



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte

El juego y la resolución de problemas en el Jardín Privado “Burbujitas de Colores” Santa María, 2022

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial Especialidad:
Educación Inicial y Arte

Autoras

Salazar Ocaña Carmen Fiorela

Tafur Meza Lady Lucero

Asesora

Dra. Carrillo Torres Victoria Flor

Huacho -Perú
2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACION INICIAL

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Carmen Fiorela Salazar Ocaña	72712791	04 de setiembre del 2023
Lady Lucero Tafur Meza	75363998	04 de setiembre del 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Victoria Flor Carrillo Torres Victoria	15724523	0000-0002-6476-1592
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Katerine Pamela Ocrosopoma Valdivia	15737010	0000-0002-2680-2218
Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

El juego y la resolución de problemas en el Jardín Privado "Burbujitas de colores" Santa María- 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
6	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Título

El juego y la resolución de problemas en el Jardín Privado “Burbujitas de colores” Santa María, 2022

DEDICATORIA

Un agradecimiento eterno al señor Dios que todo lo que somos en esta santa tierra es por bendecirnos tanto, a nuestros bellos padres son los que con su ejemplo y aliento nos formaron Gracias.

Carmen Fiorela y Lady Lucero

AGRADECIMIENTO

Infinito a nuestros guías por su soporte intelectual y buena formación académica a nuestras maestras de especialidad.

Carmen Fiorela y Lady Lucero

RESUMEN

El trabajo: la investigación efectuada en el Jardín Privado “Burbujitas de colores” en el 2022”, como problema de investigación en la obtención respuestas en pedagogía en la modalidad de EBR, inicial en la universidad de Huacho. La metodología utilizada es de nivel fundamental, describe y correlativa las variantes propuestas la hipótesis es: El juego y resolución de problemas de cantidad del Jardín Privado Burbujitas de colores en el presente año, Estuvo definida la muestra por 39 alumnos de este nivel. El instrumento fundamental, empleado en esta investigación fue de observación, la cual aplicada a ambas variables. Las evidencias muestran que existe un vínculo entre ellos, por las características del juego en esta edad resolviendo conflictos e interrogante en el aula del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022. Se obtuvo una magnitud moderada en la correlación.

Las autoras

Palabras claves: juego, resolución, problemas.

ABSTRACT

The work: the investigation carried out in the Private Garden "Burbujitas de colores" in 2022", as a research problem in obtaining answers in pedagogy in the EBR modality, initial at the University of Huacho. The methodology used is of a fundamental level, it describes and correlates the proposed variants, the hypothesis is: The game and resolution of quantity problems of the Colored Bubbles Private Garden this year, the sample was defined by 36 students of this level. The fundamental the instrument used in this survey is observation, applied to two variables. The evidence shows that there is a link between them, due to the characteristics of the game at this age, resolving conflicts and questions in the classroom of the Colored Bubbles Private Garden in Santa María in 2022. A moderate magnitude was obtained in the correlation.

the authors

Keywords: game, resolution, problems

INDICE

DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INDICE.....	x
INDICE DE TABLAS.....	xii
INDICE DE FIGURAS.....	xiii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	15
1.2. Formulación de problema.....	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.3. Objetivos.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación de la investigación.....	17
1.5. Delimitaciones del estudio.....	18
1.6. Viabilidad del estudio.....	19
1.6.1 Evaluación Técnica.....	19
1.6.2 Evaluación ambiental.....	19
1.6.3 Evaluación financiera.....	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Antecedentes.....	21
2.2. Bases teóricas.....	25
2.2.1. El juego.....	25
2.2.2. Resolución de problemas.....	30
2.3. Bases filosóficas.....	33
2.4. Definición de términos básicos.....	34
2.5. Hipótesis.....	35
2.5.1. Hipótesis General.....	35

2.5.2. Hipótesis específicas.....	35
2.6. Operacionalización de Variables	35
CAPITULO III METODOLOGIA	37
3.1. Tipo y Nivel de investigación	38
3.2. Diseño metodológico	38
3.3. Población y muestra.....	38
3.3.1. Población	38
3.3.2. Muestra	38
3.4. Técnicas e de recolección de datos	39
Descripción de los instrumentos	39
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información	40
CAPÍTULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	42
4.1. Resultados descriptivos de las variables.....	42
4.2. Generalización entorno la hipótesis central.....	47
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	55
RECOMENDACIONES	58
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	59
5.1 Fuentes bibliográficas	59
Referencias	59
Matriz de datos	62

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	35
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y.....	36
Tabla 3. Interpretación del coeficiente de correlación de Spearman.....	41
Tabla 4. Juego.....	42
Tabla 5. Resolución de problemas.....	43
Tabla 6. Traducción de cantidades a expresiones numéricas	44
Tabla 7. Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones.	44
Tabla 8. Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.....	45
Tabla 9. El juego y la resolución de problemas.....	47
Tabla 10. El juego y la traducción de cantidades a expresiones numéricas	49
Tabla 11. El juego y la Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones	51
Tabla 12. El juego y la Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo ..	53

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juego	42
Figura 2. Resolución de problemas	43
Figura 3. Traducción de cantidades a expresiones numéricas.....	44
Figura 4. Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones.....	45
Figura 5. Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	46
Figura 6. <i>El juego y la resolución de problemas</i>	48
Figura 7. El juego y la traducción de cantidades a expresiones numéricas.....	50
Figura 8. El juego y la Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones.	52
Figura 9. El juego y la Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. .	54

CAPITULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Cuando al principio, los humanos se distinguieron de otras criaturas por varias razones. Uno de ellos, además de tener lenguaje, es la capacidad del cerebro para percibir una realidad de muchas sensaciones, la capacidad para resolverla, modificarlos a nuestro favor. Así, hemos iniciado un desarrollo cultural especial y complejo a lo largo de los siglos. La evidencia permanece en varias fuentes encontradas en diferentes culturas. En la actualidad, la sociedad se enfrenta a grandes retos debido al avance del desarrollo científico y tecnológico. Todos deben tener adquirido un perfil introspectivo de análisis para poder afrontar y resolver diversas situaciones que se presentan a diario. Por ello, el saber y buena praxis de las ciencias son de gran trascendencia en el día a día desempeñándola con responsabilidad, (MINEDU, 2009). Los estudiantes de primaria se enfrentan cuando se preparan para resolver problemas matemáticos es el uso de métodos y la interpretación del problema en sí. Tiéndalo presente en la solución de situaciones que se presenten fundamentales del juicio. Así, los estudiantes son capaces de activar sus facultades mentales, dar rienda suelta a inventiva, analizando elevar los momentos y hacer frente a los problemas de la situación con actitud crítica. Sin embargo, en el del aprendiz alumnos de jardines, no logran alcanzar lo señalado y como consecuencia su progreso en el aprendizaje se ve afectado negativamente, lo que muchas veces los lleva a la desmoralización, baja autoestima y disminución del interés etc.

Los juegos, particularmente aplicados en el campo de las matemáticas, tienen como objetivo cuantificar cosas, de su interés, espacios o lugares en los

que ocurren eventos, para determinarlos y/o designarlos de una manera particular. Comprender y aprender matemáticas como vía para afrontar la vida misma a través de capacidades que formen a los escolares con habilidades logrando alcanzar la individualidad y la autoestima en su futuro método de desarrollo de la vida en estudiantes del jardín privado "Burbujas de colores" en Santa María en 2022, se supuso que el nivel de solucionar la aritmética de los temas o caso propuestos aritméticas son bajo y se realizó una encuesta. Por el Minedu en la ya conocida evaluación censal, sin embargo, la pedagogía supone que los docentes responsables de la sección ignoren el uso de estrategias pedagógicas de jugueteo y colaboren con lo educativo y el logro de resultados de aprendizaje. Todo esto lo supimos después de entrevistas cara a cara con profesores, alumnos y padres.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida el juego se relaciona con la resolución de problemas de cantidad del Jardín Privado” burbujitas de colores en Santa María año 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo el juego se enlaza con la interpretación de cantidades a expresiones numéricas?
- ¿Cómo el juego repercute en la comunicación del entendimiento sobre números y procedimientos?

- ¿En qué medida el juego se relaciona con el Uso de solución y operaciones de estimación y cálculo?

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determina en qué medida el juego se relaciona con la resolución de problemas de cantidad del Jardín Privado” burbujitas de colores en Santa María año 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determina la relaciona del juego con la explicación de la cuantía expresiones numéricas.
- Determina la relación del juego en la correspondencia de su entendimiento de números y las operaciones.
- Determina la relación del juego con la aplicación de estrategias y pasos en estimación y calculo.

1.4.Justificación de la investigación

Por conveniencia: Los resultados obtenidos justifican este proyecto. Se obtendrá diagnósticos reales que lo ayuden a tomar medidas pertinentes para enseñar habilidades matemáticas. Esto sin duda contribuirá al desarrollo de la enseñanza y los preceptos para el segundo ciclo, una vez validado el juego, aportando a la didáctica educativa en el segundo ciclo.

Justifica en lo social: la niñez un bienpreciado de la sociedad. Porque, de hecho, los niños se convierten en futuros líderes. Considerando a los futuros ciudadanos como portador de cultura como modelo de un ciudadano consciente espera. Ósea la escolaridad impartida debe, por un lado, mantener su valor y, por otro lado, esforzarse por servir como herramienta en la variación cuya orientación educativa se oriente fundamentalmente hacia el fortalecimiento de las capacidades humanas. He estado involucrado en la resolución de problemas desde mi infancia.

