

INV 16 O

por 6021-o 6021

Fecha de entrega: 17-mar-2024 10:32p.m. (UTC+0530)

Identificador de la entrega: 2322613142 C.6021

Nombre del archivo: TESIS_2023_BACHILLER.pdf (3.06M)

Total de palabras: 15202

Total de caracteres: 85115

1
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA
“MARÍA MONTESSORI”**



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,
MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN, AREQUIPA-2021**

Trabajo de investigación presentado por
las alumnas:

Agramonte Robles, Mary Carmen Nancy

Apaza Quispe, Vanesa Mily

Ito Yana, Rosa Nilda

**Para optar el grado académico de Bachiller en
Educación**

Asesora:

Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico mis logros y metas a Dios, mi padre celestial quién me acompaña en todo momento y quién me muestra sus propósitos para mi vida.

Rosa

A ti Dios que me ha dado fortaleza en momentos de dificultad, sabiduría y las fuerzas necesarias para seguir adelante.

A mis padres José y Nancy por su amor, sacrificio y apoyo incondicional. A mis hermanos Devora y José Pablo, por no dejar de creer en mí.

¹
Mary Carmen

A Dios quien siempre está conmigo y me da fortaleza y salud para lograr mis objetivos.

A mis padres Julia, Rosil y hermanos Mark y Deysi. Qué son las personas que me han ofrecido el amor y la calidez de la familia a la cuál amo.

Vanesa

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestras familias por acompañarnos en este proceso de formación hacia el logro de un objetivo profesional.

Amigos y docentes quiénes nos aportaron consejos, ideas, apoyo intelectual y emocional, estamos seguras de que Dios los coloco en nuestro camino para continuar con este propósito, a través de la perseverancia.

⁵⁵
A los docentes de nuestra casa de estudios, que desde los inicios confiaron en nuestras capacidades y nos brindaron su apoyo, experticia y conocimiento.

Nuestra gratitud a la Escuela Superior Pedagógico “María Montessori”, por ser el lugar que nos permitió alcanzar nuestras metas académicas y profesionales a través de la Carrera de Educación Inicial, por todo el aprendizaje y conocimiento adquirido durante estos 5 años.

Expresamos nuestro agradecimiento a la Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos por acompañarnos académicamente hacia el logro de nuestras metas.

RESUMEN

⁹ El objetivo de esta investigación fue: Determinar La influencia de las estrategias lúdicas ¹ para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya.

Metódicamente es una investigación aplicada ¹² experimental, donde se implementó el pre-test y el post-test para medir los resultados de las estrategias implementadas, ² la técnica de recolección de datos fue la rúbrica de evaluación, la observación y la encuesta. La población se conformó de 24 niños con ⁸ 5 años de edad y la muestra por un total de 20 niños, donde 11 son niños y 9 son niñas. ³⁴ Para el análisis de los resultados se empleó la T de Student.

Conclusión: La influencia de las estrategias lúdicas ¹ para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya, ⁴ los resultados muestran que existe una diferencia entre el pre test y el post test de los resultados, ya que en el pre test el nivel bueno solo manifiesta el 25% y en post test se logró la mejora del nivel bueno a 90%, y el nivel regular se presenta con el 35% ² en el pre test, y en el post test se manifestó solo el 10%, estos resultados muestran que si existe diferencia entre ambas pruebas.

Palabras clave: estrategia lúdica, juegos organizados, matemáticas.

2 ABSTRACT

The research objective was: To determine the influence of playful strategies to develop competence solves problems of form, movement and location in 5-year-old children of the Initial Educational Institution Socabaya.

Methodically it is an experimental applied research, where the pre-test and the post-test were implemented to measure the results of the implemented strategies, the data collection technique was the summary sheet, the observation and the survey. The population consisted of 24 children with 5 years of age and the sample for a total of 20 children, where 11 were boys and 9 were girls. For the analysis of the results, the Student's t test was used.

Conclusion: The influence of playful strategies to develop competence solves problems of form, movement and location in 5-year-old children of the Socabaya Initial Educational Institution, the results show that there is a difference between the pre-test and the post-test of the results, since in the pre-test the good level only manifests 25% and in the post-test the improvement of the good level was achieved to 90%, and the regular level is presented with 35% in the pre-test, and in the post-test Only 10% were manifested, these results show that there is a difference between both tests.

Keywords: playful strategy, organized games, mathematics.

ÍNDICE GENERAL

Contenido	8
INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO MARÍA MONTESSORI.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRAFICOS	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.	3
PLAN DE INVESTIGACION	3
1.1. El Problema de Investigación	3
1.2. Planteamiento del Problema	5
1.3. Justificación del Problema.....	5
1.4. Delimitación	7
10 1.5. Problemas de la investigación	7
1.5.1. Problema General	7
1.5.2. Problemas Específicos	7
1.6. Objetivos De La Investigación	8
1.6.1. Objetivo General.....	8
1.1.5.2 Objetivos Específicos	8
1.7. Hipótesis De Investigación	9
15 1.8. Variables de investigación.....	10
15 1.8.1. Matriz De Operacionalización De Variables	11

CAPITULO II.	12
2.1. Marco Teórico.....	12
2.1.1. Antecedentes de la investigación.....	12
2.2. Marco teórico – científico	18
49 2.2.1. EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS	18
2.2.1.1. COMPETENCIAS EN MATEMÁTICAS	20
41 2.2.2. Estrategias de Lúdica	Error! Bookmark not defined.
20 2.2.2.1. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje.....	23
2.2.2.2. Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje	24
1 2.2.2.3. Teoría Del Desarrollo Cognoscitivo De Jean Piaget.....	25
2.2.2.4. Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Vigotsky	26
2.2.2.5. LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VIGOTSKY	26
2.2.2.6. LOS JUEGOS ORGANIZADOS	27
2.2.2.7. MATEMÁTICA DEL NIVEL INICIAL	29
2.2.2.8. IMPORTANCIA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA EDAD PRE ESCOLAR.	31
2.2.2.9. COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.....	31
2.2.2.10. CAPACIDADES QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS Y NIÑAS:	32
2.2.2.11. DESEMPEÑOS PARA LOS NIÑOS DE 5 AÑOS	32
2.2.2.12. NOCIONES DE ESPACIO, FORMA Y MEDIDA.....	33
50 2.2.3. Definición de términos básicos.....	34
CAPITULO III.	37
3.1. Población y muestra.....	37
24 3.2. Unidad de análisis.....	38
3.3. Métodos de investigación.....	38
3.4. Tipo de investigación.....	38
3.5. Diseño de investigación.....	39

31	3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
	3.6.1. Validez y confiabilidad.....	40
	CAPITULO IV.....	42
	4.1. Resultados.....	42
	CONCLUSIONES.....	71
2	RECOMENDACIONES.....	73
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
	ANEXOS.....	77
	Anexo 1 Cronograma de actividades.....	78
	Anexo 2 Recursos.....	79
	Anexo 3 Presupuesto.....	80
	Anexo 4 Financiamiento.....	80
	Anexo 5: Instrumento de medición.....	81
	Instrumento de medición.....	81
53	Anexo 6: Matriz de consistencia.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	1	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”	43
Tabla 2		Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	45
Tabla 3	3	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	47
Tabla 4		Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	51
Tabla 5	2	COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL PRE TEST	53
Tabla 6	1	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”	55
Tabla 7		Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	57
Tabla 8	3	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	59
Tabla 9		Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	61
Tabla 10	2	COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST	65
Tabla 11	7	ANÁLISIS COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POS TEST COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST	67
Tabla 11	4	Comprobación de hipótesis	69

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfica 1	1	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”	43
Gráfica 2		Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	45
Gráfica 3	3	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	47
Gráfica 4		Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	51
Gráfica 5	2	COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL PRE TEST	53
Gráfica 6	1	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”	55
Gráfica 7		Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	57
Gráfica 8	3	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	59
Gráfica 9		Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	61
Gráfica 10	2	COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST	65
Gráfica 11	7	ANÁLISIS COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POS TEST COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST.....	67

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del niño es concebido como una perspectiva integral que debe beneficiar los aspectos emocionales, físicos y sociales, donde el docente se convierte en un propiciador y mediador de las ¹ experiencias de un aprendizaje significativo que le permitan al niño progresar en sus aprendizajes. (Cruz, 2004:10).

En función de ello, se reviste de gran importancia considerar la aplicación de estrategia de enseñanza incluyendo a la lúdica como propuesta dada por el docente, considerando acciones cognitivas y reflexivas que llevan a cabo los niños en el nivel inicial, donde se busca desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Se hace referencia entonces, a que por medio de experiencias significativas se pretende el desarrollo de las cualidades organizativas en el espacio. A través de fomentar nexos lógicos matemáticos del niño con el ambiente, por medio de la cotidianidad, ya que, los niños en sus primeros años escolares muestran una prolongada ¹ actividad física por la constante interacción que determinan con el medio, así como la indagación que surge de la intuición infantil, orientada a la búsqueda de ¹ respuestas que permitirán la construcción y desarrollo del pensamiento concreto y simbólico. De allí entonces que el docente tenga la responsabilidad de seleccionar y desarrollar estrategias que benefician a los niños. (Cruz: 2004: 12).

⁹ El desarrollo de la competencia de resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se concede como un marco matemático-lógico fundamental, que permite la estructuración a futuro del pensamiento abstracto al

concreto, es por ello, que es de gran relevancia que el docente conozca tales procesos, especialmente aquellos que atienden a ³² los niños en edad preescolar, fomentando estrategias a través de la lúdicas con una naturaleza proyectiva, topológica y euclidiana.

¹ El desarrollo del niño se concibe desde un enfoque integral que debe favorecer el aspecto físico, social y emocional para lo cual el docente debe aparecer como un mediador y propiciador de experiencias de aprendizaje significativas, donde cobra la importancia la consideración del poder que tienen las estrategias de enseñanza donde se involucren actividades de acorde a sus necesidades.

Para ello, es necesario implementar acciones lúdicas que tienen como objetivo desarrollar las competencias generales y en específico la de ¹ resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de cinco años, proponiéndolas de una forma divertida e interactiva, donde participen activamente en la ejecución de acciones lúdicas organizadas. Por lo que a través de esta investigación se busca desarrollar esta competencia en los niños, de manera que accedan a la fase escolar con logros esperados, de acuerdo al contexto que lo rodea, al relacionar, ubicar objetos en el espacio y con su cuerpo y emplear estrategias para la resolución de problemas.

CAPÍTULO I.**PLAN DE INVESTIGACION****1.1. El Problema de Investigación**

Desde el contexto internacional y específicamente en España, se referencia a las transformaciones actuales de la sociedad y del proceso educativo en niños relacionados a la utilización de ⁵⁴ estrategias didácticas para el aprendizaje de la matemática, exhortando a los docentes a implementar estrategias diferentes a las usadas en épocas anteriores, no obstante, reina la desidia y el desinterés en las clases de matemática que se evidencian a lo largo de diversas investigaciones. De igual forma, se hace mención que si los centros educativos mantienen las mismas estrategias y ritmo y no existe variedad, el resultado será la falta de interés y desmotivación de los niños por lograr un aprendizaje significativo. De allí entonces que se requiera enfocar las competencias que se relacionan con la matemática y la lógica en los primeros años de vida, para así desarrollar numerosas competencias necesarias para el futuro. (Vela, 2020)

Ahora bien, en América Latina y específicamente en Colombia, se refleja que el aprendizaje matemático no debe estar basado solo en definiciones abstractas, sino que debe adaptarse a acciones lúdicas aplicadas en la primera infancia, relacionándola con circunstancias de la vida diaria, lo que contribuirá a desarrollar la experiencia cognitiva de acuerdo a los intereses de descubrimiento, exploración del niño con su entorno (Martínez, *et al.*, 2018)

A nivel regional, específicamente en la Institución Educativa Inicial de Socabaya, se ha mostrado un problema, para alcanzar el nivel de logro de los aprendizajes referente al desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área matemática en los niños de 5 años.

Las causas de esta problemática pueden ser las escasas experiencias significativas dentro del contexto, deficiente exploración de objetos. Asimismo, la causa más relevante son las escasas estrategias lúdicas aplicadas para la enseñanza aprendizaje del área de matemática.

Dentro de esta problemática entre los probables efectos es que los niños tendrían dificultad al ubicarse asimismo y en relación a los objetos, además un limitado reconocimiento espacial y deficiente comunicación de sus desplazamientos en su entorno. Y entre el más relevante es que desarrollarían un pensamiento mecánico y memorístico.

Por lo tanto, el llevar a cabo este estudio se convierte en un aporte científico y práctico al desarrollar lineamientos lúdicos para mejorar la competencia de resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de acorde con los ritmos de aprendizaje del niño mediante la experimentación, permitiendo la

ampliación y organización del pensamiento matemático a través de experiencias que propicien la resolución de problemas, donde los niños pongan en práctica la aplicación lo aprendido en diferentes circunstancias de su cotidianidad.

1.2. Planteamiento del Problema

¿Cómo incide las estrategias lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya?

1.3. Justificación del Problema

Por la relevancia que tienen las matemáticas en el día a día de las personas y como un aspecto importante en el aprendizaje los niños, para que sean competentes, y tengan la capacidad de utilizar sus habilidades innatas o adquiridas y tener la actitud resolutiva matemática en su entorno, se ha presentado la alternativa de implementar estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años.

Entendiéndose que las estrategias lúdicas favorecen la enseñanza a través de diversas propuestas de experiencias significativas y que contribuyen al aprendizaje de la matemática considerando que es un concepto abstracto de comprender. Las estrategias de enseñanza que se utilizan, deben enfocarse en las necesidades e intereses del infante, para que este las integre en su cotidianidad, y construya su pensamiento matemático.

Es necesario que los niños comprendan e interioricen los conceptos matemáticos, ya que posteriormente los irán relacionando con situaciones reales y objetos que utilizan a diario, dónde puede tener una actitud resolutiva

que le permita reorganizar los conocimientos que adquiere a través del juego.

Por lo tanto, es viable la realización de esta propuesta ya que los lineamientos estratégicos lúdicos son acciones significativas que conforman un desarrollo social, cognitivo y emocional del niño, permitiendo la enseñanza desde sus iniciativas y saberes, a través de la experimentación y manipulación de objetos, dónde relacionarán sus procesos de aprendizaje en las diferentes situaciones matemáticas.

