



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

**SANTA ROSA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**SANTA ROSA**

PROGRAMA ACADEMICO DE EDUCACION INICIAL



**APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS QUE PUEDEN  
FAVORECER LA RESOLUCION DE PROBLEMAS  
MATEMATICOS**

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación

YUDIHD TANIA ALVAREZ YAURI

EVELYN MIRANDA ROMERO

**Asesor:**

Dr. Isaac Enrique Castro Cuba Barineza

**CUSCO-PERÚ**

**2024**

# EVELIN MIRANDA

## TRABAJO EVELIN MIRANDA.pdf

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:409510037

Fecha de entrega

25 nov 2024, 7:54 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 nov 2024, 8:36 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TRABAJO EVELIN MIRANDA.pdf

Tamaño de archivo

1.0 MB

48 Páginas

9,062 Palabras

54,384 Caracteres




# 21% Similitud general

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

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- ▶ Base de datos de Crossref
- ▶ Base de datos de contenido publicado de Crossref

## Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 15%  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.

## **PRESENTACIÓN**

Señora Mg, Ruth Núñez Medina: directora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Trabajo de Investigación titulado “APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE PUEDEN MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS.” El propósito de este proyecto es promover el aprendizaje de los estudiantes a través del juego, mejorar el aprendizaje en secuencias, clasificación y patrones, y establecer relaciones entre los diferentes elementos de un problema matemático. También busca facilitar la comunicación de ideas, emociones, necesidades y sentimientos entre los niños de manera fluida a través de actividades dinámicas como el juego de roles. Este enfoque fomenta un desarrollo integral en la expresión oral del niño.

Atte.

Yudihd Tania Alvarez Yauri

Evelyn Miranda Romero

## ÍNDICE GENERAL

PRESENTACIÓN.....	2
ÍNDICE GENERAL .....	3
CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	5
1.1. Descripción del problema.....	5
1.2. Formulación del problema.....	8
1.2.1. Problemas específicos .....	8
1.3. Objetivos de la Investigación .....	8
1.3.1. Objetivos específicos .....	8
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	9
1.5. Delimitación de la investigación .....	11
1.5.1. Delimitación espacial.....	11
1.5.2. Delimitación temporal .....	11
1.5.3. Delimitación social .....	12
1.6. Limitaciones de la investigación .....	12
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	13
2.1. Antecedentes de la investigación.....	13
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	13
2.1.2. Antecedente Nacional .....	15
2.2. Bases teórico-científicas.....	16
2.2.1. Actividades lúdicas .....	16
2.2.2. Resolución de problemas matemáticos .....	19
2.3. Definición de términos .....	21
CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO .....	27
3.1. Hipótesis de la investigación.....	27

3.1.1.	Hipótesis general.....	27
3.1.2.	Hipótesis específicas .....	27
3.2.	Variables de la investigación.....	27
3.2.1.	Variable independiente .....	27
3.2.2.	Variable dependiente.....	28
3.2.3.	Operacionalización de variables .....	29
3.3.	Método de investigación .....	32
3.3.1.	Enfoque de investigación .....	32
3.3.2.	Tipo de investigación .....	32
3.3.3.	Alcances o nivel de investigación .....	33
3.3.4.	Diseño de investigación .....	33
3.4.	Población y muestra del estudio.....	33
3.4.1.	Población .....	33
3.4.2.	Muestra .....	34
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	34
3.5.1.	Técnica de recolección de datos .....	34
3.5.2.	Instrumento de recolección de datos.....	35
3.6.	Aspectos éticos.....	36
CAPITULO IV: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS .....		38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		40
ANEXOS .....		42

## **CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción del problema.**

En los primeros momentos de la historia educativa, la Educación Inicial se concebía principalmente como un espacio destinado al cuidado de los niños mientras sus progenitores trabajaban, un concepto que se conocía como guarderías. En estos lugares, los infantes eran ocupados en actividades lúdicas y recreativas. Con el tiempo, la Educación Inicial pasó a formar parte de la estructura de la Educación Básica Regular, lo que llevó al establecimiento de pautas pedagógicas dirigidas a este grupo infantil, centradas principalmente en el desarrollo físico y psicológico de los niños. Así, se implementaron programas y actividades específicos para este nivel, donde la psicomotricidad se estableció como la principal área de trabajo e interacción. Este enfoque se entiende como un conjunto de prácticas originadas en la cultura, cuyo objetivo principal es explorar y desarrollar el cuerpo infantil y sus posibles alteraciones (Calméls, 2021). Las actividades propuestas en este enfoque se organizan alrededor de la coordinación motriz, la comunicación corporal y la percepción del propio cuerpo; y es a través de la interrelación de estos elementos, bajo la supervisión adecuada, que se puede evidenciar el avance psicomotor de los niños, ayudándoles a conocer su propio cuerpo, el espacio, el tiempo y los diferentes agentes que configuran su entorno (Calméls, 2021).

Actualmente, en Lima Metropolitana, la educación inicial enfrenta varios desafíos para proporcionar una enseñanza de alta calidad a los niños que atiende, principalmente debido a limitaciones económicas, como los presupuestos reducidos que asignan a este sector. Esta situación también afecta los salarios de los docentes de este nivel, lo que dificulta su acceso a oportunidades de formación

continua, ya que la falta de tiempo y recursos se convierte en una barrera importante. Este problema es particularmente notorio en las instituciones públicas. Por otro lado, en las instituciones privadas, como la Institución Educativa Particular ABC KIDS, situada en Los Olivos, se realizan esfuerzos constantes por mantenerse a la vanguardia ante los retos del ámbito educativo global, buscando mejorar la formación de su personal docente a través de la incorporación de nuevas herramientas y enfoques pedagógicos. Sin embargo, a pesar de la disposición para ofrecer educación de calidad, también se sienten limitados por factores económicos. Uno de los principales obstáculos es que la formación especializada en psicomotricidad debería ser proporcionada por expertos, y el costo de tales capacitaciones excede los presupuestos disponibles. Si el Ministerio de Educación promoviera programas de formación con especialistas en psicomotricidad, las instituciones tanto públicas como privadas podrían obtener mejores resultados en el desarrollo psicomotor de los niños. Dichos programas facilitarían la incorporación de nuevas metodologías para mejorar la psicomotricidad en las aulas, un área que incluye la gestión de los movimientos corporales, ayudando a los niños a entender y controlar su cuerpo en el espacio. Asimismo, la comunicación corporal les permitiría expresar pensamientos y emociones de manera más efectiva, mientras que la cognición del cuerpo contribuiría al desarrollo de nuevos conocimientos.