Justificación práctica: Esta vertiente investigativa, que entiende al juego, como propia actividad y el lado de la solución de la problematización numérica siguen. Más el acontecimiento que permite la unión de variables. Al aplicar juegos experienciales a su desarrollo matemático, los niños estarán más estimulados ya que los resultados realzan el concepto de esta competencia matemática.

Justificación en la teoría: la sucesión de resumen e informe respaldada en otras indagaciones que guardan relación por alguna de sus variables, esto enriquece con la literatura sobre el tema desarrollado en cuestión.

Justificación metodológica: Muy clara. Los métodos de uso, en cada capítulo de acuerdo al tema introducción se examinan por su impacto las matemáticas.

1.5. Delimitaciones del estudio

Limitaciones de carácter bibliográfico, Las restricciones bibliográficas son insuficientes si la naturaleza del nombre se encuentra como información actualizada

Limitaciones geográficas y climáticas: Porque estamos a este nivel, trabajando en este jardín y dispuestos a cooperar, a pesar de la distancia porque venimos de Huaral.

1.6. Viabilidad del estudio

1. 1.6.1 Evaluación Técnica

El planteamiento de trabajo ha tenido en cuenta los elementos necesarios en la ejecución, según las definiciones de Escuela de Educación en la Universidad.

2. 1.6.2 Evaluación ambiental

Como se trata de descripción puramente académica, no existe un impacto negativo en el ambiente y en ningún lugar.

3. 1.6.3 Evaluación financiera

las investigadoras previeron con sus recursos.

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel Internacional

Peñañiel y Morla (2019) investigaron *“La estrategia y didáctica del juego en la aplicación de soluciones en el nivel primario”*. Universidad de Ecuador La investigación en curso determinan la importancia de la aplicación del material ellos logran nuevos saberes favoreciendo el ámbito escolar, en función de la edad de los integrantes. Y la razón principal es el empleo de los recursos, y esto incluyen un desempeño distinto al esperado, las sesiones participativas son inspiradas, renovadas y alimentadas con recursos didáctico para que los planes de investigación se justifiquen. El procedimiento utilizado para corroborar algunos aspectos de la recopilación de datos para las interrogantes es cualitativo. El resultado determina la pericia empleada en la perspectiva para ampliar el proyecto en la producción, traducción e incorporación didáctica tangible en el logro articulando la idea del propósito propuesto. tradicional, memorística-teórica que no plantea nuevas destrezas en el logro de esta competencia.

Rodríguez (2016). En la investigación de posgrado en España analiza *“como los problemas matemáticos son resueltos por escolares de básica”*. El objetivo de la Universidad de Vigo Se trata de entender la relación entre las variantes propuestas De acuerdo con el diseño de esta parte del estudio. Interés por saber que metodología y herramientas utilizadas por los autores durante la intervención y arrojado como producto final tras aplicar lo dispuesto a un grupo. Finalmente, un

examen del contexto internacional revela una gran cantidad de trabajos de investigación basados en solucionar dificultades con diferentes alternativas al solucionarlas así estas diferentes miradas. Sin embargo, a partir de la búsqueda de dificultades y causas que afectan la capacidad para llegar al mismo momento cuando se encuentra respuestas matemáticas usando para ellos la diversidad de materiales que apoyaran y que abordan esta problemática con respecto a esta área lógica para lograr reforzar este aspecto de la educación primaria. Estudiantes a crear experiencias enriquecedoras en el aula.

Moreno, Rey, Torres y Pinilla (2015) Titularon “*La Resolución De Problemas: Aprender y enseñar matemáticas colegio Reino de Holanda*”, Universidad de Bogotá objetivo del trabajo actual se enfoca en la sistematización de experiencias educativas desarrolladas en el campo de las matemáticas en escuelas secundarias especializadas del Reino de los Países Bajos, nacidas de la creatividad y el deseo de los docentes de permitir que los estudiantes se desarrollen positivamente. Métodos colaborativos y habilidades y desempeño participativos que promuevan el pensamiento matemático y brinden oportunidades en saber reconocer y convivir con los demás esto es interiorizar la experiencia que siempre esta centra en su contexto y el reconocimiento de prácticas educativas con las características y relaciones que las justifican es el conocer cómo pueden mejorar los educandos el ordenamiento en esta ocasión se ha visto reforzada por el aporte del método etnográfico, que Se ve como un medio para reconstruir, interpretar y comprender críticamente actos educativos y didácticos específicos en proceso de

codificación. , está diseñado como una forma de investigación cualitativa utilizando un enfoque hermenéutico. en un contexto educativo determinado. La sistematización muestra los resultados del análisis de la matriz aplicada a la historia pedagógica.

2.1.2. A nivel Nacional

Sáenz (2018), en el tema *de trabajo El juego y la solución de conflictos en alumnos de primaria en el 2018*. El objetivo es Compruebe si la estrategia es relevante para el diseño o no está correlacionada con la experiencia. determinan que los juegos no están vinculados a la hora de solucionar algún problema matemáticos. Indica una relación débil entre variantes. Claro está la significación superior al nivel de significación teórico ($p = 0,105 \geq 0,05$). No existe relación importante entre los juegos como estrategia instruccional y segunda variable matemática, la muestra considerada de 18 alumnos el campo de las matemáticas lógicas. La pregunta es ¿cuál es la relación entre los juegos como estrategias educativas y la solución de conflictos matemáticos en ese grado? Es que no existe relación.

Sánchez (2018) en esta investigación “*Juego empleado para la solución de problemas de matemática de los estudiantes en sur lima 2018*” para la Universidad Católica. Objetivos: conocer a materiales y recursos empleados por parte del profesorado en acciones de aprendizaje y el empleo de materiales tangibles en clases en un esquema social crítico; monitorear y acompañar en las sesiones; interpersonales, se consideró lo siguiente. La UNESCO con Telefónica dan a conocer Experiencias en el

2017 Expresando también por los siguientes investigadores: Los materiales son objetos que facilitan experiencias de aprendizaje. Debe un mecanismo de apoyo, El material educativo es un producto diseñado este material al facilitar el aprendizaje de los niños e integra los conocimientos efectivamente. Concluyendo sobre la relevancia de los recursos didácticos estarán predispuestos en su aprendizaje y más intervenciones mejorarán el conocimiento, haciéndolo más significativo.

Dueñas (2018) con su proyecto "*Relaciones del juego y los conocimientos formales, en una institución educativa 2018.*", en la UN Arequipeña, propone el objetivo: encontrar se relacionan estas variantes Siendo este estudio investigativo una herramienta fundamental para la enseñanza del pensamiento lógico y de gran interés para el desarrollo cognitivo de los estudiantes en cuestión, buscamos establecer el alcance relacionadas a la variante, El método de este estudio es de carácter cuantitativo describiendo lo realizado a través de un diseño relaciona, y realiza una serie de tareas utilizando: El enfoque teórico se refirió a las variables de estudio. La composición del muestreo no probabilístico, se conformó como muestra representativa 63 alumnos de EBR y se utilizaron técnicas de encuesta. Se utilizaron como herramientas cuestionarios y fichas de observación. profesores y alumnos. Lógico matemático y medio ambiente, lo que indica una fuerte relación debido al valor encontrado por el estadístico Pearson $r = 0.725$. De manera similar, probamos la relación con una significancia $p=0.002$ por debajo del parámetro límite con el juego.

Tacora y Tacca (2018), investigaron sobre “*los juegos etnomatemáticos y el área de matemática en el jardín N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel, 2018*”. UPU con el objetivo general es determinar la efectividad del juego matemático étnicos para mejorar las matemáticas. La metodología del estudio es pre-experimental aplicado a un solo grupo. Se efectuó 15 talleres de juego en mes y medio. 23 escolares del grupo “A” del nivel inicial fueron aplicadas. Consta de ítems en una escala dicotómica (1=cumplimiento) (0=no cumplimiento). emplearon el SPSS 23 en la versión aplicada en el pretests y postests. Concluyen. La efectividad de estos juegos para mejorar el aprendizaje de dominios matemáticos.

2.2.Bases teóricas

1.

2.2.1. El juego

Los juegos ocupan un lugar fundamental sobre múltiples acciones del escolar, y en el desarrollo integrador de los niños, los juegos son como estrategia. Entonces vemos que los niños están constantemente jugando en diferentes lugares todos los días, incorporando diferentes juegos según su etapa de desarrollo. por ejemplo, juegos icónicos, reglas y estructuras. Tenga en cuenta que los juegos crean inusuales sensaciones y sentimientos en la vida de los niños porque traen diversión y alegría. Además, que le permita interiorizar tanto el aprendizaje relacional como el aprendizaje teórico. Al respecto, García y Lüll afirman: “Es imprescindible que

todos los profesionales de la pedagogía conozcan a fondo la importancia de los juegos, sus características y el potencial psicopedagógico. A través lo lúdico los niños pueden adquirir diversas experiencias y conocimientos. Los niños son bebés, por lo que debemos tener en cuenta que solo se están divirtiendo.

Este viene a ser tácticas que promociona el conocimiento múltiple y permite a los niños indagar y hacer hipótesis en su propia situación de una forma divertida y lúdica. En este sentido, el juego es utilizado por todas las edades, porque los beneficios un ambiente cómodo cuando se está aprendiendo son independientes de la edad. sugiere que ayuda a desarrollar las capacidades físicas y mentales. Habilidades sociales como distinguir objetos, números, colores y conocer su espacialidad. y en colegas.

El juego medio de expresión en la niñez

Los juegos son estrategias que permiten a los niños adquirir un cuerpo de conocimientos, de forma intencionada o inconsciente.

