de 5 años.

127 6 Destacan que el juego libre promueve el perfeccionamiento del pensamiento lógico matemático y la experimentación en los infantes. Esta teoría está basada en la teoría de Piaget, manifiestan que el juego libre y activo es fundamental para que los infantes construyan conocimiento físico, especialmente en áreas como la lógica y la matemática. Para ellas, los niños no aprenden de manera pasiva, sino que construyen el conocimiento de manera activa mediante a partir de la relación con personas y con objetos en su entorno. "Conocer objetos es conocer la física que se obtiene a través de las acciones físicas del niño sobre ellos" (Kamii y DeVries, 1999, p. 15)

Las autoras precisan conceptos claves: Conocimiento físico vs. Conocimiento lógico matemático, indican que estas se diferencian entre: Conocimiento físico, se obtiene al actuar sobre objetos (peso, altura, textura, caída) y un conocimiento Lógico matemático, se construye a partir de las vinculaciones entre objetos, como clasificar, ordenar, contar, medir. En el juego libre el niño construye ambos tipos de conocimientos a través de la experimentación y la acción

directa. Juego libre como medio para la construcción del pensamiento, este juego no dirigido, permite a los niños plantear hipótesis, comprobarlas, modificar sus ideas, que son claves para el pensamiento científico y lógico. (Kamii y DeVries, 1999 (p.28))

“Durante el juego, el niño manipula objetos, formula predicciones y verifica resultados, exactamente los procesos fundamentales del pensamiento científico”. Valor del juego espontáneo, estimula la capacidad de tomar decisiones, la creatividad y la iniciativa, elementos fundamentales para el pensamiento lógico matemático autónomo. Las autoras manifiestan que el juego prioritariamente en inicial debe considerarse como fundamental en el tratamiento del currículo, ver como un proceso de construcción cognitiva no solo como entretenimiento (Kamii y DeVries, 1999(p.51) (p. 62) (p. 89))

Importancia del Juego en niños de 5 años.

Alonso se refiere " Jugar es esencial en la infancia, dado que favorece que los niños mostrar cómo se sienten y a usar su imaginación. Cuando juegan, se relajan, inventan cosas, hablan de lo que piensan, aprenden cosas nuevas, arreglan problemas y aprenden haciendo. Desde nuestra perspectiva, y como bien dice Alonso, los juegos son importantes para que los niños aprendan. Ayudan a que piensen mejor y tengan una buena actitud para estudiar, lo que les servirá para el futuro y para ser mejores personas. Y cuando están en preescolar, jugar es lo más importante para aprender cosas que usarán después, formar su personalidad y volverse más hábiles tanto con su cuerpo como con su mente. (Alonso, 1985 (p. 35)).

Jugar es bueno tanto para niños como para adultos, ya que ayuda a estar bien física y emocionalmente. Cuando jugamos, nos olvidamos de los problemas y, aunque cansa un poco, al final te sientes como nuevo. En los niños, el juego funciona como un medio para asumir distintos roles que luego podrán aplicar en situaciones reales, al mismo tiempo que fomenta la interacción con los demás, desarrolla la habilidad viso-espacial y enseña a poner y respetar límites, lo que facilita su adaptación al entorno social. Entre sus múltiples beneficios, el juego también promueve el aprendizaje y ayuda a aliviar el estrés cotidiano generado por las exigencias del trabajo y las responsabilidades diarias; puede ayudar a estimular el cuerpo y la mente, y resulta fundamental para fortalecer la comunicación mediante el lenguaje” (Fernández, 2010 (p.5)).

Desde mi perspectiva y en concordancia con el autor Fernández, se evidencia que el saber jugar permite dejar de lado diversas preocupaciones, incluso en la adultez, al evocar experiencias de la infancia, los niños juegan con sus hijos, reviviendo su propia niñez; en definitiva, todos reconocemos que el juego nos brinda alivio, tranquilidad y libertad frente a

las preocupaciones. Según en mi opinión, es evidente que los juegos son fundamentales en el aprendizaje de los infantes, ya que les permiten expresar sus experiencias, opiniones, emociones y un buen nivel de comprensión. Además, el juego facilita que los niños asuman distintos roles de manera personal y significativa, promoviendo su desarrollo integral. Cuando los infantes eligen jugar, no suelen pensar: Algo nuevo aprenderé a través de esta actividad, pero, sin embargo, su juego genera poderosas oportunidades para el aprendizaje en todas las áreas de su crecimiento.

El desarrollo y el aprendizaje son procesos complicados y globales, pero mediante juego se pueden avivar todos los aspectos del progreso, incluyendo las destrezas motoras, de la cognición, sociales y de las emociones. De hecho, en sus prácticas de juego, los niños ponen en práctica diversas competencias simultáneamente. Esto sucede con periodicidad en las acciones realizadas en los rincones o centros de juego dentro de los programas de educación inicial o preescolar. Cuando estas experiencias lúdicas están bien planificadas, resultan especialmente efectivas para promover el progreso y el proceso mediante el cual aprenden los niños, incluso más que otras actividades propias de esta etapa. Al elegir libremente aquello con lo que desean jugar, los niños fortalecen capacidades en los distintos aspectos de su desarrollo: pensamiento, relaciones, emociones y movimiento.

Por ejemplo, durante el juego los niños desarrollan nuevas destrezas sociales, como compartir los juguetes y llegar a acuerdos para trabajar en equipo con los materiales. Al mismo tiempo, se enfrentan a retos cognitivos que estimulan su pensamiento, como buscar alternativas para armar o cuando se construye con piezas pequeñas no cuentan con las más grandes. Los infantes asimilan principalmente de forma práctica: construyen sus conocimientos mediante el juego y por medio del vínculo con los objetos y con otras personas, y requieren experiencias repetidas con materiales concretos para alcanzar conceptos más abstractos. Así, al jugar con bloques geométricos, consiguen comprender que dos cuadrados pueden unirse para formar un rectángulo, así como que dos triángulos pueden combinarse para dar lugar a un cuadrado.

Al bailar siguiendo una secuencia sencilla —como dar un paso hacia adelante, uno hacia atrás, girar, aplaudir y repetir— los niños comienzan a identificar y comprender las particularidades de los patrones, que son la base del pensamiento matemático. También, los juegos de simulación, como jugar a ser familia o ir al mercado, son muy buenos porque dejan que los infantes formulen lo que piensan y sienten. Mediante estas experiencias, aprenden a regular sus sentimientos, a relacionarse con los demás, a solucionar conflictos y a desarrollar el sentido de competencia. Así, jugar es clave para aprender cosas y volverse más sociable y entender mejor tus emociones.

Mediante el juego, los pequeños infantes permiten poder establecer relaciones con los demás, así como a compartir, dialogar, negociar y encontrar soluciones a los conflictos, fortaleciendo también su capacidad de expresarse y afirmarse. El juego les permite desarrollar habilidades de liderazgo y aprender a convivir y trabajar en grupo. Además, se convierte en una herramienta natural para fortalecer su resiliencia y sus estrategias de afrontamiento, ya que les ayuda a manejar sus relaciones, enfrentar desafíos sociales y superar miedos, por ejemplo, al asumir roles de héroes o personajes imaginarios.

De manera más amplia, jugar atiende una necesidad fundamental de todo ser humano: enunciar la imaginación, explorar la curiosidad y dejar volar la creatividad. Estas habilidades son esenciales en nuestra sociedad del conocimiento, pues nos ayudan a enfrentar diferentes situaciones, disfrutar de nuevas experiencias y fomentar el pensamiento innovador. Por ello, las competencias que los infantes adquieren mediante el juego durante la etapa preescolar se transforman, con el tiempo, en elementos clave de las competencias del siglo XXI.”. (UNESCO 2018, p.7).