A pesar de que se reconoce la importancia de contar con expertos en psicomotricidad, la institución no dispone de dicha asesoría. Por ello, ABC KIDS sigue buscando alternativas para mejorar la aplicación de la psicomotricidad, estableciendo alianzas con otras organizaciones para ofrecer formación continua a su personal docente. La institución es plenamente consciente de lo crucial que

resulta la implementación y el seguimiento adecuado de esta disciplina para el beneficio de sus estudiantes. No aplicar correctamente la psicomotricidad en el aula impide que los niños adquieran las bases necesarias para desarrollar habilidades cognitivas y procesar conocimientos a lo largo de su formación en la Educación Básica Regular, lo que limita su desarrollo integral. En especial, el área de comunicación se ve afectada, dado que es la base de todas las áreas de aprendizaje en la EBR. Por lo tanto, el propósito de este estudio es analizar el desarrollo psicomotor de los niños en la etapa de educación inicial en la Institución Educativa Particular ABC KIDS, ubicada en Los Olivos.

El propósito de este estudio es mostrar el impacto de las propuestas educativas de vanguardia, alineadas con los contextos internacionales, que se implementan en la Institución Educativa Particular, específicamente en cuanto al desarrollo psicomotor de sus estudiantes. Los datos obtenidos servirán como base diagnóstica para ofrecer retroalimentación y sugerencias que mejoren la gestión dentro de la institución, además de convertirse en una referencia útil para otras entidades educativas de carácter similar. De igual manera, se identificarán las barreras que limita la implementación actual de estas prácticas en el contexto local, con el fin de plantear modificaciones pedagógicas que optimicen su aplicación. Por último, esta investigación será una fuente valiosa de información en el ámbito pedagógico, especialmente sobre la aplicación de la psicomotricidad en el nivel inicial, contribuyendo al diagnóstico y mejoramiento de la institución, y sirviendo como un marco teórico útil para futuros investigadores y estudiantes de la carrera de Educación.

## **1.2. Formulación del problema**

¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024?

### **1.2.1. Problemas específicos**

¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión representación matemática en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San jerónimo – Cusco en el año 2024?

¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión razonamiento matemático en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024?

¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión estrategias de solución en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024?

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

Evaluar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

### **1.3.1. Objetivos específicos**

1° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión creativa en niños de 4 años de la

instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024

2° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión cognitiva en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

3° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión social en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

4° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión motriz en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

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

##### **a) Conveniencia del estudio**

Este fundamento está sostenido por un interés personal en ampliar nuestra comprensión sobre los desafíos de aprendizaje que surgen en los niños pequeños, particularmente en aquellos de cuatro años. Además, existe un interés institucional; las entidades educativas deben entender mejor cómo abordar estos desafíos en nuestros estudiantes e implementar nuevos métodos que promuevan el desarrollo educativo de nuestros niños.

##### **b) Relevancia social**

Esta indagación se establece en función de la demanda y necesidad de una población que requiere que las instituciones educativas se alineen con las

necesidades de la educación. Esto incluye la aplicación de estrategias y herramientas educativas destinadas a mejorar los procesos de aprendizaje y lograr resultados efectivos en el aprendizaje de los niños de cuatro años.

Este trabajo se basa en la premisa de contribuir a llenar los vacíos de conocimiento y resolver problemas de aprendizaje en niños de cuatro años. Se postula que, a través de actividades lúdicas, los niños pueden aprender de manera más efectiva. El juego puede ser una herramienta efectiva para abordar diversos desafíos de aprendizaje.

#### **c) Implicaciones prácticas**

En este trabajo de investigación, existen varias formas en las que el juego puede ayudar a enfrentar y mejorar ciertas dificultades de aprendizaje. Hay juegos diseñados específicamente para mejorar la lectura, las habilidades matemáticas, la comprensión lectora, la atención y la memoria. Estos juegos pueden ofrecer una manera divertida de practicar y desarrollar habilidades de aprendizaje. Además, el juego fomenta la interacción entre los estudiantes y sirve como una forma de aprendizaje, especialmente para los niños de cuatro años.

#### **d) Valor teórico**

El juego es una de las actividades lúdicas fundamentales para el desarrollo de los estudiantes, influyendo tanto en la formación de la personalidad como en la adquisición de conocimientos. David Ausubel destacó la importancia de que el aprendizaje sea significativo, es decir, que se relacione con la vida diaria del niño. A través de actividades lúdicas que se centran en situaciones cotidianas (como contar juguetes, repartir objetos o clasificar bloques de colores), los niños pueden relacionar conceptos matemáticos con su entorno, lo cual facilita la comprensión y el recuerdo de los conceptos. Las actividades lúdicas, por lo tanto, ofrecen un

ambiente que no solo involucra emocional y físicamente a los niños, sino que también desarrolla habilidades críticas para la resolución de problemas matemáticos, favoreciendo un aprendizaje significativo y duradero.

**e) Utilidad metodológica**

El papel del juego en el proceso de aprendizaje no puede ser subestimado. Sirve como un mecanismo vital a través del cual los niños pequeños pueden interactuar con el contenido educativo de manera significativa. A medida que continuamos explorando y entendiendo las complejidades del aprendizaje en los niños de cuatro años, es importante que abracemos el juego como un elemento central en las prácticas educativas, asegurando que nuestros métodos se alineen con las necesidades de desarrollo de nuestros estudiantes.

**1.5. Delimitación de la investigación**

**1.5.1. Delimitación espacial**

El lugar donde se va a aplicar es el centro educativo «208» Cajonahuaylla se encuentra ubicado en el departamento de Cusco, en la dirección AVENIDA Cajonahuaylla s/n. De acuerdo con el censo educativo más reciente, la institución educativa en el nivel Inicial – Jardín ofrece clases en el turno de la mañana, con alrededor de 8 secciones, atendiendo a un total aproximado de 199 estudiantes, de los cuales 98 son varones y 101 son mujeres.

**1.5.2. Delimitación temporal**

El estudio se desarrolla en la institución educativa 208 Cajonahuaylla- San Jeronimo en el año 2023.

### **1.5.3. *Delimitación social***

El estudio se desarrolló con niños de 4 años entre varones y mujeres de la institución educativa pública 208 Cajonahuaylla ubicado en zona urbana dentro de el distrito de San Jeronimo.

### **1.6. **Limitaciones de la investigación****

Como parte de las limitaciones de la investigación podrían presentarse las dificultades frente a una posible inestabilidad laboral, puesto a que el contrato se renueva cada año y por lo general la inestabilidad de todas las docentes es un tema a considerar riesgoso para mi investigación, por lo que los datos podrían verse vulnerados.

## CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1. Antecedentes de la investigación.

#### 2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

**Nan (2019)**, en cuya investigación “La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Guía de Actividades Lúdicas”, aprobado por la Universidad de Guayaquil en Ecuador, planteó como propósito examinar cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo social de los niños de 4 a 5 años. Para llevar a cabo la investigación, utilizó encuestas a los padres de familia, así como entrevistas con directivos y docentes, con el objetivo de crear una guía de actividades recreativas. La metodología empleada fue de tipo mixta, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos. La muestra estuvo conformada por 4 maestros, 63 infantes y 64 familias. Los hallazgos sugieren que los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo social de los niños de estas edades. Al finalizar su investigación, el autor concluyó que es fundamental fomentar la confianza entre los niños y en los grupos, y promover la participación en actividades de motricidad gruesa que favorezcan la cooperación mutua.

**Bravo (2019)**, en su tesis titulada “Las actividades lúdicas en el desarrollo social de niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular “Marianita de Jesús” ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón de Santo Domingo de los Colorados Parroquia Chigüilpe, Cooperativa Marina Peñaherrera en el Periodo Noviembre 2018-Abril 2019”, aprobada por el Instituto

Tecnológico Superior “Japón”-Ecuador, subrayó la gran importancia que tienen las actividades lúdicas en el crecimiento social de los menores. La investigación, que combinó un enfoque bibliográfico y de campo, se centró en una muestra de 22 niños. Al finalizar su estudio, el autor concluyó que las actividades recreativas implementadas por los docentes en las etapas iniciales, con el propósito de fomentar el desarrollo social de los infantes, suelen limitarse a momentos de diversión sin una planificación adecuada ni una intención pedagógica clara. Esto implica que, en muchos casos, no se enseña a los niños a considerar el juego como una herramienta educativa eficaz, sino que se les permite participar de manera más espontánea, sin aprovechar todo el potencial que el juego tiene como estrategia didáctica apropiada para su desarrollo.

**Caiza (2016)**, en su tesis titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo social de niños y niñas de primer año de educación general básica del jardín de infantes “Laura Barahona” de Quito”, realizado en la Universidad Central del Ecuador, tuvo como propósito examinar cómo las actividades recreativas contribuyen al desarrollo social de los estudiantes en su primer año de educación básica. La investigación se clasificó como descriptiva y empleó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. La muestra estuvo compuesta por 4 educadores y 30 niños. Al finalizar el estudio, el autor determinó que las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo completo de los niños, ya que fomentan el crecimiento cognitivo, emocional y psicomotor. Estas actividades funcionan como herramientas pedagógicas clave dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la socialización, mejorando las habilidades comunicativas y favoreciendo la expresión de emociones y

sentimientos. Asimismo, apoyan el fortalecimiento de la condición física de los niños.

**Mesache (2016)**, en su tesis titulada “La estimulación temprana como factor principal en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años del centro integral del buen vivir “Gotitas de Dulzura” de la ciudad de Riobamba durante el periodo 2015-2016”, presentado en la Universidad Nacional de Chimborazo en Ecuador, se propuso evidenciar cómo las actividades de estimulación temprana facilitan el desarrollo de habilidades sociales en los menores de 0 a 3 años de este centro. La investigación fue de tipo descriptivo-explicativo con un enfoque de campo, abarcando una población de 120 infantes. Al concluir el estudio, el investigador destacó que la interacción entre los niños y las niñas mejoró sustancialmente mediante el uso de canciones infantiles, lo cual los incentivó a participar y relacionarse activamente dentro del grupo.

### **2.1.2. Antecedente Nacional**

**Salas, (2012)** en su Tesis titulada: “Programa jugando en los sectores para desarrollar competencias matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Lima”, presentado como tesis de pregrado en la Universidad Enrique Guzmán y Valle La Cantuta, tuvo como objetivo evaluar la efectividad del programa "jugando en los sectores" para mejorar el dominio de competencias matemáticas en niños de 4 años en un centro educativo del Callao. Este estudio se diseñó con un enfoque cuantitativo y un formato preexperimental, utilizando pruebas previas y posteriores a la intervención. La investigación se llevó a cabo con 48 menores de 4 años de la Institución Educativa N° 80 del Callao. Al finalizar, se concluyó que hubo mejoras notables en las competencias matemáticas

de los estudiantes, especialmente en áreas como clasificación, conteo y secuenciación, tras la implementación del programa.

**Fica (2018)** en su investigación titulada “Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas de los alumnos de cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018”, presentada como tesis de pregrado en la Universidad Nacional de la Libertad, tuvo como propósito identificar y describir varios factores relacionados con el uso de materiales manipulativos y su impacto en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de cuarto grado. Este estudio adoptó un enfoque experimental, utilizando pruebas como herramienta de recolección de datos, con una muestra de 38 alumnos. Al finalizar la investigación, se concluyó que, al cumplir con los objetivos propuestos, el uso adecuado de juegos educativos y la manipulación de materiales en el contexto de las matemáticas contribuyen de manera significativa a mejorar el proceso de aprendizaje.

## **2.2. Bases teórico-científicas**

### **2.2.1. Actividades lúdicas**

Las actividades en las que participan los niños y niñas de los niveles inicial y primario les permiten explorar, practicar y experimentar con diversos materiales alternativos, como raquetas de licra, juegos de cestas, redes, croquet, pelotas de distintos tipos (de goma, espuma, grandes, pequeñas, tipo canguro, entre otras). Además, los estudiantes tienen la posibilidad de practicar una amplia variedad de deportes, tales como tenis, tenis de mesa, mini billar, croquet, béisbol, entre otros. Igualmente, se incluyen juegos de mesa como parchís, ajedrez, damas, cuatro en raya, cartas, bingo y el juego de la oca, entre otros. A lo largo de más de un siglo

de investigaciones, se han generado diversas teorías sobre la finalidad del juego, aunque se ha llegado a pocos acuerdos definitivos sobre su verdadera naturaleza.

La cuestión de "¿qué es el juego?" ha representado un reto constante para los investigadores, ya que, a pesar de la noble intención de definirlo, este esfuerzo a menudo recurre a enfoques cuantificables, algo que rara vez se ha logrado concretar en la práctica. Existen grandes diferencias individuales entre los tipos y las cualidades de los juegos infantiles, y para ser comprendidos y estudiados de manera adecuada, deben ser observados, a pesar de la complejidad que esto conlleva. Es evidente que las diversas modalidades de juego presentan retos distintos, y precisamente esta diversidad es lo que dificulta establecer una definición precisa y universal del juego (Pérez, 2021).