Los niños pueden aprender significativamente si comienzan con sus propios intereses. En efecto, “a través de experiencias sensoriales como los sentidos así los niños forman la base de la comprensión para luego lograr meta cognición y consignas más elaboradas”. Bedolla, Es por esto que debemos darle un nuevo significado al concepto que los educadores de la primera infancia le dan al juego como eje que refuerza el aprendizaje. Porque, como explica Bedolla:

A medida que los niños crecen, juegan de diferentes modos es inherente a el niño de la infancia para los niños en esta etapa comienza a destacar es para jugar. El juego fuente de nuevos de safios y conocimientos para los niños aprenden sobre el mundo.

Según los autores, los juegos son una forma de que los niños se expresen y exploren su entorno, pero también porque les permiten divertirse y aprender sobre el mundo en el que están inmersos. Cárdenas y Gómez dicen que “los juegos reflejan las dinámicas sociales de las culturas y comunidades, en las que niñas y niños representan la construcción y desarrollo de sus propias vidas y contextos”.

Como tal, el juego debe verse como un medio que permite los adultos o tutores darse un panorama sus propias necesidades e intereses mientras juegan.

Sin embargo, “Jugueteo es la actividad de todo menor que genera la auto expansión y le permite experimentar con diferentes opciones, involucrando áreas de acción y la presencia de un elemento de sorpresa (Schejtman, 2009).

Comunicar sus pensamientos y sentimientos, e incluso sus intereses y necesidades es lo que trasmite mientras juega esto puede ser solo en compañía de la misma manera elige el escenario que más le venga o adapte al momento donde volcara toda su energía y participación con agrado en este momento lúdico.

El juego: en el mundo infantil incrementa el aprendizaje

Teniendo en cuenta que el cuerpo es un elemento vital en el juego porque el primer contacto que surgen en las primeras etapas se desarrollan a través del cuerpo.

(Camels, 2010) Los juegos que se juegan con los bebés se desarrollan a partir de las percepciones y los estímulos cuando juegan ellos. Da a conocer al menor que sea consciente de su felicidad, y “esencialmente significa ver el esquema corporal como un motor para el juego, y significa un inicio para realizar múltiples actividades, incluido el juego. De esta manera, los maestros pueden dotar a los niños de la confianza que necesitan para adaptarse al entorno en el que se encuentran, ayudándoles sentirse seguro y confianza en la situación, así lo afirma Quinteros y cols.: "Los juegos pueden proporcionar a los niños un entorno de

aprendizaje divertido, motivador y lúdico para el aprendizaje en la primera infancia, es una herramienta esencial en la práctica profesional del docente

Pero cuando los niños experimentan y descubren habilidades con sus cuerpos, como moverse, equilibrarse y jugar, aprenden a "saltar, deslizarse y deslizarse de manera más activa e independiente". Para continuar con el paso de usarlo. Esto significa que los niños usan sus cuerpos para moverse y explorar el mundo al que pertenecen mientras aprenden nuevos conceptos que pueden ser relevantes para sus vidas, como muy significativos.

Tipos de juego

En el mundo hay variedades de juegos, pero estos siempre tendrán características al jugar y por ello nos podemos dar cuenta e identificarlo como algunos autores ya han referido sobre los tipos de juego que pasamos a nombrar:

Movimiento: el juego de movimiento se trata de moverse y experimentar nuevas sensaciones con el cuerpo que puede crear en un niño. Saltar, tirar líneas, lanzar pelotas, balancearse, correr, empujar, etc. Motores todos estos juegos. Los más pequeños son los realmente disfrutan de los atléticos se encuentran en fases que intentan seguir moviéndose y tomando el dominio corporal. También tenemos mucha energía que tratamos de producir y usar en una amplia variedad de movimientos. Te recomendamos que realices juegos de motricidad en un área al aire libre con espacio suficiente para que tu hijo realice todos los movimientos necesarios. Instalar túneles naturales, rampas, escaleras simples u otros obstáculos en espacios pequeños puede ser un desafío para los niños pequeños.

Social: Los juegos sociales se caracterizan porque la interacción con los demás predomina como tema de los juegos infantiles. A continuación, se presentan algunos juegos para desarrollar la sociabilidad esto ocurren en distintos grupos de

edad como el bebé juega con los dedos o tapetes de mamá. Se refiere al cambio en el tono de la voz. respirar. Sobre todo, juega a mirarse en el espejo.

Para los niños mayores, no solo se observan el juego reglado y donde tienes que esperar tu turno, sino también juegos de "abrazos". Los más favorable es el juego social en niños a aprender a interactuar con los demás. La ayudan a encontrar fácilmente el amor y la calidez, la relevancia y cómo construir relaciones. También conecta de una manera muy especial, lo que acerca a las personas que juegan.

Cognitivo: Los juegos de tipo cognitivo activan el curioso intelectual de los niños.

Este juego inicia la cognición en los más pequeños cuándo tocan objetos los bebe en el entorno que quieren navegar y manipular.

La atención del niño luego se vuelve hacia los intentos de resolver tareas que requieren participación intelectual, en lugar de simplemente manipular objetos.

Por ejemplo, si tienes tres cubos, apila torres con cubos, alcanza objetos con palos y juega juegos establecidos,

Simbólico: Pensar, vincular y crear simultáneamente es un tipo de juego con virtudes que implica esencialmente la implementación de diferentes dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

Un juego simbólico o de simulación debe percibir el mundo real y el mundo irreal, y lograr que el otro mundo distinga entre los dos. Al aclarar lo real e irreal.

2.2.2. Resolución de problemas

Varios psicólogos y filósofos y profesionales de diversas exploraciones incursionando en el área lógico han contribuido significativamente directamente de como aprende el niño. A continuación, se muestran algunos trabajos realizados en términos de solución.

Según Castro (2008), la resolución y el empleo de competencias formales, sino también una especie de tarea educativa que debe ser enfatizada como parte de la participación del estudiante en el aprendizaje. entrenamiento científico. Por tanto, se debe facilitar desarrollar el intelecto para que los estudiantes cuenten con las herramientas básicas para lograr resultados satisfactorios.

Resolver problemas de matemáticas es uno de los grandes intereses y desafíos que enfrentan los docentes en las tareas educativas, y los docentes y estudiantes no se motivan porque no saben cómo resolver correctamente los problemas y no saben cuál es su causa. Como se mencionó anteriormente, muchos Matemáticos del pasado como Hadamard, Poincaré y Polya. y los siguientes expertos en educación y pedagogía matemática

Kilpatrick, Gómez y Rico, (1998) quienes brindan un enfoque único para la exploración de cómo se resuelve los problemas, lo que significa que hay una cantidad considerable de investigación sobre este tema en la actualidad. Se trata pues de retomar metodologías ya estudiadas por intelectuales y cuyos productos son réplicas del nivel de avance educativo, y enviar algunos de ellos a los estudiantes para que establezcan las causas planteadas a aplicar. Frente a la solución de situaciones problemáticas, se pueden encontrar varios medios que contribuyen al desarrollo fundamental en el respaldo de los cursos espirituales de los alumnos de la IED La Floresta Sur.

Polya (1989) Aquí, analiza las estrategias y lecciones de los solucionadores de problemas matemáticos para que dominen los alumnos las herramientas para utilizar las estrategias para sus soluciones. Bravo a estos autores por su interés contemporáneo en la idea de proponer una situación en la que los alumnos puedan pensar y repensar sin ceñirse a las prácticas y algoritmos en los que se han apoyado las escuelas de turno.

Un trabajo importante de Pólya es su texto porque es complemento por autor pensamiento matemático Da ejemplos concretos de cómo pensar, qué hacer cuando te quedas atascado y cómo solucionar problemas. También contiene un conjunto completo de definiciones matemáticas utilizados por el autor es "hacer, hablar y registrar". Primero, el estudiante resuelve el problema. Luego hablan, discuten y explican.

Una solución de los integrantes de un equipo y al final registrar el trabajo realizado incrementando su conocimiento sobre la capacidad para comprender mejor cómo solucionar dificultades problemáticas

De lo expuesto, se propone un conjunto de posibilidades de resolución de problemas, las cuales son necesarias e importantes de conocer y aplicar en la práctica pedagógica para que los docentes puedan orientar este curso. Considere el ritmo de aprendizaje de cada

estudiante y los métodos que utiliza para alcanzar el conocimiento de manera motivadora y amena en cada momento del curso de enseñanza/aprendizaje.

Schoenfeld (1992) Para aquellos que argumentan que las estrategias por sí solas no son suficientes para resolver problemas, porque el uso de estrategias y herramientas para resolver problemas requiere que la alta dirección proporcione actividad al resolver problemas. Pruebe un cierto punto varias veces. A la hora de decidir si continuar la investigación sin cambios con tal estrategia, o detener y redirigir el trabajo, nos preguntamos si meta juega un papel en el control, la supervisión y la evaluación del aumento del trabajo. Como se mencionó en líneas arriba resaltar lo cognitivo va a tener un rol protagónico en la fase de aprendizaje. Porque debe haber profundidad en los pensamientos, acciones y sentimientos al aprender. Permitiendo a los estudiantes planificar y tomar decisiones que los ayuden a mantenerse informados. para corregir el problema. La metacognición se trata de planificar qué aprender, controlar el proceso de aprendizaje y evaluación a los resultados (Callejo, 1998).

Además. El estudio de solución de problemas de suma se incorporó recientemente a un campo de trabajo con identidad propia. Otros problemas estructurales de un mismo comportamiento o de dos etapas distintas cobran especial importancia al final de la Educación Primaria Obligatoria.

De acuerdo con Schoenfeld (1992c), la resolución de un problema no solo requiere cierto conocimiento, sino que también requiere una forma de organizar el almacenamiento para que sea fácilmente accesible cuando se necesita realizar un trabajo.