Además, el juego estimula la fantasía y la creatividad, habilidades fundamentales que permiten a los niños enfrentar diferentes situaciones, disfrutar del aprendizaje y generar ideas innovadoras. Las actividades lúdicas, junto con la participación activa, potencian estas capacidades, ya que permiten a los alumnos la posibilidad de poder interactuar con diversos materiales, explorar distintos temas y desarrollar su curiosidad, fortaleciendo así su capacidad para indagar y resolver problemas, especialmente durante la educación primaria. En los entornos estructurados del nivel preescolar, las experiencias basadas en el juego se enriquecen significativamente cuando se les brinda a los niños suficiente tiempo y espacios que permiten interactuar libremente en estos entornos.

El juego puede manifestarse de muchas maneras: a través del uso de objetos, del juego representativo y del contacto con otros niños o con adultos, del juego individual, cooperativo, asociativo o físico. Se reconoce al juego como la primordial acción de los niños, ya que es el medio mediante el cual logran conocimientos y desarrollan destrezas que les permiten actuar de forma autónoma y relacionarse con los demás. La función de los docentes y demás adultos en el entorno de juego comprende facilitar y constituir las prácticas lúdicas y de aprendizaje. Esto implica una planificación detallada, como la disposición de materiales que estimulen el interés y la exploración de los niños, así como interacciones espontáneas que surjan de las preguntas e ideas naturales de los pequeños, como seguir su iniciativa durante un juego de simulación. Ofrecer a los niños experiencias prácticas y activas a través del juego contribuye a enriquecer y potenciar su aprendizaje. (UNESCO, 2018 (p.7)).

14 El Juego y sus estrategias en niños de 5 años.

El juego es una habilidad esencial tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. Si bien este informe se enfoca en un enfoque sistémico para incorporar el juego en todas las componentes de los planes y programas educativos preescolar y asegurar prácticas acordes al desarrollo infantil, es importante recordar que los infantes pequeños aprenden no solo en espacios formales y organizados, sino también en el ámbito familiar. La familia y la comunidad son los espacios en los que los infantes transcurren gran parte, e incluso la infancia temprana transcurre en buena medida interactuando con padres y hermanos, otros familiares y personas de su entorno cercano.

Estas relaciones e interacciones tienen una influencia importante en cómo los niños comprenden y viven el mundo que los rodea. De este modo, el entorno familiar y la comunidad se convierten en espacios privilegiados para fomentar el aprendizaje mediante el juego desde la primera infancia y a lo largo de las etapas preescolar y primaria. Los formadores, en su rol de primeros educadores de los infantes, actúan como los principales orientadores del aprendizaje y, por ello, tienen un papel clave en la generación de espacios que favorezcan el aprendizaje a través del juego.

33 El Juego en Educación inicial en los niños de 5 años.

14 El juego en Educación Inicial es significativo con fines de aprendizaje y desarrollo perfeccionamiento en los primeros años, el juego tiene un relevante papel positivo, ya que los niños lo usan para comprender el entorno que los rodea para hallar el significado de una práctica conectándola con lo que ya conocían de antemano. Es mediante el juego que los niños expresan y enriquecen la comprensión de sus experiencias. En esta etapa de la educación inicial, jugar es pura diversión. Cuando ves a niños y adultos jugando, casi siempre los ves sonriendo o riendo a carcajadas. Claro que a veces jugar implica retos o momentos de frustración, como cuando se preguntan ¿A quién le toca ahora? o ¿Por qué no se queda parada esta torre?, pero en general, lo que más se siente es disfrute, motivación, emoción y mucho placer.

El juego es iterativo. En realidad, ni el juego ni el aprendizaje permanecen estáticos. Los niños ejercitan habilidades jugando, experimentan diferentes opciones, verifican hipótesis y descubren nuevos retos, permitiendo que el aprendizaje sea más relevante y profundo. Asimismo, el juego se considera una actividad social. Ayuda a los niños a compartir ideas y a entenderse entre ellos al interactuar, lo que les ayuda a construir un conocimiento más profundo y a crear lazos más fuertes. El juego siempre invita a participar activamente. Cuando vemos a los niños jugar, vemos que se meten de lleno, usando tanto su cuerpo como su mente y hablando

entre ellos. Es una de las importantes formas en que los infantes asimilan y desarrollan habilidades transcendentales. Así, el juego y los lugares que ayudan a explorar y aprender haciendo son la base de una buena educación preescolar.

El juego se puede ver de muchas formas. Es fácil saber cuándo los niños están jugando, ya sea en la calle, en el recreo, en los barrios o hasta en clase. No importa dónde o en qué cultura, los niños siempre juegan. A pesar de ello, el juego puede ser complejo de definir; sin embargo, investigadores y teóricos suelen coincidir en señalar ciertas características esenciales de las experiencias lúdicas. Entre ellas, destaca la capacidad de los niños para actuar con autonomía y ejercer control sobre la propia experiencia de juego. Entendiéndose Por ‘capacidad de acción’ se valora el impulso y la proactividad de los niños, su manera de tomar decisiones y el grado de autonomía que demuestran al participar en el juego. El juego debe envolver un nivel de acción que permita a los infantes asumir un rol activo y ser protagonistas según lo que han experimentado. También les da chance de darse cuenta de lo que valen y confiar en sí mismos, lo que ayuda a que sean más independientes y tomen las riendas de cómo aprenden jugando.

Durante los primeros seis años, el juego, el aprendizaje y el desarrollo están súper conectados en el cerebro de los niños. Se crean un montón de conexiones neuronales que ayudan a que aprendan y se desarrollen. Es cuando más rápido crece todo en su cabeza. Jugar es una de las estrategias más valiosas mediante las cuales los niños estimulan estas conexiones. Entre más jueguen, más conexiones se forman, lo que les ayuda a crecer y aprender. Si no juegan lo suficiente, estas habilidades pueden debilitarse, limitando su desarrollo y afectando cómo son. Así que jugar es muy importante para que su cerebro se desarrolle bien, ya que ayuda mucho a que los niños aprendan y crezcan de la mejor manera.

El juego es clave para que los niños crezcan y aprendan, ya que estimula su desarrollo y educación de forma natural. Los niños empiezan a jugar desde muy pequeños sin que nadie les tenga que enseñar, pero sí necesitan un lugar adecuado para que puedan jugar bien y aprovechar al máximo esta actividad. Al participar en el juego, los niños activan y fortalecen su formación integral y aprendizaje, y el juego se presenta como un espejo que muestra cómo crece y aprende un niño, reflejando lo que ya sabe y lo que está por aprender. Para que el juego realmente florezca, se necesita un ambiente lleno de cariño, con personas que le den sentido a su vida y le ayuden a ser más humano. De esta manera, la estructura de conexiones familiares y comunitarias se convierte en el espacio donde el juego se desarrolla, promoviendo tanto el aprendizaje como el crecimiento integral del niño. Un entorno protegido y lleno de afecto, junto con interacciones humanas llenas de cariño y estímulos, como la comunicación, resultan

componentes fundamentales para que el infante juegue, aprenda y se desarrolle de manera saludable.

Tipos de Juegos para los niños de 5 años en el nivel inicial.

Juego motor:

El juego está conectado al movimiento y a la exploración a través del cuerpo, así como con las sensaciones que estas actividades generan en el infante. Las actividades de salto en un pie, tirar la soga, lanzar pelotas, columpiarse, correr o ejercicios de estimulación son algunos ejemplos de juegos motores. Los infantes disfrutan especialmente de este tipo de juego, ya que se hallan en una etapa en la que desean ejercitar su cuerpo y alcanzar un mayor control sobre él. Además, poseen gran cantidad de energía que buscan canalizar mediante distintos movimientos variados. Se recomienda que los niños practiquen juegos motores en espacios al aire libre, donde dispongan de suficiente libertad para moverse con comodidad. Si se incorporan elementos como túneles naturales, rampas, pequeñas escaleras u otras dificultades que simbolicen un desafío, se estará fomentando el progreso de la psicomotricidad libre, una destreza esencial en esta etapa del crecimiento.