Este estudio surge como respuesta a la necesidad de ampliar el campo de conocimiento relacionado al aprendizaje de los niños y el pensamiento matemático, donde se interactúa con situaciones simuladas, reales, a la vez con objetos y personas que forman parte del entorno para que resuelvan problemas de la cotidianidad.

Asimismo, la utilización de estrategias lúdicas proporcionará herramientas pedagógicas para ²² el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo esto fundamental, ya que son propuestas que influyen en lo que se conoce sobre el pensamiento infantil, planteándose en función a su ritmo de desarrollo, pues, los niños aprenden haciendo.

Lo que se pretende con esta propuesta es plantear estrategias que desarrollen la competencia matemática, así contribuir con la enseñanza aprendizaje de esta área educativa como elemento integral de un proceso creativo de la labor docente. De igual forma, el desarrollar esta temática se presenta bajo un aporte social posibilitando y brindando instrumento de informativo sobre la educación, tomando en cuenta necesidades, intereses y características de los niños, por medio de vivencias lúdicas donde el maestro

debe diseñar, descubrir, establecer, experimentar junto con sus estudiantes la utilidad de las matemáticas.

1.4. Delimitación

El tema:	Estrategias lúdicas
Problemática:	Nivel ¹ del desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
Población de estudio:	24 niños
Lugar de estudio:	Socabaya – Arequipa
³³ Año de estudio:	2021
Duración de la investigación:	1 año

1.5. Problemas de la investigación

1.5.1. Problema General

¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en el ¹ desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya?

¹⁷ 1.5.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es el nivel ⁵ de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto” ³ antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?

- ¿Cuál es el nivel de ³⁰ubicación de objetos en el espacio en el que se encuentra, ³antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?
- ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de las ⁵relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos ³antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?
- ¿Cómo es el nivel de ¹⁶la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto ³antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?

⁸1.6. Objetivos De La Investigación

1.6.1. Objetivo General

Incrementar significativamente con las estrategias lúdicas el desarrollo la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021

⁶1.1.5.2 Objetivos Específicos

- Precisar el nivel del logro de ¹las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas ³antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021
- Precisar el nivel del logro de ⁵medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto” ³antes y después de la

aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021

- Precisar el nivel del logro de ³⁰ubicación de objetos en el espacio en el que se encuentra ³antes y después de la aplicación de las Estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021
- Precisar el nivel del logro en las ⁵relaciones espaciales y de medida ³entre personas y objetos antes y después de la aplicación de las Estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021
- Precisar el nivel del logro de ¹⁶la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto ³antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021

²1.7. Hipótesis De Investigación

- Hi: La aplicación de las estrategias lúdicas logra ¹desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la institución educativa Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa-2021
- Ho: La aplicación de las estrategias lúdicas no logra desarrollar ²¹la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 de la institución educativa Socabaya, distrito ^{de} Socabaya, Arequipa-2021

1.8. Variables de investigación

- Variable independiente

Estrategias lúdicas

- Variable dependiente

Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Dimensiones

- Situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto
- Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra
- Espaciales y de medida entre personas y objetos
- Ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto

1.8.1. Matriz De Operacionalización De Variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	Se denominan a las actividades que incluyen juegos educativos, como dramas, juegos de mesa, etc. Enfocados a mejorar los aprendizajes.	Crear dimensiones de los tipos clases características de acuerdo	<p>Evalúan la estrategias lúdicas son los ítem que irán en el instrumentos 4 o 5 estrategias</p> <p>Armando figuras geométricas</p> <p>Buscando el tesoro de los piratas</p> <p>¿Ahora por dónde voy?</p> <p>Domino de figuras</p> <p>Me ubico ¿Dónde estoy?</p>
Competencia ² resuelve problemas de forma, movimiento o y localización	<p>¹¹ Se refiere a que el estudiante se oriente y describa la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio, comunicando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas. bidimensionales y tridimensionales.</p>	<p>¹ Formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas</p> <p>⁶ Situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto</p> <p>² Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra</p> <p>Espaciales y de medida entre personas y objetos</p> <p>⁶ Ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto</p>	<p>-Relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas, reconociendo y explicando.</p> <p>-Expresa la relación de medida “es más largo” y “es más corto”, con elementos cotidianos.</p> <p>¹ -Se ubica a sí mismo y objetos de su entorno, orienta ²⁸ sus movimientos y lo expresa con su cuerpo.</p> <p>-Expresa con material concreto o dibujos relaciones espaciales y de medida de manera organizada, demostrando proporcionalidad.</p> <p>-Prueba de manera acertada diferentes formas para resolver un problema relacionado a la ubicación ¹ y desplazamiento y construye objetos con material concreto para lograr su propósito.</p>

²⁹ CAPITULO II.

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

⁵⁷
Chango (2020) en su estudio titulado: “*Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa Daniel Enrique Proaño*”, se centró en el propósito de establecer la relación de las estrategias lúdicas de innovación en la optimización ⁵⁶ del pensamiento matemático lógico de los niños de 4 y 5 años, donde se implementó el método deductivo bajo la perspectiva mixta, siendo la muestra de investigación 44 niños, de las cuales 22 ² pertenecen al grupo experimental y los otros 22 al grupo control, evidenciándose una afirmativa ⁴⁴ influencia de las estrategias lúdicas en la optimización del pensamiento lógico de los niños.

Por su parte, Sislema (2020) en su estudio de título: “*Estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje de matemática en los niños de tercer año de EGB de*

la unidad educativa Tirso de Molina”, se centró en optimizar el procedimiento de enseñanza-aprendizaje por medio de aspectos estratégicos lúdicos, bajo una perspectiva cualitativa y un diseño de investigación descriptivo, exploratorio y de categoría aplicada, conformada por un conjunto poblacional de 38 estudiantes que fueron trabajados bajo el método deductivo, dónde como hallazgo principal se estableció que existen dificultades ante el aprendizaje de la matemática, por lo que se hace importante la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo y experiencias creativas en los niños.

Asimismo, Espinoza e Hidalgo (2019) en su estudio: “*Estrategias lúdicas para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en el aprendizaje del nivel elemental en la E.G.B Sulima García Valarezo*”, propuso el objetivo de presentar una guía estratégica lúdica sobre el razonamiento lógico matemático, utilizando el diseño descriptivo, bajo una perspectiva mixta, cuya muestra se conformó por 130 niños, obteniendo resultados positivos que demuestran que esta propuesta propicia desarrollo y motivación del razonamiento lógico matemático.

Cuesta (2019) en estudio denominado: “*Actividades lúdicas como estrategia para afianzar el pensamiento numérico de niños y niñas del grado tercero del centro educativo rural Madre seca sede concha Media del municipio de Anorí*”, señala como ⁸ objetivo general proponer un plan de acciones lúdicas como lineamiento estratégico del desarrollo del pensamiento numérico, en correspondencia con el aprendizaje de operaciones básicas en niños de tercer grado, utilizando para ello un método cualitativo, cuya muestra se

conformó de 26 niños, reflejando como resultado principal la importancia de las actividades lúdicas para un óptimo aprendizaje del pensamiento numérico, conformándose como herramientas fundamentales de apoyo de aprendizaje. Acevedo y Manrique (2019) en su trabajo investigativo: “*Estrategias lúdico pedagógicas para el fomento al respeto de normas e instrucciones en niños de 3 a 6 años*”, indicaron como objetivo la implementación de estrategias ludo-pedagógicas, basándose en la investigación acción para la recopilación de la información, bajo el enfoque cualitativo cuya muestra corresponde a 92 niños del nivel inicial, reflejando como resultado la necesidad de aplicar un cuadro de caracterización del estado de la circunstancia actual de estrategias lúdicas, las cuales se orientan a la instrucción y normas referentes a las actividades. Así mismo se presenta una cartilla pedagógica utilizada por los docentes que involucran actividades y estrategias que se relaciona y evidencian un impacto de cambio y significativo en los niños frente a la propuesta presentada, demostrando interés por la transformación de su contexto.

A nivel nacional

Sánchez (2020) presenta un estudio denominado: “*Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización*”, dónde se propone establecer los beneficios significativos de materiales estructurados utilizando un método y diseño pre experimental, cuya población fueron 25 niños de la entidad en estudio con edades entre los 3 a 5 años, enfatizando como resultado que los materiales didácticos tienen una influencia significativa y positiva en las ¹⁴competencias de resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Huallpa (2019) en su estudio de título: "*Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática*", indicó como objetivo general plantear circunstancias lúdicas para optimizar el alcance de la competencia que se relaciona a la matemática, para ello, empleo el diseño pre experimental en un conjunto muestral de 44 niños de una institución educativa, concluyendo que la utilización de situaciones lúdicas optimiza el aprendizaje satisfactorio y las competencias matemáticas en los niños.

Burga (2018) presento su estudio: "*Lúdica didáctica para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años*", dónde propuso como objetivo establecer si la didáctica lúdica optimiza las cualidades matemáticas, empleando una categoría de investigación aplicada y un diseño cuantitativo-experimental, conformado el conjunto poblacional de 55 niños de la institución educativa señalada, siendo la muestra de 7 niños de 4 años, donde se reflejaron en sus conclusiones, de que la didáctica lúdica son herramientas alternativas y eficaces para lograr satisfactoriamente la competencia matemática.

Ramos (2019) en su estudio: "*Estrategias lúdicas para desarrollar las nociones matemáticas*", se planteó como propósito presentar una propuesta innovadora de lineamientos estratégicos lúdicos matemático a través de la investigación acción siendo la población 17 niños del instituto, dónde concluye la aplicabilidad de estrategias lúdicas matemáticas y su impacto positivo en el desarrollo de cualidades matemáticas y de resolución de problemas cotidiano desarrollando su aprendizaje.

Díaz (2018) presento su estudio: "*Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4*

años”, cuyo propósito general fue la implementación de un programa lúdico para la optimización del aprendizaje de la matemática utilizado para ello el diseño pre experimental aplicando un pre-test y un post-test, para comparar los resultados en la población que se conformó de 13 niños de una institución educativa, concluyéndose que la implementación del programa optimiza significativamente el aprendizaje de la matemática, ya que, fue basado en el contexto de estudio, cumpliendo el propósito central que fue desarrollar capacidades y cualidades a través de estrategia lúdica de aprendizaje de la matemática

A nivel regional

Claverías y Huamani (2020) presento su estudio titulado: “*Aplicación del programa lúdico Pensa-Mats para desarrollar el pensamiento matemático*”, planteándose como objetivo establecer la eficacia de un programa de estrategias lúdicas en los niños para el desarrollo del pensamiento matemático, empleando un diseño cuasi experimental, dónde se aplicó un pretest y un posttest al conjunto muestral de 47 niños de un instituto educativo inicial, evidenciando que los niños alcanzaron optimizar sus procesos del pensamiento matemático, por lo tanto el programa de estrategia lúdica implementado demuestra su eficacia en este contexto.

Mamani (2020) presento su estudio titulado: “*Programa de estrategias cortas y logro de competencias del área de matemáticas*”, siendo su propósito general evidenciar la eficiencia de un programa de estrategias para alcanzar competencias matemáticas, utilizando el diseño cuasi experimental, bajo el enfoque cuantitativo y nivel explicativo, cuyo conjunto poblacional se conformó de 42 niños de la institución educativa en estudio, demostrando que

el programa de estrategias lúdicas es totalmente eficiente y eficaz ⁹ en el desarrollo de competencias matemáticas en niños.

Colque y Quispe (2019) realizó un estudio titulado: “*Aplicación de estrategias lúdicas con material concreto en la resolución de problemas aritméticos*”, cuyo objetivo era establecer qué las estrategias lúdicas optimizan el logro del aprendizaje, para ello, se utilizó ⁴⁸ un enfoque cuantitativo y un nivel aplicado de investigación, bajo el diseño cuasi experimental, en un conjunto poblacional de 28 estudiantes, evidenciándose como resultado que las estrategias lúdicas son una herramienta eficaz para alcanzar el logro de los aprendizajes de resolución de problemas aritméticos.

Aguilar y Quispe (2018) en su investigación: “*Aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje en el área de matemática*”, propuso como objetivo el aplicar ² estrategias lúdicas en el área de matemática, para ello el estudio se enfocó en una perspectiva cuantitativa, de tipo explicativo y nivel descriptivo, todo bajo el diseño pre-experimental, siendo la población 20 ⁴ estudiantes del instituto educativo en estudio, donde se infirió el interés de los estudiantes por el área de matemática luego de utilizar aspectos estratégicos lúdico que mejoraron además su rendimiento académico.

Condorpusa y Mendoza (2018) refieren en su estudio denominado “*Nociones espaciales en el aprendizaje de la matemática geométrica*”, siendo su propósito central interpretar la forma en que las nociones espaciales benefician el aprendizaje matemático, para ello se utiliza el ³⁵ enfoque cuantitativo y un tipo de investigación aplicada bajo el diseño no experimental y un nivel descriptivo, cuyo conjunto muestral fue de 28 niños de 5 años donde se concluye que estos niños tienen dificultades de desplazamiento, por

lo que, se hace necesario mejorar el espacio proyectivo para así desarrollar el aprendizaje de nociones espaciales.

2.2. Marco teórico – científico

2.2.1. El aprendizaje de las matemáticas

De acuerdo con el MINEDU (2015, p. 11) expresa que la matemática es el principal espectador y actor ²⁰ del contexto en el que se desarrolla la actividad humana, social, familiar y cultural. Emplear la matemática propicia la comprensión del mundo en qué se hace vida.

El propósito de la matemática en el currículo de Educación Básica es orientar el pensamiento y la actuación según las distintas circunstancias en donde intervenga el estudiante en dónde las intérpretes, partiendo de su intuición. Asimismo, permite realizar un proceso deductivo, inferencial, argumentativo y demostrativo así como el desarrollo de otras habilidades, métodos y actitudes, necesaria para la cuantificación, medición, ordenación y valoración de los fenómenos que forman parte de la realidad.