El conocimiento básico incluye el conocimiento formal e informal de sucesos definiciones matemáticas.

Mayer (1991) une tipos diferentes de conocimiento en la etapa de resolver problemas. En concreto, en la etapa de distinguir cuales son realmente problemas para así intervienen los siguientes elementos:

Para. Conocimiento lingüístico o conocimiento de la lengua en que se expresa la oración. También un saber de antemano los hechos del mundo expresado en términos de oraciones. El conocer facilita la resolución no solo al intervenir para comprender el problema, sino también al brindar pistas sobre el comportamiento frente al mismo.

2.3. Bases filosóficas

Al crecer los niños van evolucionando su modo de jugar según su etapa de desarrollo. Para Piaget, por ejemplo, el niño pasa por cada etapa o período hacia la siguiente etapa de desarrollo. Los períodos propuestos por Piaget son sensoriomotores, pre y manipulativo concreto. Cada paso constituye así un tipo de juego, como características, movimientos, símbolos o conjuntos de reglas. Por tanto, podemos decir que el juego va más allá de los límites de una profesión puramente biológica o física. Es una función inteligente. Dar sentido a las ocupaciones importantes más allá de los instintos de ahorro inmediato en los juegos. Todos los juegos significan algo. (Huizinga, 2010:12) Los juegos cumplen una función social muy importante que queda sin explicar si nos limitamos a análisis de tipo biólogo cuyo postulado subyacente consiste en la idea de que los juegos siempre tienen un propósito biológico o psicológico.

Encontramos dentro las teorías tipos llevadas por Jean. o Vygotsky, aunque existen diferencias considerables entre ambas tradiciones. Los juegos se ven primero como una forma de liberación de energía necesaria para nuestro cuerpo. El segundo es la imitación de los impulsos cognitivos que los niños pequeños repiten “como si” el

mundo de los adultos, el tercero es visto como un ejercicio para las actividades “más serias” que tienen que hacer. Cuarto, trata de controlarte.

Para Huizinga, las acciones pueden llenarse con procedimientos mecánicos que no requieren de las demás componentes de jugar así tenemos la pasión, la alegría, el fanatismo, las bromas y la alegría. Por ello, los filósofos encuentran diversas dificultades para sumergirse en el mundo real, hasta el momento y después de tanta teoría sobre el juego estas no brindan claridad a través de la ciencia es lo suficientemente completa para resolver las dificultades que conllevan los juegos. Este concepto hace un rechazo del juego como una herramienta, algo que sirve a un propósito ulterior, y lo reivindica como una dimensión esencial en la existencia.

Playtime desafía el paradigma de la utilidad que domina la sociedad actual y nos invita a reflexionar sobre cómo tendemos a desconfiar de todo lo que “no ayuda como material interior”. Ya se trate de la adquisición de conocimientos, el desarrollo tecnológico o la eficiencia del mercado laboral. Esto no quiere que el juego sea un aliado en el aprendizaje dependiendo de la edad y el mundo lúdico de los niños cuando se trata de contenidos escolares, por ejemplo, sino que las funciones lúdicas que cumplen van más allá de este objetivo es resuelve sus dificultades.

2.4. Definición de términos básicos

- **Juegos:** Los juegos son un tema que definimos con dificultad. Probablemente sea evidente la acción muy divertida efectuada por los niños siendo espontánea cambiante y aporta su propio sentimiento interior, conversando con el mundo exterior en el que participa. (Ministerio de Educación, 2009)

- **Resolución de problemas:** Una presentación de las actitudes y el proceder que determinan el método de aprendizaje preferido de un individuo.

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis General

Tiene el juego y la resolución de problemas de cantidad del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022

2.5.2. Hipótesis específicas

- El juego se relaciona con la Traducción de cantidades a expresiones numéricas.
- El juego influye en la Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones
- El juego se relaciona con el Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

2.6. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Consignas • Reglas 	4	Bajo	4 -6
			Medio	7 -9
			Alto	10 -12
Aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Integra grupos • Disfruta lo que hace 	4	Bajo	4 -6
			Medio	7 -9
			Alto	10 -12
Utilidad	<ul style="list-style-type: none"> • En el aprendizaje • En el razonamiento 	4	Bajo	4 -6
			Medio	7 -9
			Alto	10 -12
	El juego	12	Bajo	12 -19
			Medio	20 -27

Alto	28 -36
------	--------

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
interpreta valores a numero	<ul style="list-style-type: none"> Solucionar problemas con objetos en su entorno. Resolver problemas basados en propiedades perceptivas. Grupo de solución de problemas 	4	Bajo Medio Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Da a conocer su conocimiento de números y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> Pedido expresa hasta el 5to lugar Serie Express hasta 5 objetos Participar activamente en clase y expresar opiniones. Hasta 5 expresiones de suma y resta comparando la cantidad y el peso de las cosas Representación cuantitativa de hasta 10 objetos 	4	Bajo Medio Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Uso de tácticas de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> Usar estrategias como siglo Uso de cuantificadores: "muchos" "menos" "ninguno", Usar expresiones: "mayor que" y "menor que". Uso de expresiones: "el peso del objeto" es más pesado, "el peso es menor" Estimación del peso de objetos "pesados" y "ligeros" Estimar el tiempo con conceptos temporales como "antes", "ayer", "hoy" y "mañana" 	4	Bajo Medio Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Resolución de problemas de cantidad		12	Bajo Medio Alto	12 -19 20 -27 28 -36

CAPITULO III
METODOLOGIA

3.1. Tipo y Nivel de investigación

a) Tipo de investigación

La experiencia que se sugiere a continuación es pormenorizado porque solo especificaremos que recolectaremos averiguación de las variables en estudio de manera autónoma para que podamos descomponer la influencia de una persona sobre otra en el futuro.

b) Nivel de investigación

El nivel de nuestra pesquisa siendo descriptiva, porque no cambiaremos ninguna variable, solo observaremos y analizaremos lo que se suscite en este trabajo.

3.2. Diseño metodológico

Es no experimental, no intentamos cambiar ninguna de las variables, porque este diseño se enfoca solo en la observación y el análisis y trata de explicar solo lo que sucede de forma independiente entre ambas variables. Nuevamente, transversal porque estamos evaluando muestras solo en tiempos y espacios específicos, no el efecto del tiempo en estas variables.



M = Muestra.

O = Observaciones de las variables.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población estudiada está constituida por los alumnos registrados al inicio de las clases 2022, lo que corresponde a 39 alumnos inicial.

3.3.2. Muestra

39 escolares del colegio

3.4. Técnicas e de recolección de datos

Empleada para desarrollar el trabajo fue la observación y el medio fue el aplicado

Consideramos las siguientes escalas de Likert para medir las variables del juego.

siempre (4)

casi siempre (3)

a veces (2)

absoluto (1)

Para medir las variables de solución de problemas, se consideró la siguiente escala tipo

Likert:

siempre (4)

casi siempre (3)

a veces (2)

absoluto (1).

Descripción de los instrumentos

Se aplicaron dos herramientas, refinadas para las muestras de niños y maestros, a los encuestados quién-quién y cómo para que no tuvieran un margen de error más allá de lo esperado en nuestro trabajo.

Ficha técnica 1

Instrumento 1	
Nombre	Ficha de observación de materiales didácticos
Autor	María Martha Sáenz Egas-2018-UPU
Procedencia	El juego como estrategia didáctica y resolución de problemas en el campo lógico-matemático UPU-2018.
Administración	De manera directa
Aplicación	Jardín Privado "Burbujitas de colores" Santa María 2022

Ficha técnica 2

Instrumento 2	
Nombre	Ficha de observación de competencia “resuelve problemas de cantidad”
Autor	Ministerio de educación
Procedencia	Programa-curricular-educación-inicial. CN- 2016.
Administración	De manera directa
Aplicación	Jardín Privado “Burbujitas de colores” Santa María 2022

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

a. Descriptiva

Al recopilar los materiales, procesamos la información, refinamos las tablas y gráficos estadísticos y utilizamos SPSS para este propósito para derivar los del instrumento.

- Análisis descriptivo por variable y por dimensión mediante tablas y gráficos de frecuencia.

b. Inferencial

Sometida a evaluación:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Y cuadros

El coeficiente de correlación de Spearman $\rho(r_o)$ es la medida que calcula la correlación (asociación o interdependencia) entre variables continuas y aleatorias.

Tabla 3. Interpretación del coeficiente de correlación de Spearman

Valores	Interpretación
De - 091 a -1	Correlación muy alta
De -0,71 a -0,90	Correlación alta
De -0,41 a -0,70	Correlación moderada
De -0,21 a -0,40	Correlación baja
De 0 a -0,20	Correlación prácticamente nula
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,40	Correlación baja
De 0,41 a 0,70	Correlación moderada
De 0,71 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Nota: La literatura es de Bisquerra (2009).