Juego social.

Estos juegos sociales, se caracterizan porque el niño centra su juego principalmente en relacionarse con otros. A continuación, se muestran algunos ejemplos de juegos sociales que los niños realizan a distintas edades: los bebés juegan manipulando los dedos maternos o sus trenzas, experimentan cambios de tono al hablar, juegan a las escondidas o a reflejarse en el espejo, entre otros. A medida que crecen, los infantes avisan en actividades lúdicas con reglas, los niños aprenden a esperar su turno, pero también disfrutan de juegos afectivos como el de 'abrazarse'. Los juegos sociales son primordiales para que los niños desarrollen habilidades para relacionarse con los demás, desarrollando interacción afectuosa, calidez, confianza y habilidades sociales. Además, fortalecen los vínculos entre quienes participan, creando conexiones especiales.

Juego cognitivo.

Este tipo de juego despierta la curiosidad por conocer del niño y el juego orientado al desarrollo cognitivo comienza cuando el bebé se siente atraído por los elementos de su entorno, explorándolos y manipulándolos. Con el tiempo, este interés evoluciona hacia la resolución de desafíos que requieren el uso de su inteligencia, más allá de la simple manipulación de objetos. Por ejemplo, un niño que tiene tres cubos puede intentar construir una torre, obtener un objeto

usando un palo, o participar en juegos de mesa como el dominó o la memoria, resolver rompecabezas o adivinanzas. Todas estas actividades son manifestaciones del juego cognitivo.

El juego simbólico.

El juego simbólico consiste en actividades espontáneas en las que los niños usan su imaginación para recrear situaciones como forma de entretenimiento. Por ejemplo, pueden transformar una significativa caja de cartón convertida en barco pirata o una escoba transformada en caballo, así como representar actividades diarias, como fingir ser padres, madres u otros personajes de la vida real. Este tipo de juego permite a los infantes poner en práctica conductas aprendidas mediante la observación, a la vez que favorece el aprendizaje de nuevas maneras de interpretar el mundo. Además, potencia las habilidades relacionadas con lo social y emocional, facilita la expresión de emociones y contribuye al desarrollo madurativo de los pequeños. (Escuela Infantil Logos Nursery School, 2020).

Las Competencias Matemáticas en el nivel inicial en los niños de 5 años.

Es fundamental que todo niño en la primera infancia desarrolle el pensamiento lógico, ya que solo quien comprende las reglas de la lógica puede realizar correctamente incluso las tareas matemáticas más básicas. Por ello, la lógica debe considerarse un componente esencial del sistema cognitivo de cada individuo. Su relevancia radica en que establezca los fundamentos del pensamiento y facilita la construcción de conocimientos, no solo en matemáticas. Por ejemplo, con el fin de que el niño desarrolle la capacidad de enumerar, es necesario que asimile varios principios lógicos. (Muñoz Herrera, 2025).

Para empezar, es clave que el niño entienda que los números tienen un orden, que van del más chico al más grande. Luego, debe captar cómo contar bien, que cada cosa se cuente solo una vez, sin importar por dónde empiece. Y al final, debe saber que el último número que dice es cuántas cosas hay en total. Durante “la etapa inicial de la vida, se considera necesario fomentar el aprendizaje de tres operaciones lógicas básicas que sustentan esta evolución: la clasificación, la ordenación en serie y la correspondencia, que se desarrollan de forma concurrente y no paso a paso.

En la escuela primaria, lo que se busca con las matemáticas es que los infantes asimilen a solucionar los desafíos que se les presentan día a día. La idea es que sepan desenvolverse bien en diferentes situaciones reales, usando lo que saben, sus habilidades y su actitud, junto con distintas herramientas y formas de hacer las cosas. En este sentido, la competencia matemática implica saber cómo actuar en situaciones concretas para resolver problemas reales

o de carácter matemático, de manera adecuada a las particularidades de cada situación y a los objetivos de la acción, movilizándolo tanto los conocimientos del propio estudiante como los recursos disponibles en su entorno. Esto ocurre a través de criterios básicos específicos que se muestran a continuación.

2 Criterios básicos de las competencias matemáticas en los niños de 5 años.

Saber actuar se relaciona con la aptitud de un individuo para intervenir en una situación problemática concreta con el fin de resolverla, pudiendo esta acción involucrar exclusivamente procesos matemáticos. Tener un argumento particular indica que la situación problemática es real o simulada, pero precisa establecer determinadas condiciones y parámetros que deben considerarse necesariamente para orientar la acción. Actuar de manera pertinente significa que la intervención debe corresponder adecuadamente a la naturaleza del contexto; repetir de manera automática una misma acción en todas las situaciones no constituye una actuación pertinente. Pero también existen otros criterios como son los siguientes que se presentan a continuación:

67 **Seleccionar y movilizar saberes:** Se describe a una operación que aprovecha los conocimientos y destrezas matemáticas, así como cualquier otra habilidad necesaria para llevar a cabo la intervención y abordar la dificultad que se presenta. Aprovechar los recursos disponibles en el entorno implica hacer un uso adecuado y eficiente de distintos recursos o instrumentos externos, siempre que el contexto y el objetivo de la acción lo requieran. Por su parte, emplear procedimientos fundamentados en criterios significa aplicar formas de actuar que cumplan con ciertas características esenciales o suficientes, no necesariamente todas las posibles, para garantizar la validez y efectividad de la acción.

65 **Desarrollo de las Competencias Matemáticas en Educación Inicial en los niños de 5 años.**

137 **Para favorecer el desarrollo de habilidades de la enseñanza de matemáticas en la etapa inicial,** la propuesta metodológica se apoya en la teoría de Brousseau sobre situaciones didácticas (1993), que, se enfatiza que aprender matemáticas no se restringe únicamente a conocer definiciones y teoremas, sino que implica utilizarlas activamente para resolver problemas y comprenderlas como una herramienta útil. Esto quiere decir que, en cualquier cosa de lógica y matemáticas, los estudiantes deberían participar de muchas formas: preguntando y proponiendo ideas, creando modelos, conceptos, formas de hablar y teorías, probándolas y discutiéndolas con sus compañeros. Para que aprendan mejor, estaría bueno que los alumnos

se enfrenten a problemas sin que antes se les haya dicho cómo resolverlos. Así, se les anima a ser creativos y a encontrar sus propias maneras de hacerlo, aunque no sean las típicas. (Cardoso & Cerecedo, 2025).

En matemáticas, lo importante es que los estudiantes aprendan a entender, crear y ordenar ideas matemáticas de forma creativa y con sentido crítico. Así podrán decidir mejor, tanto solos como en equipo. La escuela tiene que crear espacios donde puedan hablar, discutir, dar su opinión, informar, explicar, describir, argumentar y debatir sobre temas de matemáticas. Los conocimientos que los niños ya traen a la escuela son como los cimientos de su forma de pensar. Las matemáticas ayudan mucho en esto, ya que les permiten crear ideas que ayudan a desarrollar sus habilidades y su forma de pensar de manera lógica y matemática. Esto ayuda a que surjan nuevas ideas, a mejorar las habilidades y a desarrollar diferentes capacidades mentales. (MINEDU, 2021).