Como se da el aprendizaje de la matemática:

El MINEDU (2015, p.13) cimentado en diversas investigaciones científicas del contexto social, psicológico, cognitivo y antropológico, dónde se afirma que el estudiantado alcanza el aprendizaje matemático y con un elevado nivel de significancia cuando se vincula con la práctica y el juego.

Esta perspectiva está centrada en resolver problemáticas reales, teniendo como propósito la promoción del aprendizaje y la enseñanza a partir del planteamiento de problema dados en contextos diferentes. Este enfoque logra mayor relevancia, ya que, motiva el desarrollo del aprendizaje “sobre”, “a través” y “para” la resolución de problemas. (MINEDU, 2015, p.13)

Los aspectos más relevantes de esta perspectiva:

- La resolución de problema debe realizarse bajo bosquejos de las circunstancias hipotéticas en diferentes entornos, pues desarrollará en el estudiante el pensamiento crítico matemático a través de intereses y competencias del conocimiento matemático, otorgándole significado y valor con la función matemática sobre diferentes circunstancias en contextos diversos.
- La competencia del resolver problema beneficia y apoya distintos escenarios con el propósito de que se desarrollen capacidades y competencias matemáticas en estudiantes.
- La forma principal del aprendizaje matemático es a través de la resolución de problema, por ello, los estudiantes construyen su conocimiento matemático propio con el propósito de mejorar procesos que propicien vincular conceptos y experiencias.
- El cimiento de los problemas según desafíos y necesidades pertinente deberán relacionarse con la indagación de alternativas por parte de estudiantes.

- El resolver problema matemático involucra la adquisición de conocimiento en diferentes niveles de capacidad en la búsqueda de alternativas diversas problemas reales que deben realizar los estudiantes proporcionando un sustento al aprendizaje.

2.2.1.1. Competencia en matemáticas

En la educación básica regular la competencia matemática es organizada sobre el fundamento de cuatro contextos manteniendo la idea de que la matemática se desarrolla como una herramienta de descripción, comprensión e interpretación de fenómenos sociales y naturales de la realidad.

En tal sentido, a nivel nacional y en muchos de los países latinoamericanos se ha establecido la organización curricular que se asocia a la competencia matemática en la que se involucran numerosos y distinto tipo de problema dando alternativas y definiciones para cada circunstancia. (MINEDU, 2015)

El desarrollar esta competencia se relaciona un procedimiento de actuación y pensamiento matemático según circunstancias que involucren la cantidad es decir propicio el desarrollo de alternativas cuantitativa posible considerando los números construcción de operaciones magnitudes e implementación de medios de cálculo para valorar y resolver determinados problemas esta competencia desarrollada por medio de cuatro competencias matemáticas que se relacionan entre sí (MINEDU, 2017, p.20).

Esta competencia se relaciona con el procedimiento de actuación y pensamiento cuantitativo en circunstancias regulares conllevando y desarrollando progresivamente la interpretación, igualdad comprensión y desigualdad, según la función alcanzar esta competencia es a través de la utilización del lenguaje algebraico como mecanismo de implementación en circunstancias reales esta competencia es desarrollada por medio de cuatro capacidades matemáticas que se relacionan entre sí permitiendo actuación expresión y pensamiento del estudiante en la conformación de modelos usando el lenguaje algebraico y estrategias y procesos que desarrollan el razonamiento lógico. (MINEDU, 2015)

Esta investigación se relaciona con el procedimiento de pensamiento y actuación en circunstancias de movimiento, forma y localización, conllevando al desarrollo progresivo de los sentidos de ubicar en el espacio, interactuar con objeto y comprender las propiedades de acuerdo a su forma, así como su interrelación aplicando este conocimiento al resolver problemas diversos en diferentes contextos. Esta competencia desarrollada por medio de las cuatro cualidades matemáticas que se interrelacionan para mostrar la manera de actuar y pensar en el estudiante, involucrando esquemas que expresan en un lenguaje geométrico, utilizando representaciones variadas que interpreten atributos de interpretación.

Finalmente, la competencia se basa en la actuación y pensamiento matemático en circunstancias que requieran gestionar sobre un escenario

de incertidumbre conllevando al progresivo desarrollo de una manera peculiar de recabar información para procesarla, interpretarla y valorarla bajo circunstancias significativas.

2.2.2. Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son herramientas y medios que permiten potenciar la acción de aprendizaje y dar solución a las problemáticas que se presente. Cuando el docente utiliza una gran variedad de estrategias se llevan a cabo transformaciones en la estructura y el contenido de los materiales, con el fin de facilitar la comprensión y el aprendizaje del contenido (Palomino, 2019).

Las estrategias lúdicas deben ser planeada por el docente para utilizarse dinámicamente propiciando con ello la intervención de los estudiantes, cabe destacar, que la lúdica es entendida como un aspecto de desarrollo del individuo conformándose como un aspecto constructivo. (Palomino, 2019).

El concepto de lúdico es tan extenso como complejo, ya que, está basada en las necesidades humanas de comunicación, producción, sentimiento y expresión.

Los humanos poseen una serie de emociones que se orientan a la diversión esparcimiento y entretenimiento llevándolos a gritar, gozar, reír, incluso llorar como una fuente de emociones, por lo tanto, a las estrategias lúdicas son medios eficaces propuestos para la optimización de un agradable ambiente en los estudiantes inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con esto se busca que los estudiantes logren el

conocimiento establecido previamente a través del juego y se alcance un mejor desempeño de estos en el aula.

⁴ 2.2.2.1. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

La lúdica involucra el contexto del juego tomando en consideración la relación con el entorno y el reconocimiento de sí mismo, partiendo de experiencias satisfactorias. La relevancia de esta lúdica de acuerdo con Palomino (2019) se expresa en la potencialización de elementos que se relacionan ⁴ con el pensamiento innovador, creativo y abstracto. De igual manera, optimiza las habilidades cooperativas y comunicativa, además de la cualidad de comprender problemas y presentar soluciones hay sobre el aprendizaje la lúdica proporciona imaginación emotividad y curiosidad ⁴ con lo cognitivo de manera tal que procesa mejor la información adquirida evitando un aprendizaje repetitivo y memorístico.

Por lo que, se hace necesario deslastrar la cultura de que la lúdica es solo jugar y qué sirve para el entretenimiento y recreación, pues estudios han comprobado que la lúdica se conforma como una efectiva estrategia de aprendizaje que potencia la estructura mental del niño y por ende sus destrezas y habilidades en la ejecución de una acción, ya que más allá de una actividad de disfrute motiva al niño a dar más del mismo generando óptimos resultados de aprendizaje.

De igual forma Ramos (2019) señala que la lúdica es importante por cuánto hace un llamado a la acción cognitiva y a la maduración de la inteligencia de quienes desarrollan cualidades de ⁴² aprendizaje a través del ensayo y el error, promoviendo el trabajo en equipo, Asimismo por medio

de las actividades lúdicas se fortalecen las interrelaciones sociales y ya que desarrolla cualidades de generosidad, amabilidad, nobleza y comprensión siendo fundamentales para el trabajo el equipo.

⁴**2.2.2.2. Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje**

Es necesario que el docente realice acciones innovadoras en las aulas de clase proporcionando un contexto enriquecedor en donde no se den acciones rutinarias, sino que se planifiquen actividades estimulantes utilizando adecuadamente los materiales y el recurso que tiene a su alcance, para lograr que el alumnado se encuentre motivado al aprendizaje.

Una forma adecuada de optimizar estas ideas de actividades lúdicas se basa en la investigación de experiencia significativa dadas en otras naciones. En tal sentido, se han realizado programas en las aulas que permiten enriquecer su práctica demostrando como los estudiantes muestran mayor interés por el contenido y por ende el mismo se convierte en duradero, significativo y divertido (Suyana, 2017).

Por lo tanto, se puede señalar que el aprendizaje dependerá en gran forma en la manera en que se le presente a los estudiantes ventajas para conformar tal conocimiento, de allí que la lúdica juega un rol fundamental en esta construcción por lo que no debe obviarse ni dejar de lado su importancia en el aprendizaje motivando a docente a indagar más sobre la manera de implementarla.

2.2.2.3. ²⁵ Teoría Del Desarrollo Cognoscitivo De Jean Piaget

La **teoría cognitiva de Piaget** señala que los niños en la primera infancia identifican los aspectos que conforman a su mundo por medio de acciones físicas realizadas a través del juego, donde adquieren el conocimiento sin estar consciente de ello, por su interacción con el entorno que los rodea. No obstante a mayor edad llevan a cabo operaciones cognitivas mentales pues tienen la madurez necesaria para ello utilizando un sistema de lenguaje o símbolo, sintiendo ¹ **la necesidad de intercambiar ideas con otras personas de su edad, en** donde coinciden con algunos patrones conductuales siendo mucho más independientes el desarrollo del pensamiento espacial de acuerdo a esta teoría es de la siguiente forma:

NIVEL 1 SENSOMOTOR 0 - 24 meses aprox.	NIVEL 2 PREOPERATORIO PRELÓGICO 2 - 7 años aprox.	NIVEL 3 OPERACIONES CONCRETAS 7 - 12 años aprox.	NIVEL 4 OPERACIONES FORMALES Adolescencia
Apreciación inicial de las trayectorias observadas en los objetos. Capacidad eventual para encontrar el rumbo a seguir entre diversos sitios.	Al aparecer la función simbólica aparece la capacidad para representar mentalmente o crear imágenes mentales. Así, los niños pueden imaginar una escena o evento sin tener que estar allí. Los lineamientos burdos o esquemas de acciones que ya se habían realizado ahora son internalizados y transformados en imágenes mentales.	Capacidad para ejercer manipulación activa de imágenes y objetos en el ámbito espacial. El niño ahora puede apreciar cómo ve los objetos alguien que está colocar en algún otro sitio. El niño puede indicar como verían una escena alguien sentado en otra parte de la sala o como vería un objeto si se le rotara en el espacio. Esta habilidad esta aun restringida a eventos y situaciones concretas.	El joven puede manejar la idea de espacios abstractos o reglas formales que gobiernan el espacio.

²⁵ 2.2.2.4. Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Vygotsky

En la teoría de Vygotsky se afirma que la interacción social del niño es de gran relevancia, así como el entorno donde se desarrolla. Se conoce que los niños se encuentran sumergidos en sus actividades, por lo que, es imposible comprender cómo se desarrolla el niño si se desconoce el contexto en el que se desenvuelve.

El cimiento del pensamiento no son factores innatos, sino que son las consecuencias de las percepciones culturales y acciones sociales en donde participa a diario. La actividad social tiene como consecuencia que el niño incorpore su pensamiento un medio cultural que se apoya en escritura, lenguaje y expresión corporal. Por lo tanto, el desarrollo cognitivo ocurre a medida en el que esté analiza las circunstancias y muestra el resultado de su interacción social, (Huamán, 2019).

¹ 2.2.2.5. La teoría sociocultural de lev Vygotsky

Se considera una aproximación que explica la enseñanza sustentada en los juegos caracterizada, básicamente en el comienzo conductual conceptualizado de las ideas las acciones del niño en el juego ocurren fuera de una percepción directa o circunstancia imaginaria. La naturaleza del ego estriba básicamente con una circunstancia hipotética que modifica la conducta del niño orientándolo a redefinir sus acciones y proceder por medio de la imaginación, lo básico es que se logre la naturaleza social del

juego a través del representado por el niño contribuyendo a ellos en sus funciones superiores psicológicas (Franco, 2011:64).

2.2.2.6. Los juegos organizados

Son lineamientos pedagógicos que se llevan a cabo por medio del juego conformada por una acción divertida que propicia la excitación y estimula la alegría y el placer de jugar y se evalúa positivamente por sus efectos ya que la observación confirma que los niños poseen ¹ las experiencias emocionales y físicas del juego tal placer del niño es divergente ya que el juego tiene efectos diferentes. (Fiesta, 2018).

Por su parte, Fiesta (2018) presenta una categorización de juegos propuesta por Díaz en 1993) presentada a continuación:

JUEGOS SENSORIALES

Mejor a los distintos sentidos que posee el ser humano es caracterizado por su pasividad así como impulsar el predominio de los sentidos especiales.

JUEGOS MOTRICES

Pretenden alcanzar la ¹ madurez de los movimientos sensoriomotor.

JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO

Desarrollan las articulaciones y musculatura de los niños.

JUEGOS ORGANIZADOS

Fortalecen los canales emocionales y sociales pueden utilizarse implícitamente en la enseñanza.

JUEGOS DEPORTIVOS

Su propósito es mejorar la reglamentación y fundamentación del deporte así como propiciar la competencia y los aspectos de ganancia o pérdida.

JUEGOS PREDEPORTIVOS

Involucran a todos los juegos cuya función es desarrollar habilidades y ¹destrezas específicas en los distintos deportes.

A) METODOLOGIA DE LOS JUEGOS ORGANIZADOS

1. INICIO: Son reveladas las acciones a realizar en las sesiones de aprendizaje con acciones motivadoras que inician la sesión.

2. DESARROLLO: Se lleva a cabo la acción propuesta con el recurso necesario para ello y que se adecua a trabajar en el juego organizado.

3. CIERRE: Se llevan a cabo las acciones que consolidan el aprendizaje y la implementación de una ficha que valora el logro obtenido.

B) PROPOSITO DE LOS JUEGOS ORGANIZADOS

El propósito principal del juego organizado es optimizar los valores y la competencia del área matemática, sobre todo para adquirir habilidades y destrezas de resolución de ¹problemas de movimiento, forma y localización, facilitando así el conocimiento adquirido por los niños, a través del juego para ejecutarlos se realiza actividades de profundización y exploración fortalecimiento del conocimiento y la organización del juego.

C) IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego se revista de gran importancia ya que es la actividad principal dónde a través del cual el niño realiza la mayoría de sus acciones en los primeros años de vida tal y como lo indica un Montessori y Piaget.

A través del juego el niño observa e identifica lo que se relaciona con el contexto de forma espontánea y libre, el infantes relaciona el conocimiento previo con sus vivencias, llevando a cabo un proceso de

aprendizaje individual básico para su crecimiento indistintamente del contexto en el que se desenvuelve.

E) CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Huamán (2020) propone las siguientes características del juego:

Aspectos característicos básicos que debe cumplir el ¹juego:

- *Actividad que tiene su finalidad en sí misma.* El juego como tal **no** puede ser un propósito o meta extrínseca ya que sus impulsos son en tríplicos y no están orientado a otros objetivos. En realidad el juego es más para disfrutar de los medios con los que se cuenta que un esfuerzo orientado algún propósito particular por lo tanto es inherentemente productivo.

Acción espontánea y desinteresada.

- Acción espontanea: Es una acción totalmente ¹placentera **tanto en** la fase **hedonista como** de satisfacción **personal** así **como en** la fase **de reforzamiento** de valores **al superar una prueba** señalada.

Aspectos característicos secundarios:

- Acción normada.
- Mucho más usual al juego del adulto.

2.2.2.7. MATEMÁTICA DEL NIVEL INICIAL

Los niños que forman parte de la educación inicial está en un período importante de desarrollo, es decir el ¹50% de su cerebro florece en **la etapa inicial, por lo tanto es importante** afianzar **conocimientos que** son necesarios en su aprendizaje de forma natural relacionándolos con el

entorno utilizando todos sus sentidos para que estos captan la información y resuelvan los problemas presentes (Programa Curricular Nacional, 2016)

En el proceso explorativo estos, se manejan sobre los objetos estableciendo nexos que le propician la agrupación, ordenamiento y realización correspondiente de su criterio propio. De igual forma los niños paulatinamente logra una comprensión óptima de los vínculos de la competencia resolución de problemas, movimiento, forma y localización entre el espacio y el cuerpo, otros sujetos y objetos que se encuentran en su entorno. Asimismo poco a poco irán determinando vínculos mucho más complejo que los orientarán en la resolución de conflictos referido a movimiento, forma y localización. La cercanía de los niños a la matemática en este nivel es de forma progresiva y gradual de acuerdo al desarrollo de su pensamiento, en pocas palabras la madurez afectiva, neurológica, corporal y emocional del niño además de las condiciones en la que se desenvuelven dentro del aula, propiciará la organización y desarrollo del pensamiento matemático. Por los aspectos característicos de los niños en esta fase las circunstancias de aprendizaje deben llevarse a cabo partiendo de acciones que logran despertar su interés para resolver problemáticas que necesitan de conformar relaciones aplicar estrategias diversas y manifestar los resultados (Programa Curricular Nacional, 2016).

2.2.2.8. IMPORTANCIA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA EDAD PRE ESCOLAR

En la fase inicial de la educación se pretende que el niño desarrolle varias habilidades, destrezas, competencias y conocimientos que serán el cimiento para lograr su desarrollo académico y social

En el área lógica matemática que es una de las más importantes del aprendizaje y donde los educadores y padres hacen mayor énfasis, pues se considera una materia importante para el desenvolvimiento del niño, pero que no es muy atractiva para él, por considerarlo *complicada*, de allí entonces la importancia de optimizar el pensamiento lógico, la comprensión de una manera de lenguaje y la interpretación de la realidad. La accesibilidad a definiciones matemáticas necesita de un proceso prolongado de atracción que se da inicio en el nivel de educación inicial donde se construyen las nociones básicas de ellos.

2.2.2.9. COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

En la fase inicial el niño desarrolla competencia y resolución de problemas de localización movimiento y forma.

Situarse y ubicarse en diferentes posiciones se desplaza de un sitio a otro y ubica los objetos en un sitio determinado, de manera tal que estos puedan reconocer la distancia y la ubicación, indicando si está cerca de él o de su amigo, si sus alimentos están lejos de la mesa, o si los docentes se encuentra a un lado de la pizarra. También emplean expresiones referenciadas al movimiento que llevan a cabo, comprendiendo

manifestaciones de hacia atrás, hacia delante, hacia el otro y hacia un lado.

De igual forma al realizar observaciones de distintos elementos que forman parte de su entorno y manipular los objetos, identifica diversas características perceptivas como el tamaño y la forma, por lo tanto, utilizan el conocimiento de distintas circunstancias de la vida cotidiana de manera que expresan las formas de las cosas. (Programa Curricular Nacional, 2016).

¹**2.2.2.10. CAPACIDADES QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS Y NIÑAS:**

- Modela objetos con formas geométricas, y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para ubicarse en el espacio.

2.2.2.11. DESEMPEÑOS PARA LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

- Establece relaciones dadas entre la forma de los objetos que se encuentran en el entorno y la forma geométrica que identifica empleando material concreto.
- Establece relaciones en la medida de situaciones cotidianas empleando expresiones como “es más largo”, “es más corto”.
- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

- ³ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en las que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.
- Prueba distintas formas de solucionar una situación determinada que se relaciona con la ubicación construcción del objeto desplazamiento en el espacio a través de materiales concretos. Elige una forma adecuada de alcanzar su propósito explicando el porqué de su utilización.

¹ 2.2.2.12. NOCIONES DE ESPACIO, FORMA Y MEDIDA

A) NOCIÓN DE ESPACIO

Es reconocida por la direccionalidad es una definición asociada a la perspectiva de dirección, qué es la ruta que lleva a cabo el cuerpo al moverse sobre la tendencia a la guía o meta que le propicia la dirección a algo o alguien.

¹ Características de la direccionalidad:

- a. No tiene una dirección.
- b. Puede perderse con facilidad.
- c. Requiere de direccionarse con un dibujo, línea o número para alcanzar su propósito.

¹ B) NOCIÓN DE FORMA

Se define como la figura que establece la manera en que son los objetos éstos se conocen como geométrica donde los niños vinculan los objetos del entorno con este tipo de figura básica la perspectiva de nación.

(Huamán, 2020)

C) NOCIÓN DE MEDIDA

La noción de medida es un procedimiento paulatino que necesita del desarrollo y transcurso de este la revisión perceptiva que se basa en impresión sensorial hasta alcanzar ¹ la medición convencional.

Los niños arman su conocimiento al llevar a cabo comparaciones y e identificar diferencia en la tamaños y distancias utilizando las partes del cuerpo para establecer la medida usando así objetos convencionales físicos y no convencionales.

2.2.3. Definición de términos básicos

- ✓ **Estrategias.** Son procesos y normativas que propician y favorecen el aprendizaje del estudiante configurándose como el resultado de un proceso planificativo que conforma el establecimiento de propósitos generales para las áreas de acción del instituto resultado concreto a lograr en cada zona en un periodo de tiempo, alcanzando todos los elementos que deberán ser trabajado bajo una propuesta única. (Zilberstein Toruncha J., 2006)
- ✓ **Estrategia de aprendizaje:** Son todos los aspectos relacionados a alcanzar los propósitos educacionales es una proyección previa al proceso de modificación del sujeto que es participe activo de la pedagogía, para alcanzar transformaciones en su personalidad iniciando la identificación real de su desarrollo para llevarlo a una situación deseada, condicionando todo el sistema entre educadores y educandos para lograr el propósito a máximo nivel. (Vera Muñoz, M.I., 2004)

- ✓ **Lúdico** Es un adjetivo que se refiere a lo relativo al juego, diversión y entretenimiento. La acción lúdica es aquella que se lleva a cabo en el tiempo libre con el propósito de huir de la rutina diaria y preocupaciones liberar tensiones, obteniendo diversión entretenimiento y placer entre otros beneficios. (Cañizales, T., 2014)
- ✓ **Juego** Es una acción llevada a cabo por todos los seres humanos pues es una necesidad intrínseca a la condición social y biológica todas las personas requieren de entretenerse y divertirse para así enfrentar los retos diarios de la vida. (Cañizales, T., 2014)
- ✓ **Los juegos organizados:** Es aquel encargado de desarrollar la disciplina los intereses colectivos la cooperatividad y la creatividad entre los participantes.
- ✓ **Planificación:** Es la fase de selección y organización previa de las acciones que se realizarán.
- ✓ **Ejecución:** Es la implementación de juegos organizados en las sesiones educativas.
- ✓ **Evaluación:** Es y valorar si se adquirió la competencia de resolución de problemas de movimiento forma y localización luego de implementar el juego organizado.
- ✓ **Competencia:** Es la cualidad de resolver problema de movimiento forma y localización que inicia con el conocimiento de los niños los cuales establecen vínculos entre el espacio los objetos de su cuerpo y las personas que se encuentran en el contexto en el proceso exploratorio e interactivo con el entorno que el niño se desplaza en un espacio determinado para manipular y alcanzar objetos que son

de su mayor interés e interactuando con las personas de su entorno todas estas actividades que propician la construcción de esta competencia.

- ✓ **Noción de espacio:** En el contexto en donde el niño se desenvuelve debiendo ser experimentado vivido por este pues necesita reconocerlo a partir del desplazamiento que realiza comprendiendo así todos los elementos que lo conforman.
- ✓ **Noción de forma:** Se define como la forma en que son determinadas los objetos tales figura se conocen como geométrica en donde los niños se interrelacionan con su contexto en la forma de figuras básicas.
- ✓ **Noción de medida:** La noción de medida es un procedimiento paulatino que necesita del desarrollo y transcurso de este la revisión perceptiva que se basa en impresión sensorial hasta alcanzar la medición convencional.
- ✓ **Pensamiento:** Es la noción obtenida de la vivencia y la existencia por medio de la acción intelectual por lo tanto se señala que el pensamiento es un producto trabajado por la mente y que surge a través de la acción racional del intelecto o por la imaginación.

CAPITULO III.**MARCO METODOLÓGICO-****3.1. Población y muestra****3.1.1. Población**

Para la realización de la presente tesis la población estuvo conformada por 24 niños que conforman en la edad de 5 años de la institución educativa que presentan dificultades en la forma y la adquisición de la competencia en resolver problemas de fondo movimiento y localización.

3.1.2. Muestra

La muestra de estudio es de tipo no probabilística además de proyectarse de tipo intencionada esto permite que se pueda observar de forma efectiva la aplicación de los juegos organizados que mejoran la competencia de resolver problemas de forma movimiento y localización y están conformados por 20 niños de nivel inicial

3.2. Unidad de análisis.

Sexo	N° de estudiantes
Niños	11
Niñas	09
Total	20

3.3. Métodos de investigación

Para el desarrollo de la presente tesis el trabajo investigativo se tuvo que emplear el método no experimental porque se aplicó las estrategias lúdicas en proyecciones para mejorar las competencias de resolver problemas de forma movimiento y localización de un solo grupo que es el grupo experimental

El presente estudio se empleó el método experimental el cual busca dar a conocer la investigación que relaciona causa y efecto la cual se expone a un solo grupo que ese grupo experimental y se maneja una sola variable experimental y se contrasta con los resultados iniciales y finales es decir un grupo control un pretest y un postes (Sánchez, 2002).

3.4. Tipo de investigación.

En el trabajo de investigación para la presente tesis se utilizó el tipo de investigación aplicada ya que tiene una característica que genera interés en el desarrollo y la aplicación de los conocimientos teóricos y determina situaciones concretas, así como sus consecuencias prácticas que de ellas deriven (Sánchez 2002)

Además, se proyecta el trabajo de investigación de tipo aplicada el cual permite mejorar y analizar la competencia relacionada a resuelve problemas

de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de nivel inicial de la institución educativa

3.5. Diseño de investigación.

El diseño para la presente tesis fue experimental ya que estudia un solo grupo el cual maneja equivalentes además de evaluar una sola variable dependiente para ello se tuvo que desarrollar un diseño de pretest y posttest es decir una evaluación inicial y una evaluación final de la misma variable dependiente posteriormente de la aplicación que se realizó al grupo experimental se analiza el tratamiento experimental para ver los progresos generados (Sánchez y Reyes, 2006, p.126)

GE: 01 X 02

G.E = Grupo Experimental

X = Es la aplicación de la Variable de interés sobre el grupo de experimento
(Estrategias lúdicas)

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica utilizada para la el procesamiento y recolección de datos se tuvo que utilizar las rubrica de evaluacion la cual es un recurso generalmente muy valioso para este tipo de estudios ya que permite registrar distintos datos así cómo manejar la información que proviene de diversas fuentes además de manejar y recordar el contenido analizado y están enfocados en plasmar de forma práctica y concisa la información sobre la variable analizada

La observación es una técnica que tiene como enfoque la observación de las personas así como distintos fenómenos y hechos que generan distintas acciones y situaciones con un enfoque de determinar la información vital para la investigación

La encuesta se utilizó para obtener distintos datos que tienen un inicio en realizar un conjunto de desarrollo analítico de las preguntas que están dirigidas a la muestra y sobretodo saber enfocar la representatividad al conjunto de la población estadística que se estudia ya que los niños presentan distintos hechos y características específicas que se tienen que dar a conocer según sea la opinión

3.6.1. Validez y confiabilidad

Para la realización de la valides y confiabilidad ¹⁷ se realizó mediante el software estadístico SPSS versión 24 y se usó el Alfa de Crombach asi como la validación de expertos

³⁹ Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,964	10

CRITERIOS DE CONFIABILIDAD DE VALORES

- No es confiable si sale -1 a 0
- Baja confiabilidad 0.01 a 0.49
- Moderada confiabilidad de 0.5 a 0.75
- Fuerte confiabilidad 0.76 a 0.98
- Alta confiabilidad 0.9 a 1

Los resultados encontrados manifiestan una proyección fuerte en la confiabilidad del instrumento, ya que el valor hallado es de $\alpha=0.964$ la cual da a conocer que el instrumento es viable y confiable para su utilización

CAPITULO IV.