Las investigaciones realizadas indican que para los educadores encargados de planificar el aprendizaje de los niños, ha sido complicado extraer principios tanto prácticos como teóricos que puedan servir de base para sus enfoques y para la organización del proceso educativo. Uno de los aspectos más destacados es la complejidad del rol del docente en la educación infantil, ya que, por un lado, se considera que los niños aprenden poco bajo la orientación directa del maestro, mientras que, por otro, se argumenta que el juego espontáneo, iniciado por los propios niños, es el que genera el entorno más adecuado para el aprendizaje. Como conclusión, se observa que muchos adultos encuentran insatisfactorio e incluso frustrante participar en las actividades lúdicas con los niños.

**Según Molano y otros, (2015)** señala que “las actividades lúdicas favorecen en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, en tanto ayuda a conocer la realidad”.

**Según Catellar y otros, (2015)** afirman que las actividades lúdicas en las instituciones educativas favorecen una interacción significativa entre los niños y niñas, sus compañeros y los docentes, a la vez que permiten la introducción de normas, valores y aprendizajes que refuerzan su crecimiento integral, abarcando los aspectos cognitivos, motrices y sociales.

### **2.2.1.1. La actividad lúdica y su relación con la educación**

#### **a) El valor educativo del juego**

A través de la historia el valor educativo del juego ha ido evolucionando, así tenemos:

Edad Media: Durante este período, el juego fue visto con desaprobación y hostilidad, especialmente en el entorno educativo. Los maestros excluyeron el juego de las escuelas debido a prejuicios religiosos que consideraban cualquier forma de disfrute como pecaminosa a los ojos de Dios.

Edad Moderna: En esta época, se caracterizó por una actitud más tolerante hacia el juego. Aunque se percibía como una actividad lúdica sin propósito, se aceptaba su papel como un medio de descanso y entretenimiento.

Edad Contemporánea: En esta era, se reconoció el valor educativo del juego, y se integró permanentemente en la pedagogía. Se afirmó por primera vez que el juego es un producto puro y espiritual de la fase de crecimiento humano.

**Según Pérez (2008)** El juego es fundamental para preservar la salud emocional de los niños al permitirles participar en actividades libres. El juego es una acción natural para los niños, y la educación debe fomentar procesos que ya están presentes en ellos, sin restringir su libertad. Además, el juego actúa como un excelente educador desde una perspectiva moral y social, ya que desarrolla el instinto de pertenencia a un grupo y enseña la importancia de la cooperación, el

respeto mutuo, la disciplina y la subordinación a los intereses del grupo social. Cuando los maestros participan en el juego, deben hacerlo de manera discreta para evitar que los niños pierdan interés, ya que esto podría afectar el valor educativo del juego Isaacs (2008)

#### **b) El juego como factor de enseñanza**

La educación en la Institución Educativa Inicial debe adoptar la forma de juegos, los cuales deben ser tanto libres como educativos para ser efectivos. Se sostiene que los juegos abarcan aspectos esenciales de la vida futura de los niños. Por lo tanto, se afirma que el juego constituye la piedra angular fundamental para moldear y formar a un individuo.

Es crucial que toda Institución Educativa Inicial promueva un ambiente alegre. Para lograr esto, la enseñanza debe centrarse en juegos cuidadosamente planificados y dirigidos de manera efectiva.

### **2.2.2. Resolución de problemas matemáticos**

Para los niños de preescolar o inicial, resolver problemas matemáticos significa enfrentarse a situaciones cotidianas donde deben tomar decisiones y aplicar conceptos básicos de matemáticas. Esto puede implicar actividades de conteo, comparación, clasificación, orden y secuencia. Los problemas en esta etapa son simples y están alineados con el nivel de desarrollo del niño, de modo que puedan comprenderlos y abordarlos de forma lúdica.

#### **2.2.2.1. Comprensión de los Problemas Matemáticos en la Educación**

Un problema matemático es una situación que requiere del uso del conocimiento matemático para encontrar una solución. Estos problemas pueden variar desde operaciones simples hasta desafíos complejos que involucran varios pasos y diferentes áreas de las matemáticas.

En educación, los problemas matemáticos son una herramienta que permite a los estudiantes aplicar conocimientos de manera práctica y contextual. A través de ellos, los estudiantes exploran conceptos como el número, la geometría, el álgebra, y la probabilidad.

#### **2.2.2.2. Resolución de Problemas Matemáticos: Un Proceso Educativo Integral**

La resolución de problemas matemáticos involucra varias fases importantes en el proceso educativo:

**Comprensión del Problema:** Los estudiantes primero deben interpretar y comprender qué se les está pidiendo. Este paso es crucial, ya que involucra habilidades de lectura y comprensión.

**Planificación de la Solución:** Una vez comprendido el problema, los estudiantes deben planificar cómo abordarlo. Aquí, se desarrollan habilidades de organización y de pensamiento estratégico.

**Ejecución de la Solución:** Los estudiantes aplican los pasos necesarios para resolver el problema, reforzando sus habilidades en operaciones y conceptos matemáticos específicos.

**Revisión de la Solución:** Evaluar si la solución es correcta y lógica les enseña a reflexionar sobre su proceso y a ser críticos y analíticos.

#### **2.2.2.3. Relación entre la Resolución de Problemas Matemáticos y el Desarrollo Cognitivo**

**Pensamiento Lógico y Analítico:** Resolver problemas matemáticos ayuda a los estudiantes a desarrollar un pensamiento lógico y estructurado. A medida que avanzan en complejidad, los problemas requieren que los

estudiantes identifiquen patrones, relaciones y secuencias, habilidades que se trasladan a otros dominios.

**Razonamiento Abstracto:** Los problemas matemáticos, especialmente a niveles más avanzados, permiten que los estudiantes piensen de manera abstracta, visualicen conceptos y operen con ideas no concretas.

**Creatividad en la Solución de Problemas:** En muchos casos, los problemas matemáticos pueden resolverse de múltiples maneras, lo cual fomenta la creatividad al invitar a los estudiantes a probar distintas estrategias.

Según **Schoenfeld (1951)** sugiere que los estudiantes deben desarrollar no solo habilidades técnicas, sino también estrategias de resolución y una comprensión de cómo y cuándo aplicar diferentes técnicas. También enfatiza la importancia de las creencias y actitudes hacia las matemáticas en el proceso de resolución de problemas.

Según **Dewey (1920)** promovió la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y basado en la experiencia. En el contexto de la resolución de problemas matemáticos, esto significa que los estudiantes deben interactuar activamente con problemas reales y contextuales.

### **2.3. Definición de términos**

#### **Actividad lúdica**

La actividad lúdica se refiere a cualquier actividad o juego que se realiza principalmente por diversión, entretenimiento o placer, en lugar de con un propósito estrictamente utilitario. La palabra "lúdica" proviene del latín "ludus", que significa "juego".

Las actividades lúdicas suelen involucrar elementos de juego, recreación y disfrute. Pueden ser juegos formales con reglas establecidas, como juegos de

mesa, deportes, juegos de video, entre otros, o pueden ser actividades más informales y espontáneas, como juegos improvisados, actividades artísticas, bailes, teatro, entre otros.

### **Actividades de Recuerdo**

Recordar secuencias de acciones o reglas en juegos, como "Simón dice", que desarrollan la memoria y el aprendizaje fomentar la cognición en las actividades lúdicas es crucial en el nivel inicial.

### **Comprensión del Problema**

Ayudar a los niños a identificar lo que se les está pidiendo en el problema y a comprender los datos proporcionados. Esto puede involucrar la interpretación de palabras simples o la identificación de objetos en un contexto matemático.

### **Definición creativa**

La creatividad es un elemento esencial que impacta en el desarrollo completo de la personalidad, particularmente en los niños, quienes, como futuros miembros de la sociedad, deberán enfrentar un mundo en continuo cambio, que exige la capacidad de resolver problemas y de aportar conocimientos significativos en diferentes áreas de acción. Desde el punto de vista pedagógico, entender la esencia de la creatividad como categoría psicológica representa un reto necesario y complejo para los educadores, debido a que se trata de un término con múltiples interpretaciones, abordado por diversos teóricos, tanto clásicos como contemporáneos, quienes lo exploran desde distintas perspectivas.

Vygotsky (2008) señaló, al referirse a la creatividad, que "toda actividad humana que dé lugar a algo novedoso, ya sea una creación vinculada con el mundo exterior, resultado de una acción creativa, o una organización particular de pensamientos y emociones, que solo se manifiestan en el individuo".

### **Definición cognitiva**

La cognición en las actividades lúdicas de nivel inicial es el uso y desarrollo de habilidades mentales durante el juego que permite a los niños entender, interpretar y responder a su entorno de manera efectiva. Estas actividades lúdicas estimulan el pensamiento crítico, la memoria, la percepción y la resolución de problemas, apoyando así el desarrollo cognitivo integral del niño.

### **Definición Social**

La socialización en las actividades lúdicas de nivel inicial es el proceso de desarrollar y aplicar habilidades sociales y emocionales mientras los niños participan en juegos y actividades grupales. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, a compartir, a cooperar y a resolver conflictos, fomentando así su desarrollo social y emocional.

### **Definición motriz**

La motriz en las actividades lúdicas de nivel inicial se refiere al desarrollo y la aplicación de habilidades motoras gruesas y finas a través de juegos y actividades físicas. Esto implica la coordinación de los movimientos del cuerpo, la habilidad para realizar acciones precisas y el fortalecimiento de los músculos y la motricidad en general.

### **Estimula el Desarrollo Cognitivo**

Ayuda a los niños a desarrollar habilidades mentales esenciales, como el pensamiento crítico, la memoria y la resolución de problemas.

### **Estrategias De Solución**

Las estrategias de solución en la resolución de problemas matemáticos en el nivel inicial son métodos o técnicas que los niños emplean para entender y resolver problemas matemáticos. Estas estrategias incluyen el uso de manipulativos, la representación visual,

la descomposición de problemas, y la aplicación de conceptos matemáticos básicos de manera sistemática.

### **Exploración Conceptual**

Experimentar con ideas y conceptos a través del juego, como construir diferentes estructuras con bloques para explorar conceptos de equilibrio y estabilidad.

### **Facilita el Aprendizaje Significativo**

Permite a los niños aprender de manera activa y divertida, haciendo que los conceptos y habilidades sean más comprensibles y memorables.

### **Importancia en la Educación Inicial**

La resolución de problemas matemáticos en la educación inicial es crucial para construir una base sólida en matemáticas. A través de la práctica de estos problemas, los niños desarrollan habilidades de pensamiento crítico, aprenden a aplicar conceptos matemáticos en situaciones reales y ganan confianza en sus capacidades matemáticas. Este enfoque promueve una actitud positiva hacia las matemáticas y establece las bases para habilidades matemáticas más avanzadas en etapas posteriores de la educación.

### **Imaginación Activa**

Crear y jugar en escenarios imaginarios, utilizando la creatividad para desarrollar historias y personajes.

### **Juego y Exploración**

Incorporar juegos y actividades lúdicas que permitan a los niños practicar habilidades matemáticas de manera divertida y práctica.

### **Memoria a Corto Plazo**

Recordar instrucciones o reglas del juego y aplicar ese conocimiento para jugar correctamente.

### **Pensamiento Crítico**

Aplicar habilidades de pensamiento para resolver problemas durante el juego, como encontrar una manera de superar un obstáculo en un juego de construcción.

### **Percepción Visual y Espacial**

Identificar y distinguir entre diferentes formas, colores y tamaños de objetos durante el juego

### **Promueve el Desarrollo Integral**

Apoya el crecimiento cognitivo mientras se integran habilidades sociales, emocionales y lingüísticas a través del juego.

En resumen, la cognición en las actividades lúdicas de nivel inicial se refiere al proceso mediante el cual los niños utilizan y desarrollan habilidades mentales mientras juegan. Este enfoque apoya el desarrollo del pensamiento crítico, la memoria, la percepción, y la resolución de problemas, lo cual es fundamental para su crecimiento cognitivo y aprendizaje integral.

### **Resolución de Problemas Matemáticos en la Educación Inicial**

En el contexto de la educación matemática para los niveles iniciales, la resolución de problemas matemáticos se refiere al proceso a través del cual los niños aprenden a enfrentar y resolver situaciones matemáticas utilizando habilidades básicas y estrategias sencillas. A este nivel, el enfoque está en desarrollar una comprensión fundamental y práctica de las matemáticas mediante actividades que promuevan el pensamiento crítico y la aplicación de conceptos básicos.

### **Revisión del Resultado**

Animar a los niños a revisar y verificar si la solución obtenida es coherente con el problema planteado. Esto puede incluir discutir el resultado y comprobar si la solución tiene sentido.

### **Representación Matemática**

La representación matemática en la resolución de problemas matemáticos en el nivel inicial es el uso de herramientas visuales y manipulativas para ilustrar y trabajar con conceptos matemáticos, facilitando así la comprensión y la solución de problemas. Esto incluye el uso de dibujos, gráficos, objetos concretos y símbolos para expresar y resolver problemas matemáticos.

### **Razonamiento Matemático**

El razonamiento matemático en la resolución de problemas matemáticos en el nivel inicial es el proceso mediante el cual los niños utilizan el pensamiento lógico y las habilidades de análisis para entender, abordar y resolver problemas matemáticos de manera sistemática. Este proceso incluye la capacidad para identificar patrones, hacer inferencias, y aplicar estrategias adecuadas para encontrar soluciones.

## CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

### 3.1. Hipótesis de la investigación

#### 3.1.1. *Hipótesis general*

La aplicación de actividades lúdicas favorece la resolución de problemas matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

#### 3.1.2. *Hipótesis específicas*

1° La aplicación de actividades lúdicas favorece la resolución de problemas matemáticos su dimensión representación matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

2° La aplicación de actividades lúdicas favorece la resolución de problemas matemáticos su dimensión comprensión razonamiento matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

3° La aplicación de actividades lúdicas favorece la resolución de problemas matemáticos su dimensión estrategias de solución en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.

### 3.2. Variables de la investigación

#### 3.2.1. *Variable independiente*

##### *Actividades Lúdicas.*

Las actividades para niños en educación inicial y primaria son vitales para su desarrollo y aprendizaje. Permiten a los niños explorar y experimentar con diversos materiales, como raquetas de licra, juegos de cesta, croquet y diferentes tipos de pelotas

(espuma, goma, grandes y pequeñas). También pueden practicar deportes como tenis, tenis de mesa, croquet y béisbol.

Además, se incluyen juegos de mesa que promueven la interacción y el pensamiento estratégico, como parchís, ajedrez, damas y bingo. A lo largo de un siglo de investigaciones, ha sido difícil definir el juego, ya que existen diferencias significativas en los tipos y calidad de los juegos infantiles, lo que complica su análisis.

Los educadores enfrentan desafíos al intentar extraer principios prácticos y teóricos para facilitar un aprendizaje efectivo. Se argumenta que el juego iniciado por los niños es el mejor contexto para el aprendizaje, lo que a veces resulta frustrante para los adultos al participar en estas actividades.

En conclusión, las actividades de juego y aprendizaje son esenciales para el desarrollo integral de los niños, y los educadores deben reconocer su importancia para crear un entorno de aprendizaje enriquecedor.

### **3.2.2. *Variable dependiente***

#### ***Resolución de problemas matemáticos***

Se enfatiza la necesidad de que los estudiantes desarrollen no solo habilidades técnicas, sino también estrategias efectivas de resolución de problemas y una comprensión profunda de cuándo y cómo aplicar diferentes técnicas. Destaca que las creencias y actitudes hacia las matemáticas son cruciales en el proceso de resolución. Una educación matemática sólida va más allá de memorizar fórmulas; requiere un compromiso profundo con el tema.

Propone que el aprendizaje debe ser un proceso activo basado en la experiencia. En la resolución de problemas matemáticos, esto significa que los estudiantes deben interactuar con problemas del mundo real. Su filosofía invita a los educadores a crear

entornos que fomenten la exploración y la indagación, lo que mejora la comprensión de los conceptos matemáticos.

### ***3.2.3. Operacionalización de variables***

**Tabla 1:***Operacionalización de variables*

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
Variable independiente: Actividades lúdicas.	Según Agallo (2003) las actividades recreativas “son impulsos humanos o fuerzas vitales, expresadas en la actividad colectiva de los grupos. Estos impulsos constituyen un sistema de intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales	Son actividades de diversión que involucran los juegos y estos ayudan a la estimulación de la creatividad	Creativa. Cognitiva. Social. Matriz.	Construir las estrategias. Formación en la práctica de las estrategias. Desarrollo de estrategias. Ejecución del plan de acciones.

---

Variable dependiente:	<p>El Informe Cockcroft (1985) destaca la relevancia de esta tarea. A lo largo de la historia, la resolución de problemas ha sido una de las actividades intelectuales más significativas para los seres humanos. Rico (2012) ve la resolución de problemas como una actividad científica, profundamente vinculada al ámbito educativo.</p>	<p>También se ha considerado como un proceso de trabajo que, a través de sus detalles, busca llegar a soluciones. Además, puede abarcar aspectos matemáticos o la sistematización de operaciones, sirviendo como indicador de un individuo con pensamiento crítico.</p>	<p>Representación matemáticos. Razonamientos matemáticos. Estrategias de solución.</p>	<p>Ejecuta actividades que requieren recuerdo. Ejecuta actividades que requieran relacionarse de manera positiva Realiza desplazamiento de su cuerpo de manera sostenida Ejecuta desplazamiento equilibrado y direccionado.</p>
-----------------------	---	---	--	---

---

### **3.3. Método de investigación**

El método científico es el camino para producir conocimiento objetivo, es un modo razonado de indagación establecido en forma deliberada y sistemática, que está constituido por una serie de etapas o pasos para producir conocimiento.

#### **3.3.1. Enfoque de investigación**

El enfoque adoptado es **cuantitativo**, según (Tamayo, 2011), se basa en contrastar teorías existentes mediante una serie de hipótesis derivadas de las mismas. Para ello, es necesario seleccionar una muestra representativa, ya sea de forma aleatoria o discriminada, que refleje adecuadamente a la población o fenómeno estudiado. En este tipo de investigación, es fundamental contar con una teoría previa, ya que se emplea el método deductivo. En cambio, la metodología cualitativa se enfoca en generar teorías a partir de proposiciones extraídas de un marco teórico que guía al investigador. En este enfoque, no se requiere una muestra representativa, sino una muestra teórica compuesta por uno o más casos, utilizando el método inductivo, que parte de un estado sin teoría previa.

#### **3.3.2. Tipo de investigación.**

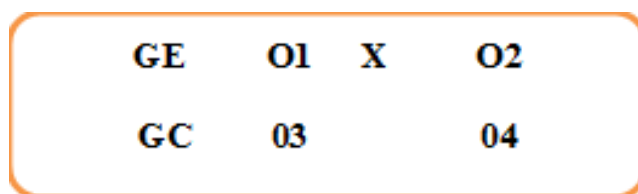
Es de tipo **aplicado** (Hernandez & Fernandez, 2014) porque se efectúa la aplicación de actividades lúdicas a través de talleres, que permite el poder ayudar en desarrollo de los problemas de aprendizaje en niños, por lo que el trabajo se emplea el talleres de actividades lúdicas como estrategia metodológica para desarrollar los problemas matemáticos en los niños de 4 años del aula amor del la institución educativa inicial Cajonahuaylla – Cusco. Es decir, “es una investigación donde se aplica conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven”. Sánchez y Reyes (Baena, 2014)

### 3.3.3. Alcances o nivel de investigación

El alcance es **explicativo** de acuerdo a (Hernandez & Fernandez, 2014) se orienta a identificar las causas de los fenómenos físicos o sociales. Su objetivo es clarificar por qué ocurre un fenómeno, en qué condiciones se presenta o cómo se relacionan diversas variables.

### 3.3.4. Diseño de investigación

La investigación utiliza un diseño cuasiexperimental con dos grupos, comparando uno que recibe el tratamiento experimental con otro que no lo recibe. Se realiza una medición en los mismos grupos antes y después de aplicar la variable independiente.



## 3.4. Población y muestra del estudio

### 3.4.1. Población.

La población está compuesta por los estudiantes de 4 años del nivel inicial del Centro Educativo Inicial Cajonahuaylla – Cusco.

**Tabla 2:**

*Población*

NIVEL	CICLO	AÑO	AULA	VARONES		NIVEL	CICLO
				MUJERES	TOTAL		
Inicial	II	4 años	Amor Respeto	22	24		46

*Fuente:* elaboración propia.

### **3.4.2. Muestra**

La muestra está constituida por 24 estudiantes del aula de 4 años amor del Centro Educativo Inicial Cajonahuaylla “En el caso de los estudiantes, la muestra será de tipo no probabilística intencionada, lo que significa que la selección se realiza en función de una decisión o intención específica de quien elige la muestra”. Sánchez y Reyes (1999, p.101); que también afirma que, si una población es menor a 100 individuos, entonces la muestra es la misma cantidad de la población, para el estudio de investigación para que dicha muestra cobre representatividad en el trabajo.

## **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **3.5.1. Técnica de recolección de datos**

- a) **La observación:** Constituye un instrumento de revisión bibliográfica, para el sustento de la base científica de la investigación, permitiéndonos conocer las características, teorías, conceptos y demás aspectos teóricos relacionados a la investigación.

- b) **Documental** : Su función es recolectar y elegir datos a partir de fuentes como libros, artículos, grabaciones, videos, periódicos, entre otros.

### **3.5.2. Instrumento de recolección de datos**

#### **a) La ficha de observación**

Constituye un instrumento de revisión bibliográfica, para el sustento de la base científica de la investigación, permitiéndonos conocer las características, teorías, conceptos y demás aspectos teóricos relacionados a la investigación.

#### **b) Fichaje de resumen**

Contiene en forma abreviada, los aspectos más importantes de un tema estudiado, o el resumen de una lectura. Es una síntesis de los aspectos más relevantes de un tema investigado o de una lectura. Su propósito es ser una herramienta útil, no solo para facilitar el aprendizaje, sino también para desarrollar habilidades en la organización y jerarquización de conceptos. Se inicia con el título de la asignatura correspondiente, el tema específico tratado y un número para su clasificación en un sistema de archivo. Fichaje textual: Esto quiere decir en extraer citas textuales de un autor que ha citado a otro adicionando sus palabras al párrafo o fragmento del libro utilizado.

#### **c) Fichaje paráfrasis**

Sirve para explicar conceptos, expresiones, hipótesis, categorías científicas, etc. De difícil comprensión con los términos más adecuados con el objeto de que el lector entienda de lo que se trata. (Esta ficha no lleva comillas.

#### **d) Lista de cotejo**

Consiste en una lista de características, aspectos, cualidades, secuencia de acciones, etc. Sobre las que interesa determinar su presencia o ausencia. La lista de cotejo se presta

para registrar aspectos que son del tipo dicotómico (sí –no, lo hizo – no lo hizo; presente-ausente, etc.)Este aplicado en nuestro trabajo de investigación, consta de 14 ítems. Estos reactivos también evalúan a las dimensiones de la variable de estudio (comprensión lectora). y presentan una escala de apreciación que es de frecuencia: Inicio, Proceso y Logro.Pre y post test.

### **3.6. Aspectos éticos**

- a) **Población sujeta a la investigación:** En la investigación se defiende la integridad y reputación de los participantes asegurando que sus derechos personales no se vean afectados, promoviendo un enfoque respetuoso y ético.
- b) **Consentimiento informado.** De igual manera, es fundamental que se respete la voluntad de todas aquellas personas que sean encuestadas o entrevistadas en el marco de esta investigación. Antes de llevar a cabo cualquier proceso de recolección de datos, se les debe informar de manera clara y detallada sobre los objetivos académicos que motivan esta investigación. Este enfoque no solo asegura la transparencia del proceso, sino que también fomenta un ambiente de confianza entre los investigadores y los participantes.
- c) **Uso de datos personales.** Los datos de los participantes se almacenan de forma estrictamente confidencial. Esto significa que toda la información personal y las respuestas proporcionadas por los participantes se manejan con el máximo cuidado y seguridad.
- d) **Respeto a la autoría de los textos y artículos consultados.** De acuerdo con los requisitos establecidos por los principios y normas éticas de la carrera de posgrado del programa de profesionalización docente de la escuela

pedagógica pública de Santa Rosa, las fuentes documentales consultadas y citadas se ceñirán estrictamente a las directrices del sistema APA.

## **CAPITULO IV: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS**

**Primera:** Según la teoría presentada en este proyecto de investigación, es necesario precisar que la lúdica, como un elemento esencial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se concibe como un conjunto de actividades agradables, innovadoras y entretenidas, con reglas que favorecen el fortalecimiento de valores como el respeto, la tolerancia tanto dentro del grupo como entre diferentes grupos, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza en uno mismo, la seguridad, el amor hacia los demás y el compañerismo. Estas prácticas también promueven el intercambio de ideas, conocimientos y preocupaciones, y facilitan el esfuerzo para adquirir los aprendizajes de manera significativa.

En muchas instituciones educativas, establecer un ambiente agradable y dinámico en las clases debe ser una prioridad esencial para los educadores. Las actividades lúdicas son altamente atractivas y motivadoras, ya que logran captar la atención de los estudiantes, además de facilitar su conexión con la lectura, los contenidos, la escritura y otros aspectos importantes, consolidando así el aprendizaje a corto, mediano y largo plazo.

El aprendizaje tiene un propósito general que se divide en metas específicas cada vez más detalladas. Al implementar el juego lúdico-educativo como estrategia didáctica, el docente obtiene una herramienta versátil y efectiva para trabajar los contenidos de la asignatura de Lengua Castellana.

En este sentido, la relación entre la lúdica y el aprendizaje toma un enfoque integral que maximiza los resultados esperados por los docentes, a través de normas y criterios establecidos en las clases o incluidos en los programas educativos, con el objetivo de crear un ambiente positivo que facilite el desarrollo del aprendizaje en cada estudiante.

De igual manera, cuando las clases se imparten utilizando estrategias basadas en juegos, se fomenta la participación y el análisis de situaciones reales, permitiendo a los estudiantes generar soluciones adaptadas a su entorno social de manera creativa, un aspecto esencial en la sociedad moderna.

**Segunda:** En cuanto a la resolución de problemas fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, ya que requiere que los niños busquen diferentes estrategias para encontrar soluciones viables. Además, promueve la autonomía y la confianza en sí mismos, ya que, al enfrentar y superar obstáculos, los niños se vuelven más seguros en su capacidad para abordar situaciones complejas. Es muy importante que todos los educadores en el nivel inicial cuenten con la formación adecuada para abordar la enseñanza de las matemáticas de manera efectiva y adaptada a las necesidades individuales de cada niño. Además, se debe fomentar una actitud positiva hacia las matemáticas desde temprana edad, evitando ideas negativas que puedan generar rechazo hacia el área.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación*. Grupo Editorial Patria. Obtenido de [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales\\_de\\_consulta/drogas\\_de\\_abuso/articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Bravo, V. (2019). *Las actividades lúdicas en el desarrollo social de niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular "Marianita de Jesús" ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón de Santo Domingo de los Colorados Parroquia Chigüilpe*. Repositorio Institucional.
- Caiza, Y. (2016). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Jardín de infantes Laura Barahona de Quito [Tesis de Pregrado, Universidad Central del Ecuador]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12338>
- Calméls, D. (2021). *Psicomotricidad en la infancia*. Argentina: Ediciones Paidós.
- Catellar, G., Gonzalez, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta [Tesis de Pregrado, Universidad de Tolima]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/2b340f14-5794-4340-8e9a-fcbfb84bd93d/content>
- Dewey, J. (1920). *Democracia y educación* (TERCERA EDICIÓN ed.). EDICIONES MORATA, S. L. . Obtenido de <https://circulosemiotico.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/dewey-john-democracia-y-educacion.pdf>
- Fica. (2018). *Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas de los alumnos del cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018 [Tesis de Pregrado, UNH]*. Repositorio Institucional.
- Hernandez, R., & Fernandez, C. (2014). *Metodología de la Investigación* (5ta Edición ed.). MCGRAW-HILL.
- Mesache, R. (2016). *La estimulación temprana como factor principal en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años del Centro Integral del buen vivir "Gotitas de Dulzura" de la Ciudad de Riobamba durante el periodo 2015-2016*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo] Repositorio Institucional. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3138>
- Molano, O., Gómez, T., & Rodriguez, S. (2015). *La actividad ludiza como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institucion Educativa Nio Jesus de Praga [Tesis de Pregrado, Universidad del Tolima]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe454a2c-9258-41e6-bde9-51ccacc561be/content>

- Nan, J. (2019). *La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. : Guía de actividades lúdicas.* [Tesis de Pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional. Obtenido de [https://biblioteca.semisud.org/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=242798](https://biblioteca.semisud.org/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=242798)
- Pérez, I. (2021). *Del aprendizaje basado en juegos a la gamificación en educación física.*
- Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao [Tesis de Pregrado, Universidad San Ignacion de Loyola].* Repositorio Institucional. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14005/1316>
- Tamayo, M. (2011). *El Proceso de la Investigación Científica.* Limusa. Obtenido de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El\\_proceso\\_de\\_la\\_investigacion\\_cientifica\\_Mario\\_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf)
- Vigotsky, L. (2004). *Imaginación y creación en la edad infantil.* Pueblo y Educación. Obtenido de <http://www.scribd.com/people/view/3502992-jorge>

## **ANEXOS**

**Anexo 1:**

*Matriz de consistencia*

<b>PROBLEMA DE ESTUDIO</b>	<b>OBJETIVOS DE ESTUDIO</b>	<b>HIPOTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGIA</b>
<p>Problema General:</p> <p>¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecerla resolución de problemas matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>¿Evaluar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecerla resolución de problemas matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p> <p>Dimensión:</p> <p>Creativa. Cognitiva. Social. Motriz.</p> <p>Variable dependiente:</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasiexplicativo</p>

<p>Jerónimo – Cusco en el año 2024?</p> <p>Problemas específicos: 1° ¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión representación matemática en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208</p>	<p>Jerónimo – Cusco en el año 2024?</p> <p>Objetivos Específicos: 1° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión creativa en niños de 4 años de la instrucción Educativa</p>	<p>Hipótesis Específicas:</p> <p>1° La aplicación de actividades lúdicas favorece la resolución de problemas matemáticos su dimensión representación matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San</p>	<p>RESOLUCION DE PROBLEMAS MATEMATICOS.</p> <p>Dimensión: Representación matemáticos. Razonamientos matemáticos. Estrategias de solución.</p>	
---	--	---	---	--

<p>Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024?</p> <p>2° ¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión razonamiento matemático en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024?</p>	<p>Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024</p> <p>2° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión cognitiva en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San</p>	<p>Jerónimo – Cusco en el año 2024.</p> <p>2° La aplicación de actividades lúdicas favorece la resolución de problemas matemáticos su dimensión comprensión razonamiento matemáticos en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San</p>		
---	---	---	--	--

<p>3° ¿Como la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión estrategias de solución en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024?</p>	<p>Jerónimo – Cusco en el año 2024.</p> <p>3° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión social en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.</p>	<p>Jerónimo – Cusco en el año 2024.</p> <p>3° La aplicación de actividades lúdicas favorece la resolución de problemas matemáticos su dimensión estrategias de solución en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.</p>		
---	--	---	--	--

	<p>4° Determinar si la aplicación de actividades lúdicas puede favorecer la resolución de problemas matemáticos en su dimensión motriz en niños de 4 años de la instrucción Educativa Inicial N°208 Cajonahuaylla San Jerónimo – Cusco en el año 2024.</p>			
--	--	--	--	--

**Anexo 2:***Cronograma*

Tiempo Actividad	Julio 2024	Agosto 2024	Setiembre 2024	Octubre 2024
Jugando a la carrera de los insectos.	X			
Jugando al laberinto del circo.		X		
Jugando a los bolos		X		
Jugando con las figuras geométricas.			X	
Jugando con los animales del circo				X
Jugando a medir la carpa del circo				X
Presentación del trabajo de investigación.				