Las matemáticas deben darte lo que necesitas para entender situaciones con números, conectar ideas y mostrar escenarios con símbolos. También deben ayudarte a poder pensar de una forma lógica y a poder resolver problemas matemáticos. Por eso, es importante hablar de matemáticas usando actividades que ayuden a comunicar las ideas. Desde su nacimiento, los niños exploran todo lo que está a su alrededor de forma natural, usando sus sentidos para enterarse de las cosas y solucionar problemas. Al explorar, interactúan con los objetos y desarrollan conexiones que les permiten organizar, clasificar y establecer correspondencias basadas en sus propias decisiones. De manera progresiva, los niños van comprendiendo mejor las vinculaciones espaciales entre su cuerpo, el ambiente, otros individuos y los elementos de su entorno. Con el tiempo, comienzan a construir vínculos más elaborados que les permiten enfrentar situaciones vinculadas con la cantidad, la posición, la forma y el desplazamiento de los objetos que los rodean.

El contacto inicial de los infantes a las matemáticas en este nivel se realiza de manera gradualmente y de manera continua, de acuerdo con el progreso de su pensamiento, que depende de su Madurez en los ámbitos neurológico, afectivo, emocional y corporal, así como de las condiciones que se propicien en el salón de clases para aprender. Debido a las características en niños de estas edades, las vivencias de aprendizaje tienen que plantearse mediante actividades que despierten su interés por solucionar inconvenientes, crear relaciones, investigar diversas tácticas y transmitir sus resultados. El desarrollo de varias competencias ayuda a que los alumnos de la Educación Básica Regular logren el perfil de egreso. El área de Matemática fomenta y apoya que los infantes desarrollen y conecten competencias tales como

“Resolver problemas de cantidad” y “Resolver problemas relacionados con forma, movimiento y localización” (MINEDU, 2021).

Dimensiones para aplicar en la investigación

Resuelve Problemas de Cantidad en niños(as) de 5 años.

La matemática está en continuo crecimiento y adaptación, el mismo que se desarrolla en un entorno principal la resolución de problemas a partir de circunstancias del contexto del niño y la niña, el mismo que se da o se organizan, para el caso de nivel inicial II ciclo de la Educación Peruana en dos grupos: situaciones en relación con aspectos como cantidad, forma, movimiento y ubicación. A partir de ello se organizan dos dimensiones para evaluarlo. Estas capacidades se evidencian cuando los infantes muestran curiosidad por examinar los objetos que están a su alrededor y descubren sus propiedades perceptuales, como el tamaño, color, peso o forma. Desde estas exploraciones, inician la conexión entre distintos objetos, permitiéndoles agrupar y hacer comparaciones, ordenar, quitar, agregar y contar, siguiendo con base en su propio criterio y lo que les resulta relevante o necesario. Todas estas actividades contribuyen a que los niños resuelvan situaciones diarias vinculadas con la comprensión de cantidades.

Este aprendizaje se vuelve progresivamente muy complejo a medida que se desarrolla los procesos mentales del niño, así como los criterios que emplea para vincular los objetos, se desarrollan y se vuelven cada vez más exactos. Por ejemplo, cuando se comparan dos componentes, al principio el niño podría fijarse únicamente en su uso; sin embargo, conforme mejora su percepción, comienza a notar detalles que no había notado previamente, como distintos matices de un color, lo que le permite instaurar nuevas relaciones y conexiones. De manera similar, los niños de esta edad van desplegando progresivamente la noción del tiempo a partir de sus experiencias diarias, relacionando las acciones que realizan con su secuencia temporal. Por ejemplo, comprenden que luego de la lonchera llega la hora del recreo o que pronto será la salida. Con el tiempo, podrán ubicar con mayor precisión conceptos como ‘antes’ de la lonchera o ‘después’ del recreo, así como reconocer diferencias entre ‘ayer’, ‘hoy’ y ‘mañana’ en relación con eventos cotidianos.

Los servicios educativos en las aulas buscan crear contextos que causen a los infantes a enfrentar retos o retos que muevan su curiosidad, en actividades donde puedan crear conexiones y aplicar sus enfoques y tácticas para organizar, comparar, contar, sumar o restar cantidades usando materiales concretos. Además, se promueve que compartan sus experiencias, explicando sus enfoques, procedimientos y conclusiones utilizando su manera de expresarse y diferentes tipos de representaciones. También es significativo organizar las actividades y orientar a los niños sobre lo que harán durante la jornada, brindándoles la

4 oportunidad de enunciar las relaciones que observan respecto al tiempo. En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de Cantidad”, los niños integran principalmente las siguientes habilidades: Comunicar su entendimiento de los números y las operaciones, convertir las cantidades en las expresiones numéricas y utilizar métodos y estrategias de cálculo y estimación.

21
125
40 Esta competencia referida a Resuelve Problemas de Cantidad, está referida a evidenciarse de acuerdo para los resultados previstos a continuación. El niño establece conexiones entre los elementos de su entorno tomando en cuenta sus rasgos perceptivos, comparando y agrupando, dejando algunos elementos por separado. Además, puede manifestar el criterio que utilizó para poder agruparlos. Por ejemplo, tras una visita al parque, la maestra indaga a los niños sobre cómo podrían organizar los objetos que han traído; un infante observa y compara sus elementos recolectados y afirma que puede clasificar las piedritas y las hojas por separado. También ejecuta seriaciones tomando en cuenta tamaño, longitud o grosor, incluso con hasta cinco objetos.

2
61
2
4
55 El niño establece relaciones individuales entre elementos en distintas circunstancias de la vida cotidiana. Por ejemplo, antes de realizar durante una acción de dibujo, la docente invita a una de las niñas a que reparta los materiales entre sus compañeros, indicando que cada mesa recibirá una hoja de cartulina y preguntándole: ‘¿Cuántas cartulinas necesitaremos?’. La niña cuenta las mesas y responde: ‘Seis cartulinas’. Cuando un niño resuelve problemas de cantidad y alcanza el nivel esperado del ciclo II, demuestra habilidades como el uso de A través de diferentes expresiones, el niño muestra su entendimiento sobre conceptos como cantidad, peso y tiempo, usando términos como conceptos como ‘muchos’, ‘pocos’, ‘ninguno’, ‘más que’, ‘menos que’, ‘pesa más’, ‘pesa menos’, ‘ayer’, ‘hoy’ y ‘mañana’, aplicados en situaciones cotidianas. Un ejemplo de esto es cuando un niño apunta al calendario y le dice a la maestra: "El paseo es en pocos días".

2
2
15 El niño utiliza el que cuenta del 1 al 10 en situaciones diarias que forman parte de su rutina requieren contabilizar elementos, utilizando material concreto o su cuerpo en sí. Por ejemplo, al jugar a tumba-latas, después de lanzar la pelota, cuentan y dicen: ‘¡Tumbamos 10 latas!’. Asimismo, emplea los números ordinales —‘primero’, ‘segundo’, ‘tercero’, ‘cuarto’ y ‘quinto’— para indicar la ubicación de un objeto o individuo, usando materiales o su propio cuerpo. Por ejemplo, al preparar una ensalada de frutas, una niña dice: ‘Primero, optas las frutas que vas a usar; segundo, las lavas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y cuarto, las colocas en un plato y las mezclas con una cuchara’. Además, maneja el conteo en circunstancias cotidianas que implican juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. Y bueno para nuestra investigación

en nuestras prácticas para este trabajo utilizamos los siguientes juegos en las diferentes sesiones de aprendizajes que realizamos:

Juegos como estrategia.		
Nombre del juego:	Objetivos:	Materiales:
<p>Tabla pollito: muestra una “Tabla Pollito”</p>	<p>Es que el niño aprenda a contar e identificar las cantidades en el juego la búsqueda del tesoro.</p>	<p>Animales de plástico. Imágenes de animales. Cartulina.</p>
<p>1.-La búsqueda de tesoro</p>	<p>Que los niños conozcan y cuenten las patas de los animales.</p>	<p>Imágenes de animales, cartulina.</p>
<p>2.- Conejos a sus madrigueras</p>	<p>Que aprendan a establecer correspondencia a través del juego, conejos a sus madrigueras.</p>	<p>Plumones. Papel bond. Los propios niños</p>
<p>3.- La señora en el mercado</p>	<p>Que los niños agrupen y cuenten las frutas para relacionarlo en su vida cotidiana.</p>	<p>Los propios niños que tendrán que actuar de compradores y vendedores. Frutas.</p>
<p>4.- Juego de congelados</p>	<p>Que los niños señalen las ubicaciones, delante, detrás, derecha e izquierda de sus compañeros en el juego congelados.</p>	<p>Buffer USB Salón y patio del jardín</p>
<p>5.- Que pase el rey</p>	<p>Que los niños señalen los cuantificadores más que y menos que a través del juego.</p>	<p>Imágenes de figuras geométricas. Coronas. Los propios niños.</p>
<p>6.- Somos pequeños recolectores de la selva</p>	<p>Que los niños y niñas identifiquen y decoren las macetas siguiendo secuencias por color.</p>	<p>Bolsa de mercado. Hojas. Palitos. Piedritas. Macetas.</p>
<p>7.- Adivina adivinador</p>	<p>Que los niños y niñas identifiquen las figuras geométricas con objetos de su entorno.</p>	<p>Buffer. Sillas. Figuras geométricas.</p>
<p>8.- La reyna manda</p>	<p>Que continúen secuencias, teniendo en cuenta el criterio de tamaño en el juego, la Reyna manda.</p>	<p>Corona. Una Reyna. Los propios niños. Juguete favorito.</p>
<p>9.- Dime como eres y te diré en que grupo estás.</p>	<p>Que aprendan a agrupar y diferenciar cantidades de muchos y pocos.</p>	<p>Patio del jardín. Los niños y tendrán que agruparse de acuerdo a sus características físicas y cosas que tengan en común con sus compañeros.</p>

10.- Tumba latas	Que los niños ordenen series decrecientes con los materiales brindados.	Latas de diferentes tamaños. Pelota. Almohadas.
------------------	---	---

Resuelve problemas de forma movimiento y localización en niños(as) de 5 años.

Esta competencia se evidencia cuando los infantes comienzan a relacionar su cuerpo con las cosas, los individuos y el espacio que lo circundan. Por medio de la interacción y exploración con su entorno, se mueven para tomar y explorar los objetos que llaman su atención o para interactuar con los demás. Estas operaciones les admiten construir sus primeras nociones sobre el espacio, la forma y la medida. Durante en esta fase, los niños pueden desarrollar habilidades espaciales al moverse, situar en diferentes posiciones, trasladarse de un lugar a otro y colocar objetos en lugares específicos. Así, aprenden a calcular distancias y localizaciones, expresando, por ejemplo, si están ‘cerca de’ un amigo, si su lonchera se encuentra ‘alejada’ de su mesa o si la docente está ‘cerca’ de la pizarra.

Asimismo, los niños manejan expresiones relacionadas con sus desplazamientos y comprenden términos como ‘hacia adelante’, ‘hacia atrás’, ‘hacia un lado’ o ‘hacia el otro’, al explorar y manipular los objetos que los rodean, comienzan a identificar algunas de sus rasgos perceptivos, como las dimensiones y la forma. Este saber lo aplican en situaciones cotidianas, por ejemplo, al edificar usando bloques, al notar que una naranja tiene la misma forma que su pelota o al señalar que la mesa tiene puntas. Del mismo modo, al reconocer las diferencias en longitud, aprenden a compararlas y utilizan expresiones como ‘esta sogá es más larga que la otra’ o ‘mi cabello es más corto que el tuyo’.

Por esta razón, en los espacios de educación infantil se procura generar situaciones que resulten interesantes para los infantes, permitiéndoles explorar y crear formas, identificar la posición de personas y objetos en relación con ellos mismos y otros componentes del ambiente, comparar tamaños y formas, desplazarse en el espacio y expresar sus conceptos sobre espacio y formas a través de su propio lenguaje y diferentes representaciones. En el fortalecimiento de la competencia ‘Resuelve problemas de movimiento, forma y localización’, los niños y niñas integran principalmente habilidades como: Representar objetos con figuras geométricas y sus transformaciones, comunicar su entendimiento acerca de las relaciones y las formas geométricas, y emplear métodos y formas que utilizan para ubicarse y moverse dentro del espacio.

Los desempeños propios de esta competencia están referidos a: El niño resuelve problemas relacionando los objetos de su entorno que tienen formas planas y volumétricas, sobre los cuales puede expresar el lugar de personas respecto a objetos en el espacio, usando términos como ‘cerca de’, ‘lejos de’ o ‘al lado de’, así como describir desplazamientos con

17 expresiones como ‘hacia adelante’, ‘hacia atrás’, ‘hacia un lado’ o ‘hacia el otro’. También compara la longitud de los objetos diciendo, por ejemplo, ‘es más largo que’ o ‘es más corto que’. Emplea diferentes estrategias para la resolución de problemas, como construir objetos con material concreto o moverse por el espacio de manera planificada. Cuando el niño alcanza el nivel esperado del ciclo II en la competencia de movimiento, forma y localización, demuestra acciones o logros como los siguientes:

2 23 El niño instituye conexiones entre las formas geométricas que conoce y las formas de los objetos de su entorno, utilizando materiales concretos. Por ejemplo, Karina elige un cubo, observa su entorno y comenta que un dado y una caja de cartón tienen una forma similar a la seleccionada. Además, relaciona medidas en contextos cotidianas y emplea expresiones como ‘es más largo’ o ‘es más corto’. Por ejemplo, Franco dice que su cinta es más larga y Luisa afirma que la suya también lo es; al colocarlas una al lado de la otra para compararlas, finalmente se percatan de que la cinta de Luisa es la más larga. Se le indica, por ejemplo: ‘La cinta que tiene Luisa es más larga’. El niño se ubica a sí mismo y coloca objetos dentro del espacio que lo rodea; a partir de esto, organiza sus movimientos para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus acciones y desplazamientos, así como al ubicar objetos en situaciones cotidianas. Expresa estas relaciones mediante su cuerpo o algunas palabras, como ‘cerca de’, ‘lejos de’, ‘al lado de’, ‘hacia adelante’, ‘hacia atrás’, ‘hacia un lado’ o ‘hacia el otro lado’, mostrando así cómo relaciona su propio cuerpo, el espacio que lo rodea y los objetos que forman su entorno.

20 El niño expresa sus vivencias mediante el material determinado y dibujos, manifestando en ellos relaciones de espacio y tamaño entre las personas y los objetos. Por ejemplo, un infante hace un dibujo de los empleos disponibles en su comunidad, mostrando los productos que se venden., ubicándose a sí mismo en relación con los individuos y cosas que observó durante su visita. Además, prueba diferentes maneras de encontrar soluciones a situaciones vinculadas con la ubicación, el movimiento dentro del espacio y la elaboración de objetos utilizando materiales tangibles, eligiendo la estrategia que considera más adecuada y explicando su elección. Por ejemplo, mientras ensayan cómo encestar pelotas, un niño expresó: ‘Me acerqué más a la caja y lancé la pelota’, mientras que otra niña comentó: ‘Yo lancé la pelota con más fuerza’..

Definiciones de Términos Básicos.

111 **Juego.** El juego, la formación y el crecimiento de los niños están estrechamente vinculados en el cerebro del infante. A lo largo de los primeros seis años de existencia, se

76 forman millones de conexiones neuronales que contribuyen a su desarrollo y aprendizaje; esta es la etapa de mayor creación de conexiones. Una de las principales maneras en que el niño fomenta estas conexiones es a través del juego. " En la educación de la primera infancia, el juego constituye una fuente significativa de progreso y aprendizaje de los infantes, donde su valor psicopedagógico posibilita un desarrollo equilibrado de la inteligencia, la sociabilidad, la creatividad, el cuerpo y la afectividad". (Salazar & Salazar, 2021, p. 3).