² 4.1. Resultados

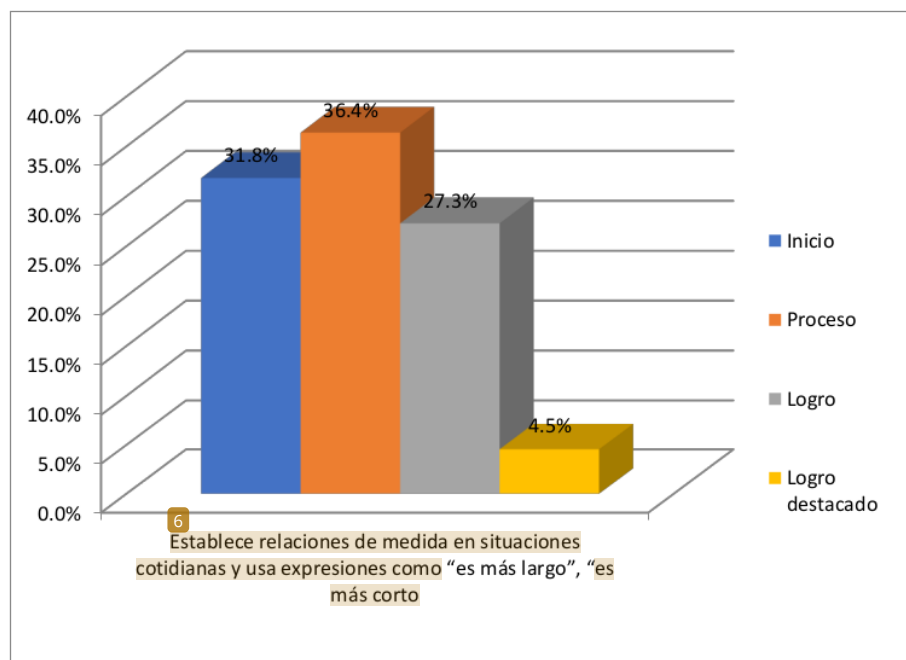
A continuación se presenta los resultados obtenidos con las estrategias lúdicas ¹ el desarrollo la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya.

⁴⁰
La muestra estuvo conformada por 20 niños de nivel inicial de 5 años.

Tabla 1 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”

	Pre test	
	f	%
Inicio	7	31.8
Proceso	8	36.4
Logro	6	27.3
Logro destacado	1	4.5
Total	22	100.0

Gráfica 1 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”



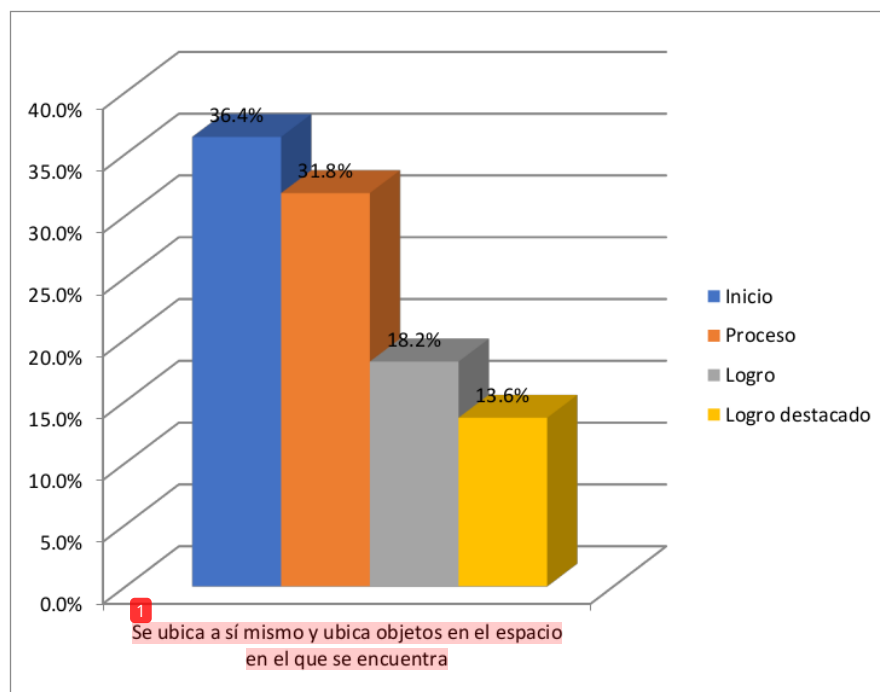
Interpretación

En el análisis se ¹ establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto, se aprecia que ⁴ los resultados muestran un nivel de proceso con el 36%, mientras que a nivel de inicio presenta una tendencia con el 31.8, mientras las tendencias de logro esta presentes con el 27.3% y solo el 4.5% a nivel de logro destacado

Tabla 2 ¹ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra

	Pre test	
	f	%
Inicio	8	36.4
Proceso	7	31.8
Logro	4	18.2
Logro destacado	3	13.6
Total	22	100.0

Gráfica 2 ¹ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra



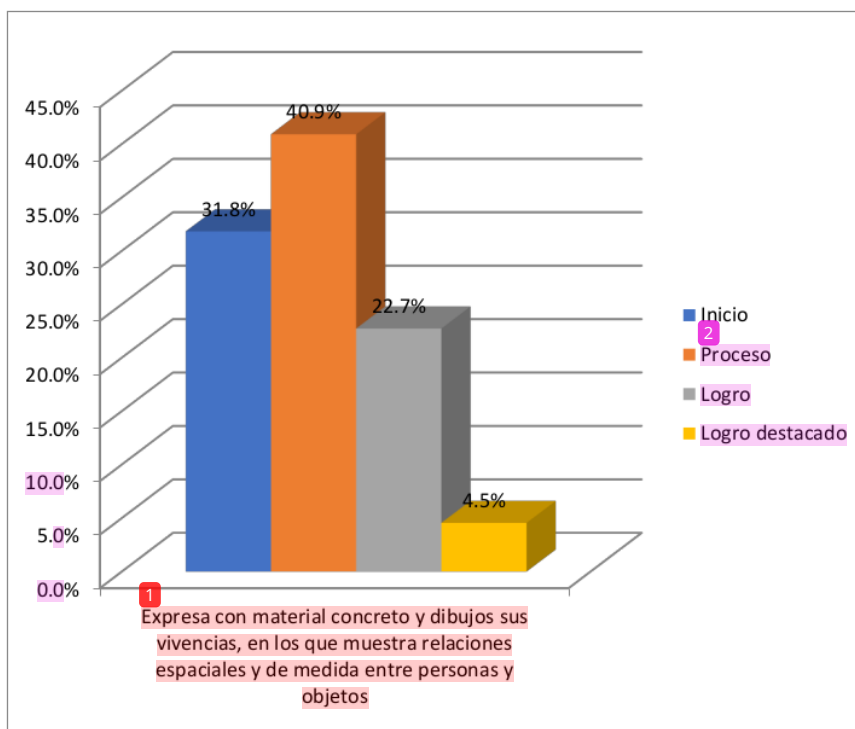
Interpretación

En el análisis de ¹ se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, ⁴ los resultados encontrados manifiestan una tendencia en inicio con el 36.4%, seguidamente está a nivel de proceso con el 31.8% y con tendencias positivas está el nivel de logro con el 18.2% y logro destacado con el 18.6%

1 **Tabla 3** Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos

	Pre test	
	f	%
Inicio	7	31.8
Proceso	9	40.9
Logro	5	22.7
Logro destacado	1	4.5
Total	22	100.0

2 **Gráfica 3** Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos



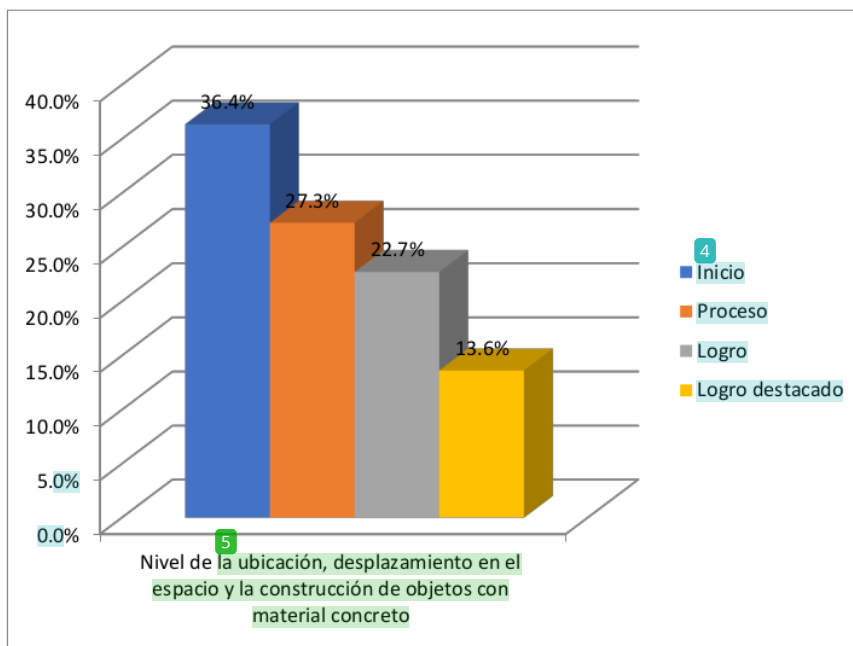
Interpretación

En el análisis de si ¹ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los ⁴ que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos, los resultados encontrados manifiestan una tendencia de inicio con el 31.8% mientras que el ¹² nivel de proceso está presente con el 40.9% y se aprecia el análisis de nivel de logro con el 22.7% y logro destacado con el 4.5%

Tabla 4 Nivel de ⁵ la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto

	Pre test	
	f	%
Inicio	8	36.4
Proceso	6	27.3
Logro	5	22.7
Logro destacado	3	13.6
Total	22	100.0

Gráfica 4 Nivel de ⁵ la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto



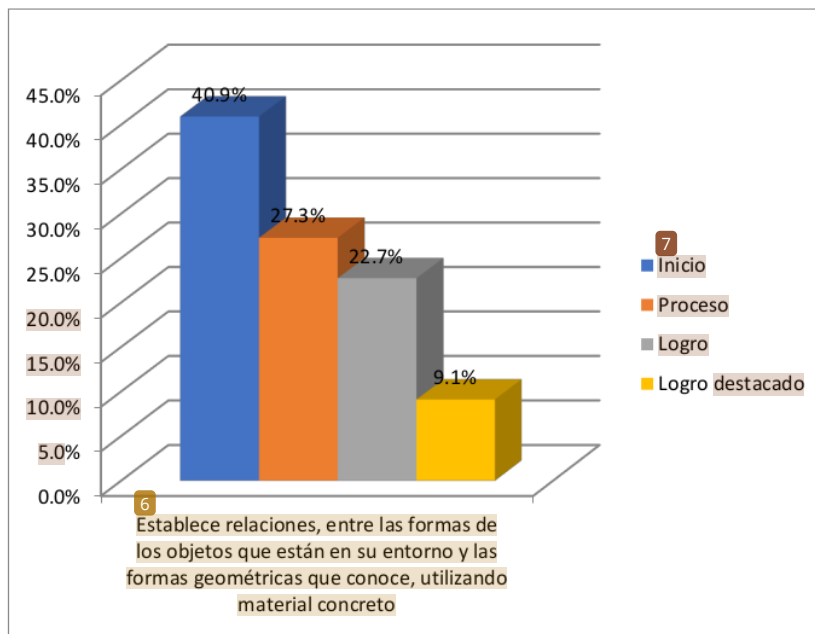
Interpretación

En el análisis del nivel de ⁵ la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto ²³ se puede apreciar que la mayoría de los niños presenta un nivel de inicio con el 36.4, mientras que ⁴ otros resultados muestran una tendencia proceso con el 27.3% y en escalas de logro están con el 22.7% y al final logro esperado esta con el 13.6%.

Tabla 5 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto

	Pre test	
	f	%
Inicio	9	40.9
Proceso	6	27.3
Logro	5	22.7
Logro destacado	2	9.1
Total	22	100.0

Gráfica 5 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto



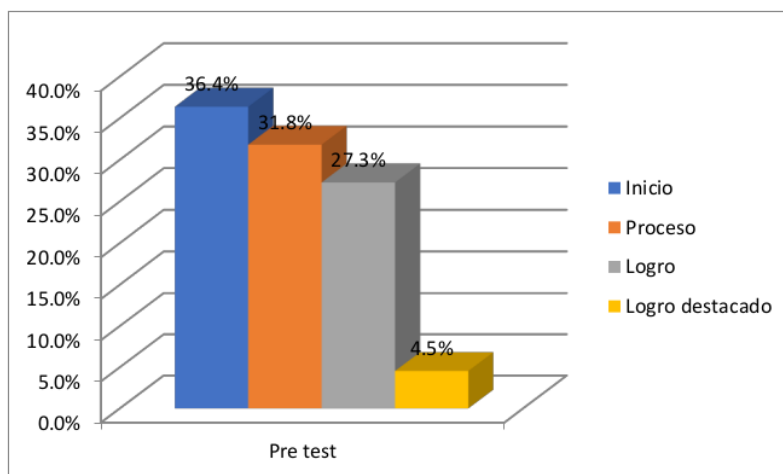
Interpretación

En el análisis de si Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto, los resultados encontrados proyectan una tendencia de nivel de inicio con el 40.9%, mientras que la alternativa en proceso con el 27.3% y con índices de logro están proyectados el 22.7% y logro destacado con el 9.1%

Tabla 6 ⁷ **COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL PRE TEST**

	Pre test	
	f	%
Inicio	8	36.4
Proceso	7	31.8
Logro	6	27.3
Logro destacado	1	4.5
Total	22	100.0

Gráfica 6 ² **COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL PRE TEST**



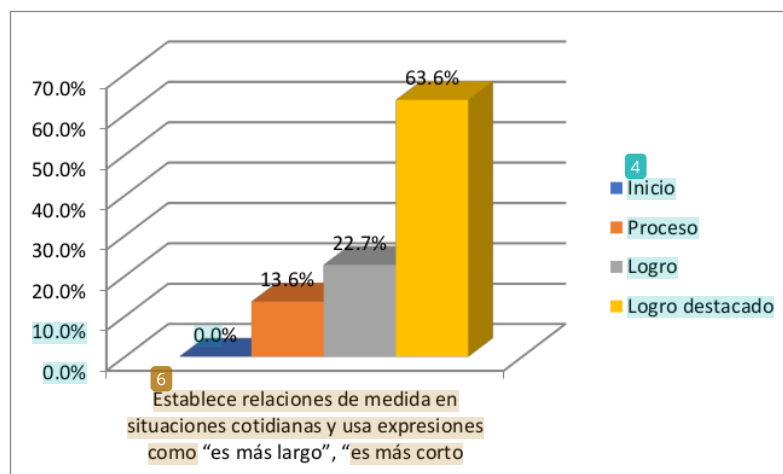
Interpretación

En el análisis de la competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pre test, los resultados encontrados manifiestan una tendencia de nivel de inicio con el 36.4%, mientras que al tendencia de proceso esta proyectado con el 31.8% y en proyecciones de nivel de logro están representados con el 27.3% y a una tendencia logro destacado esta representado con el 4.5%