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

2. 4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 4. Juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	17	43,6	43,6	43,6
	Bajo	6	15,4	15,4	59,0
	Medio	16	41,0	41,0	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

Fuente: instrumento del Jardín Privado Burbujitas de colores

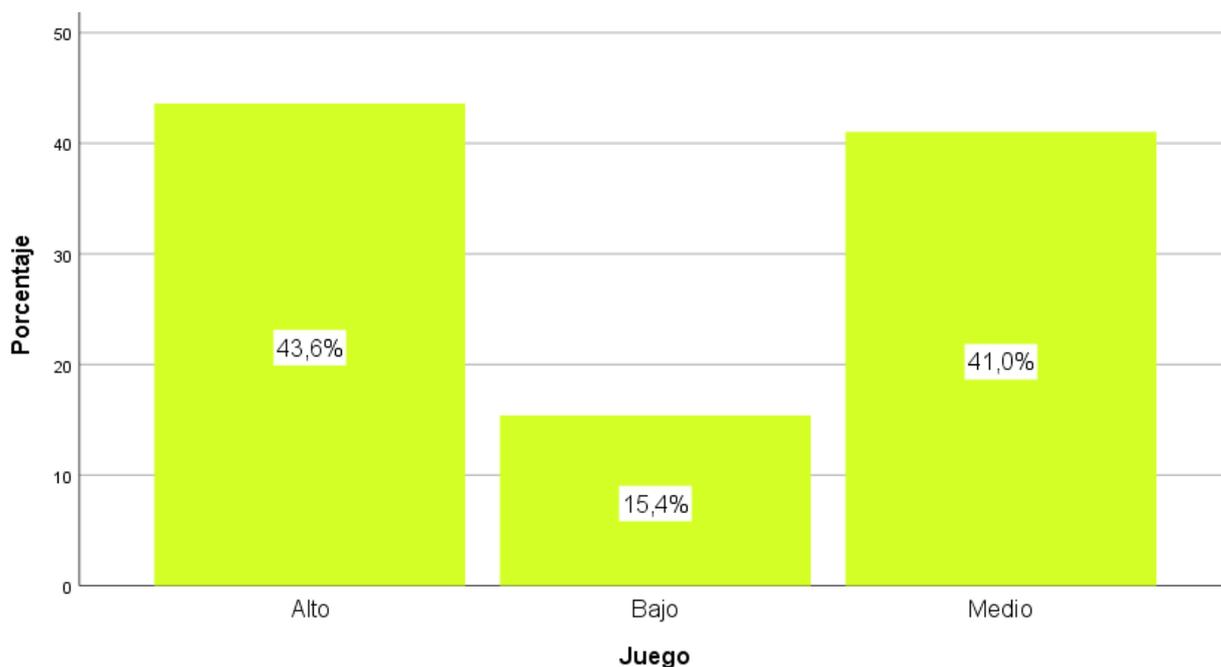


Figura 1.

La fig. 1, un 43,6% de escolares colegio Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022 evidencia en la variable juego un alto nivel, un 41,0% están en un medio nivel y el 15,4% alcanzaron más bajo.

Tabla 5. Resolución de problemas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	24	61,5	61,5	61,5
	Bajo	5	12,8	12,8	74,4
	Medio	10	25,6	25,6	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

Fuente: instrumento empleado en el Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022.

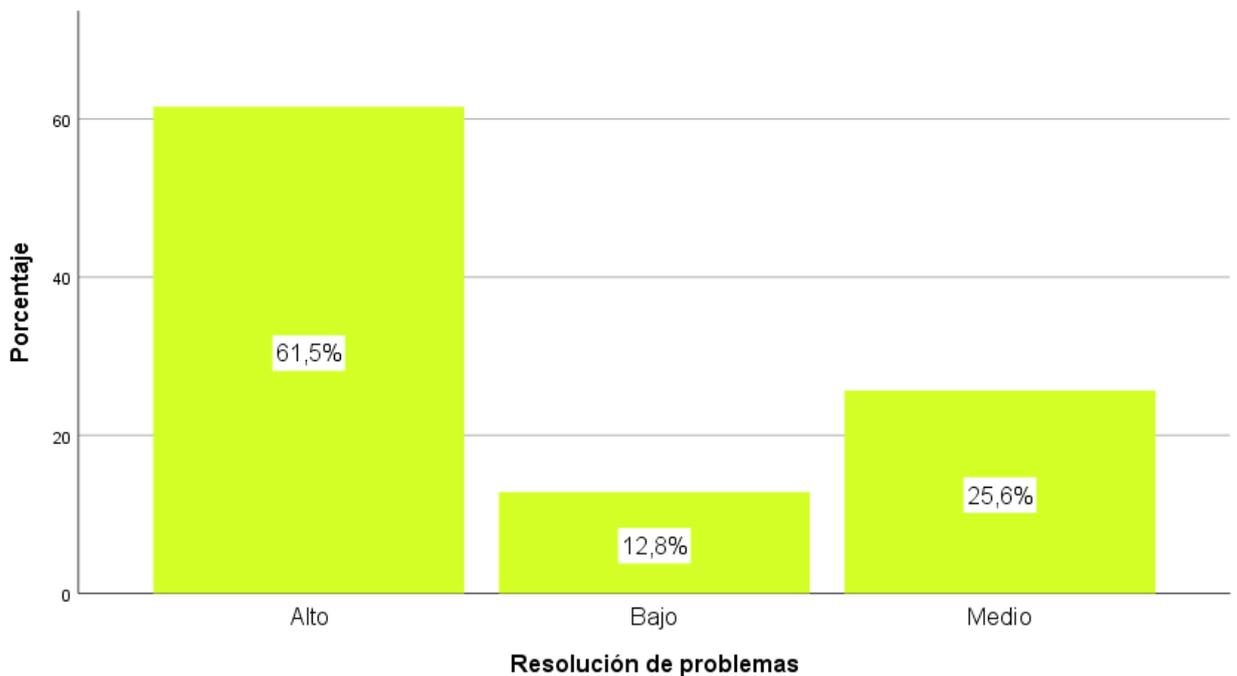


Figura 2. Resolución de problemas

La fig. 2, un 61,5% escolares del jardín Burbujitas de colores en Santa María año 2022 muestran un alto nivel en Resolución de problemas, un 25,6% lograron el medio y un 12,8% consiguieron el bajo.

Tabla 6. Traducción de cantidades a expresiones numéricas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	23	59,0	59,0	59,0
	Bajo	5	12,8	12,8	71,8
	Medio	11	28,2	28,2	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación empleada en el Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022.

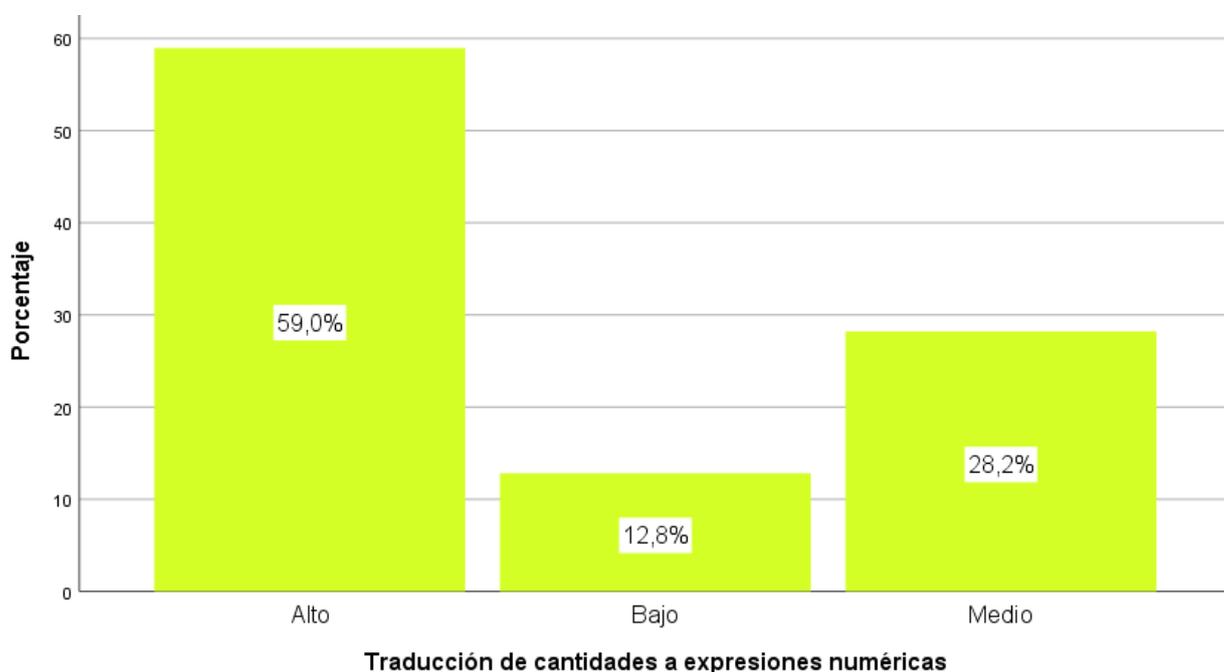


Figura 3.

La fig. 3, un 59,0% de niños en el Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María del 2022 muestran un alto nivel expresar de cantidades a números, un 28,2% obtuvo medio y un 12,8% con nivel bajo.

Tabla 7. Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	22	56,4	56,4	56,4
	Bajo	6	15,4	15,4	71,8
	Medio	11	28,2	28,2	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación usado en el Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022.