94 **Competencias Matemáticas.** "Los currículos de matemáticas actuales destacan la importancia de la competencia matemática; sin embargo, las orientaciones proporcionadas hasta hace poco para su desarrollo han sido limitadas o demasiado generales. Desde esta perspectiva, el objetivo de este artículo es exponer los saberes esenciales relacionados con los procesos, destrezas y competencias matemáticas propias del siglo XXI, que sirven como base para implementar prácticas de enseñanza efectivas y orientadas al desarrollo de competencias". Considera el fomento de distintas habilidades, lo cual ayuda y acompaña a los niños a fortalecer y conectar las siguientes competencias: "Resuelve problemas de cantidad" y "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización". (Alsina, 2023, p. 65).

43 **Competencias.** Según el Ministerio de Educación del Perú (Minedu), Una competencia es cuando alguien puede usar sus diferentes habilidades para lograr algo determinado en una situación real, procediendo de forma correcta y ética. Es como tener la capacidad de usar lo que sabes, tus destrezas y tus actitudes para solucionar problemas y alcanzar metas. Los profesores, las escuelas y los programas educativos ayudan a los estudiantes a desarrollar estas competencias de manera constante, a propósito, y con conocimiento de lo que hacen. Este proceso ocurre a lo desarrollado de toda la vida y presenta niveles de logro anhelados en cada ciclo escolar (Currículo Nacional de Educación Básica 2025).

25 **Resolución de Problemas.** En el desarrollo de la competencia 'Resuelve problemas de cantidad', los infantes integran especialmente las siguientes habilidades: representar cantidades mediante expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, y emplear habilidades y instrucciones para estimar y calcular. Según el Currículo Nacional, la resolución de problemas es una competencia clave que implica identificar un desafío, analizarlo, planificar y ejecutar estrategias para superarlo, y evaluar los resultados, usando el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración para aplicar conocimientos en situaciones reales y desarrollar autonomía, fundamentalmente en el área de matemáticas, donde

22 se organiza en 4 grupos de problemas cantidad, regularidad, forma, datos. (Minedu, 2016, p. 92)).

2
13 **Problemas de cantidad.** Resuelve problemas que implican establecer vínculos entre objetos de su entorno conforme a sus propiedades perceptivas.; agrupa y ordena hasta cinco elementos, realiza seriaciones de hasta 5 objetos, compara cantidades y pesos, y suma o resta hasta cinco elementos, utilizando su cuerpo, material concreto o dibujos para representarlos. Expresa cantidades de hasta 10 objetos empleando estrategias como el conteo, y utiliza cuantificadores como ‘muchos’, ‘pocos’ o ‘ninguno’, así como expresiones de comparación como ‘más que’ o ‘menos que’. También comunica el peso de los objetos mediante frases como ‘pesa más’ o ‘pesa menos’ y comprende nociones temporales como ‘antes’, ‘después’, ‘ayer’, ‘hoy’ y ‘mañana’. (Minedu, 2021 p. 3)

6
62
5
17
92
136
61 **Problemas de forma, movimiento y localización.** Esta competencia se puede observar cuando los infantes comienzan a relacionar su propio cuerpo con el entorno, los elementos y las personas que lo circundan. Mediante la interacción y exploración de su entorno, se trasladan para lograr y manipular objetos que les llaman la atención o para relacionarse con otras personas. **Problemas de forma.** Situación, En el contexto del Minedu (Ministerio de Educación del Perú), resuelve problemas de forma, alude a la habilidad de los alumnos para entender y usar conceptos de geometría en contextos de la vida cotidiana. Implica desarrollar el pensamiento geométrico. (Ministerio de Educación del Perú, 2021)

19
43 **Problemas de movimiento.** En el contexto del Minedu (Ministerio de Educación del Perú), el movimiento se refiere a la habilidad de los alumnos para poder alcanzar y aplicar conceptos en situaciones pertinentes de movimiento del mundo real, utilizando habilidades de medición, implica desarrollar el razonamiento de movimiento mediante la resolución de problemas contextualizados, fomentando la creatividad y la exploración de diversas soluciones.

106
96
1
133 **Problemas de localización.** En el contexto del Minedu (Ministerio de Educación del Perú), la localización se refiere a la habilidad de los alumnos para entender y Aplicar lo aprendido en situaciones reales, usando habilidades de representación y construcción en distintas dimensiones, requiere desarrollar el razonamiento espacial mediante la resolución de problemas contextualizados, al mismo tiempo que se estimula la creatividad y la búsqueda de múltiples soluciones (Ministerio de Educación del Perú, 2021).

Capítulo II

Metodología

Hipótesis

1 110 En el presente estudio se planteó como hipótesis nula: H_0 : La influencia del juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, no es significativa, y como hipótesis general: H_1 : La influencia del juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa. Del mismo modo, se plantearon las siguientes hipótesis específicas: la primera es la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa; la segunda es: la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cambio, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa.

Variables

1 Variable Independiente: El Juego

Variable Dependiente: Desarrollo de Competencias Matemáticas.

1

Operacionalización de Variables

Variable		Estructura			Descripción
Independiente	Definición conceptual	Definición operacional			
Loachamin y Pilco (2021)	El Juego es una actividad innata, lúdica propia de los niños y las niñas que genera aprendizajes.	El juego es la realización de actividades estructuradas o espontáneas que permiten observar habilidades. (Gonzales y Tello, 2021)	Finalidad		El estudio tiene como finalidad de comprobar la influencia del juego en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003.
			Campo de acción		Niños de 5 años de la I.E.I. N°003 años, turno mañana.
			Funciones		El juego como estrategia.
			Fases		Desarrollar juegos como habilidad didáctica en 10 sesiones de aprendizaje.
VI: El Juego			Fundamentos teóricos esenciales		El juego, en cuanto a habilidad educativa durante la etapa de aprendizaje de los niños, es significativo porque posibilita que desarrollen una variedad de capacidades, como su creatividad y su imaginación, desarrollar competencias matemáticas.
			Medios y materiales		Pelotas, materiales tridimensionales, juegos diversos editados y creados.

1 129

1

4

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems	Escala de medición
<p>2</p> <p>3</p> <p>9</p> <p>1</p> <p>132</p> <p>9</p> <p>22</p> <p>VD: Desarrollo de Competencias Matemáticas</p>	<p>El desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias:</p> <p>“Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. (MINEDU 2019)</p>	<p>Las competencias matemáticas están referidas a todas aquellas habilidades matemática que tiene el niño y la niña para resolver problemas de situaciones matemáticas, haciendo uso de habilidades y la movilización de capacidades.</p>	<p>Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo.</p> <p>-Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar.</p> <p>-Manifiesta criterios que usó para agrupar.</p> <p>-Modela objetos con formas geométricas y los transforma.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p> <p>-Ubicar objetos en un determinado lugar.</p> <p>Estiman ubicaciones y distancias.</p>	<p>Nominal y ordinal</p> <p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logrado</p>

1

Metodología

El trabajo de investigación se centró en la naturaleza de un estudio con características de la Investigación aplicada: investigación que comenzó con la recolección de datos del grupo en estudio, y luego recolectó información sobre la variable analizada para comprobar la hipótesis utilizando cálculos estadísticos basados en el diseño escogido.

1

Tipos de Estudio

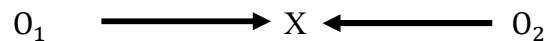
Se puso en práctica un estudio de tipo experimental (aplicada), con una variable dependiente que se espera sufra modificaciones y una variable independiente el cual será la propuesta aplicada.