Tabla 7 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	3	13.6
Logro	5	22.7
Logro destacado	14	63.6
Total	22	100.0

Gráfica 7 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”



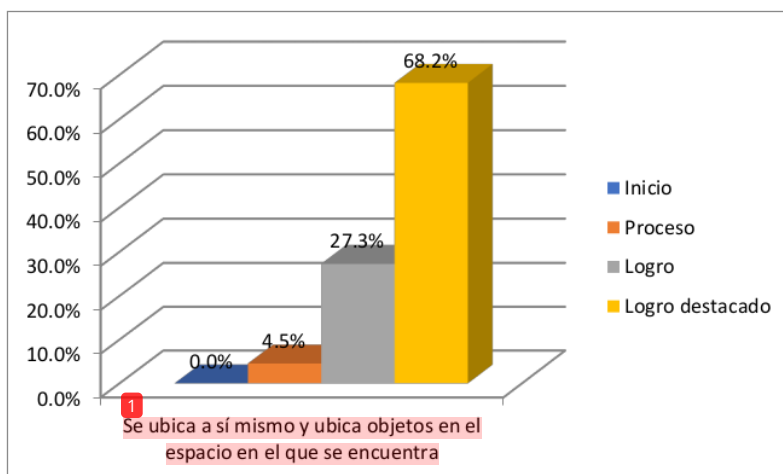
Interpretación

En el análisis se establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”, en el nivel del post test se aprecia que los resultados muestran un nivel de logro destacado presenta una tendencia de 63.6%, mientras que a una proyecciones de logro están presente el 22.7% y con índices menores se tiene a proceso con el 13.6% y en cambio el nivel de inicio ha desaparecido plenamente manifestando la eficacia del taller en los niños

Tabla 8 ¹ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	1	4.5
Logro	6	27.3
Logro destacado	15	68.2
Total	22	100.0

Gráfica 8 ¹ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra



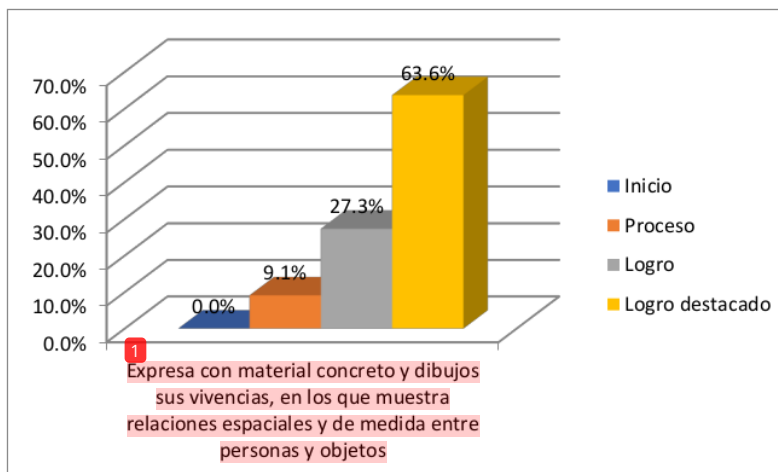
Interpretación

En el análisis de si ¹ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, los resultados muestran un nivel de logro destacado presenta una tendencia de 68.2%, mientras que a una proyecciones de logro están presente el 27.3% y con índices menores se tiene a proceso con el 4.5% y en cambio el nivel de inicio ha desaparecido plenamente manifestando la eficacia del taller en los niños

Tabla 9 ¹ **Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos**

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	2	9.1
Logro	6	27.3
Logro destacado	14	63.6
Total	22	100.0

Gráfica 9 ¹ **Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos**



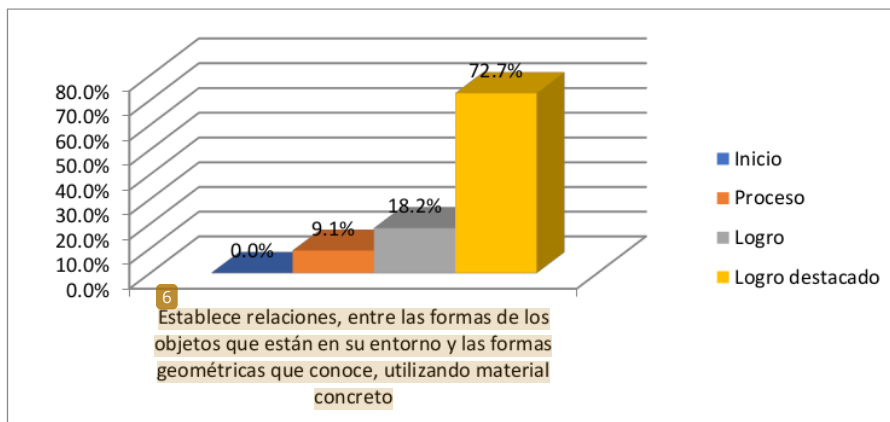
Interpretación

En el análisis de si ⁵ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos, los resultados muestran un nivel de logro destacado presenta una tendencia de 63.6%, mientras que a una proyecciones de logro están presente el 27.3.7% y con índices menores se tiene a proceso con el 9.1% y en cambio el nivel de inicio ha desaparecido plenamente manifestando la eficacia del taller en los niños

Tabla 10 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	2	9.1
Logro	4	18.2
Logro destacado	16	72.7
Total	22	100.0

Gráfica 10 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto



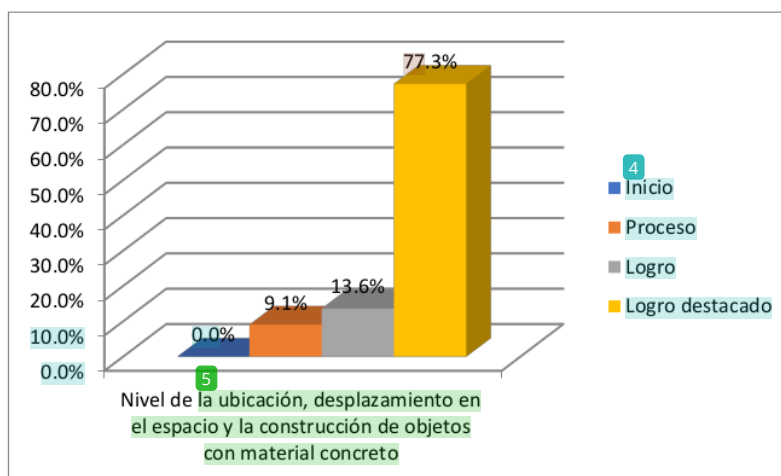
Interpretación

En el análisis de si Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto, los resultados muestran un nivel de logro destacado presenta una tendencia de 72.7%, mientras que a una proyecciones de logro están presente el 18.2% y con índices menores se tiene a proceso con el 9.1% y en cambio el nivel de inicio ha desaparecido plenamente manifestando la eficacia del taller en los niños

Tabla 11 Nivel de ⁵ la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	2	9.1
Logro	3	13.6
Logro destacado	17	77.3
Total	22	100.0

Gráfica 11 Nivel de ¹⁹ la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto



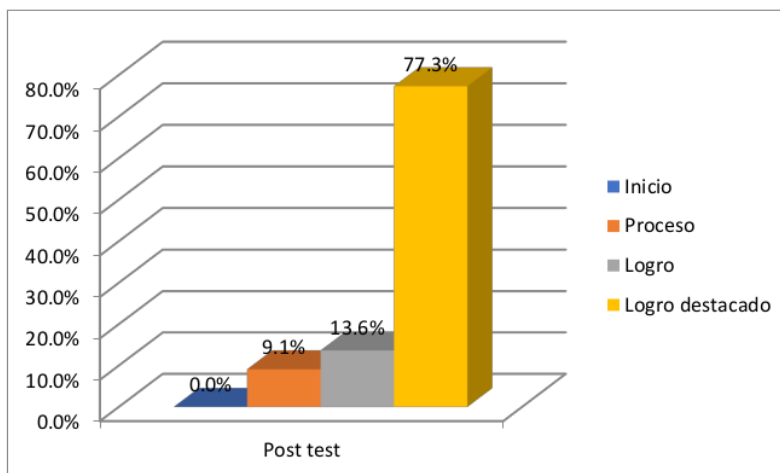
Interpretación

En el análisis del nivel de ⁵ la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto ²³ se puede apreciar que la mayoría de los niños presenta un nivel de logro destacado con el 77.3%, mientras que el inicio de nivel logro es de 13.6% y en escalas menores tenemos a nivel procesos con el 9.1% y el nivel de inicio no presenta incidencia estadística

Tabla 12 ² **COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST** ²

	Post test	
	f	f
Inicio	0	0
Proceso	2	2
Logro	3	3
Logro destacado	17	17
Total	22	22

Gráfica 12 ² **COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST**



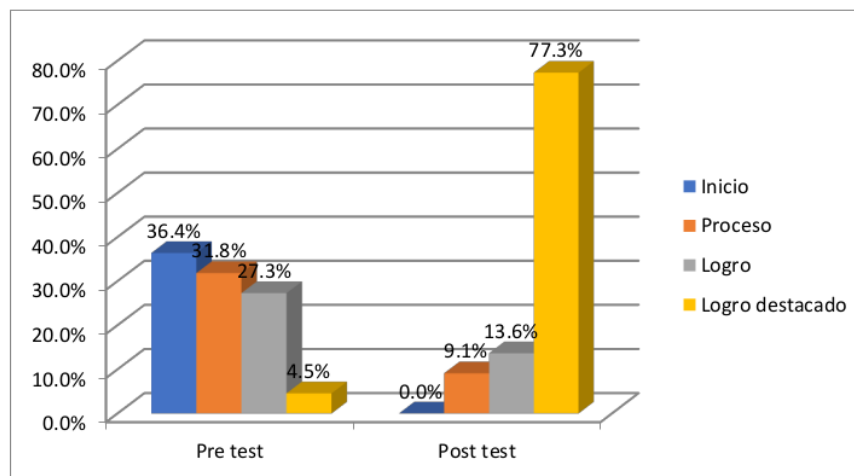
Interpretación

Los resultados encontrados manifiestan una tendencia positiva ¹⁴ en el desarrollo competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el post test, los resultados encontrados manifiestan un nivel de logro destacado con el 77.3% t mientras a logro destacado están presentes con el 13.6% y se finaliza el análisis con un nivel de proceso con el 9.1%

Tabla 13 ANÁLISIS COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POS TEST
 COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORA,
 MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	8	36.4	0	0.0
Proceso	7	31.8	2	9.1
Logro	6	27.3	3	13.6
Logro destacado	1	4.5	17	77.3
Total	22	100.0	22	100

Gráfica 13 ANÁLISIS COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POS TEST
 COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORA,
 MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN EL POST TEST



Interpretación

En el análisis de la competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pre test, los resultados encontrados manifiestan una tendencia de nivel de inicio con el 36.4%, mientras que al tendencia de proceso esta proyectado con el 31.8% y en proyecciones de nivel de logro están

representados con el 27.3% y a una tendencia logro destacado esta representado con el 4.5%, y ¹² en el post test los resultados encontrados manifiestan una tendencia positiva ² en el desarrollo competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el post test, los resultados encontrados manifiestan un nivel de logro destacado con el 77.3% t mientras a logro destacado están presentes con el 13.6% y se finaliza el análisis con un nivel de proceso con el 9.1%

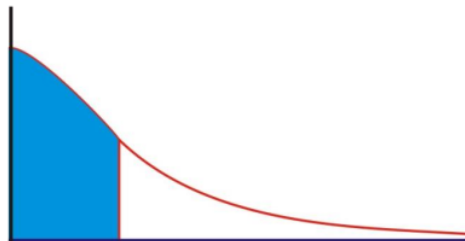
Tabla 14 Comprobación de hipótesis

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Post experimental - Pre experimental	1,478	0,730	0,152	1,162	1,794	9,705	19	0,000

4 Fuente: Base de Datos

Gráfico N° 9

4 Grafico N° 1 Ubicación del valor de la T student



1,717 9,705

Comprobación de hipótesis

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01
18	1,063	1,323	1,721	2,080	2,518
19	1,061	1,321	1,717	2,074	2,518
20	1,060	1,319	1,714	2,069	2,518
21	1,059	1,318	1,711	2,064	2,492
22	1,058	1,318	1,708	2,060	2,485

INTERPRETACIÓN

$H_0 = p > 0.05$

La aplicación de las estrategias lúdicas no logra desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 de la institución educativa Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa-2021

Valor p hallado = $0.00 < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula

7

$H_1 = p < 0.05$

La aplicación de las estrategias lúdicas logra desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 de la institución educativa Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa-2021

El valor hallado de la significancia es de $p = 0.00$ menor al parámetro límite $p < 0.05$ y manifestó la diferencia entre los estadios del pre test y el post test

Así mismo el valor del estadígrafo de la t student es de $t = 9.705$, y el valor límite a 19 gl es de 1.717 superior al valor hallado

CONCLUSIONES

- Primera.-** ³ La influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya, los resultados muestran que existe una diferencia entre el pre test y el post test de los resultados, ya que en el pre test el nivel bueno solo manifestó el 25% y en post test se logró la mejora del nivel bueno a 90%, y el nivel regular se presenta con el 35% en el pre test, y en el post test se manifestó solo el 10%, estos resultados muestran que si existe diferencia entre ambas pruebas.
- Segunda.-** ² Las estrategias lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya, los resultados encontrados manifiestan una tendencia buena representadas por el 80% así como una tendencia regular que presenta mínimamente el 15% y con un índice muy bajo están representados el 5% de los niños que aún no dominan y la noción espacial
- Tercera.-** ² Las estrategias lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya, los resultados en el nivel de post test encontrados manifiestan una tendencia buena en la noción de forma la cual está representada por el 90% mientras que otros resultados manifiestan mínimamente la noción de forma en una tendencia regular con el 10%.

Cuarta.- Precisar la incidencia ²⁸ de las estrategias lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya, en el nivel de post test están en un nivel bueno representadas con el 85% mientras que una tendencia regular de estar mínimamente representada con el 10% y un índice muy bajo presenta una noción de medida en una representatividad del 5%.