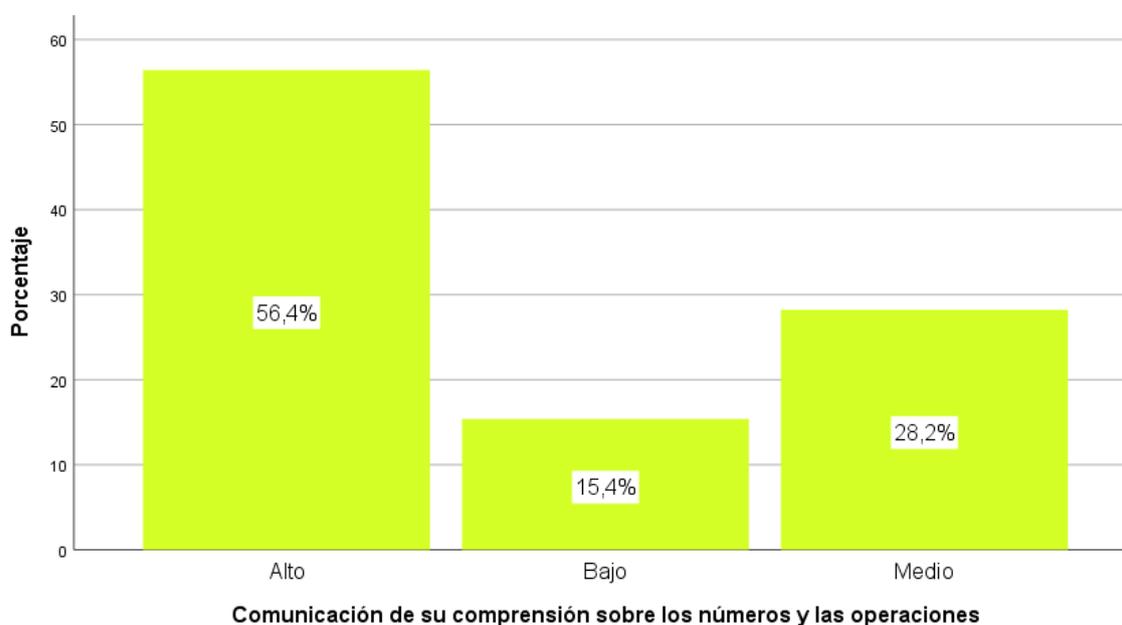


Figura 4.

La fig. 4, un 56,4% escolares del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022 muestran un nivel alto en Comunicación de su comprensión de números y las operaciones, un 28,2% consiguieron el medio nivel y un 15,4% el bajo.

Tabla 8. Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	22	56,4	56,4	56,4

Bajo	5	12,8	12,8	69,2
Medio	12	30,8	30,8	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Fuente: instrumento del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María en Santa María año 2022.

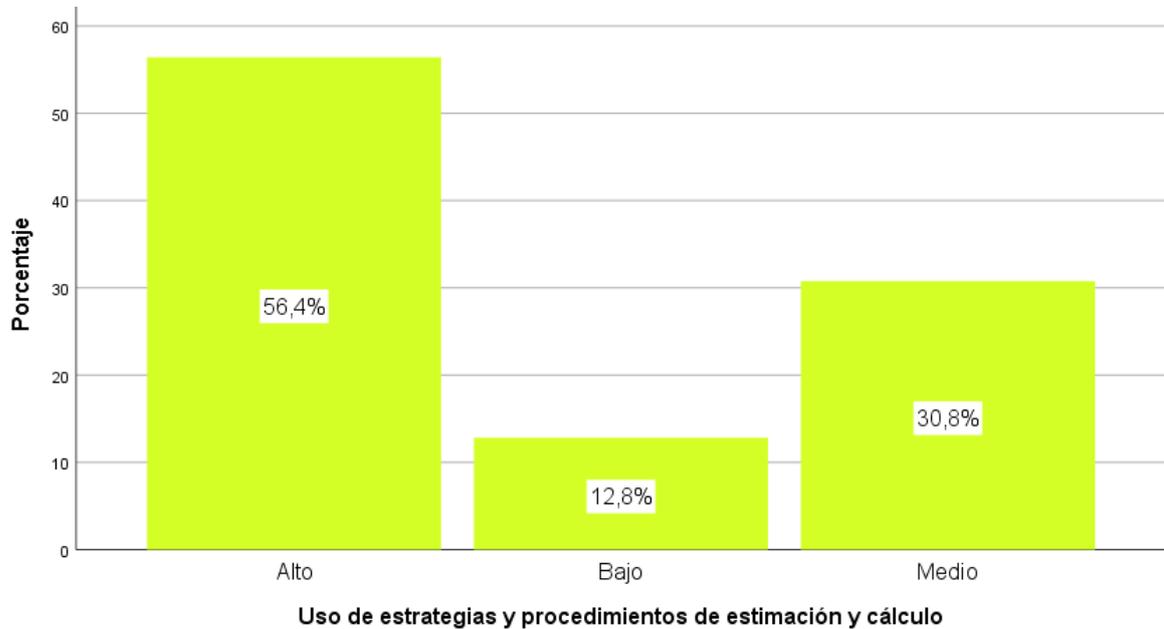


Figura 5.

Esta fig. 5, un 56,4% escolares del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022 muestran un nivel alto como se ve en la figura, un 30,8% quedando en el nivel medio y un 12,8% de niños tuvo el mínimo.

3. 4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: El juego se relaciona con la resolución de problemas de cantidad del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022.

H₀: El juego no se relaciona con la resolución de problemas de cantidad del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022.

Tabla 9. El juego y la resolución de problemas

			Correlaciones	
			Juego	Resolución de problemas
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,585**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	39	39
	Resolución de problemas	Coeficiente de correlación	,585**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	39	39

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tiene correlación $r = 0,585$ con de valor $\text{Sig.} < 0,05$ por ello acepta la presunción alternativa y la nula es rechazada. Evidenciándose la relación el juego y la resolución de problemas de cantidad del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022. alcanzando una magnitud moderada en la correlón.

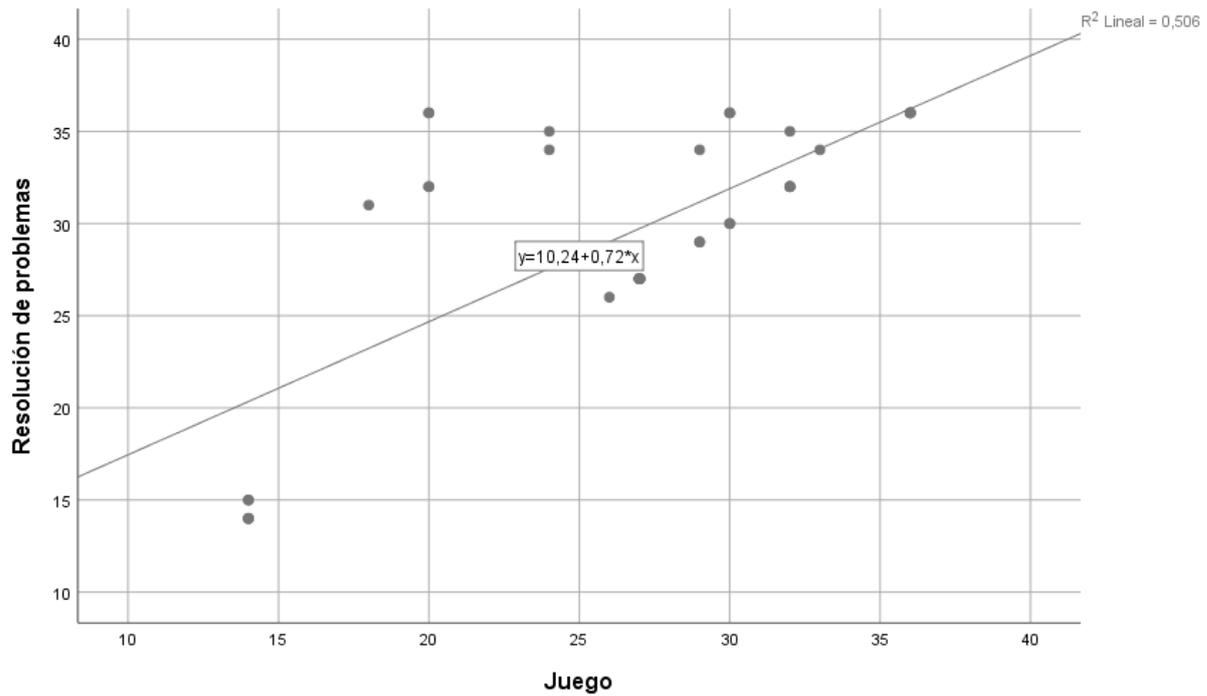


Figura 6. El juego y la resolución de problemas

Hipótesis específica 1

H1 : El juego se relaciona con la Traducción de cantidades a expresiones numéricas.

H0: El juego no se relaciona con la Traducción de cantidades a expresiones numéricas.

Tabla 10. El juego y la traducción de cantidades a expresiones numéricas
Correlaciones

			Juego	Traducción de cantidades a expresiones numéricas
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1,000	,529**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	39	39
Traducción de cantidades a expresiones numéricas		Coefficiente de correlación	,529**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	39	39

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La conveniencia decima Tabla de $r= 0,529$ y un valor $Sig.<0,05$ aceptamos la presunción alternativa y la nula la rechazamos. evidenciamos la existencia de una relación de las variantes juego con traducir las cantidades expresarlas numéricamente den el Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022. Con una magnitud moderada en la correlación.