1

Diseño

Se utilizó el diseño preexperimental, que nos guió hacia trabajar con un único grupo. A este grupo se le administró una prueba antes de utilizar la estrategia de juegos, lo cual motivó su nombre como "pretest". Posteriormente, se implementó la estrategia para abordar el problema propuesto y, para comprobar los resultados alcanzados, se llevó a cabo el postest.

Estructura:



Donde:

1

O₁: pre test. Ficha de observación que se aplicó a los niños y niñas de la muestra de estudio, antes del desarrollo de actividades con juegos.

X: tratamiento: Aplicación de los juegos como estrategia.

O₂: post test. Ficha de observación que se aplicó a los niños y niñas de la muestra después de la aplicación de los juegos en actividades de aprendizaje de competencias matemáticas.

36

1 Población, Muestra y Muestreo

Población

1 Los estudiantes de la I.E.I N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, turnos mañana y tarde, hacen un total de 6 aulas. Entre las 6 aulas hay un total de 44 alumnos.

Tabla 1

Población de estudiantes de la I. E. I. N° 003 años San Martín de Porres-Tarapoto.

I.E.I N°003	Total	(%)
5 años (turno mañana)	22	100
5 años (Turno tarde)	22	100
Total	128	100

Fuente: Nómina de aulas

Muestra:

36 24 Los alumnos de la I.E. 003 San Martín de Porres de la sección del turno mañana de 5 años, corresponde a una muestra de 22 entre niños y niñas.

Tabla 2

Estudiantes de la sección de 05 años, turno mañana.

I.E.I N°003	Total	(%)
5 años (Turno mañana)	22	100
Total	22	100

Fuente: Nóminas de aula

1 Muestreo:

Para la selección de la muestra, no se aplicó el muestreo sistemático, lo que implica que la elección se basó según el criterio de las investigadoras.

66 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Técnica

27 **Observación:** Se llevó a cabo una observación que consistió en observar de manera sistemática el fenómeno, caso o hecho; se reunió la información y se registró. Luego, dicha información fue analizada en función de la variable dependiente del progreso de competencias matemáticas. Todo el proceso de investigación dependió de la observación, tomando en

1 122 consideración el desarrollo de sesiones de aprendizaje, que ayudó a lograr la mayor cantidad de datos posibles.

Instrumento de Recolección de Datos

1 1 **Ficha de Observación:** Según Arias Gonzales, José (2020), la ficha de observación se utiliza para medición, análisis o evaluación de un objetivo específico; es decir, recopilar información sobre la variable de interés. Además, sostiene que se puede emplear para dirigir la realización de una medición de una población definida previamente, con señales y estándares específicos también establecidos con anterioridad. Asimismo, para medir situaciones que todavía están en el dominio de la ignorancia. Las características propias del objeto de estudio determinan los criterios para evaluar la ficha de observación. Para establecer el nivel de entendimiento de los textos, se llevó un registro de observaciones. en los estudiantes de cinco años.

Métodos de Análisis de Datos

1 41 Los datos recopilados fueron analizados de manera descriptiva e inferencial, utilizando para ello un procesamiento estadístico y porcentual con el fin de determinar cuántos niños estaban en cada nivel de comprensión. Igualmente, se empleó Excel para procesar la información y generar tablas comparativas, gráficos de barras y una prueba t para la verificación de la hipótesis.

Capítulo III

Resultados obtenidos

Presentación de datos generales, análisis e interpretación.

Resultados:

Los resultados se presentan en tablas y diagramas, de acuerdo a lo que sea conveniente, utilizando la estadística descriptiva o inferencial, dependiendo del diseño del estudio.

Tabla 03

Resultados obtenidos del Pre test sobre el nivel de desarrollo del aprendizaje de competencias matemáticas de los niños de 5 años.

Estudiante	Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Aprendizaje de competencias matemáticas
A1	1	1	1
A2	2	1	1
A3	2	1	1
A4	2	1	1
A5	1	1	1
A6	2	1	1
A7	2	1	1
A8	2	1	1
A9	1	1	1
A10	1	1	1
A11	2	1	1
A12	2	1	1
A13	2	1	1
A14	1	1	1
A15	2	1	1
A16	1	1	1
A17	1	1	1
A18	1	1	1
A19	2	1	1
A20	2	1	1
A21	2	2	2
A22	2	1	1
PROMEDIO	1.6	1	1.3

Fuente: Ficha de observación aplicada

Tabla: En la tabla de Pre test se visualiza que los 22 niños y niñas en la dimensión Resuelve problemas de cantidad se encuentran en un nivel de desarrollo en proceso. Referente a la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se encuentran en un

nivel de desarrollo en inicio. Así que el promedio en relación al desarrollo competencias matemáticas es de 1,3 lo que significa que en relación al desarrollo de competencias matemáticas de los niños y niñas antes de la aplicación de los juegos como estrategia, fue en inicio.

Tabla 04

Resultados obtenidos del Post test sobre el desarrollo en el aprendizaje de competencias matemáticas de niños de 5 años.

Estudiante	Dimensión Resuelve problemas de cantidad	Dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Aprendizaje de Competencias matemáticas
A1	3	2	2.5
A2	3	2	2.5
A3	3	3	3
A4	3	3	3
A5	3	3	3
A6	3	3	3
A7	3	3	3
A8	2	2	2
A9	2	2	2
A10	2	2	2
A11	3	3	3
A12	3	3	3
A13	3	2	2.5
A14	3	2	2.5
A15	2	2	2
A16	2	2	2
A17	3	3	3
A18	3	3	3
A19	3	3	3
A20	3	3	3
A21	3	3	3
A22	2	3	2.5
PROMEDIO	2.7	2.6	2.7

Fuente: Ficha de observación aplicada

Tabla: En la tabla de Post test se visualiza que los 22 niños y niñas en la dimensión resuelve problemas de cantidad se encuentran en un nivel de desarrollo del aprendizaje entre proceso y logrado siendo el promedio de resultado de 2.7; también en la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se hallan en un nivel de desarrollo del aprendizaje entre proceso y logrado con 2.6 como promedio. Por lo tanto, la media de los niños y las niñas es que el progreso del aprendizaje de competencias matemáticas es de 2.6, lo cual

indica que están en un nivel intermedio entre "en proceso" y "logrado". Esto implica que el nivel de comprensión de los infantes después de implementar la estrategia lúdica se sitúa entre "proceso" y "logrado".

Tabla 05

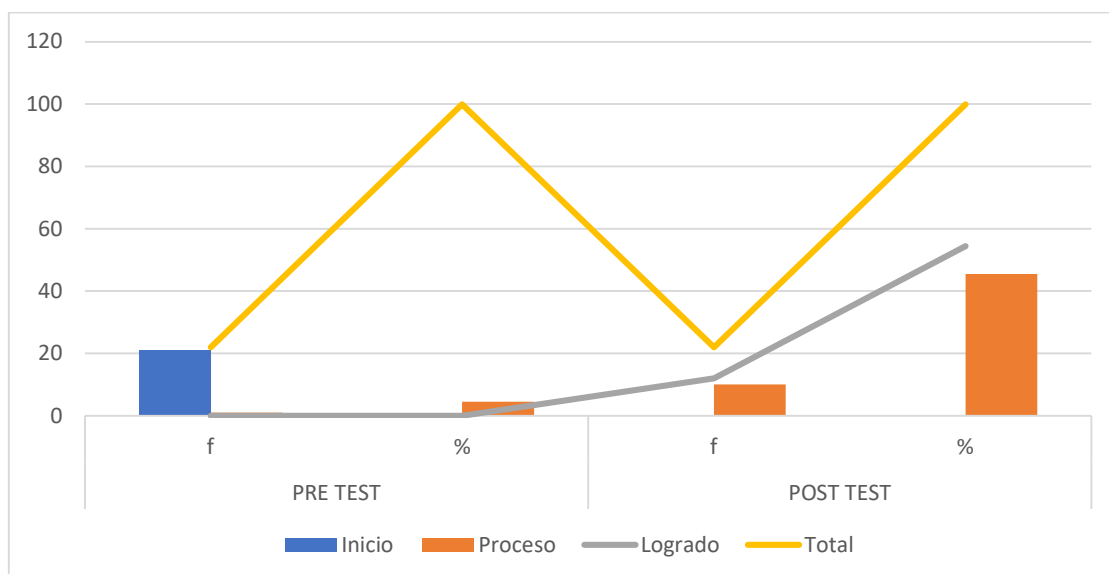
Resultados comparativos entre el Pre y Post test sobre el desarrollo del aprendizaje de las competencias matemática

Competencias matemáticas	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Inicio	21	95,5	0	0
Proceso	1	4.5	10	45.5
Logrado	0	0	12	54.5
Total	22	100	22	100

Fuente: Ficha de observación aplicada

Figura 01

Resultados comparativos entre el Pre y Post test sobre el desarrollo del aprendizaje de la competencia Resuelve problemas de cantidad



Fuente: Ficha de observación aplicada

1 La tabla 05 y el gráfico N° 01, representan los resultados logrados del pre y post test, aplicado a los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E, N° 003 años San Martín de Porres-Tarapoto, sobre el aprendizaje de competencias matemáticas, antes y después de la aplicación de los juegos en las actividades orientadas al desarrollo de competencias matemáticas; en esta se evidencia, que antes de la aplicación el 95.5% es decir 21 niños, estaban en inicio en relación al desarrollo de las competencias matemáticas. Es decir, los niños y niñas no podían combinar capacidades referidas a esta competencia y el 4.5% es decir 1 niño se encontraba en proceso y ningún niño estaba en logrado; en comparación con los resultados del post test, se observa un avance, ya que el 45,5% que representa a 10 niños y niñas quienes traducen cantidades a expresiones numéricas, comunican lo que comprenden sobre los números, así como modelan objetos de formas geométricas, ubican objetos en un determinado lugar y pueden estimar distancias. y el 54.5% es decir 12 niños y niñas están en logrado Concluyendo que los niños y niñas lograron un avance en el desarrollo de las competencias matemática, como el de Resolver problemas de cantidad y problemas de forma, movimiento y localización.

Discusión de resultados

107 El Juego, especialmente en los niños en edad escolar, constituye una necesidad fundamental, ya que, al interactuar mediante actividades lúdicas, experimentan vivencias significativas que contribuyen a su desarrollo integral. Este proceso favorece diversas áreas del desarrollo personal y promueve la adquisición de destrezas esenciales, siendo clave en el fortalecimiento de competencias. En este contexto, los juegos adquieren gran relevancia pedagógica, pues captan el interés de los estudiantes y pueden realizarse en distintos momentos del día. Por ello, los docentes los consideran herramientas esenciales dentro de la jornada pedagógica para dinamizar el procedimiento de aprendizaje y enseñanza.

77 53 El juego es una estrategia que potencia el aprendizaje, promueve la aparición de nuevas situaciones problemáticas como resultado de descubrimientos, y fortalece habilidades y capacidades tanto individuales como grupales. Estas experiencias directas y significativas colocan el niño como el actor principal de su propio aprendizaje, en constante interacción con su entorno, permitiéndole integrarse a la sociedad mediante acciones cognitivas que estimulan el desarrollo. En relación con el área de matemática, frecuentemente considerada como abstracta y bastante compleja para los niños, el juego contribuye a despertar el interés de los estudiantes, gracias a su carácter experiencial. Así lo evidencia el análisis de los datos obtenidos en la presente investigación con modelo preexperimental la cual tuvo como objetivo analizar

la influencia del juego en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 5 años (Carranza, 2017)

Los resultados del post-test revelan que, de los 22 niños y niñas evaluados: En la dimensión "*Resuelve problemas de cantidad*", los estudiantes alcanzaron un promedio de 2.7, ubicándose en un nivel de desarrollo entre "en proceso" y "logrado"; en la dimensión "*Resuelve problemas de forma, movimiento y localización*", obtuvieron un promedio de 2.6, también ubicándose en el nivel "en proceso" y "logrado", siendo el promedio general en el desarrollo de competencias matemáticas 2.6, lo cual indica un avance significativo posterior a la implementación de la estrategia lúdica.

Los resultados expuestos, confirman que el juego permite a los niños y niñas desarrollar competencias matemáticas de manera efectiva. En relación con la competencia "*Resuelve problemas de cantidad*", se identificó que los estudiantes lograron: Traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, utilizar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, establecer relaciones entre objetos del entorno según características perceptuales y expresar criterios para agrupar y clasificar objetos.

De igual manera, respecto a la competencia "*Resuelve problemas de forma, movimiento y localización*", los niños y niñas demostraron: Modelar objetos con formas geométricas y transformarlas; comunicar su comprensión sobre formas y relaciones espaciales y usar estrategias para orientarse en el espacio, ubicar objetos y estimar distancias. Teniendo como base estos hallazgos, se confirma la hipótesis planteada, estableciendo que el juego influye de manera significativa en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 003 San Martín de Porres, Tarapoto, durante el año 2023.

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se concluye que la influencia, fue significativa. Los resultados evidencian que el **54.5 % de los niños y niñas mejoraron su nivel de aprendizaje** tras la aplicación de estrategias lúdicas. Antes de la intervención, **el 95.5 % de los estudiantes se encontraba en el nivel inicial** respecto al desarrollo de la competencia evaluada. Constatando que el juego permitió a los estudiantes desarrollar habilidades fundamentales en la resolución de problemas matemáticos, tanto en la dimensión "*resuelve problemas de cantidad*" como en "*resuelve problemas de forma, movimiento y localización*". Estas mejoras reflejan que el uso del juego en el aula, además de motivar a los estudiantes, constituye una estrategia pedagógica eficaz para **fortalecer sus competencias matemáticas desde edades tempranas como es la edad de 5 años.**

Contribuyendo de manera activa a su desarrollo integral, los niños y niñas, alcanzaron un **nivel de desarrollo entre "en proceso" y "logrado"**, con un **promedio de 2.7 puntos** tras la aplicación de estrategias lúdicas. Este resultado evidencia una mejora significativa en su desempeño, lo cual indica que los estudiantes fueron capaces **de traducir cantidades a expresiones numéricas y comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones básicas.** Por tanto, se confirma que el juego constituye una estrategia efectiva para fortalecer esta competencia matemática desde edades tempranas.

Los niños y niñas, alcanzaron un **nivel de desarrollo del aprendizaje entre "en proceso" y "logrado"**, con un **promedio general de 2.6 puntos** después de la aplicación de estrategias lúdicas. Este resultado evidencia avances significativos en habilidades espaciales, ya que los estudiantes fueron capaces de **modelar objetos con formas geométricas, ubicar elementos en espacios determinados y estimar distancias y ubicaciones con mayor precisión.** Por tanto, se confirma que el juego contribuye de manera efectiva al desarrollo de esta competencia matemática en la educación inicial.

Recomendaciones

A los docentes de la I.E., generar espacios naturales en toda situación de aprendizaje la práctica de juegos que ayuden a los niños a desarrollar competencias matemáticas y puedan estas representarlos o aplicarlo en otras situaciones.

Al desarrollar los juegos, tener en cuenta previamente la selección de los mismos, ya que deben jugar con un propósito, ya sean libres o dirigidos.

1

A los directivos de la EESPP “Tarapoto”, se sugiere, generar mayor acompañamiento a los estudiantes mientras se lleva a cabo la investigación, para que así los niños tengan materiales para el aprendizaje de las matemáticas mediante el juego.

45