RECOMENDACIONES

1. Al director de la institución educativa tiene que generar e integrar distintos planes de trabajo para que los docentes puedan emplear en beneficio de los niños el uso de los distintos juegos organizados para que ellos puedan desarrollar las competencias es decir que puedan resolver sus ⁹problemas de forma movimiento y localización por la efectividad que ha demostrado el taller en beneficio de los niños de nivel inicial
2. ¹A los docentes de nivel inicial de la institución educativa tienen que incentivar constantemente a los niños para que puedan generar y realizar sesiones que mejoren su aprendizaje es decir incorporar los distintos juegos organizados que están en su entorno de esta manera desarrollar y mejorar las competencias de resolver los ¹problemas de forma movimiento y localización
3. A los padres de familia que siempre debe incentivar y apoyar en los diversos roles y juegos que realizan los niños para poder desarrollar y comprender las competencias de forma movimiento y localización desde una edad muy temprana en beneficio positivo del niño
4. Hacia la comunidad educativa tienen que fomentar distintas técnicas de aplicación de los diversos juegos organizados para que en ellos puedan saber desarrollar distintas competencias y sobre todo saber analizar ²y resolver problemas de forma movimiento y localización en los niños y sobretodo enfocarse en qué ciertos niños tienen más problemas que otros y tienen que ser estimulados desde una edad muy temprana

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Burga, L. (2020). Lúdica didáctica para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años-I.E. 712, Bambamarca, 2018. [Tesis, Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12826>
- Chango Taípe, M. E.(2020). Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Daniel Enrique Proaño” durante el año lectivo 2019-2020 [Trabajo de Investigación previo a la obtención del grado de Magister en Educación Inicial].UCE
- Claverías, L., Huamani, S. (2020). Aplicación del programa lúdico “Pensa-Mats” para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cayma, Arequipa-2019 [Tesis, Universidad Católica de Santa María]. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/9922>
- Colque, P., Quispe, E. (2019). Aplicación de Estrategias Lúdicas con material concreto en resolución de Problemas Aritméticos para mejorar el Logro de Aprendizajes en los Estudiantes de cuarto grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Américo Garibaldi Gherzi, 2018 [Tesis, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8978>
- Cruz, L.M. (2004). Los estilos de enseñanza, su utilización en la clase de Educación física contemporánea. México: Orientación Educativa.
- Espinoza, C. y Hidalgo, E. (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en el aprendizaje del nivel elemental en la E.G.B Sulima García Valarez, Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo.

Universidad Tecnológica Indoamérica. Disponible:
http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1298/1/HIDALGO_ERIKA_%20Tesis%20cd.pdf.

Fiestas, M. (2018). Los juegos didácticos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial [Trabajo académico, Universidad Nacional de Tumbes].
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/638>

Franco, K. (2011). El niño preescolar y el pensamiento matemático. Barcelona. Lomas.

Huallpa, B. (2019). Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco, 2018 [, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37589>

Huaman, J. (2020). Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, 2018. [Tesis, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16539>

Martínez A., Torres, A. Jaramillo, M., Pérez, D. (2018). Propuesta de protocolo de las habilidades lógico-matemáticas en niños de 4 a 7 años. Revista Científica Signos fónicos.

MINSA. (2016). Proyecto de educación. MINSA.

Palomino, R. (2019). Interpretación estética de la naturaleza a través del dibujo con el método fractal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la I.E. Técnico Agropecuario INA-30 de Sicuani [Tesis, Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito].
<http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/741464>

- Ramos, J. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar nociones matemáticas [Tesis, Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
<http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/4751>
- Sanchez, G. (2021). Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de la institución educativa N° 455 del distrito de Raimondi, 2020 [Tesis, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21016>
- Sislema, S. (2020). Estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje de matemática en los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Tirso de Molina, periodo lectivo 2018-2019 de la ciudad de Ambato. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Básica. Disponible en:
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7383/1/MUTC-000868.pdf>.
- Suyana, G. (2017). El dibujo expresivo y su influencia en el desarrollo de la Inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del Cuarto Grado del nivel Primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar Cusco [, Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito].
<http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/100784>
- Vela, M. D. P. S. (2020). Importancia de la competencia lógico-matemática en los estudiantes del Grado en Educación Infantil. Números, 103

ANEXOS

Anexo 1 Cronograma de actividades

TIEMPO ACTIVIDADES	2021											
	Mes 1		Mes 2			Mes 3			Mes 4			
Elección de temas recopilación	X	X										
Diseño del proyecto y preparación del instrumento			X	X								
Ejecución				X	X	X	X					
Procesamiento de datos							X	X	X	X		
Elaboración del informe											X	X

Anexo 2 Recursos

a) Recurso Humano:

Tesista.

Bienes Disponibles

MATERIALES DE EQUIPO	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	S/.
Fichas de investigación	Ciento	200	0.50	100.00
Material bibliográfico	Unidad	150	10.00	500.00
Grabadora	Unidad	5	30.00	150.00
Material de oficina	Unidad	20	10.00	200.00
Papel bond	Millar	5	25.00	125.00
Utilería	Varios	20	30.00	600.00
Otros	Varios	50	40.00	200.00
TOTAL				1675.00

b) Servicios Disponibles

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	S/.
Asesoramiento				
de	Meses	5	100.00	500.00
Proyecto	Viajes	10	100.00	100.00
Movilidad	Horas	150	0.50	75.00
Luz	Horas	300	1.00	300.00
Internet	Hojas	150	0.05	7.50
Fotocopias				
TOTAL				982.50

Anexo 3 Presupuesto

a) Servicios No Disponibles

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	S/.
Viáticos	Días	50	4.00	200.00
TOTAL				200.00

b) Presupuesto Total

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	S/.
Bienes	Varios	675.00
Servicios	Varios	1082.00
TOTAL		1757.00

Anexo 4 Financiamiento.

Recursos propios 100%

Anexo 5: Instrumento de medición

Instrumento de medición

RUBRICA DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

DATOS INFORMATIVOS	
I.E.I:	
NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/NIÑA:	EDAD:
NOMBRE DEL EVALUADOR: Rosa Ito Yana	FECHA:

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN					
DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION				PUNTA JE
Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	Relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas, reconociendo y explicando con facilidad las similitudes	Relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas, reconociendo con facilidad las similitudes	Relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas que conoce, reconociendo con dificultad las similitudes	No relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas que conoce	
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio	
Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto"	Expresa la relación de medida "es más largo y "es más corto" con elementos cotidianos sin equivocarse	Expresa la relación de medida "es más largo y "es más corto" con elementos cotidianos realizando la comparación con posibles errores	Establece la relación de medida con elementos cotidianos ni usa expresiones "es más largo y "es más corto".	No establece la relación de medida en elementos cotidianos ni usa expresiones "es más largo y "es más corto"	
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio	

<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y objetos de su entorno, expresando con facilidad relaciones espaciales como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”, orienta sus movimientos al desplazarse. Lo expresa con su cuerpo o algunas palabras sin equivocarse.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y objetos de su entorno, expresando con facilidad relaciones espaciales como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” y orienta sus movimientos al desplazarse. Lo expresa proponiendo experimentación.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y objetos de su entorno, expresando con dificultad relaciones espaciales como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” Y lo expresa sin proponer experimentación.</p>	<p>No se ubica a sí mismo ni a objetos en el espacio, muestra dificultades al establecer relaciones espaciales y tampoco lo expresa, no propone experimentación.</p>	
	<p>4 Logro destacado</p>	<p>3 Logro esperado</p>	<p>2 En proceso</p>	<p>1 Inicio</p>	
<p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.</p>	<p>Expresa con material concreto o dibujos relaciones espaciales y de medida con facilidad, de manera organizada y demostrando proporcionalidad.</p>	<p>Expresa con material concreto o dibujos relaciones espaciales y de medida con facilidad y de manera organizada</p>	<p>Expresa con material concreto o dibujos relaciones espaciales y de medida con dificultad y de manera desorganizada</p>	<p>No expresa con material concreto o dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida</p>	
	<p>4 Logro destacado</p>	<p>3 Logro esperado</p>	<p>2 En proceso</p>	<p>1 Inicio</p>	

<p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice porque lo uso.</p>	<p>Prueba de manera acertada diferentes formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento y construye objetos con material concreto, elige una manera para lograr su propósito sin equivocarse y dice porque lo uso.</p>	<p>Prueba con facilidad diferentes formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento y construye objetos con material concreto, prueba una manera para lograr su propósito y cambia si es necesario, dice por qué lo usó.</p>	<p>Prueba con dificultad diferentes formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento y construye objetos con material concreto solicitando ayuda para lograr su propósito.</p>	<p>No propone formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento, ni propone construir elementos objetos de manera libre.</p>	
	<p>4 Logro destacado</p>	<p>3 Logro esperado</p>	<p>2 En proceso</p>	<p>1 Inicio</p>	
				TOTAL	

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA**
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: **ISTP "MARÍA MONTESSORI"**
 CARGO QUE DESEMPEÑA: **DOCENTE**
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACIÓN: **CUESTIONARIO A LA DOCENTE**
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: **ROSA NILDA ITO YANA**
 ASPECTOS DE EVALUACIÓN
 MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

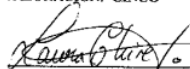
CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organización lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agudizar la capacidad intelectual del principiante.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL					4	40
TOTAL						44

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El cuestionario a la docente, elaborada con la finalidad de conocer la planificación y uso de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la competencia matemática objeto de la investigación, en mi opinión es factible de ser aplicado, debido a que las preguntas planteadas consideran aspectos vinculados con indicadores de la investigación y responden al objetivo específico de la investigación.

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: CINCO

Arequipa, 24 de julio del 2021



Mgter. LAURA TERESA CHIRE TUNQUE
 DNI 29717085
 CPP N° 0699
 Cel 964914813

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA**
 INSTITUCION EDUCATIVA: **ISTP "MARÍA MONTESSORI"**
 CARGO QUE DESEMPEÑA: **DOCENTE**
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **CUESTIONARIO A LA DOCENTE**
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **ROSA NILDA ITO YANA**
 ASPECTOS DE EVALUACION
 MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

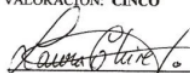
CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilitar la capacidad intelectual del principiante.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad				X	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL					4	40
TOTAL						44

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El cuestionario a la docente, elaborada con la finalidad de conocer la planificación y uso de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la competencia matemática objeto de la investigación, en mi opinión es factible de ser aplicado, debido a que las preguntas planteadas consideran aspectos vinculados con indicadores de la investigación y responden al objetivo específico de la investigación.

III. PROMEDIO DE VALORACION: CINCO

Arequipa, 24 de julio del 2021



Mgter. LAURA TERESA CHIRE TUNQUE
 DNI 29717085
 CPP N° 0699
 Cel 964914813

Anexo 6: Matriz de consistencia

TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

AUTOR:
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
ESPECIALIDAD: Educación inicial

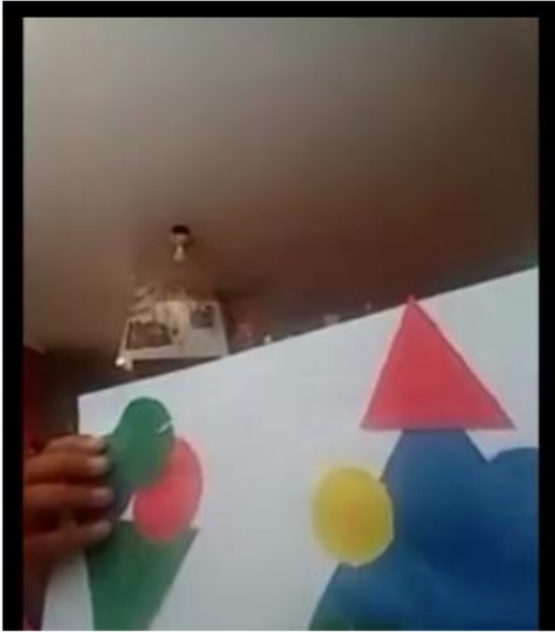
Orientación	Problemas	Hipotesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología	DATOS A RECOLECTAR
ENFOQUE	GENERAL	GENERAL	GENERAL			<p>DISEÑO DE INVESTIGACION</p> <p>Diseño de pre prueba/pos prueba con un solo grupo Este segundo diseño se diagramaría así: G 01 X 02</p>	
Cuantitativo	¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socababaya - 2021?	Hi: la aplicación de las estrategias lúdicas logra desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 de la institución educativa Socababaya, distrito de Socababaya, Arequipa- 2021	Incrementar significativamente con las estrategias lúdicas el desarrollo la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socababaya - 2021	Estrategias lúdicas			
PARADIGMA	ESPECIFICOS	Nula	ESPECIFICOS			<p>TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS</p> <p>INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS</p>	<p>Rubrica</p> <p>MUESTRA 22 niños</p>
positivista	¿Cómo es el nivel de las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas antes y después de la	Ho: la aplicación de las estrategias lúdicas no logra desarrollar la competencia resuelve problemas de forma,	Precisar el nivel de las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas antes y después de la	Competencia resuelve problemas de	Situaciones cotidianas y usa expresiones		
TIPO							

Pre experimental	<p>aplicación el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021? ¿Cuál es nivel de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto antes y después de la aplicación el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021? ¿Cuáles el nivel de ubicación ubica objetos en el espacio en el que se encuentra antes y después de la aplicación el taller en niños de 5</p>	<p>movimiento y localización en los niños de 5 de la institución educativa Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa-2021</p>	<p>aplicación el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021 Precisar el nivel de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto antes y después de la aplicación el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021 Precisar el nivel de ubicación ubica objetos en el espacio en el que se encuentra antes y después de la aplicación</p>	<p>forma movimiento y localización</p>	<p>como "es más largo", "es más corto Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra Espaciales y de medida entre personas y objetos Ubicación, desplazamiento</p>	<p>Institución educativa inicial Socabaya</p>	<p>24 niños</p>
ALCANCE O NIVEL						<p>TECNICA DE MUESTREO</p>	<p>TECNICA DE ANALISIS ESTADISTICO</p>
Longitudinal						<p>Grupo establecido La muestra se tomó un aula completa como grupo experimental</p>	<p>Estadística simple estadística aplicada r tirson l-estudent para</p>