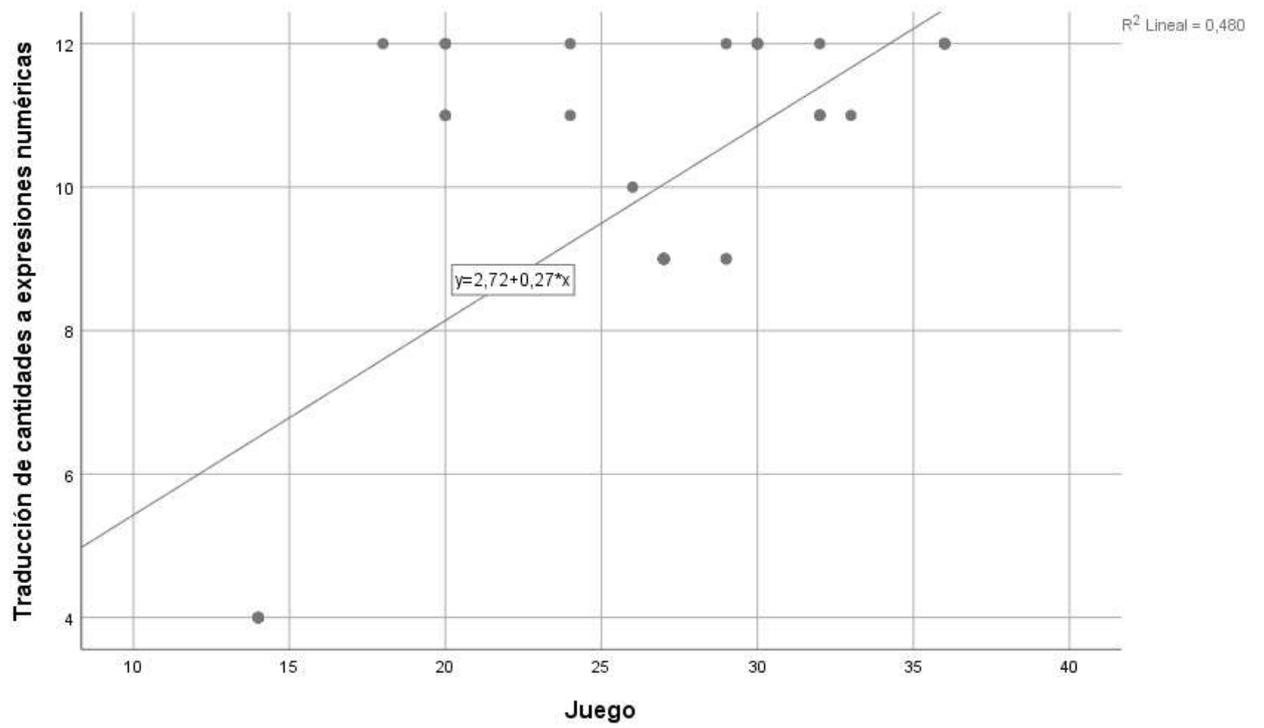


Figura 7. El juego y la traducción de cantidades a expresiones numéricas

Hipótesis específica 2

H2: El juego influye en la Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones

H0: El juego no influye en la Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones.

Tabla 11. El juego y la Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones

			Juego	Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1,000	,479**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	39	39
	Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones	Coefficiente de correlación	,479**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	39	39

** . La conveniencia es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La evidencia la relación de $r= 0,479$ y valor $\text{Sig.}<0,05$ aceptamos la alterna y es rechazada la presunción nula. ósea se evidenciar existente relación entre el juego y comunicar el entendimiento de números y las operaciones del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022. Siendo moderada la magnitud de correlación.

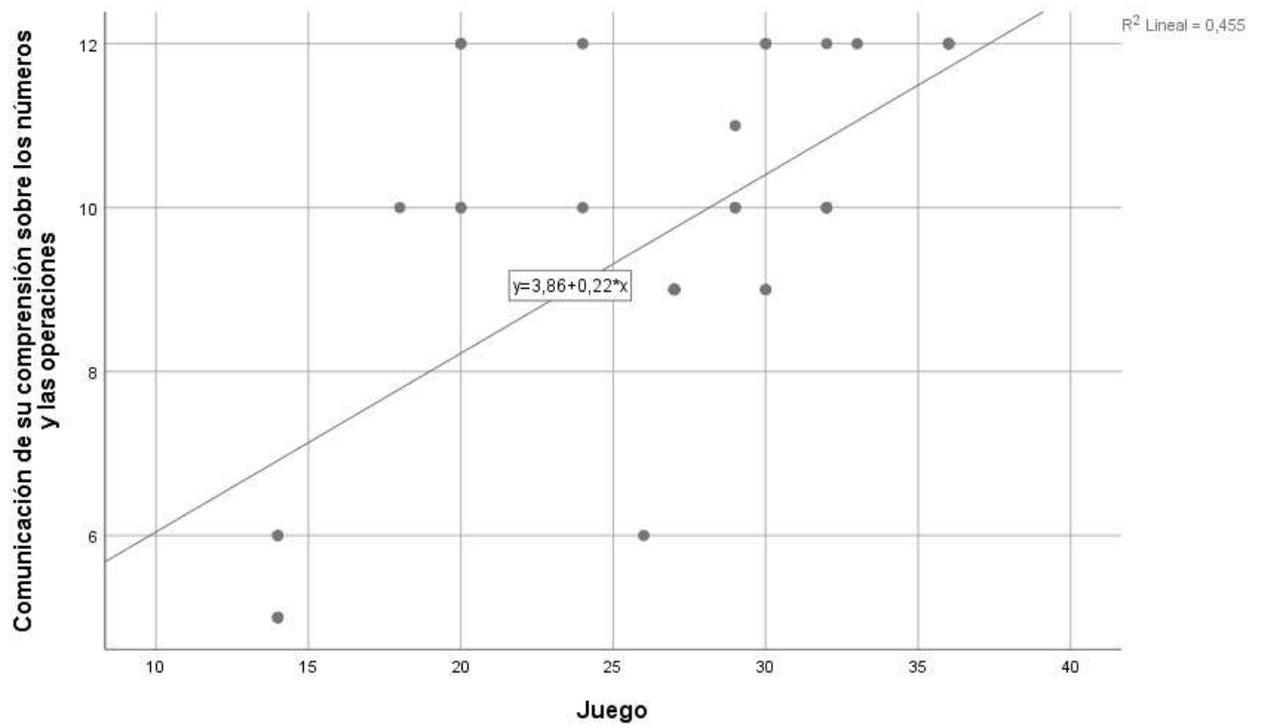


Figura 8. El juego y la Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones.

Hipótesis específica 3

H3: El juego se relaciona con el Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

H0: El juego no se relaciona con el Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Tabla 12. El juego y la Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Correlaciones

			Juego	Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1,000	,532**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	39	39
	Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Coefficiente de correlación	,532**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	39	39

** . La conveniencia es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El tablero de correlación muestra que $r = 0,532$ y con valor $\text{Sig.} < 0,05$ admitiendo la presunción alternativa y la presunción nula es rechazada. Ósea evidenciamos que existe relación estas dos variables juego y estimación-cálculo del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022. Con una moderada magnitud de correlación.

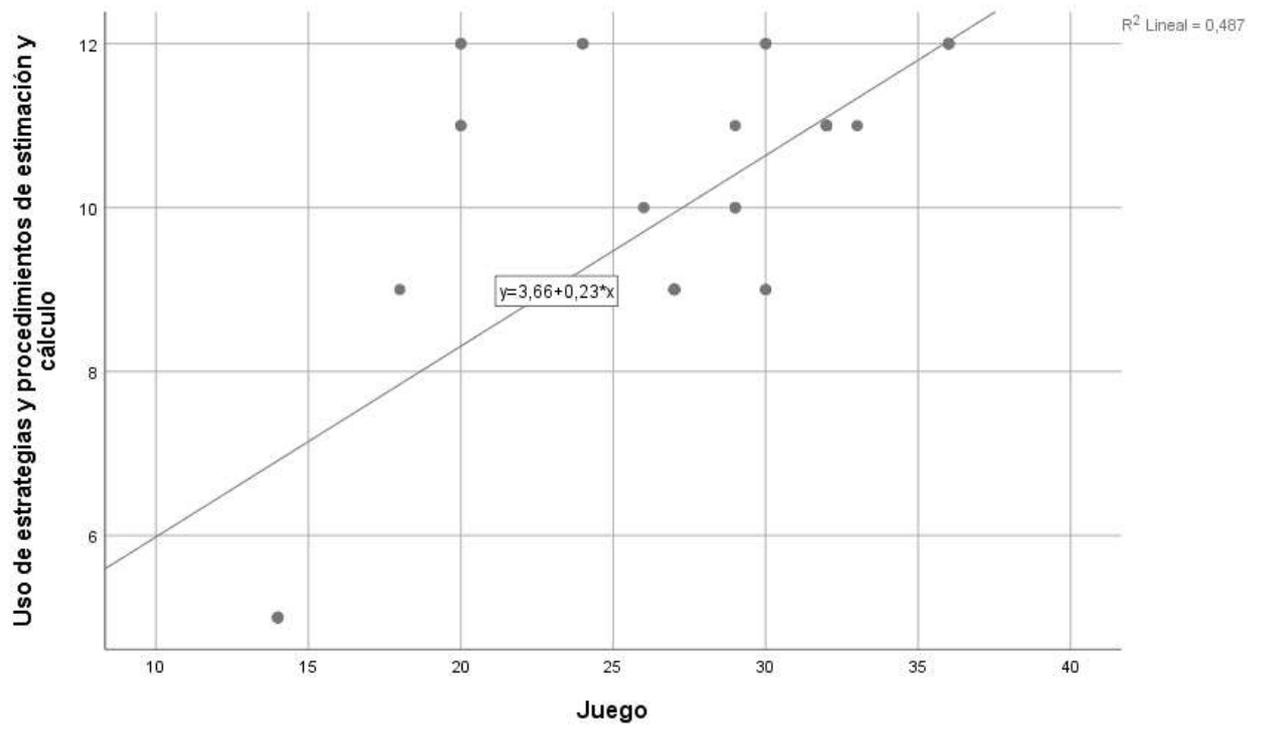


Figura 9. .

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

La enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial se basa en diferentes tipos de como resolver problemas que abarcan el conocimiento de los números, el espacio, la geometría y la medida. Los docentes crean espacios de producción matemática y análisis grupal, los niños reflexionan sobre los pasos de su solución, los validan, establecen relaciones y gestionan las clases para reutilizar los nuevos aprendizajes en situaciones futuras. Es importante

Después de hacer algunos análisis, se demuestra que existe una conexión del juego y la solución de problemas de la cantidad de Colorful Bubble Private Garden en Santa María en 2022, la correlación es moderada. El trabajo de Peñafiel y Morla (2019), “Los juegos metodología educativa y resolución de dificultades del campo matemático de alumnos de tercer año de las instituciones educativas Pablo Patrón, Lurigancho- Chosica de la UGEL N° 06, 2016”. Universidad Estatal del Ecuador su meta fue determina la importancia de la utilización de materiales en el proceso de aprendizaje escolares de 4-5 años. Decidir sobre la precisión a utilizar y mantener una idea de cómo se trabaja, la integración de recursos didáctico en la enseñanza, y la finalidad propuesta a concretar. Debido a la falta de práctica, se deben considerar aportes en la primera área educativa para mejorar el aspecto educativo.

Y en la de Sáenz (2018), en la indagación “lo lúdico en solución de problemas y estrategias didácticas en el campo lógico-matemático para estudiantes de 3° año en Lurigancho en la UPU. Además, la significación teórica ($p = 0,105 \geq 0,05$). Rechazando así lo propuesto en sus hipótesis aceptando la nula y rechazando la alternativa. No se evidencia relación de juego el grado estudiado. Con un total de 18. Siendo: en las tácticas del juego de la estrategia independiente y dependientes en matemáticas lógicas del tercer grado.

Por ello, los juegos deben ser considerados como uno de los elementos didácticos que los docentes pueden utilizar para impartir contenidos. De hecho, anima a niños, adolescentes y adultos a adquirir experiencias tangibles a través de la conciencia. Creamos un ambiente de aprendizaje ideal donde te sientes cómodo, libre y seguro al mismo tiempo. Esto proporciona los elementos necesarios para que los niños aprendan a funcionar, a desarrollarse, a madurar y, sobre todo, a enfrentarse a la sociedad como individuos de pleno derecho con todas las herramientas necesarias para la supervivencia.

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe una conexión entre el juego y la solución de problemas de la cantidad de jardín privado Burbujitas de colores en Santa María en 2022. La relación es moderada.
- **Segunda:** se trata del juego y la conversión de las cantidades del jardín privado Burbujitas de colores de Santa María en 2022 en representaciones numéricas. Es moderada la relación.
- **Tercera:** El juego y la comprensión sobre los números se vinculan entre sí del Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022.
- **Cuarta:** se evidencia el vínculo de las variables en el Jardín Privado Burbujitas de colores en Santa María año 2022 siendo el empleo del juego y aproximación al cálculo.

RECOMENDACIONES

- **Primera:** Te animamos a observar juegos educativos que se aplican a tus sesiones de estudio. Porque estos juegos no solo se tienen que jugar en clase, sino que se aplican fuera de clase, y de la misma manera se puede informar a los padres de la importancia de estos juegos. Motive a los estudiantes a resolver fácilmente cada problema matemático y aplicarlos juntos en casa.
- Segundo: Se alienta a los maestros a explorar e instalar continuamente una variedad de metodologías y habilidades útiles para solucionar problemas y enseñar y aprender matemáticas. Involucrar a los alumnos en los temas más importantes para el buen rendimiento académico, no la indiferencia, y practicarlos en la vida diaria a través de juegos didácticos.
- Tercero: El docente tiende puentes entre los conceptos a aprender y el juego, sugiriendo que los estudiantes reconozcan las matemáticas involucradas en las actividades lúdicas. Se ha comprobado que los juegos cambian las rutinas del salón de clases y despiertan el interés de los estudiantes participantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1 Fuentes bibliográficas

Referencias

- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores guía para educadores de servicio*. Lima- San Borja: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Camels, D. (2010). *El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza*. Argentina: Camels, D. (2010). El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza. <http://jurecmardelplata.org.ar/wp-content/uploads/2016/03/Eljuegocorporal.pdf>.
- Cárdenas, R., & Gómez . (08 de 08 de 2022). *El juego en la educación inicial*. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>: <http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>
- Castro, E. (2008). *Resolución de problemas: ideas, tendencias e influencias* . Barcelona: Sociedad Española de Investigación.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Brasil: Perspectiva.
- Kilpatrick, J., Gómez , P., & Rico, L. (1998). *Educación Matemática. Errores y dificultades de los estudiantes Resolución de problemas Evaluación Historia*. España: Internacional.
- Minedu. (2016). *programa-curricular-educacion-inicial*. Lima: Ministerio de educación.
- Morales Muñoz, P. A. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Mexico: Red Tercer Milenio.
- Moreno Vargas, , K. M., Rey Deaza, M. P., Torres Ramírez , P. L., & Pinilla Forero, M. L. (2015). La resolución de problemas. *La resolución de problemas: estrategia metodológica para enseñar y aprender matemáticas en la media especializada del Colegio Reino de Holanda*. Universidad Santo Tomás de Bogotá, Bogotá D.C.

Polya , G. (1989). *Cómo plantear y resolver problemas*. Mexico D,F,: Trillas.

Rodríguez Campo, O. (2016). Dificultades en la resolución de problemas de matemáticas. *Dificultades en la resolución de problemas de matemáticas. Tipología y estrategias*. Universidad de Vigo España, España.

Sáenz Egas, M. M. (2018). El juego como estrategia didáctica y la resolución de problemas . *El juego como estrategia didáctica y la resolución de problemas en el área lógico matemática de los estudiantes del 3º grado de primaria de la Institución Educativa Pablo Patrón, Lurigancho-Chosica de la UGEL N° 06*. Universidad Peruna Unión, Chosica - Ñaña.

Schejtman, C. D. (2009). *Los inicios del juego en la primera infancia y su relación con la regulación afectiva diádica y la autorregulación de los infantes*. *Anuario de Investigaciones*. Mexico:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3691/369139945063>.

Schoenfeld, A. H. (1992). *Learning to think mathematically: Problem solving, metacognition, and sense-making in mathematics*. New Yprk: MacMillan.

ANEXO

4. Matriz de datos

N	Juego															V1	Resolución de problemas															V1				
	Reglas					Aceptación					Utilidad						ST1	Traducción de cantidades a expresiones numéricas					Comunicación de su comprensión sobre los números y las operaciones					Uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo					ST1			
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11			12	S3	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10			11	12	S3
1	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo
2	2	3	3	3	11	Alto	3	3	3	1	10	Alto	2	3	3	3	11	32	Alto	2	3	3	3	11	3	3	3	1	10	2	3	3	3	11	32	Alto
3	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
4	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo
5	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
6	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
7	2	3	3	3	11	Alto	3	3	3	1	10	Alto	2	3	3	3	11	32	Alto	2	3	3	3	11	3	3	3	1	10	2	3	3	3	11	32	Alto
8	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
9	3	3	3	2	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	33	Alto	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	2	3	2	3	11	34	Alto
10	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	1	1	1	6	30	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
11	2	3	1	3	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	20	Medio	2	3	3	3	11	3	3	3	1	10	2	3	3	3	11	32	Alto
12	3	3	3	3	12	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	3	3	3	11	32	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	35	Alto
13	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	3	1	1	1	6	2	1	1	1	5	15	Bajo
14	3	1	1	3	8	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	1	6	20	Medio	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
15	3	1	1	3	8	Medio	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	18	Bajo	3	3	3	3	12	3	1	3	3	10	2	1	3	3	9	31	Alto
16	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
17	3	2	2	2	9	Medio	2	3	3	2	10	Alto	2	3	3	2	10	29	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	34	Alto
18	3	3	3	3	12	Alto	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	1	6	24	Medio	3	3	3	3	12	3	1	3	3	10	3	3	3	3	12	34	Alto
19	2	3	1	3	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	20	Medio	2	3	3	3	11	3	3	3	1	10	2	3	3	3	11	32	Alto
20	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	3	1	1	1	6	2	1	1	1	5	15	Bajo
21	3	1	1	3	8	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	1	6	20	Medio	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
22	2	3	3	3	11	Alto	2	1	2	1	6	Bajo	3	1	2	1	7	24	Medio	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	35	Alto
23	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	1	1	1	6	30	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
24	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
25	3	3	3	1	10	Alto	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	3	3	10	26	Medio	3	3	3	1	10	3	1	1	1	6	3	1	3	3	10	26	Medio
26	3	3	3	3	12	Alto	2	1	3	3	9	Medio	2	1	3	3	9	30	Alto	3	3	3	3	12	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	30	Alto
27	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto

28	3	2	2	2	9	Medio	2	3	3	2	10	Alto	2	3	3	2	10	29	Alto	3	2	2	2	9	2	3	3	2	10	2	3	3	2	10	29	Alto
29	3	3	3	3	12	Alto	2	1	3	3	9	Medio	2	1	3	3	9	30	Alto	3	3	3	3	12	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	30	Alto
30	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
31	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
32	3	2	2	2	9	Medio	2	3	3	2	10	Alto	2	3	3	2	10	29	Alto	3	2	2	2	9	2	3	3	2	10	2	3	3	2	10	29	Alto
33	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
34	2	3	3	3	11	Alto	3	3	3	1	10	Alto	2	3	3	3	11	32	Alto	2	3	3	3	11	3	3	3	1	10	2	3	3	3	11	32	Alto
35	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo
36	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio
37	2	3	3	3	11	Alto	2	3	2	3	10	Alto	3	3	2	3	11	32	Alto	2	3	3	3	11	2	3	2	3	10	3	3	2	3	11	32	Alto
38	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
39	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	27	Medio	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	27	Medio