	<p>años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021? ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de las relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos antes y después de la aplicación el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021. ¿Cómo es el nivel de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto antes y después de la aplicación el taller en niños de 5 años.?</p>		<p>el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021 Precisar el nivel de aprendizaje de las relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos antes y después de la aplicación el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021 Precisar el nivel de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto antes y después de la aplicación el taller en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021</p>		<p>en el espacio y la construcción de objetos con material concreto</p>	<p>corroborar el student para la prueba de hipótesis estadística aplicada a la investigación</p>
--	---	--	---	--	---	--

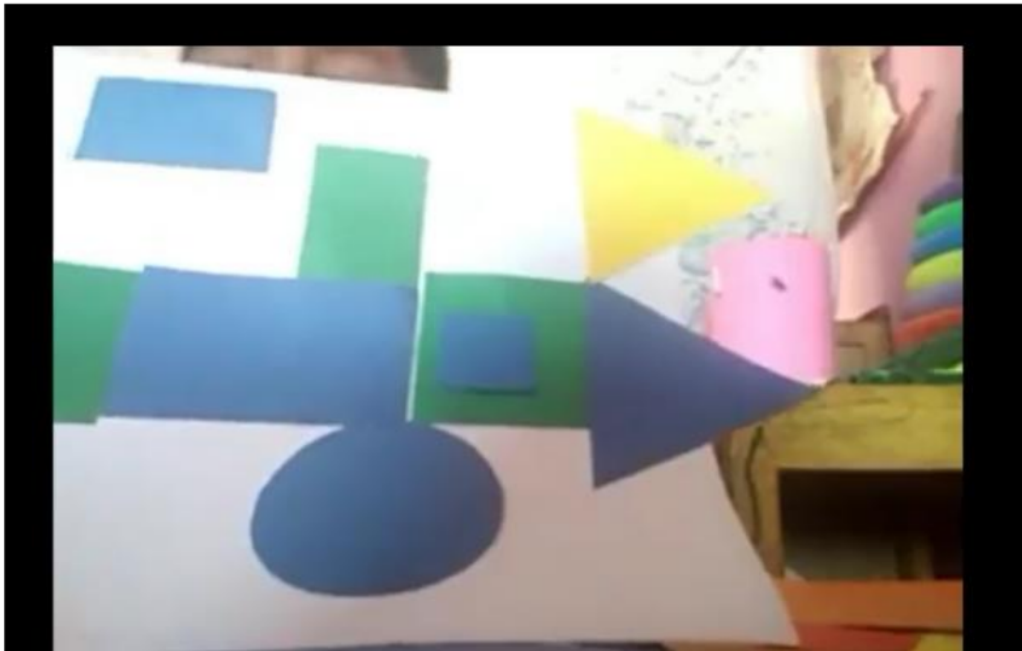
Evidencia fotográfica

















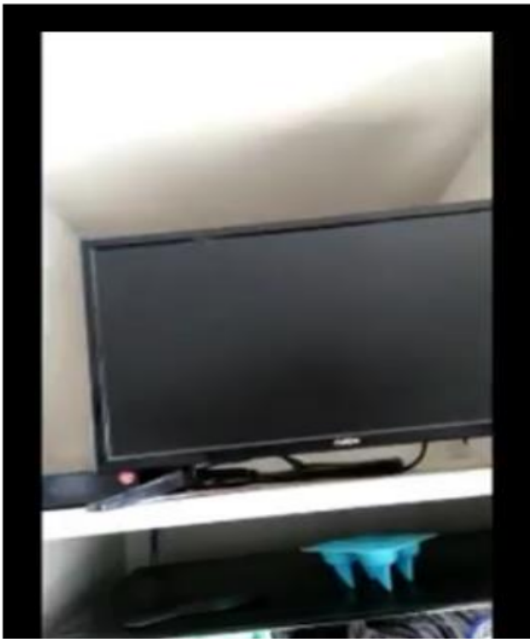
EN BUSCA DEL TESORO

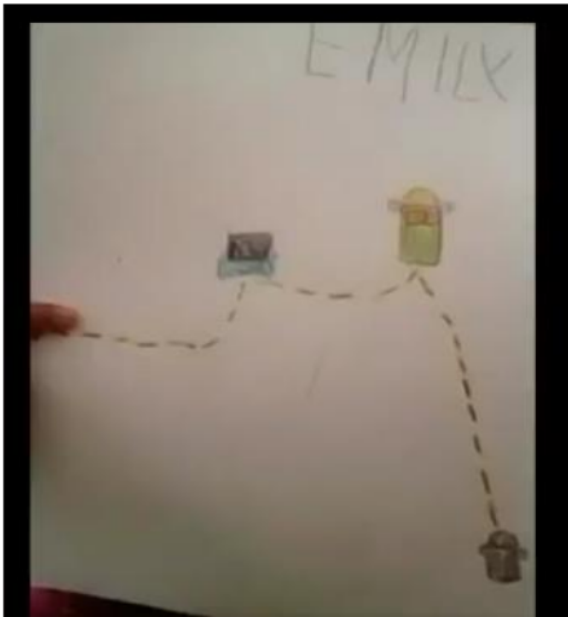


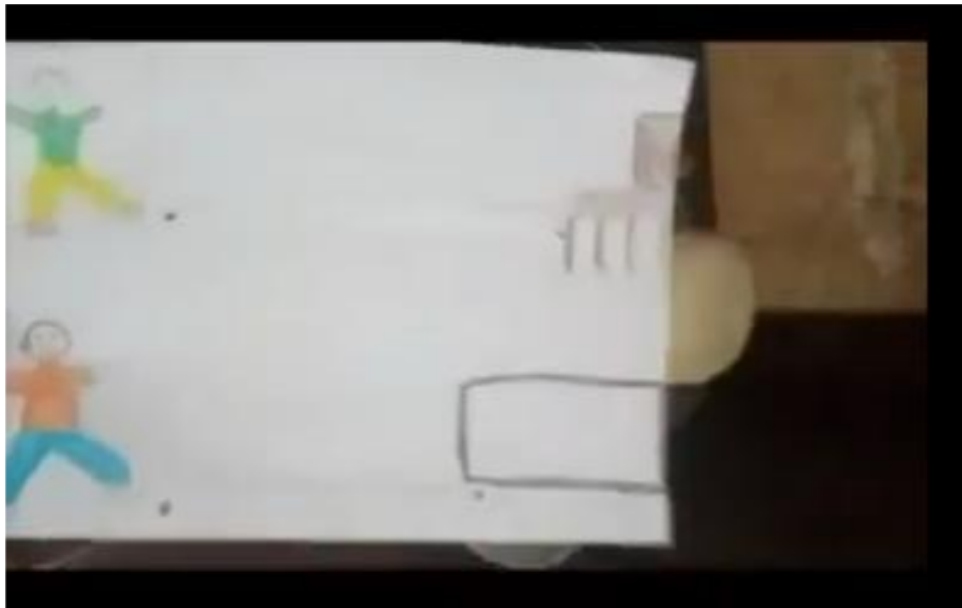


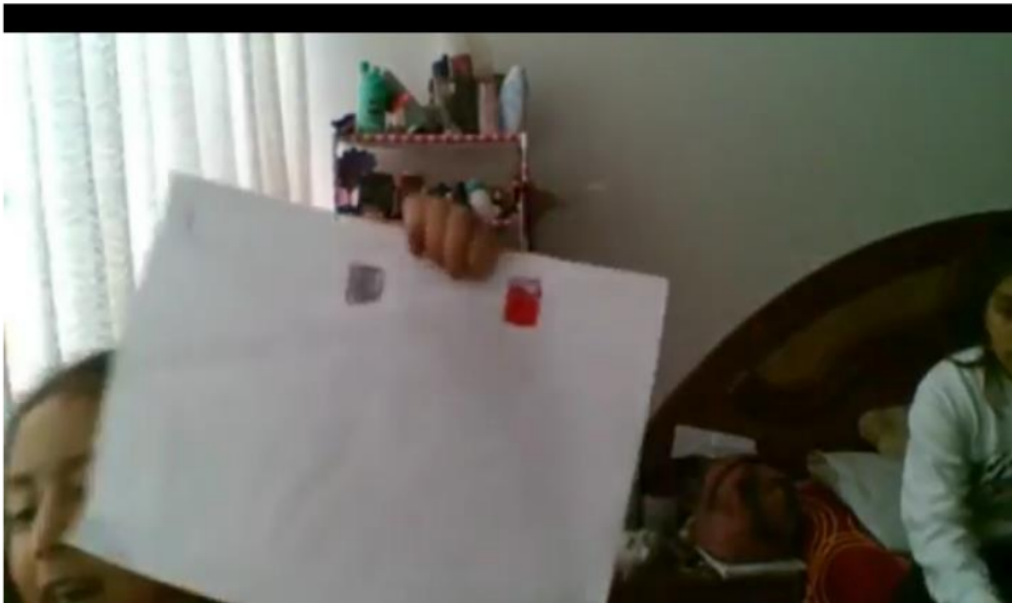
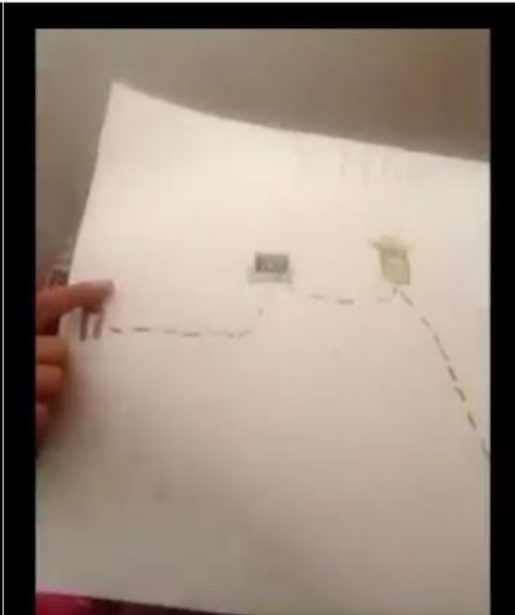


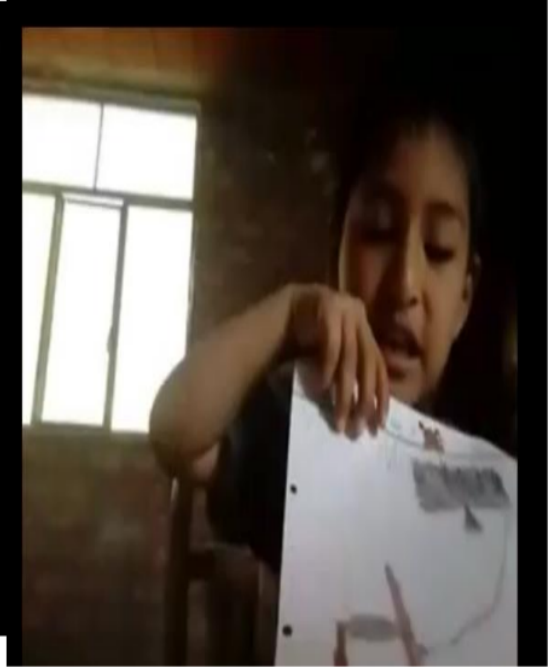


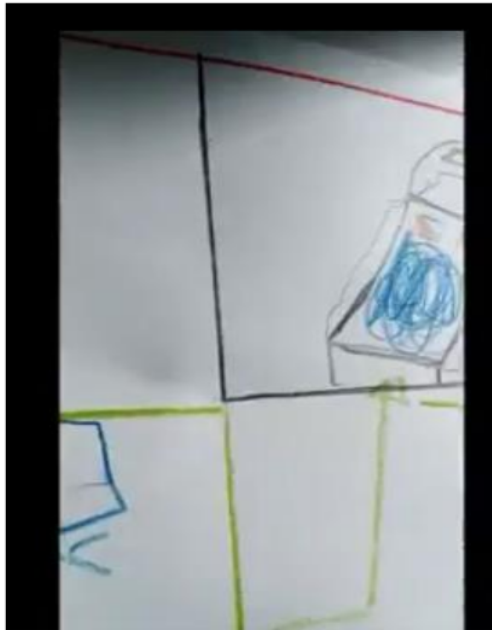












INV 160

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

27%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

47%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	3%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	1library.co Fuente de Internet	1%
9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	

<1 %

10

repositorio.uncp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

11

Submitted to Universidad Marcelino
Champagnat

Trabajo del estudiante

<1 %

12

tesis.ucsm.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

13

Submitted to Universidad Peruana Cayetano
Heredia

Trabajo del estudiante

<1 %

14

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

15

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

16

colegiopremium.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

17

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

18

repositorio.espe.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

19

repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

20	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	benson.byu.edu Fuente de Internet	<1 %
24	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
25	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
26	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
28	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
29	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	up-rid.up.ac.pa Fuente de Internet	<1 %
31	pt.slideshare.net	

Fuente de Internet

<1 %

32

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

33

Submitted to Universidad Abierta para Adultos

Trabajo del estudiante

<1 %

34

pesquisa.bvsalud.org

Fuente de Internet

<1 %

35

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

36

Submitted to Universidad Tecnologica del Peru

Trabajo del estudiante

<1 %

37

moam.info

Fuente de Internet

<1 %

38

repositorio.usmp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

39

www.ugr.es

Fuente de Internet

<1 %

40

publicaciones.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

41

qdoc.tips

Fuente de Internet

<1 %

42	chasqui.univalle.edu.co Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
47	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
48	Rosa M. Rodríguez-Izquierdo. " Intercultural sensitivity among university students: measurement of the construct and its relationship with international mobility programmes / ", <i>Cultura y Educación</i> , 2018 Publicación	<1 %
49	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
51	coggle.it Fuente de Internet	<1 %

52 cprplasencia.juntaextremadura.net <1 %
Fuente de Internet

53 repositorio.uct.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

54 repositorio.uti.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

55 www.cusconoticias.com <1 %
Fuente de Internet

56 Jayson Andrey Bernate. "Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad", Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 2021 <1 %
Publicación

57 cybertesis.unmsm.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado