

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS CONTABLES
Y SOCIALES

Escuela Profesional de Educación



TESIS

Actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años en la I.E. Inicial N°914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020

Presentado por:

Bach. PEREZ PALOMINO, Dianoth,

Bach. ALCARRAZ MANTILLA, Milagros Soledad

Para optar el título profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN - NIVEL INICIAL

Andahuaylas - Apurímac - Perú

2024

Tesis

“Actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años en la I.E. inicial N°914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020”

Línea de Investigación

Innovación, Pedagogía e Interculturalidad

Asesora:

Dra. Carmen Palomino Peralta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E. INICIAL
N°914 DE PAMPAMARCA – HUANCARAY – ANDAHUAYLAS 2020

Presentado por las Bach. **DIANOTH PEREZ PALOMINO** y **MILAGROS SOLEDAD ALCARRAZ MANTILLA**, para optar el título profesional de: **LICENCIADO EN EDUCACIÓN – NIVEL INICIAL**

Sustentado y aprobado el 09 de abril ante el jurado:

Presidente : Dra. Teresa Villafuerte Palomino

Primer Miembro : Mg. Carmen Yurissa Vivar Bravo

Segundo Miembro : Lic. Yony farfán robles

Asesor : Dr. Carmen Palomino Peralta

REPORTE DE TURNITIN

"Actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años en la I.E. Inicial N°914 de Pampamarca - Huancaray - Andahuaylas 2020"

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %	21 %	4 %	15 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	5 %
2	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	5 %
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
5	www.redalyc.org Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1 %
7	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	1 %
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1 %

DEDICATORIA

A nuestro altísimo, que hizo posible que yo alcanzara mi meta.

A mi madre Lourdes palomino loa por su valioso aporte, que supo usar los buenos valores y que gracias a ellos siempre supe salir, y que el Señor siempre me la bendiga.

Es para mí una gran satisfacción poder dedicarle a mi madre que siempre estuvo a mi lado incondicionalmente, fue mi motivación y el pilar fundamental para lograr mis metas.

Dianoth

AGRADECIMIENTO

A mi padre Jesús Alcarraz Contreras y mi familia que fueron mi guía profesional que gracias a ellos sus enseñanzas, lecciones y consejos han sido fundamental en mi desarrollo profesional, en el descubrimiento de mi vocación y formación como docente.

A mi madre Emilia mantilla guía por su constante ánimo e incansable confianza en mí, mis falencias, quien me enseñó a no rendirme y sin su apoyo no hubiera llegado a cumplir mi meta.

A la universidad tecnológica de los andes y a los docentes de la escuela profesional de educación por su contribución en nuestra formación académica en especial a la Dra. Carmen palomino peralta.

Milagros

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
POST PORTADA.....	ii
PÁGINA DE JURADO	iii
REPORTE DE TURNITIN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I PLAN DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Identificación y formulación del problema	3
1.2.1. Problema general.....	3
1.2.2. Problemas específicos.....	3
1.3. Justificación de la investigación	4

1.4.	Objetivos de la investigación	4
1.4.1.	<i>Objetivo general</i>	4
1.4.2.	<i>Objetivos específicos</i>	5
1.5.	Delimitaciones de la investigación	5
1.5.1.	<i>Espacial</i>	5
1.5.2.	<i>Temporal</i>	5
1.5.3.	<i>Social</i>	5
1.5.4.	<i>Conceptual</i>	5
1.6.	Viabilidad de la investigación	6
1.7.	Limitaciones de la investigación	6
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO		7
2.1.	Antecedentes de investigación.....	7
2.1.1.	A nivel internacional.....	7
2.1.2.	A nivel nacional.....	9
2.1.3.	A nivel regional y local.....	11
2.2.	Bases teóricas.....	12
2.2.1.	Las actividades lúdicas.....	12
2.2.2.	El desarrollo de habilidades.....	20
2.3.	Marco conceptual.....	35
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN		38
3.1.	Hipótesis.....	38
3.1.1.	Hipótesis general.....	38

3.1.2. Hipótesis específicas	38
3.2. Método	38
3.3. Tipo de investigación.....	39
3.4. Nivel o alcance de investigación	39
3.5. Diseño de investigación.....	39
3.6. Operacionalización de variable	41
3.7. Población, muestra y muestreo	43
3.7.1. Población	43
3.7.2. Muestra	43
3.7.3. Muestreo	43
3.8. Técnicas e instrumentos.....	43
3.8.1. Técnica.....	43
3.8.2. Instrumento	43
3.8.3. Validación.....	43
3.8.4. Confiabilidad	44
3.9. Consideraciones éticas	44
3.10. Procesamiento estadístico	44
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	45
4.1. Resultados	45
4.1.1. Resultados descriptivos Tablas cruzadas	45
4.1.2. Descriptivos por dimensiones	48
4.2. Discusión de resultados	57

4.3. Prueba de hipótesis.....	61
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de operacionalización	41
Tabla 2: Tabla cruzada entre actividades lúdicas y desarrollo de habilidades matemáticas	45
Tabla 3: Tabla cruzada entre la edad y actividades lúdicas	46
Tabla 4: Tabla cruzada entre el género y las actividades lúdicas.....	46
Tabla 5: <i>Tabla cruzada entre la edad y desarrollo de habilidades matemáticas</i> .	47
Tabla 6: Tabla cruzada entre el género y el desarrollo de habilidades matemáticas	47
Tabla 7: Variable 1: Actividades lúdicas	48
Tabla 8: Dimensión 1: Juegos libres	49
Tabla 9: Dimensión 2: Juegos dirigidos	50
Tabla 10: Variable 2: Desarrollo de habilidades matemáticas	52
Tabla 11: Dimensión 1: Descubrimiento	53
Tabla 12: Dimensión 2: Razonamiento	54
Tabla 13 Dimensión 3: Resolución de problemas.....	56
Tabla 14 Prueba de normalidad.....	61
Tabla 15: Contrastación de hipótesis general.....	62
Tabla 16: Contrastación de la primera hipótesis específica.....	63
Tabla 17: Contrastación de la segunda hipótesis específica	64
Tabla 18: Contrastación de la tercera hipótesis específica.....	65

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Actividades lúdicas	49
Figura 2: Juegos libres	50
Figura 3: Juegos dirigidos.....	51
Figura 4: Desarrollo de habilidades matemáticas	52
Figura 5: Descubrimiento.....	53
Figura 6: Razonamiento	54
Figura 7: Resolución de problemas	56

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

PISA : Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes

OCDE : Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico

BCEO : Bases curriculares de educación parvulario

I.E.I : Institución Educativa inicial

SISE : Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado Peruano de
Sistemas

RESUMEN

El presente estudio se desarrolló bajo el objetivo de determinar las actividades lúdicas y su relación en el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N°914 de Pampamarca-Huancaray- Andahuaylas 2020, en tal sentido se empleó el método hipotético deductivo, con alcance correlacional de enfoque cuantitativo, tomando como muestra de estudio a 20 niños de 5 años de edad, quienes fueron evaluados a través de las listas de cotejo en referencia a cada variable, los resultados demostraron relación negativa y no significativa con el valor de Rho igual a $-0,066$ y significancia bilateral mayor al 0.05, lo cual se resume en que las actividades lúdicas no presentan variaciones o efectos en el desarrollo de habilidades matemáticas, por lo tanto se concluyó en que las actividades lúdicas no presentan efectos positivos en el desarrollo de habilidades en los niños y niñas en estudio.

Palabras clave: Habilidades matemáticas, actividades lúdicas, descubrimiento, razonamiento y resolución de conflictos.

ABSTRACT

The present study will be developed under the objective of determining the recreational activities and their relationship in the development of mathematical skills in 05-year-old boys and girls of the initial educational institution No. 914 of Pampamarca – Huancaray - Andahuaylas 2020, in this sense The hypothetical deductive method was used, with a correlational scope of a quantitative approach, taking 20 5-year-old children as a study sample, who were evaluated through the checklists in reference to each variable, the results demonstrated a negative relationship and non-significant with the value of Rho equal to -0.066 and bilateral significance greater than 0.05, which is summarized in that the ludic activities do not present variations or effects in the development of mathematical abilities, therefore it was concluded that the ludic activities do not presenting positive effects on the development of mathematical skills in the boys and girls under study.

Keywords: Mathematical skills, recreational activities, discovery, reasoning and conflict resolution.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación surge bajo el título “ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E. INICIAL N°914 DE PAMPAMARCA – HUANCARAY – ANDAHUAYLAS 2020”

El objetivo principal del informe es examinar el grado de influencia que tienen las fuerzas comunicativas en la expresión oral del idioma quechua, centrándose en su nivel de incidencia. El informe se estructura en siete secciones, que se describen de la siguiente manera:

En el primer capítulo: Se presenta la problemática existente y se formulan los problemas, objetivos, delimitaciones y restricciones del estudio.

El segundo capítulo: Aborda el marco teórico, donde se analizan los antecedentes de investigación, los fundamentos teóricos y el marco conceptual.

El tercer capítulo: Se dedica a describir la metodología de investigación, incluyendo las hipótesis planteadas.

Por otro lado, en el **cuarto capítulo** se presentan los resultados y las discusiones derivadas del estudio.

Con respecto a la **quinta, sexta y séptima** sección, las conclusiones, recomendaciones y aspectos administrativos se representan como un todo.

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

Últimamente se observan variaciones significativas en la educación temprana estos cambios son bien conocidos como las dificultades de cada niño o niña que enfrentan en el aprendizaje de las estas dificultades son más evidentes en los procesos de razonamiento, descubrimiento y resolución de problemas. Varios autores reconocen su importancia de la ilustración de para los jóvenes estudiantes. También se sabe que los niños aprenden mejor a través de actividades lógicas y prácticas como: la solución de ejercicios que se les presenta.

Las acciones lúdicas realizadas en el aula se adaptarán en un instrumento estratégico introducido al niño con un sentido de aprendizaje agradable, atractiva y natural, cabe mencionar que al infante le produce felicidad y esto nos da un resultado de la capacidades reforzadas, infantes preparados con preparación a las actividades en el salón de clases como ingenioso, curiosidad, innovadores en un ambiente apropiado y extensión, una convivencia cautivadora en su grupo de familia y mediante ello el interés de los representantes de cada uno de ellos.

En función de las observaciones de la prácticas realizadas se vio que los participantes tienen problemas en el curso de por tal motivo se realizó este proyecto de investigación denominado: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 914 DE PAMPAMARCA-HUANCARAY-ANDAHUAYLAS 2020, donde se evidencio una fuerte dificultad en el aprendizaje y la falta de interés de los niños, también se vio que hay poca colaboración en las acciones diarias, el entretenimiento y desinterés, la seguridad que existe en el I nivel de la educación

básica les encanta aprender mediante el juego y otras acciones más llamativas y debemos considerar el interés y gusto de cada niño.

Según la prueba de PISA en el 2018, que se realizó por la organización para la cooperación y el desarrollo económico (OCDE). Nos da un resultado más relevante donde nuestro país a nivel nacional destaca el puesto 64 de 77 países, donde estamos casi similar al del año 2015. Nos indica que esta prueba se realiza cada 3 años, así como de comprensión lectora, ciencia y matemática donde el Perú ocupó promedio de 401 el cual indica una mejoría significativa. Sin embargo, se conoce también que, Chile obtuvo un promedio de 452, lo mismo Colombia logró el promedio de 412 y Brasil tuvo 413 de promedio; asimismo, en el examen de matemática tuvimos promedio de 400, donde mejoramos mucho al 2015 en la que se obtuvo 387, superior a año pasado que fue de 397. Estos datos indican que, el Perú está por debajo de otros países de América Latina, por ello como futura maestras debemos motivar, incentivar a nuestros niños y niñas que vamos a tener cargo porque ellos son el futuro de país.

Según Velásquez (2010), Menciona que para evitar las actividades sean aburridas es necesario que implementemos con diferentes estrategias. El juego puede aportar al desarrollo y potencia de los infantes, adecuando la didáctica ayuda al mejoramiento en el proceso educativo.

En Chile, existe muchas dificultades de aprendizaje a pesar de conocer las grandes bendiciones del juego, podemos decir que en más de 15 mil horas de juego hasta los 7 años se sabe que, varios centros educativos que buscaron solución a esta realidad si fue un esfuerzo aislado y no lo beneficia a los niños y niñas. La nueva BSEP 2018, brinda un rol resolutivo a las diligencias lúdicas y los juegos libres, queda claro y responsabilidad sobre este caso ya que en las escuelas y con

los padres de familia es muy fundamental su apoyo apropiado siendo ellos un elemento primordial en la educación de sus hijos. Por medio de sus nuevas bases curriculares de educación parvulario BCEO 2018 nos presentó que los juegos lúdicos se encuentran en los tres niveles educativos de la educación parvulario (transicional, medio, cuna y sala), donde esto impulsa el desarrollo del juego con un rol en el desarrollo de las funciones cognitivas, afectivas, la socialización entre los infantes y estas se pueden adaptar a la creatividad e imaginación. Se conoce que el acto de juego es una expresión universal y natural en la humanidad.

Jugar es una acción de cultura humana y surge desde los primeros días de nacido, Johan Huizinga nos indica que el juego es una función social, donde esta es un acto creativo y artístico de mucha importancia para los infantes sin restricción del sexo y con ellos podemos aprender mucho.

1.2. Identificación y formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera se relaciona las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N° 914 Pampamarca-Huancaray- Andahuaylas 2020?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿De qué manera se relaciona las actividades lúdicas con el desarrollo de las habilidades en la dimensión del descubrimiento de los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020?
- b. ¿De qué manera se relaciona las actividades lúdicas con el desarrollo de las habilidades en la dimensión del razonamiento de los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020?

- c. ¿De qué manera se relaciona las actividades lúdicas con el desarrollo de las habilidades en la dimensión de la resolución de problemas de los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020?

1.3. Justificación de la investigación

Cuando se trabaja con las matemáticas, casi siempre esta acción de aprendizaje se conoce como aprendizaje relevante, en el Perú existe una complejidad enorme en el aprendizaje de las debido a que estamos en los últimos puestos del Ranking, esta particularidad ha ocasionado que los estudiantes incrementen el conocimiento sobre las y el dominio al respecto, ello es un crecimiento considerable en la vida personal y social.

Mediante este proyecto de investigación se va a promover este plan de indagación, se va impulsar al estudiante en el pensamiento, en el razonamiento y el descubrimiento considerando que el juego sea libre y no de manera dirigida por una maestra; Teniendo presente que las capacidades que tiene un infante, creando nuestras estrategias de aprendizaje y la búsqueda de soluciones a un problema que se le presenta.

Por tal motivo diría que las actividades lúdicas y las habilidades van de la mano mediante el juego, el niño aprende a sumar, restar y multiplicar así da los resultados adecuados del problema.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar las actividades lúdicas y su relación en el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N°914 de Pampamarca-Huancaray- Andahuaylas 2020.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Determinar las actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de las habilidades en la dimensión del descubrimiento de los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020.
- b. Determinar las actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de las habilidades en la dimensión del razonamiento de los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020.
- c. Determinar las actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de las habilidades en su dimensión de la resolución de problemas de los niños y niñas de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020.

1.5. Delimitaciones de la investigación

1.5.1. Espacial

Este estudio por exploración se desarrolló en la I.E.I N° 914 de Pampamarca-Talavera- Andahuaylas, Región Apurímac.

1.5.2. Temporal

El estudio se desarrolló durante el año 2020.

1.5.3. Social

Este estudio de investigación lleva como objetivo estudiar a los estudiantes de 05 años de la I.E.I N° 914 de Pampamarca- Talavera- Andahuaylas, Región Apurímac matriculados en el año 2020.

1.5.4. Conceptual

Este presente estudio está compuesto por 2 dos variables de estudio la cuales son: Las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades matemáticas.

1.6. Viabilidad de la investigación

Este estudio de investigación se considera viable por las siguientes consideraciones:

- a. Facilidad a los accesos a los antecedentes y fuentes primarios a través de internet (Alicia, Concytec, Google Académico, etc.)
- b. Para recoger información de la población se tomará en cuenta como muestra a la participación de los estudiantes de 05 años que se hayan matriculado en el año escolar en la I.E.I. N° 914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020.
- c. El proyecto de investigación se realizará a corto plazo aproximadamente dentro de 5 meses en el presente año, en cuanto a la disposición de tiempo de los encuestadores será breve de solo 60 minutos.
- d. En cuanto al financiamiento de este proyecto y los recursos que generen en gastos la totalidad será asumido por los investigadores.

1.7. Limitaciones de la investigación

Se tiene las siguientes restricciones en este proyecto de investigación:

- a. Recursos Económicos: Los gastos que se va a generar para el estudio de investigación serán asumidas por los investigadores en cual reducirá la economía familiar.
- b. Recursos Humanos: Limitaciones de personas que conozcan profesionalmente el tema de investigación o elaboración de tesis mismo que se encuentra en la provincia de Andahuaylas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

Para indagar este proyecto de investigación se va a tomar como referencias a investigaciones con anterioridad de 7 años a niveles internacional, nacional, regional y local.

2.1.1. A nivel internacional

Para Chango (2021), en su estudio titulado: “Actividades lúdicas para el fortalecimiento del razonamiento matemático en los estudiantes de noveno grado”, El objetivo principal del estudio fue utilizar juegos y actividades lúdicas con el propósito de fortalecer el razonamiento matemático. Para llevar a cabo este objetivo, se adoptó un enfoque cuantitativo y se empleó un diseño de investigación no experimental y correlacional. La muestra del estudio estuvo compuesta por 70 estudiantes, se contó con una encuesta y cuestionario, los resultados obtenidos son los siguientes, el Chi- cuadrado fue 17.644, lo cual es significativo con P – valor de $0.040 < 0.05$, ello implica la validez de la hipótesis del estudio; por ende, se concluye que, las actividades lúdicas fortalecen los esquemas cognitivos de asimilación y acomodación para un buen razonamiento matemático.

Según Luna (2021), en su investigación titulada: “La creatividad y pensamiento lógico matemático en niños y niñas del nivel pre escolar de la unidad educativa Martín cárdenas de la ciudad de la paz”, con el fin de limitar la relación de las variables del estudio; la metodología corresponde la alcance correlacional, enfoque cuantitativo y diseño no experimental, considerando a 20 niños y niñas para la muestra, La observación fue la técnica utilizada y la ficha de observación fue el instrumento, los resultados encontrados se mostraron que haya existencia

de relación positiva y considerable, puesto que, la correlación Pearson fue 0.741, y significancia $0.000 < 0.01$, debido a lo obtenido, se confirma la validez de hipótesis de la investigación; la conclusión indica que los niños desarrollaron medianamente su pensamiento creativo.

Para Falcon (2019), tesis denominada: “Estrategias metodológicas en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático del subnivel medio, guía metodológica”, El objetivo principal de esta investigación fue determinar estrategias metodológicas que promovieran el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático. El diseño de investigación adoptado combinó enfoques cuantitativos y cualitativos, y utilizó un enfoque inductivo-deductivo. Para recopilar datos, se emplearon técnicas como la entrevista, encuestas y cuestionarios, utilizando la escala de Likert. La población de estudio se encontraba en el lugar específico de investigación.

Para Añasco (2019), tesis denominada “Estrategias metodológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas para la resolución de problemas propuesta: guía didáctica para desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes”. El objetivo principal de este estudio fue analizar cómo las estrategias metodológicas contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas en la resolución de problemas. El método de investigación utilizado fue cuali-cuantitativo y se enmarcó en un enfoque descriptivo correlacional. Las técnicas utilizadas incluyeron encuestas, entrevistas, pruebas y cuestionarios. La muestra del estudio estuvo conformada por las autoridades del plantel (Rectora y Vicerrector Vespertino), 48 docentes y 3930 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Leonidas García durante el período 2018-2019, ubicada en la Zona 8, Distrito Pascuales 2, Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas. Las conclusiones del estudio indicaron que, al analizar diversas

estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades y destrezas en la resolución de problemas matemáticos, se encontró que la estrategia más adecuada es la planeación de George Polya en la actualidad, la cual implica la obtención de conocimientos y la formulación de preguntas. Se determinó que esta estrategia contribuye al crecimiento académico personal de los estudiantes.

2.1.2. A nivel nacional

Para Castro (2021), en su investigación titulado: “El juego lúdico y las habilidades de los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 304 el trapecio-Chimbote, 2021”, el cual tuvo como objetivo principal la determinación de relación entre ambas variables, se consideró el enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, tomando como muestra a 23 alumnos, para agrupar información se aplicó como técnica la observación e instrumento la ficha de observación. Los resultados se hallaron en la correlación de Pearson, fue 0.899, lo cual expresa la correlación positiva muy alta, asimismo el $P < 0.05$, por ende, la hipótesis del estudio es verdadera, dicho dato la conclusión que, el juego lúdico es importante en las habilidades matemáticas, por lo que, si el juego lúdico se da de manera adecuada, también las habilidades serán positivas.

Según Rojas (2019), en la investigación que llevó por título: “Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades en niños de 5 años de la I.E.I. N°676 san Martín de porras- amay”, cuyo propósito primordial fue el establecimiento de relación entre las dos variables; como metodología se consideró el alcance correlacional, cuantitativo, no experimental y básico, tomando como muestra a 59 niños, la técnica fue la observación. los resultados fueron determinados en el estadístico Rho Spearman, el cual fue equivalente a 0.469 y el valor sig. fue de $0.000 < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis de la investigación;

en conclusión, se puede decir que la asociatividad de las variables estudiadas se da de forma moderada.

Según Morocho (2018), esta tesis se titula: "Actividades lúdicas para desarrollar nociones en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1263 del distrito y provincia de san Ignacio en el año 2018". El objetivo fue el desarrollo de acciones de juego divertidas con el objetivo de facilitar la adquisición de ideas matemáticas. La metodología aplicada de acuerdo con los estudios experimentales con la aplicación de archivos y muestras de observación es 9 estudiantes e tipo de investigación son una explicación cuyo enfoque es cuantitativo y cualitativamente relacionado relaciona entre las dos investigaciones, por lo tanto, sus conclusiones logran que las actividades recreativas ayuden a mejorar el desarrollo del estudiante en habilidades y fortalecen la práctica enseñando con estrategias didácticas y de creación para el trabajo pedagógico. Las actividades de recreación son el espacio de juego y la recreación, pero para fines de aprendizaje que permiten a los estudiantes enriquecer y fortalecer su conocimiento en y por lo tanto, ayudar en el aprendizaje.

Según Montalván (2019), tesis denominada: "Características asociadas a la evaluación formativa y su relación de habilidades en estudiantes de la carrera profesional de administración de empresas de la universidad privada SISE, 2016". Donde su objetivo es definir la conexión que existe entre las peculiaridades conocimiento a la evaluación formativa de las habilidades desarrolladas. Tiene como método el enfoque cuantitativo y es de tipo no experimental, tiene un método descriptivo y a su vez un diseño correlacional, la muestra fue conformada por 163 participantes, para la obtención de información se utilizó el instrumento cuestionario

consta de 20 preguntas las cuales son ayudara a poder llegar a una conclusión más clara.

Para Carrillo Sollau (2019), en esta tesis denominada: “Habilidades básicas del pensamiento matemática en niños de 5 años de la I.E. los olivos 2019”. Tuvo como objetivo principal determinar el nivel del pensamiento matemático, teniendo sus dimensiones en razonamiento matemático, descubrimiento de la geografía y el ámbito numérico, esta investigación es básico y tiene el diseño no experimental por ello tiene como población 80 niños y su muestra es de 20 niños en el cual utilizara los instrumentos de observación y aplica el instrumento juicio de expertos y la confiabilidad para la escala de alfa de Cronbach que tuvo el valor de 954. La conclusión dentro de la evaluación realizada en la institución educativa inicial N°346 ALS Palmeras del Distrito de los Olivos 2019, siendo así esta habilidad la que se debe trabajar con mayor profundidad, buscando y aprovechando todas las oportunidades diarias donde se pueda desarrollar y trabajar los contenidos no logrados para un mejor resultado, sin dejar de lado el resto de las habilidades que se deberán seguir reforzando.

2.1.3. A nivel regional y local

Según Ñahue y Hurtado (2019), en su proyecto de investigación que llevó por título: “Estrategias lúdicas y resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años de la I.E.I. N°02 maría inmaculada Abancay, 2018”, El objetivo principal fue establecer la relación entre las variables mencionadas, utilizando un enfoque cuantitativo y correlacional. La muestra consistió en 58 niños, y se utilizó la observación y una ficha de observación como técnicas e instrumentos. Los resultados mostraron una correlación positiva significativa, con un coeficiente de correlación de Pearson de 0.893 y un valor de p de $0.01 < 0.05$. Por lo tanto, se

acepta la hipótesis de la investigación, concluyendo que una estrategia lúdica positiva se relaciona con una adecuada resolución de problemas matemáticos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Las actividades lúdicas

Es considerado como elemento competente que desata la potencialidad, nos dice que la actividad va a desarrollar todo el sentido en el ser humano como la vista, el tacto, la audición, quienes pueden utilizar una estimulación y así poder ejercitar para su desarrollo, se puede decir que a medida que el niño está en constante estímulo va adquiriendo más información y con ellos va fortaleciendo la práctica motora y el desarrollo intelectual.

Dice desde el punto de vista didáctico implica que este se utiliza muy erróneamente ya que manipula y controla a los niños, bajo su punto de vista Jiménez indica que el juego es autónomo y cotidiano ya que es muy diferente fuera del aula que dentro.

Por ello podemos decir, las actividades lúdicas es un conjunto de movimientos donde se expansión simbólica significativo para que el niño pueda ser creativo y debe ser placentero.

2.2.1.1. Definiciones de Lúdico

El juego lúdico es una dimensión que desarrolla el ser humano para fomentar el desarrollo psicosocial donde se puede adquirir los saberes, además es considerada como un grupo de estrategias formuladas para fomentar un ambiente armónico de los estudiantes en el proceso formativo. Por otra parte, se indica que, el juego es una acción natural y es desinteresada y libre que puede cumplir un obstáculo que debemos vencer, por ello nos dice que el juego es muy esencial en

el niño ya que le genera placer moral de triunfo y ayuda a la formación de su personalidad.

La lúdica es formativa donde el infante comienza a pensar y actuar en el medio social y tiene un propósito didáctico, por ellos podemos decir que el juego es educativo donde con el tiempo vamos desarrollando determinadas habilidades y destrezas, los niños comienzan el día con diversas curiosidades en su entorno y mediante ello va aprendiendo de la mejor manera las bases académicas; dentro de ello podemos encontrar la socialización, el aprendizaje y el proyecto de vida.

El juego es considerado un medio adecuado para involucrar al niño en la sociedad sobre la culturalidad, la creatividad y ser autónomo para darle un ambiente de amor y libertad.

En la lúdica no era obstáculo la edad de los niños tanto su sentido imaginativo como pedagógico. Lo significativo es adaptar el interés y necesidades dentro del nivel instructivo, en caso de los docentes de inicial decía que deben desarrollar el juego con una estrategia didáctica ya que el niño responde mejor mediante el juego y se integra así poco a poco entre ellos.

2.2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas

Por lo mismo, son muy importante y eficaz para el aprendizaje del niño, juegan y al mismo tiempo aprender, experimentan, exploran y descubren problemas de tal manera se fortalecen la honestidad, la responsabilidad, los valores, la tolerancia, la empatía y la cordialidad entre otras cosas. Para poder manifestar sus emociones y opiniones en relación al juego ya sea por si solo o en compañía con otros niños.

Ella daba mucha importancia a las actividades lúdicas como una estrategia didáctica por lo cual ella ideó materiales didácticos y propuso que el niño juegue de acuerdo al tamaño de los niños.

2.2.1.3. Objetivos de las actividades lúdicas

- a) Instruir a los estudiantes a enfrentar y tomar valentía ante las dificultades que se presentan a su entorno.
- b) Asegurar su obtención de las experiencias, hábitos de las actividades analítico y colectivo.
- c) Contribuir al incremento de conocimientos esperados de diversas áreas, iniciando del mejor logro y satisfacción de ilustración creativo.
- d) Preparar al estudiante a solucionar las dificultades que la sociedad nos ponga.

2.2.1.4. Características de las actividades lúdicas

Despierta un cierto interés hacia la asignatura y son los siguientes.

- Crea en los educados las habilidades de actividades con la colaboración entre ellos y en cumplimiento de las tareas en conjunto.
- Exige el empleo de ideas conseguidos en diversas áreas relacionado con este que es el juego lúdico.
- Utiliza el reforzamiento de verificar la inteligencia que adquieren en las aulas mostrar el desarrollar las habilidades.
- Contribuyen las actividades didácticas y dinámicas con limitación de los tiempos.

- Rompe esquemas en el aula en el papel autoritario e informados del maestro y se liberan las capacidades de su ingenio y autónomas en los niños.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos lúdicos

- a) Para desarrollar sus habilidades.
- b) Para fortalecimiento de conocimientos.
- c) Para la consolidación de los valores como (competencias ciudadanas)

Este tipo de actividades generalmente se realiza en los tiempos libres del alumno con el fin de liberar tensiones, diferenciar la actividad rutinaria y mediante ello lograr el entrenamiento, diversión y placer; éstas parten de las experiencias de los docentes. El empleo de los juegos evidencia lo valioso que es dentro del desarrollo de enseñanza – formación, porque facilita la mejora de las habilidades que pueda tener los niños además de fortalecer los valores que van a tener los estudiantes es necesario en la vida escolar, en la vida cotidiana y dentro de la sociedad en la que se va a desenvolver.

2.2.1.6. Fases de las actividades lúdicas

- a. **Introducción:** Comprende al mismo ritmos o hechos que favorecen comenzando, iniciando el ejercicio o la diversión recreacional, incorpora el consejo de un compromiso que puedan incorporar como reglas del juego.
- b. **Desarrollo:** En el transcurso se ocasiona la actuación del niño en el régimen que se ha establecido en las normas del juego.
- c. **Culminación:** En la recreación lúdico culminara, aunque uno de los jugadores logre conseguir la meta en la libertad con las normas establecidas o cuando logre terminar con mayor puntaje.

2.2.1.7. Componentes estructurales de las actividades lúdicas

- a. Intelectual – Cognitivo:** acción que provoca la imaginación, la fantasía, poder lógica y la observación. La iniciativa, la investigación científica, las habilidades, los hábitos, como la paciencia creadora y la autonomía, etc.
- b. Volitivo - Conductual:** Desarrolla el espíritu justo y autocrítico, iniciativo, disciplinado, respetuoso, perseverante, responsable, puntual, compañerismo, cooperativo, lealtad y de una seguridad de sí mismo, etc.
- c. Afectivo Motivacional:** Se propicia el compañerismo, interés, justo por las actividades, el espíritu solidario donde da y recibe ayuda, etc.

2.2.1.8. Principios básicos que rigen la estructura y aplicación de las actividades lúdicas

- a. La participación:** Es el inicio primordial que indica el manifiesto de la acción física y psicológico del participante. El involucramiento del participante establece un contexto muy especial con la actuación de juego, este acto permite que los alumnos eviten lo verbal para concentrarse en el acto físico.
- b. El Dinamismo:** Muestra la importancia y la impresión del periodo en el juego, todo acto tiene un comienzo y un término. Por lo tanto, el coeficiente de la temporada posee un concepto principal, y su desarrollo es dinámico e interactivo. En el dinamismo juega un papel muy importante. Esto es para crear los principios y fines de toda la participación, manteniendo la razón de los factores en la coyuntura que crean en el desarrollo de actividades lúdicas.

- c. El Entretenimiento:** Muestra expresiones agradables y cautivadoras que se presenta en una acción recreativa las cuales brindan mensaje emotivo por parte del participante y es uno de las motivaciones primordiales que propician una participación activa. Dentro de ello el entretenimiento permite ejercer que el estudiante logre varias emociones que dan ayuda a una participación más activa en esta práctica.
- d. Desempeño de Roles:** Esto consiste en una pauta entretenida de una acción en los estudiantes y refleja la apariencia de imitación y naturalidad que puede tener.
- e. La Competencia:** Una representación emocional basada en el hecho de que la actividad muestra resultados específicos y concretos y expresa las pautas básicas de motivación para competir prontamente en él pasatiempo. El interés pedagógico de este principio es obvio: no hay placer sin competencia.

2.2.1.9. Dimensiones de las actividades lúdicas

2.2.1.9.1. Que es el juego libre

El termino libre es un adjetivo que se refiere a quien tiene libertad de hacer lo que más le guste, son aquellas personas que pueden tomar decisiones y acciones en forma libre y tiene la capacidad de escoger y dirigir la forma de pensar o actuar.

a. Concepto de juego libre

Generalmente estas actuaciones se realizan de acuerdo al deseo del niño, ya sea en los recreos, asignaturas especiales y en lugares estratégicos. el juego liberado es una acción placentera, espontánea y no debe ser expuesta o impuesta, mediante ello desarrolla el pensamiento logrando llegar situaciones que requieren de mucho análisis.

b. Importancia del juego libre

Podemos indicar que el juego requiere de movimiento corporal, por ende, no tiene ninguna limitación ni restricción ni mucho menos reglas que prohíben las acciones excepto algunas otras competencias. El inicio de la vida del niño es libre con la creatividad personal o habilidades de cada uno y necesariamente en lo general no es dirigida por una persona más capas que uno. (Bebes et al, 2011). En su mayoría como se indicaba anteriormente el juego durante la infancia no es una distracción, al contrario, es un aprendizaje de mayor efectividad de logro. Muchos de ellos construyen la identidad personal y subjetiva, además mediante el juego aprende a intercambiar y relacionarse en la sociedad.

c. Beneficios del juego libre

- ✓ Estos no se crean para fines específicos o no para permitir múltiples juegos.
- ✓ Desarrollamos la autonomía y las habilidades en la toma de decisiones.
- ✓ Desarrollan se representa a sí mismo y al medio ambiente.
- ✓ Prefieren la curiosidad natural y la creatividad.
- ✓ No hay estereotipos y no es compatible con un género o rol específico.
- ✓ Se adaptan a la etapa de evolución con los niños.

d. Tipos de juego libre

- ✓ **Juego no estructurado.** – También conocido como juego libre es el más beneficioso para el niño para que pueda desarrollar de la mejor manera sus habilidades en el ámbito que lo rodea y mediante ello existen situaciones en donde el adulto prohíbe de algunos actos impropios. Los infantes mediante el juego son aptos de crear, imaginar, construir.

El niño realiza gustos propios, interactuando con diversos elementos convenientes como: formas, colores, sonidos, movimientos, los animales, las plantas y otras cosas que esté al alcance de él.

- ✓ **Juego estructurado.** – una actividad de juego con estructura le permite explorar al niño aprender nuevas habilidades, las cuales son guiadas por otras personas con el fin de mantener activo en el contexto físico y psicológico.

2.2.1.9.2. Que es el juego dirigido

Enderezar llevar rectalmente algo o alguien a un determinado lugar, guiarle mostrando o dando señales en el camino que va a tomar una determinada operación a un lugar.

a) Concepto del juego dirigido

Comprende lineamientos o pautas que limitan al niño de ciertos actos impropios, en su mayoría esta es establecida por personas mayores con el fin de corregir los extravíos, en líneas generales este procedimiento es la contraria del juego libre, claro que existe algunas similitudes en común, los beneficios son los mismos. (Mamá perfecta, 2019)

b) Importancia del juego dirigido

Una de los grandes logros de esta actividad dirigida es el fomento de la empatía, compañerismo y el sentimiento entre sí en los niños.

c) Beneficio del juego dirigido

- ✓ De acuerdo (OK diario, 2018)
- ✓ Diversas opciones de juego.
- ✓ Corrige errores un personal especializado
- ✓ El objetivo es definido
- ✓ Incremento de interés y perseverancia

d) Tipos Del Juego Dirigido

- ✓ Gallinita ciega
- ✓ Carrera de sacos
- ✓ Las sillas musicales
- ✓ Simón dice
- ✓ Las escondidas
- ✓ El teléfono malogrado
- ✓ El mundo de colores

2.2.2. El desarrollo de habilidades

Además, puede decirse que las manifiestan la preparación en los infantes para utilizar sistemas de ocupación (ya elaboradas) ellas entienden la probabilidad y necesidad de buscar y describir las actividades, los resultados y tenemos la posibilidad de explicar un esquema o problemas de acción previamente a lo largo de la resolución de problemas en un divertido entorno y de esta forma poder mantener un lenguaje apropiado.

a. Habilidades en la Asignatura de la Matemática:

Según Descartes nos dice que el concepto de la materia matemática es definido por Dios. Es esta la partida de la intuición y la ilustración, se conoce que los argumentos intuitivos pertenecen a la definición de Dios, el resto de la matemática es deductivo, aunque la deducción requiere de una intuición particular (Matemáticas, 2021).

Para María Moliner, ella nos propone que la matemática es un estudio de sabiduría, correlación a través de las magnitudes y cantidades y los procedimientos que permiten encontrar un resultado. (Matemáticas, 2021)

Para Galileo Galilei comenta que la matemática es el abecedario con el cual él elaboró el universo. Donde nos da que las tienen como estilo de una índole de este tipo de acciones, se menciona que una persona posee condiciones para poder formular y resolver una primitiva empleado de los bienes necesarios que tiene, en cantidad que contenido, así como las ideas y técnicas y son los siguientes:

❖ **Habilidades atendiendo del objetivo de la actividad:**

La actividad matemática entiende esos recursos de las que deberán contar con el infante, así como las tácticas y procedimientos que le permite extender aquel modo de ejecutar (Pérez et al, 2019)

❖ **Habilidades atendiendo a los niveles de sistematicidad de las actividades matemáticas:**

Las características de las y su estructura son las siguientes (actividad, ejercicio, manera de ejercer, técnica), también atiende a los tres grados y poder ordenarlo las cuales son: frecuente, común y singular donde se ha podido trazar un

sistema de habilidades y nos da la definición de los niveles, tomando como referencias lo siguiente.

❖ **Habilidades de la resolución de problemas:**

Son la construcción y el dominio de los infantes, la forma de actuar y le proporcionan una solución al problema y usan conceptos, artes y técnicas como estrategia de lección.

❖ **Habilidades básicas:**

Estas son estructuras en las que los estudiantes corren en el proceso de resolver y analizar problemas matemáticos y nos da el propósito de prepararnos para el problema que necesitamos resolver.

❖ **Las habilidades elementales:**

Es un procedimiento específico derivado de modo operativo de conceptos y técnicas que establece una conexión entre ellos, donde forman método de soluciones con figuras geomáticas y la construcción de fundamentos.

Según Piaget (quien cito de Antonegui 2004), que la inteligencia lógica matemática lo construye el infante con relación a las practicas que obtuvo en el manejo de los objetos que estuvo en su contexto.

Pero para Vygotsky se refiere que el aprendizaje influye a la entrada de la cultura, donde se refiere al conocimiento matemático y el adulto le va guiando en la atención y la conducta del niño hacia la identificación y la relación cuantitativa y su manipulación de las cantidades (Pérez et al, 2019).

b. Teorías sobre el aprendizaje matemático:

Teoría de aprendizaje de Thorndike: Desde un argumento de un modelo organizativo y su norma, es afecto muy influyente con un diseño curricular en la matemática. (United Way, 2015). Pero Browell fue quien se opuso a la teoría que presento Thorndike y se inclinaba más por el aprendizaje significativo.

Teoría de Piaget: Él se enfoca en sus 4 estadios y propuso como una ciencia de operaciones lógicas que subyacen a diversos problemas matemáticos básicas a los que se considera requisito para el entendimiento de los números y de la medida. Mientras para Piaget no es preocupación los problemas de aprendizaje matemático, porque harías los aportes que tuvo permanece en vigencia en la ilustración de y mediante ello indico un legado que fue agregada al ámbito de la educación. (United Way, 2015)

Teoría de aprendizaje de Vygotsky: La ley establece que el desarrollo intelectual infantil no puede entenderse sin ninguna mención del mundo social. (United Way, 2015)

Teoría de aprendizaje de Aubele, Bruner y Gagné: ellos asimismo se preocuparon por la formación en la matemática y por comprender, saber qué es lo que hacen los infantes cuando realizan un problema matemático. (United Way, 2015)

teoría de aprendizaje de Howard: Indica que la razón de la lógica y de los números incluyendo que la destreza se utilice en el razonamiento, son esenciales por qué el desarrollo del pensamiento tiene como una causa y un efecto donde esto permite la creación de la hipótesis. (United Way, 2015)

c. Importancia de la matemática:

Las son indispensables para el crecimiento intelectual infantil. Por qué los infantes son lógicos y útiles para discutir en orden y prepararse como el entendimiento, las críticas y la abstracción. (VANEDUC, 2017).

Las se consideran una básica forma para todos. también es conocida como una reina de la ciencia de costa, sierra y selva, promoviendo estrategias, y por tanto, comprender las matemáticas. (VANEDUC, 2017)

d. Objetivos de la Matemática:

- Utiliza las claves y la cognición matemáticos para estudiar y explicar las producciones informáticas sobre eventos y fenómenos públicos matemáticos.
- Conocer, examinar y decidir la incertidumbre del centro cuyo procedimiento requiere la ejecución y cálculos, y se puede utilizar con fórmulas claras y sencillas.
- También podemos utilizar los instrumentos sencillos y claros en un cálculo, proponiendo una posible respuesta o ventajas que podemos implicar su uso en una revisión sistemática.
- Podemos elaborar estrategias personales o grupales donde se puede estimar, calcular, orientar en un espacio y así poder aplicarla la resolución de problemas sencillamente,
- Utilizamos métodos principales de recolección de apuntes para saber la información sobre manifestaciones o situaciones de su ambiente.
- Estimar el valor de las actividades en la vida diaria y gozar en la práctica y así poder crecer en la postura y la costumbre donde la confianza, constancia, orden, esmero.

- Comprende y valora las nociones que pueda tener la matemática básica donde esta se establece las oportunidades de relacionarse entre ellas y así poder utilizar términos convencionales y notaciones más usuales.

e. Tipos de Habilidades Matemáticas:

- **Conteo y valor numérico:** Antes de ingresar al jardín, se espera que los niños muestren habilidades básicas de contar, que incluyen contar hasta el número 20 y saber ordenar tarjetas numéricas. Estas habilidades pueden ser fomentadas en actividades cotidianas, como contar juguetes mientras los recogen o contar los pasos desde la puerta de su habitación hasta la cama. Además de contar, es importante que los niños comprendan el significado del valor numérico.
- **Operaciones y pensamientos algebraicos:** Se espera que el infante soluciona los problemas simples como sumar y restar utilizando objetos que podemos tener en nuestro hogar. durante la hora del juego o también con sus cuerpos o el entorno que le rodea, por ejemplo, se puede decir “te voy a dar uno de mis coches, vamos a contar cuantos coches tienes ahora” o también con canciones infantiles, adivinanzas, trabalenguas, cuentos donde estas incluyan contar en forma ascendente o descendentes.
- **Números y operaciones sobre la base de 10:** Los estudiantes deben iniciar a entender que el número “diez” está compuesto por 10 elementos de “uno”, y así poder contar con los dedos de la mano, los pie, los objetos que podemos tener en casa como las frutas, las verduras, los platos, los animales, etc. esta es una manera excelente poder trabajar la suma y las restas y poder enfatizar en el número al 10, el dinero y las monedas es una forma particular de resaltar de numero 1 al 10 y así poder contarlos, también con ayuda de los padres podemos

trabajar el conteo del 1 a 10. durante el juego podemos determinar cuántos juguetes pueden comprar con los 10 centavos.

- **geografía:** Al comenzar a desarrollar habilidades de diseño, es importante que los niños aprendan a reconocer y mencionar formas de dos dimensiones como círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos. Esto les permitirá distinguir diferencias en tamaño, orientación y dimensiones similares. Además, es fundamental que los niños puedan identificar un círculo y utilizar palabras como "cajas" y "pelotas" para expresarse y reconocer objetos tridimensionales. Los padres pueden ayudar enseñando a los niños a prestar atención a las figuras geométricas presentes en su entorno, ya sea en la calle o en casa. Una forma efectiva de desarrollar habilidades geométricas es a través de rompecabezas y cubos, que brindan una excelente oportunidad para aprender de manera divertida.

2.2.2.6. Dimensiones De Las Habilidades Matemáticas:

1. Que es la habilidad del descubrimiento:

Son asuntos que nos permite ocasionar los pensamientos competentes como excelentes para el principio de una novedad. También podemos mencionar que son observaciones sumamente novedosas u originales de algún aspecto o realidad, normalmente es un fenómeno natural también podemos decir que es un hallazgo donde se puede encontrar y manifestar en lo oculto o concreto que es lo desconocido.

a) Concepto de la habilidad del descubrimiento:

Son aquellas que nos permite generar ideas más relevantes ya que esas son fundamentos que nos permite desarrollar nuestra habilidad de descubrimiento y

ejecución, y nos permite trabajar el establecimiento de las ideas continuando una metodología que potencie a una institución, cuestionario, la creación de redes por ellos esta habilidad está al lado derecho del cerebro donde esta busca la creatividad de ideas.

b) importancia de habilidad del descubrimiento:

- La capacidad de crear nuevos conceptos, teorías, imagen donde esta puede apertura una mente abierta y no poner barreras al pensamiento.
- El cuestionario es una base de preguntas que nos hacen avanzar y solucionar las dudas que podemos tener ya que esta nos permite dar un paso más.
- cómo saber que la observación o la curiosidad esto nos ayuda a estar dispuesto y deseosos a ver o descubrir parte de lo evidente.
- La imaginación de redes nos permite a estimular y expandir las fuentes de indagación donde el conocimiento va perfeccionando y accede a las capacidades de un conocimiento destacado.
- La prueba está apto a probar cosas ya se ha equivocadas, donde esta nos ayuda a proponer un prototipo y así podemos prender haciéndolo.
- No solo tenemos estas habilidades de descubrimiento también podemos mencionar las siguientes talas como: la ejecución, análisis, la disciplina y la planificación ya que estas sirven como apoyo en el proceso de descubrir.

c) Beneficio De La Habilidad Del Descubrimiento:

- Ayuda la creación de ideas más relevantes
- Fomenta a descubrir sus habilidades que tenga y que tipo de inteligencia va desarrollando.

- Aprende a estimular la curiosidad del niño ya que es el principal motor para seguir investigando.
- Pone sus propios intereses en el centro para así poder explorar por sí mismo.
- Ayuda a ser proactivo y a integrar sus conocimientos más allá del centro educativo.

d) Tipos De La Habilidad Del Descubrimiento:

- Asociamiento
- Cuestionario
- Observación
- Experimentar
- Conexión
- Experimentación
- Ejecución
- Planificación
- Disciplina

2. Que es La Habilidad Del Razonamiento:

Es la consideración minuciosa de las aplicaciones de todos los elementos de un problema esto nos dice que se debe utilizar la mente para así poder resolver un problema que se nos presente y no hacerlo en forma prescriptiva o predeterminada.

También podemos mencionar que el razonamiento es un proceso mental gracias a ello podemos ordenar y coordinar las informaciones que poseemos, estas habilidades nos ayudan a almacenar en la memoria nuevos conocimientos.

Es entendido de la forma que se utiliza los números a una situación con sentido práctico durante este desarrollo de estas operaciones básicas, haciendo usos de los símbolos, interpretando, así como resolver los problemas relacionados a nuestra vida diaria.

Así mismo Defaz (2017), indica que, gracias al razonamiento, la exploración y la percepción que lleva a la representación mental y la creatividad de argumentación donde él va aplicar el significado a situaciones simbólico donde esta permite desarrollar el proceso didáctico.

a. Concepto de habilidad del razonamiento: La habilidad posee diversas orientaciones en cuanto a la resolución de problemas como: en el trabajo, en psicosocial, en la comunicación, en el deporte, etc. por ello la habilidad se le conoce como conocimientos técnicos o prácticos y esta se aplicación conocimiento teórico o situación concretas dentro de un contexto.

b. Importancia de la habilidad del razonamiento:

- Esto le permite analizar situación y problemas teniendo en cuenta los elementos involucrados y la relación entre ellos.
- Apoyar el idioma del niño
- Esto mejora el desarrollo cognitivo que el infante puede tener.
- Promueve la gestión emocional, donde puede analizar las situaciones que pueden surgir.
- Les dan la oportunidad de dar una respuesta rápido.
- Esto le permite resolver problemas.

- También puede beneficiar las funciones mentales que tiene el infante y al mismo tiempo habilidades cognitivas.
- Esto le permite planificar una solución al problema.

c. Tipos De La Habilidad Del Razonamiento:

- Observación
- Comparación
- Relación
- Clasificación
- Descripción

3. Resolución De Problemas:

La resolución de problemas forma parte de la cualidad del pensamiento crítico.

Según (Tamayo et al., 2014) Los aportes al sistema educativo son numerosos y se centran en el desarrollo de actividades cognitivas avanzadas que incluyen habilidades, actitudes, conocimientos prácticos y reflexiones críticas sobre el conocimiento científico. La identificación y resolución de problemas son elementos fundamentales del pensamiento crítico, que se ha incorporado en algunos modelos pedagógicos como una habilidad que potencia otras habilidades o como una actitud propia de los pensadores críticos (Tamayo et al., 2014).

Según García (2003 citado por Tamayo et al., 2014), la resolución de problemas tiene un impacto en la forma en que vemos y pensamos en el mundo en diversas áreas, como lo cognitivo, afectivo y psicomotor. Esta capacidad nos permite adquirir y dominar conocimientos de manera autónoma, buscando su

significado y comprensión, especialmente en el aprendizaje de las ciencias. El autor destaca que la resolución de problemas requiere que la situación presente dificultades para el individuo, y que este encuentre, diseñe y organice los enfoques utilizados para resolver el problema. Esto implica considerar los objetivos, los procesos cognitivos necesarios y las particularidades propias del proceso de resolución.

a). Concepto De La Resolución De Problemas:

En la actualidad, se han realizado diversos estudios sobre la resolución de problemas en distintos niveles educativos. Estos estudios se abordan desde diferentes perspectivas, como la filosofía y la epistemología (Toulmin, 1977; Popper, 1991; Kuhn, 1996), así como desde la psicología (Ausubel, 1976; Sigüenza y Sáez, 1990). Los enfoques filosóficos y epistemológicos se centran en la conceptualización de lo que es y no es ciencia, los problemas que los científicos deben abordar y el papel fundamental de la resolución de problemas en la adquisición de conocimiento racional.

Para (García, 2003). Los estudios en psicología se centran en describir y comprender los procesos de pensamiento de los individuos en relación a la resolución de problemas. Estos estudios han utilizado diversos enfoques metodológicos y se han llevado a cabo en diferentes contextos, lo que ha resultado en una amplia variedad de hallazgos.

Según Leming (1998 citado por Guzmán y Sánchez, 2006, p. 4), existe un programa de investigación que busca brindar a los profesores oportunidades de aprendizaje y herramientas de enseñanza para promover el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior en sus estudiantes, como el análisis,

la resolución de problemas y la toma de decisiones. Además, se busca proporcionar a los estudiantes oportunidades para aplicar el pensamiento crítico en sus cursos regulares. Sin embargo, el autor señala que todavía no se ha logrado completamente la meta de enseñar a los alumnos a pensar de manera crítica”

Facione (2007, p. 4) propone diversas estrategias y actividades en el aula de clase para promover el pensamiento crítico. Estas incluyen el debate, el aprendizaje basado en problemas, el estudio de casos, los cuentos, las fábulas, la dramatización, el juego de roles, los crucigramas y el cuestionamiento. El autor destaca que estas estrategias fomentan la participación activa del estudiante y contribuyen al desarrollo de habilidades como la interpretación, el análisis, la evaluación, la inferencia, la explicación y la autorregulación. Muchas de estas habilidades se utilizan y desarrollan en el proceso de resolución de problemas.

b). Importancia de la resolución de problemas:

Un problema no puede ser abordado como un simple ejercicio con una respuesta predefinida. La resolución de problemas no sigue una fórmula específica y única. Requiere observación, comprensión, planificación y adaptación. Por lo tanto, enseñar a los estudiantes a resolver problemas es prepararlos para enfrentar los desafíos de la vida real.

d). Tipos de resolución de problemas:

- ❖ Según Brousseau (1998), el conocimiento matemático se adquiere a través de la resolución de problemas, lo cual implica encontrar tanto preguntas pertinentes como soluciones adecuadas. Para que los alumnos construyan este conocimiento, el autor propone tres pasos:

- ❖ Actuar: los alumnos se involucran activamente en la búsqueda de soluciones al enfrentarse a situaciones problemáticas, aplicando diferentes acciones y explicaciones.
- ❖ Formular: la situación problemática promueve el intercambio de información entre los alumnos, permitiéndoles crear un lenguaje matemático específico.
- ❖ Probar: se realiza una verificación de la solución encontrada, ya sea a través de la discusión con compañeros o la evaluación por parte del profesor. El rol del profesor es presentar a los alumnos situaciones problemáticas que requieran de una solución, proporcionando un conjunto de situaciones que promuevan el desarrollo de conocimientos matemáticos.

Los problemas de estructura cerrada se distinguen por tener una clara formulación y estar compuestos por tareas bien definidas. En este tipo de problemas, la respuesta correcta puede determinarse siempre utilizando los datos proporcionados en el enunciado. Este grupo incluye tanto problemas rutinarios que requieren pasos específicos para su solución, como problemas no rutinarios basados en estrategias heurísticas.

Los problemas de estructura abierta se caracterizan por su falta de una formulación estándar y su falta de claridad. Estos problemas suelen ser considerados "mal estructurados" debido a la falta de datos o supuestos, y la ausencia de procedimientos establecidos que conduzcan a una respuesta correcta. Los problemas de estructura abierta pueden abarcar situaciones de la vida real, investigaciones en las que se busca perfeccionar las habilidades de resolución, o preguntas abiertas que requieren pensamiento divergente o una comprensión específica del tema en cuestión).

e). Ventajas de resolución de problemas:

- **Permite un aprendizaje significativo.** Esta estrategia pedagógica estimula la capacidad del estudiante para establecer conexiones entre la información nueva y la que ya ha adquirido previamente. Al resolver problemas, se requiere incorporar nuevos conocimientos y experiencias a los conocimientos previos, modificándolos y reconstruyéndolos de manera interrelacionada. Esto implica que los alumnos deben tener la capacidad de evaluar y decidir la relevancia de los conocimientos, identificar matices y diferencias, y reformular o ampliar sus certezas.
- **Es muy versátil.** Como educador, el enfoque de aprendizaje basado en la resolución de problemas te brinda la oportunidad de diseñar actividades abiertas en cualquier tema, abordándolos desde múltiples perspectivas interdisciplinarias y en diversos contextos. Además, tienes la flexibilidad de ajustar la complejidad y duración del proyecto de acuerdo a tus necesidades y las de tus alumnos.
- **Fomenta la autonomía.** Esta metodología se basa en reconocer la importancia del aprendizaje activo y del desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo. Se busca brindar a los estudiantes la libertad y las herramientas necesarias para que sean capaces de organizar y construir su propio proceso de aprendizaje. El enfoque de aprendizaje basado en problemas promueve la mejora en la toma de decisiones, la capacidad de análisis y la identificación de necesidades y objetivos, lo que a su vez fomenta la autonomía, la responsabilidad y la independencia del estudiante.
- **Resulta motivador y atractivo.** Al adoptar el enfoque de aprendizaje basado en problemas, se brinda a los estudiantes una perspectiva práctica y desafiante que despierta su curiosidad, establece metas y crea expectativas. Este proceso

motiva a los alumnos y los impulsa a aprender con un propósito específico: resolver el problema.

- **Prepara para el futuro.** Esta metodología potencia la capacidad de identificar, analizar y resolver problemas, y puede simular situaciones y desafíos reales. Ayuda a los estudiantes a desarrollar diversas habilidades que les serán útiles no solo en sus estudios y en el entorno escolar, sino también en su vida diaria y como adultos. Entre estas habilidades se encuentran la creatividad, la adaptación al cambio, el razonamiento lógico y el pensamiento crítico. Además, si se combina el aprendizaje basado en problemas con el trabajo colaborativo, se fortalecen habilidades como la colaboración en pos de un objetivo común, la comunicación y el respeto hacia los demás.

Fomenta la competencia digital. Al integrar las nuevas tecnologías en el aprendizaje basado en problemas, se brinda a los estudiantes la oportunidad de utilizar y dominar las herramientas de información y comunicación como instrumentos para construir su aprendizaje. Además, se les permite acceder a contenido en diferentes lenguajes y formatos. Al utilizar las tecnologías de la información y comunicación para resolver problemas, los estudiantes practican el manejo de dispositivos electrónicos, aprenden a utilizar programas y aplicaciones, desarrollan habilidades de búsqueda, selección, análisis y gestión de información en Internet, y comprenden los diversos usos de la tecnología para expresarse y comunicarse.

2.3. Marco conceptual

Las Actividades:

Son actividades de aprendizaje de forma individual o grupal donde esta presenta a dos estudiantes para la realización de una actividad, es importante señalar las razones por las que están aprendiendo y así poder explicar cada paso que deben seguir para así poder realizar sus aportes y su participación, para Gilly Salmon (2004) él nos da 5 etapas de las actividades tomadas entre ellas están: el desarrollo social, producción de ideas, intercambio de información y otros relacionados.

Juegos:

El juego se determina como actividades que realiza el jugador o varios y estas pueden emplear la intuición y estrategias que crean una situación con numero de reglas. Según Piaget por (montero, 2015), también podemos mencionar a RAE (2010), él decía que el pasatiempo es “un ejercicio recreativo de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. El juego comprende una actividad preparatoria para el complemento de funciones las cuales son útiles para el futuro de cada persona (p.236), por otro lado, Gimeno y Pérez (2003), indica que el juego es un conjunto programado de actos mediante el cual una persona demuestra los deseos y emociones de manera física y verbal (oral y simbólico) a la vez presenta su personalidad. Por su parte Pugmire-Stoy (2001), menciona que el juego es un acto creativo, se puede dar de manera grupal o individual, ello contribuye significativamente a la socialización e intercambio de habilidades, dicha actividad nace de los siguientes pasos: la diversión, incidir en el desarrollo y estimular la actividad.

Actividades Lúdicas:

Para Motta (2004), la lúdica se considera como procedimiento didáctico propio. Este método ya es conocido en muchos casos antes que el maestro o el instructor de las indicaciones. La metodología lúdica ocasiona espacios y tiempos, el mismo genera situaciones e interacciones. (p.23). la lúdica es considerado uno de los actos más satisfactorios en la interrelación del hombre. Según Torres (2004), para estas actividades no existe la distinción sobre las edades, colores y géneros, pero si existen linealidades que hay que acatar para algunas participaciones que existen, lo importante es adecuarse al hecho común.

Desarrollo De Habilidades Matemáticas:

Según Montessori, la aplicación metodológica del hombre es innata cuanto se trata de realizar las cosas personales, así mismo Montessori sobre la educación de los niños indica que, es importante y toma conciencia ante ello, sin las pautas apropiadas dentro de su ambiente, la facultad para pensar con esa lógica puede señalar o predecir, peor aún desaprovecharse. Mientras Orlando (2008), menciona sobre la habilidad de pensamiento, el cual está basada en procedimientos para el desarrollo de actitudes intelectuales y que estas generan destrezas, estos procesos de pensamientos pueden ser relacionados de siguientes puntos.

- a. El proceso lógico integrada a las definiciones.
- b. Procesos lógicos asociado a juicios
- c. Procesos lógicos asociados a razonamiento.

Campitrous (1987 en Ferrer, 2000), las define como “un complejo formado por conocimientos específicos, sistema de operaciones y operaciones lógicas”.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades de los niños de 05 de la IE Inicial N°914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020

3.1.2. Hipótesis específicas

- a. Existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades en la dimensión del descubrimiento de los niños de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.
- b. Existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades en la dimensión del razonamiento de los niños de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.
- c. Existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades en la dimensión de la resolución de problemas de los niños de 05 años de la IE inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.

3.2. Método

Esta investigación se llevó a cabo siguiendo el enfoque deductivo, que se basa en el razonamiento lógico utilizado por Aristóteles y sus discípulos. En este

método, se formulan afirmaciones generales y se aplican reglas de lógica para llegar a conclusiones específicas.

3.3. Tipo de investigación

En este presente proyecto de investigación está en enfoque cuantitativo y es de tipo descriptivo -correlacional.

La investigación correlacional busca analizar la relación entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto específico. Su objetivo es examinar y poner a prueba hipótesis que expresen estas correlaciones. (Hernández, et al., 2003, p.121).

3.4. Nivel o alcance de investigación

Nivel Descriptivo – Correlacional

Alcance Geográfico: Distrito De Talavera, Provincia De Andahuaylas, Despartimiento De Apurímac.

Alcance Institucional: I.E.I N° 914 De Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas

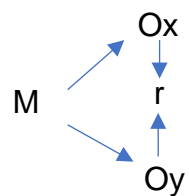
Alcance Poblacional: Niñas Y Niños De 3, 4 Y 5 Años

Alcance Temático: Actividades Lúdicas Y El Desarrollo De Habilidades

3.5. Diseño de investigación

Este proyecto de investigación es de diseño no experimental y de corte transversal- correlacional porque tiene como finalidad determinar el grado de relación entre dos variables.

La investigación no experimental, este tipo de investigación que carece de una variable independiente y el investigador va observar el contexto en que se va desarrollar y sacara análisis para así poder obtener información.



DONDE:

M: Muestra

O_x: Observación de las variables 1: las actividades lúdicas.

O_y: Observación de la variable 2: el desarrollo de las habilidades lúdicas

3.6. Operacionalización de variable

Tabla 1

Matriz de operacionalización

Objetivo general: Determinar las actividades lúdicas y su relación en el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N°914 de Pampamarca -Huancaray – Andahuaylas 2020.

VARIABLES	DEFINICIÓN	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES
V1 Actividades lúdicas	Son los que fomentan el desarrollo psicosocial la conformación de la personalidad, permiten el desarrollo de la inteligencia y la creatividad en el estudiante, es decir promueven el desarrollo del pensamiento a través del juego, según diana santa colorado (2017).	Es la actividad que se puede medir a través de las dimensiones como: libre y dirigido. Se define a la actividad lúdica como el conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en el cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras según, (calderón. Marín &Vargas, 2015)	1. Juego Libres	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza el dialogo para comunicarse con sus compañeros. ➤ Cumplen con las normas establecidas. ➤ Participa activamente en los juegos propuestos. ➤ Disfruta y nuestro entusiasmo en la realización de los juegos ➤ Comenta sobre el juego que realizado. 	1,2,3,4,5
			2. Juego Dirigidos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en la creatividad del jugo. ➤ Respeta normas y atiende indicación. ➤ Realiza movimientos gruesos en actividades dirigidas como: trepar, saltar y corre libremente. ➤ Representa el juego que desarrollo. 	6,7,8,9
V2 Desarrollo de habilidades matemáticas	Es un proceso que a través del cual se adquiere nuevas habilidades, destrezas, conocimientos para que pueda resolver los problemas donde estas nos permitirá poder desenvolvemos en la vida diaria.	Es el proceso que se adquiere habilidades y que se puede medir a través de aprendizaje del descubrimiento, razonamiento y la resolución de problemas. Para Ramírez (2012), señala que el desarrollo de las habilidades inicia desde los primeros años de vida y son puestas en prácticas en cada problema que se presenta en nuestra vida y así poder solucionarlos. menciona que en pre escolar, se refieren al conteo y desarrollo de operaciones lógicas, clasificación, seriación y la correspondencia de cada uno.	1. Descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza un vocabulario adecuado a su edad. ➤ Muestra seguridad en las distintas actividades. ➤ Comparte juegos y materiales con otros niños. ➤ Coordina ojo y pie y sube y baja escaleras. ➤ Rasga y arruga papeles con los dedos. ➤ Representa mediante un dibujo el juego que realizo. ➤ Reconoce y nombra las partes de su cuerpo 	1,2,3,4,5,6
			2. Razonamiento	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza trazos simples ➤ Dicen los números que se saben en forma ascendente. ➤ Reconoce monedas. ➤ Realiza juegos de manipulación y construcción con piezas pequeñas ➤ Arma rompecabezas grandes y sencillos. ➤ Relaciona objetos del aula por semejanza como: colores, formas, tamaños. ➤ Expresa adecuadamente el resultado de lo aprendido. 	7,8,9,10,11 ,12,13,14
			3. Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Emplea estrategias para resolver problemas de agregar o quitar hasta 5 objetos como: bloques lógicos, ➤ Utiliza cuantificadores muchos y pocos. ➤ Señala figuras geométricas como: circulo, cuadro y triangulo. ➤ Secuencia las figuras geométricas ➤ Expresa con sus propias palabras lo que ha comprendido del problema. ➤ Representa una secuencia hasta 3 elementos con su cuerpo o con material concreto. 	15,16,17,18,19,20

Nota. Elaboración propia

Concepto de la V1: Actividades Lúdicas:

Desarrollo psicosocial, entrenamiento personal, esto permite el desarrollo de inteligencia y creatividad en niño, donde promueve el desarrollo del monumento a través del juego, según diana santa colorado (2017).

Las actividades lúdicas también se definen como una ser de expansión simbólica e imaginación de creatividad en las que hay juegos, ocio y actividades agradables según (calderón et al., 2015).

Pero para Piaget incluidos los mecanismos juguetones en estilos y formas de pensar en la infancia. Es por eso que Piaget dice que el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin querer aceptar los límites de su adaptación.

Conceptos de la V2: Desarrollo De Las Habilidades Matemáticas

En consecuencia, este proceso se adquiere mediante destrezas, conocimientos para poder resolver problemas y así poder desenvolvernos de manera autónoma.

Según Ramírez (2012), Señala que el desarrollo de habilidades comienza en la primera infancia de vida y se implementan en cada problema que pueda representarse y, por lo tanto, lo resuelve. Menciona que en la escuela esto se refiere al cálculo y el desarrollo de operaciones lógicas, clasificación y correspondencia de todos.

Para Piaget (1999). Los niños deben comprender la lógica de las relaciones y las clasificaciones para comprender las relaciones equivalentes y sus consecuencias que tienen, el valor del número, de modo que la equivalencia es la

base psicológica para comprender los números en cómo se puede establecer la igualdad donde los niños deben traer cuentas sobre elementos que correspondían a la imposición de la orden.

3.7. Población, muestra y muestreo

3.7.1. Población

Estuvo constituido por niñas y niños de 3,4, y 5 años donde el total es de 70 niños.

3.7.2. Muestra

Estuvo constituido de 20 niños de la sección de 5 años

3.7.3. Muestreo

Es no probabilístico.

3.8. Técnicas e instrumentos

3.8.1. Técnica

Se empleo en el siguiente proyecto de investigación la observación.

3.8.2. Instrumento

Se utilizó para el proyecto de investigación la lista de cotejos en las dos variables.

3.8.3. Validación

La validación es un proceso en el cual intervienen tres expertos que verifican la pertinencia, importancia y claridad de los ítems, deben contar con grado de maestros y ser expertos en metodología (Galicia et al., 2017).

3.8.4. Confiabilidad

Para la determinación de la confiabilidad de los instrumentos, se asignó una prueba piloto a una población de cualidades similares, correspondiendo a 20 individuos entre niños y niñas, los datos fueron procesados mediante el Alfa de Cronbach, dando como resultado ante el instrumento de la primera variable 0.742 y para la segunda variable 0.800, resultados que reflejan la fiabilidad, ya que son mayores al 0,500.

3.9. Consideraciones éticas

El presente estudio de investigación se rigió al acuerdo con el reglamento de la Universidad Tecnológica de los Andes.

3.10. Procesamiento estadístico

El diseño estadístico se realizó mediante el análisis de correlacional de las dimensiones de las dos variables (V1) con la variable (V2) que logaran el nivel correlacional

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados descriptivos Tablas cruzadas

Tabla 2

Tabla cruzada entre actividades lúdicas y desarrollo de habilidades matemáticas

		Desarrollo de habilidades matemáticas			
		Inicio	Proceso	Logro	Total
Actividades lúdicas	Participación activa	5	2	5	12
	Participación pasiva	2	5	1	8
Total		7	7	6	20

Nota. Elaboración propia

Mediante la tabla cruzada 2 con respecto a la participación activa de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades, 5 niños tienen participación activa en las habilidades lúdicas y en inicio de desarrollo de habilidades matemáticas, asimismo 2 niños están en proceso en el desarrollo de las habilidades con participación activa en las actividades lúdicas, mientras que, 5 niños reflejan el logro en su desarrollo de habilidades con participación activa en las actividades lúdicas; por otro lado, se mostró que, la participación pasiva en las actividades lúdicas y desarrollo de habilidades matemáticas, 5 niños cuentan con participación pasiva en las actividades lúdicas y desarrollo de habilidades en inicio, en cambio 5 niños están en proceso de desarrollo de habilidades con participación pasiva de actividades lúdicas, por otra parte, 1 niño refleja el logro en su desarrollo de habilidades por contar con participación pasiva de actividades lúdicas, esto permite concluir indicando que los niños muestran participación activa en inicio y proceso en sus actividades lúdicas y con desarrollo de habilidades matemáticas.

Tabla 3*Tabla cruzada entre la edad y actividades lúdicas*

		Actividades lúdicas		Total
		Participación activa	Participación pasiva	
EDAD	5	12	8	20
Total		12	8	20

Nota. Elaboración propia

A través de la tabla cruzada 3 con respecto a la edad y actividades lúdicas, en lo que respecta a los niños de 5 años de edad, 12 niños de la mencionada edad poseen participación activa en las actividades lúdicas, asimismo 8 niños de 5 años de edad tienen participación pasiva en las actividades lúdicas, estos resultados reflejan que, la mayoría de los niños de 5 años de edad tienen participación activa en las habilidades lúdicas.

Tabla 4*Tabla cruzada entre el género y las actividades lúdicas*

		Actividades lúdicas		
		Participación		Total
		activa	Participación pasiva	
SEXO	Masculino	5	4	9
	Femenino	7	4	11
Total		12	8	20

Nota. Elaboración propia

En la presente tabla cruzada 4, con respecto a los niños de sexo masculino, 5 niños del sexo masculino reflejan participación activa en las actividades lúdicas, mientras que otros 4 niños del mencionado género presentan participación pasiva en las actividades lúdicas. Por otro lado, el sexo femenino en las actividades lúdicas, 7 del mencionado género presentan participación activa en actividades lúdicas, asimismo 4 del mismo sexo tienen participación activa en las actividades

lúdicas, esto permite concluir indicando que, en el sexo femenino se encuentra la mayor participación activa en las actividades lúdicas.

Tabla 5

Tabla cruzada entre la edad y desarrollo de habilidades matemáticas

		Desarrollo de habilidades matemáticas			
		Inicio	Proceso	Logro	Total
EDAD	5	7	7	6	20
Total		7	7	6	20

Nota. Elaboración propia

En la tabla cruzada 5 sobre la edad y desarrollo de habilidades matemáticas, con respecto a los niños de 5 años de edad, 7 niños de la edad en mención están en inicio en su desarrollo de las habilidades matemáticas, de igual manera 7 niños con 5 años de edad se encuentran en proceso en el desarrollo de habilidades matemáticas, por otra parte, 6 niños de la edad mencionada reflejan ya tener logro en el desarrollo de las habilidades matemáticas, esto permite concluir precisando que, en su mayoría los niños de la edad de 5 años, reflejan estar en inicio y proceso con respecto a su desarrollo de habilidades matemáticas.

Tabla 6

Tabla cruzada entre el género y el desarrollo de habilidades matemáticas

		Desarrollo de habilidades matemática			
		Inicio	Proceso	Logro	Total
SEXO	Masculino	4	2	3	9
	Femenino	3	5	3	11
Total		7	7	6	20

Nota. Elaboración propia

En la tabla cruzada 6 sobre el género y desarrollo de habilidades matemáticas, en lo que respecta a los niños de sexo masculino, 4 del mencionado

género muestran que están en inicio en su desarrollo de las habilidades matemáticas, 2 reflejan que se encuentran en proceso de desarrollo de habilidades matemáticas, por otra parte, 3 niños del sexo mencionado presentan un logro en su desarrollo de habilidades matemáticas. Con respecto al sexo femenino en el desarrollo de habilidades matemáticas, 3 del sexo mencionado reflejan estar en inicio en su desarrollo de habilidades matemáticas, sin embargo, otros 5 del mismo sexo se encuentran en proceso en su desarrollo de habilidades matemáticas, otros 3 reflejan tener logro de desarrollo de habilidades matemáticas, por los resultados obtenidos se procede a concluir indicando que, en el sexo femenino en su ,mayoría se encuentran en proceso de desarrollo de las habilidades matemáticas.

4.1.2. Descriptivos por dimensiones

En las siguientes tablas y figuras se presentan los resultados descriptivos de las variables Actividades lúdicas y Desarrollo de habilidades matemáticas, junto con sus respectivas dimensiones, en forma de frecuencias.

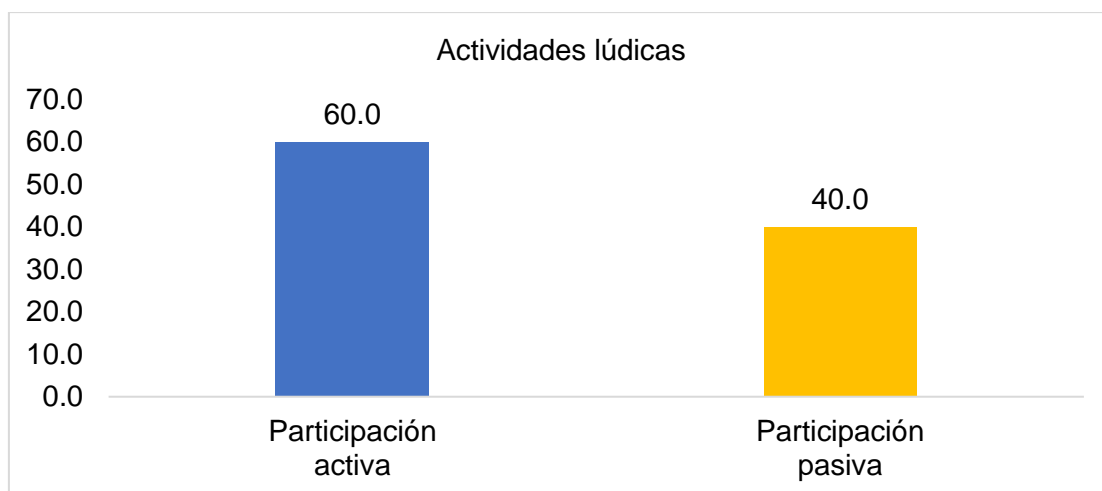
Tabla 7

Variable 1: Actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Participación activa	12	60.0	60.0	60.0
Participación pasiva	8	40.0	40.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Figura 1

Actividades lúdicas



Nota. Elaboración propia

Mediante la tabla y figura, se muestra que el 60.0% de los niños intervenidos para la investigación reflejaron que en las actividades lúdicas tienen una participación activa, mientras que el 40.0% lo muestran que tienen participación pasiva, de ello se llegó a evidenciar que por medio de las actividades lúdicas en los niños de 5 años quienes fueron intervenidos en su mayoría reflejaron que tienen participación activa, esto quiere decir que las actividades lúdicas son importantes.

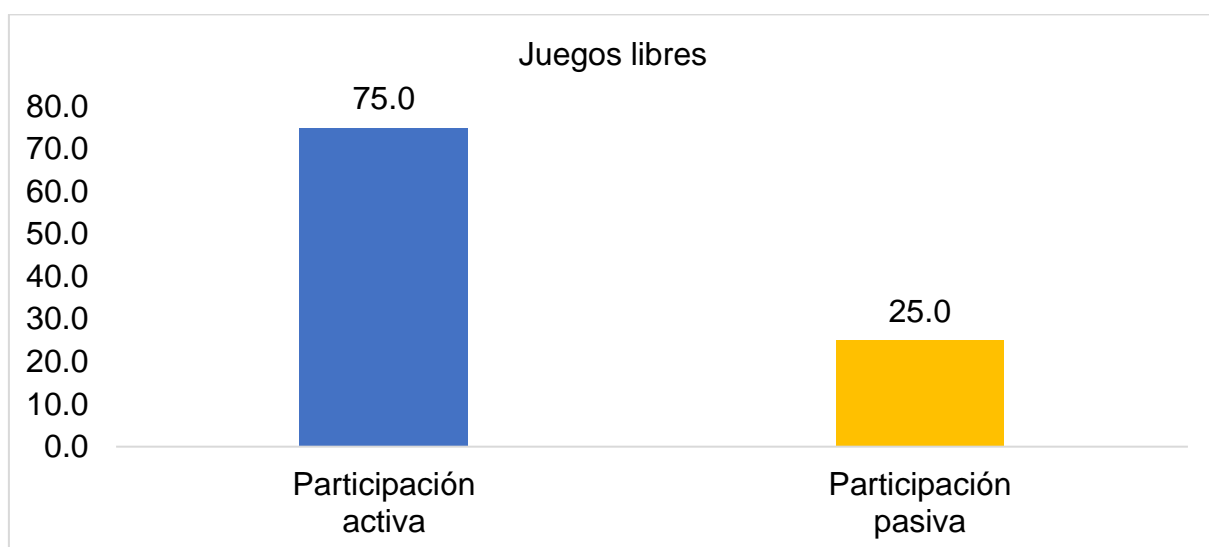
Tabla 8

Dimensión 1: Juegos libres

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Participación activa	15	75.0	75.0	75.0
Participación pasiva	5	25.0	25.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Figura 2

Juegos libres



Nota. Elaboración propia

En la tabla 8 y figura 2 se muestra que los juegos libres para el 75.0% de los niños intervenidos la participación es activa, por otro lado, un 25.0% evidencian que tienen participación pasiva, esto permite asumir que los niños considerados en el estudio al realizar juegos libres son participativos activamente, dado que la gran mayoría refleja de manera óptima una participación activa.

Tabla 9

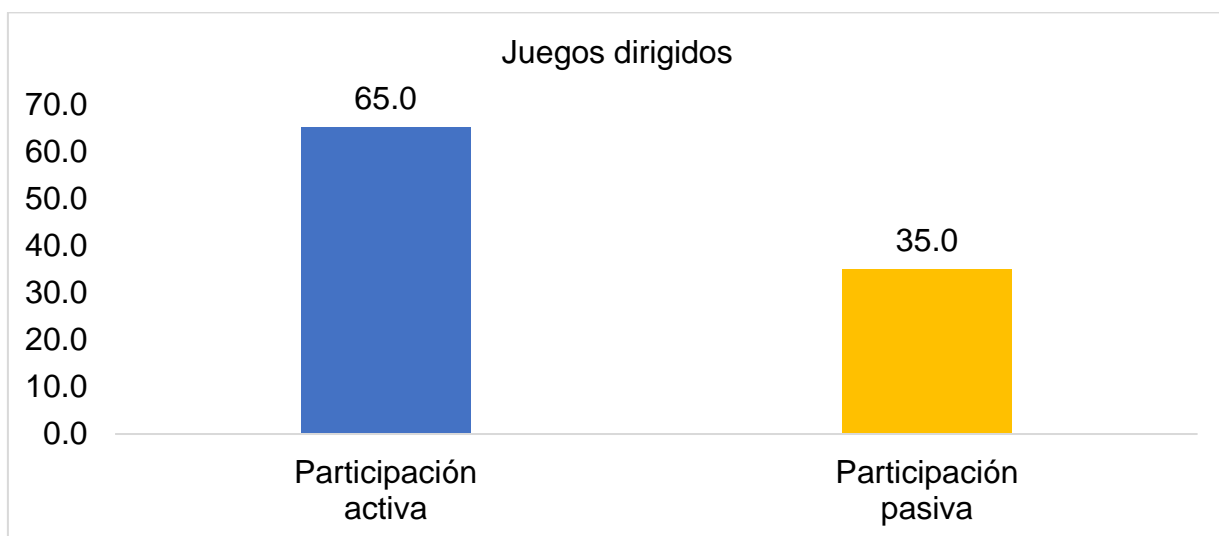
Dimensión 2: Juegos dirigidos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Participación activa	13	65.0	65.0	65.0
Participación pasiva	7	35.0	35.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Figura 3

Juegos dirigidos



Nota. Elaboración propia

En la tabla y figura 3, se muestra que, en los juegos dirigidos, el 65.0% de los niños tomados en para el estudio logran mostrar de manera activa su participación, mientras que el 35.0% reflejan de forma pasiva, en base a estos resultados se puede decir que los juegos dirigidos producen en los niños la participación activa, dado que la gran parte lo refleja de esa manera.

Tabla 10

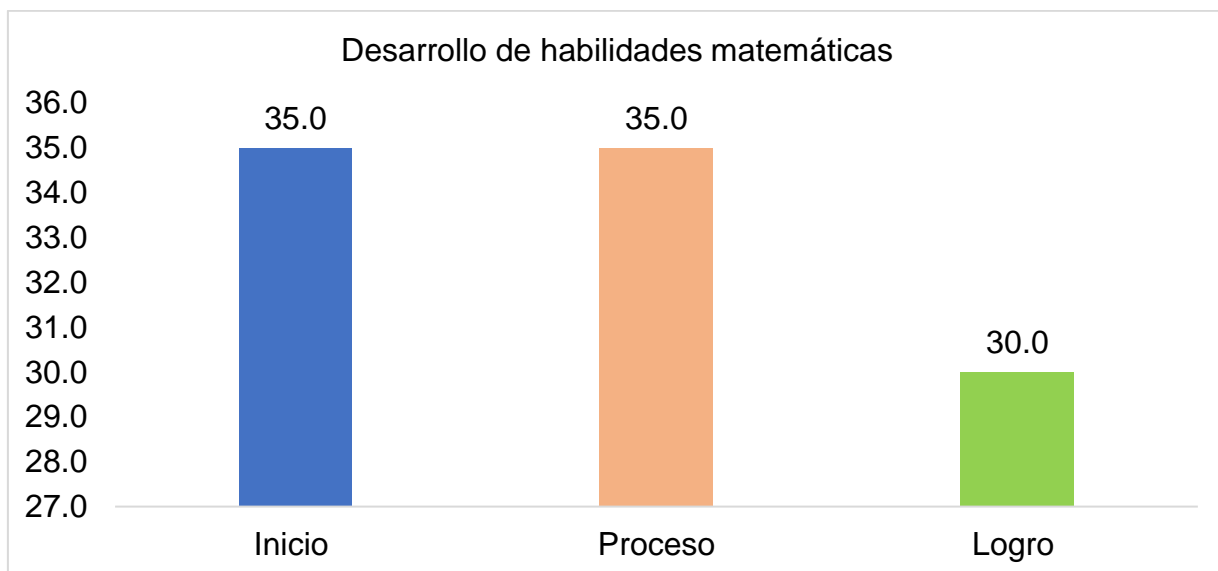
Variable 2: Desarrollo de habilidades matemáticas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	7	35.0	35.0	35.0
Proceso	7	35.0	35.0	70.0
Logro	6	30.0	30.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Figura 4

Desarrollo de habilidades matemáticas



Nota. Elaboración propia

Con respecto a la tabla y figura 4 de la variable 2, se logra demostrar que, el 35.0% de los niños intervenidos reflejaron que su desarrollo de las habilidades se encuentra en inicio, así mismo, el 35.0% refleja que están en proceso de desarrollo, por otro lado, un 30.0% restante logró tener el desarrollo de las habilidades matemáticas, por lo que se pone en evidencia de que los niños de 5

años consideradas a un se encuentran en inicio y proceso de desarrollar sus habilidades matemáticas.

Tabla 11

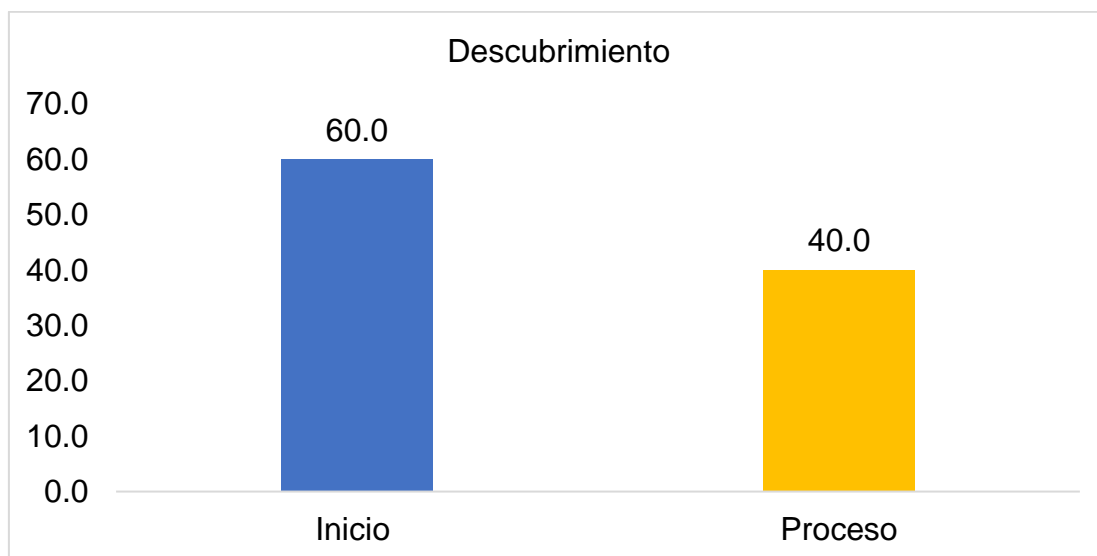
Dimensión 1: Descubrimiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	12	60.0	60.0	60.0
Proceso	8	40.0	40.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Descubrimiento



Nota. Elaboración propia

Con respecto a la tabla y figura 5 de la dimensión 1 de la variable 2, se muestra que, el 60.0% de los niños de 5 años intervenidos en el estudio mostraron que su descubrimiento de las habilidades está en inicio, por otro lado, el 40.0% lo refleja que a un está en proceso, lo cual muestra que los niños de 5 años a un se encuentran en inicio de descubrir su desarrollo de las habilidades matemáticas.

Tabla 12

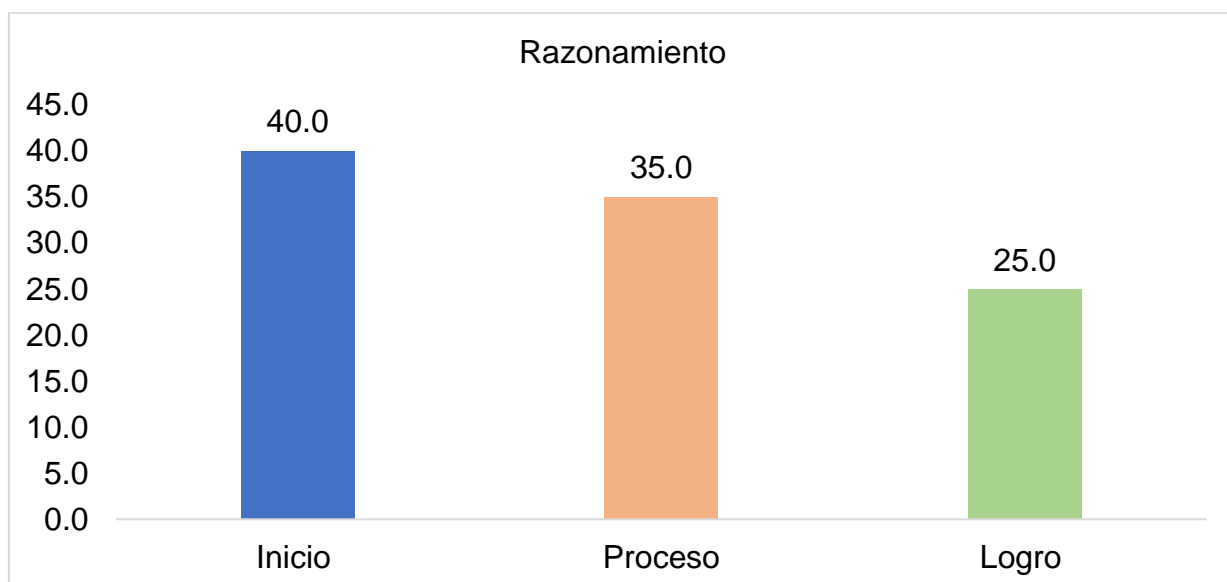
Dimensión 2: Razonamiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	8	40.0	40.0	40.0
Proceso	7	35.0	35.0	75.0
Logro	5	25.0	25.0	100.0
Total	20	100	100	

Nota. Elaboración propia

Figura 6

Razonamiento



Nota. Elaboración propia

Respecto a la tabla y figura, respecto al razonamiento se puede ver que, el 40.0% de los niños de 5 años tomados para el estudio muestran que están en inicio, por otro lado, el 35.0% presentaron que están en proceso, sin embargo, los otros 25.0% reflejan que ya tienen un logro en su razonamiento; estos porcentajes demuestran que, el razonamiento en los niños de 5 años considerados en la

investigación a un se encuentran en inicio, debido a que la mayoría lo evidenció de esa manera.

Tabla 13

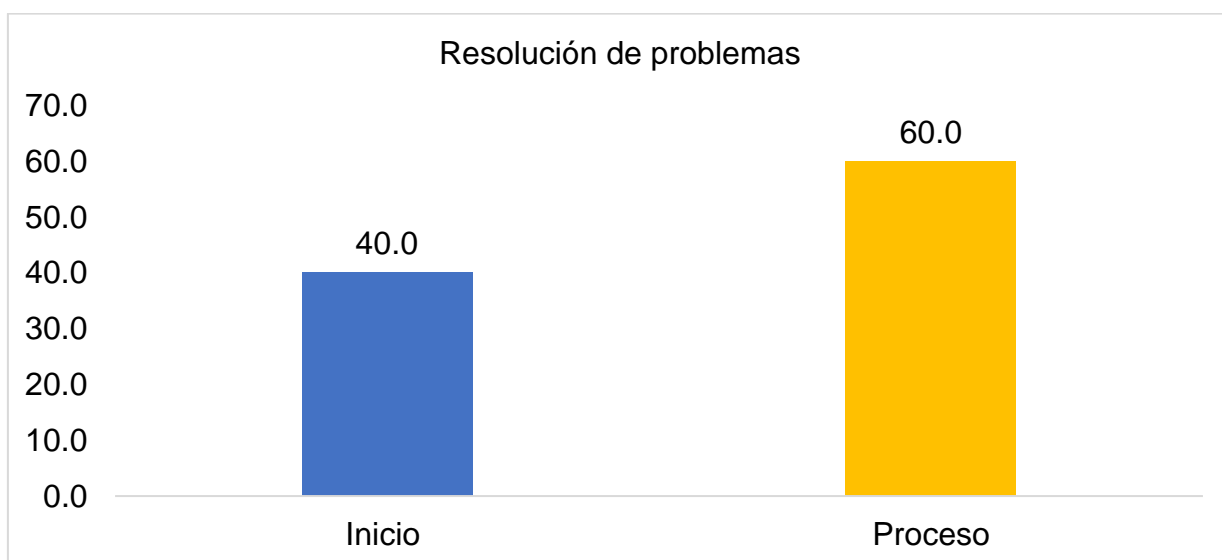
Dimensión 3: Resolución de problemas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	8	40.0	40.0	40.0
Proceso	12	60.0	60.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Figura 7

Resolución de problemas



Nota. Elaboración propia

De acuerdo a la tabla y figura 7, respecto a resolución de problemas se muestra que, el 60.0% de los niños intervenidos presentaron que se encuentran en proceso en su resolución de problemas, mientras que el 40.0% de los restantes mostraron que a un están en inicio; ello pone en evidencia que los niños están en proceso en la resolución de problemas, debido a que la gran mayoría de ellos lo reflejo de esa manera.

4.2. Discusión de resultados

Las actividades lúdicas son herramientas competentes que ayudan a potenciar la creatividad y el razonamiento de los niños puesto que contribuye al desarrollo de la vista, audición y tacto, mientras el niño tenga mayor estímulo se irán fortaleciendo. Las habilidades son recursos con los que deberían contar todos los niños, como los procedimientos y las tácticas que les permiten extender sus conocimientos y ejecutarlos de manera correcta (Pérez Solano y otros, 2019). Respecto a las definiciones anteriores se tiene para el objetivo general que es la determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N°914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020, como resultado un valor de significancia de $0.783 > 0.05$ por lo que se detalla que no existe diferencias significativas entre las variables y con un valor de Rho de Spearman de -0.066 que mostró que existe una relación negativa baja, por lo tanto, se procede aceptar la hipótesis nula de la investigación. En cambio, Castro (2021), en su investigación tuvo como resultados un p-valor menor a 0.05 y valor de correlación de Pearson de 0.899 , por lo cual se procedió aceptar la hipótesis de la investigación que mostró que el juego lúdico es fundamental para las habilidades en los niños de cinco años de la I.E.I. en el mismo sentido, Rojas (2019), en su investigación tuvo los siguientes resultados un valor de Rho igual a 0.469 y un p-valor= 0.000 menor a 0.05 , por lo que se aceptó su hipótesis de su investigación que detalla que el juego ludico matematico es adecuado al igual que las acapacodades matematicas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 676 de San Martin de Porras. Asimismo, Chango (2021), en su estudio tuvo como resultados un valor de chi-cuadrado igual a 17.644 y un valor de significancia de 0.040 inferior a 0.05 , por ende, existe significancia

entre las variables empleadas, y se acepta la hipótesis de la investigación que detallo que las actividades lúdicas si fortalecen los esquemas cognitivos de asimilación y acomodación para que realicen un buen razonamiento matemático en los estudiantes. De acuerdo a los resultados que se mostraron anteriormente se logra precisar que en los antecedentes si existe relación positiva entre sus variables, mientras que en los resultados de la investigación existe una relación negativa que se debe a que la pandemia y las clases virtuales afectaron en ciertos puntos en su conocimiento y recién se están adaptando a los cambios.

Las habilidades de descubrimiento permiten generar ideas muy relevantes que contribuyen a la innovación de alguna realidad o aspecto, asimismo, es un hallazgo donde se puede manifestar o encontrar algo oculto. De acuerdo a esta definición se tiene para el primer objetivo específico como resultados un valor de Correlación de Rho de Spearman igual a 0.375 y un valor de significancia de 0.103 mayor a 0.05 por lo que se procede aceptar la hipótesis nula y se muestra una relación positiva baja entre las actividades lúdicas y las habilidades en la dimensión de descubrimiento en los niños(as) de 5 años. En cambio, en su trabajo de Morocho (2018), se mostró que un 44.4% de los niños participan y tienen iniciativa para realizar los conteos, mientras que un 33.3% cuentan con un desarrollo de nociones buena, a diferencia de un 22.2% que no realizan actividades para que desarrollen sus nociones matemáticas. Por lo expuesto anteriormente, se establece que en el presente estudio se debiera buscar una mejor estrategia o fortalecer de diferente manera las habilidades de los niños para que ellos descubren cual es el mejor metodo para aprender, para que así los resultados sean eficientes y acordes con lo establecido por en ministerio de Educación.

Las habilidades de razonamiento consideran a todos los elementos de un problema donde se debe emplear la mente para hallar o determinar una solución al problema, se debe emplear la información de manera ordenada y coordinada para que no exista falencias. En la presenta investigación se halló para el objetivo específico 2 acerca de las actividades lúdicas y las habilidades en su dimensión de razonamiento en los niños de 5 años, lo siguiente un p-valor de 0.110 que muestra que no existe significancia entre la variable y la dimensión porque es inferior a 0.05 y valor de Rho de Spearman de -0.368 que muestra una relación negativa y se procede a rechazar la hipótesis de la investigación. Lo contrario con, Luna (2021), que sustenta en su investigación que los niños cuentan con un desarrollo de su pensamiento en un nivel medio, con un valor de significancia de $0.001 < 0.05$ y un valor de correlación de Pearson de 0.741, por lo que se aceptó la hipótesis de su investigación y que existe diferencias significativas entre la creatividad y el pensamiento lógico matemático en los niños(as) de preescolar. Por su parte, Falcon (2019), en su estudio halló como resultados que los estudiante no cuentan con un correcto pensamiento logico para resolver los problemas, lo cual dificulta su aprendizaje y que no comprendan lo que se les enseña, por lo tanto, mostraron un rendimiento academico bajo. De los resultados detallados anteriormente se debe tener en cuenta que existe muchas falencias en su educacion y enseñanza, por lo cual necesitan de suma urgencia aplicar estreategias o talleres que ayuden a fortalecer su razonamiento en en el area de matematicas y asi adquieran habilidades eficientes.

Respecto al objetivo específico 3, se tiene un p-valor de $0.862 > 0.05$ y una correlación de Rho de Spearman= 0.042 , que detalla que existe una correlación positiva baja y no existe significancia entre las actividades lúdicas y las habilidades

en la dimensión resolución de problemas en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N°914 de Pampamarca- Huancaray- Andahuaylas 2020, se procede aceptar la hipótesis nula. Por el contrario, Ñahue y Hurtado (2019), en su estudio tuvo un valor de Correlacion de Pearson de 0.893 y un p-valor de 0.01 menor a 0.05 por ende, se acepta la hipotesis de la investigación que mostró un realcion positiva y significativa entre las estrategia ludica y la resolucion de problemas matematicos en los niños de 5 años de la I.E.I Maria Inmaculada de Abancay-2018. En la misma dirección, Añasco (2019) en su tesis mostró que al aplicar estartegias metodologicas para que desarrollen habilidades y destrezas ayudan a la resolucion de problemas de manera adecuada. Se tiene como perpesctiva según los datos hallados anteriormente, que deben buscar y aplicar estretaegias acirdes que ayudan a que los niños puedan resolver problemas matematicos de acuerdo a su grado de conocimiento y no tengan difultades cuando pasen a la escuela.

4.3. Prueba de hipótesis

Tabla 14

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk Estadístico	gl	Sig.
Actividades lúdicas	0.626	20	0.000
Desarrollo de habilidades matemáticas	0.803	20	0.001

Nota. Elaboración propia

La tabla anterior, muestra el establecimiento de la normalidad de las variables determinadas mediante la prueba Shapiro-Wilk, toda vez que la muestra de estudio es menor a 50, en esta tabla se demuestra que los datos cumplen con un comportamiento no paramétrico mediante el valor de significancia igual a 0.000 por lo que se determina utilizar el coeficiente de correlación Rho de Spearman a partir del cual se llegaron a alcanzar los objetivos mediante los resultados siguientes.

Hipótesis general

H1: Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades de los niños de 05 de la institución educativa inicial N°914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020

H0: **No** Existe una relación significativa entre actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades de los niños de 05 de la institución educativa inicial N°914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020

Tabla 15*Contrastación de hipótesis general*

			Actividades lúdicas	Desarrollo de habilidades
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1.000	-0.066
		Sig. (bilateral)		0.783
		N	20	20
	Desarrollo de habilidades	Coeficiente de correlación	-0.066	1.000
		Sig. (bilateral)	0.783	
		N	20	20

Nota. Elaboración propia

La tabla anteriormente presentada, se demuestra el valor de relación encontrada a partir del procesamiento respectivo, presentando de este modo la existencia de relación negativa y no significativa cuyo valor Rho fue de -0,066 y significancia bilateral mayor al 0.05, lo cual se resumen en que las actividades lúdicas no presentan variaciones o efectos en el desarrollo de habilidades dentro de la unidad de análisis; por lo tanto, se procede a rechazar la hipótesis de investigación.

- **Primera hipótesis específica**

H1: Existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades en la dimensión del descubrimiento de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.

H0: **No** existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades en la dimensión del descubrimiento de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.

Tabla 16*Contrastación de la primera hipótesis específica*

			Actividades lúdicas	Descubrimiento
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1.000	0.375
		Sig. (bilateral)		0.103
		N	20	20
	Descubrimiento	Coeficiente de correlación	0.375	1.000
		Sig. (bilateral)	0.103	
		N	20	20

Nota. Elaboración propia

A través de la tabla presentada se logra evidenciar que el valor de relación entre las categorías analizadas fue igual a 0.375 cuya significancia tuvo valor de 0.103, ello pone en evidencia la existencia de relación positiva baja entre las actividades lúdicas y el descubrimiento en los niños que fueron parte del estudio, esto demuestra que la ejecución de juegos a fin de desarrollar las habilidades matemáticas, presentan efectos positivos en el descubrimiento de los infantes, por lo tanto se procede a la aceptación de la hipótesis nula de la investigación.

• Segunda hipótesis específica

H1: Existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades en la dimensión del razonamiento de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.

H0: No existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades en la dimensión del razonamiento de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.

Tabla 17*Contrastación de la segunda hipótesis específica*

		Actividades lúdicas		Razonamiento
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1.000	-0.368
		Sig. (bilateral)		0.110
		N	20	20
	Razonamiento	Coeficiente de correlación	-0.368	1.000
		Sig. (bilateral)	0.110	
		N	20	20

Nota. Elaboración propia

A partir de la tabla presentada, se observa relación negativa y no significativa entre las actividades lúdicas y el razonamiento de los infantes, toda vez que el valor Rho es -0.368, con ello se comprende que los juegos como parte de las estrategias que buscan desarrollar y reforzar el razonamiento de los niños no fueron efectivas, en tanto se acepta la hipótesis nula de investigación.

- **Tercera hipótesis específica**

H1: Existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades en la dimensión de la resolución de problemas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.

H0: **No** existe una relación significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades en la dimensión de la resolución de problemas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 914 de Pampamarca – Huancaray – Andahuaylas 2020.

Tabla 18*Contrastación de la tercera hipótesis específica*

			Actividades lúdicas	Resolución de problemas
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coeficiente de correlación	1.000	0.042
		Sig. (bilateral)		0.862
		N	20	20
	Resolución de problemas	Coeficiente de correlación	0.042	1.000
		Sig. (bilateral)	0.862	
		N	20	20

Nota. Elaboración propia

Mediante la tabla 18, se logra explicar la existencia de relación positiva muy baja entre las categorías analizadas, teniendo valor de relación igual a 0.042 cuya significancia fue mayor al 0.05 lo que resume que la relación no es significativa, estos resultados demuestran que las a mayor ejecución de actividades lúdicas en los infantes, menor será su capacidad de resolución de problemas; por lo tanto, se rechaza la hipótesis planteada para el apartado.

CONCLUSIONES

1. Ante el objetivo general, se llegó a demostrar que la relación existente entre las variables fue negativa y no significativa, demostrando de este modo que las actividades lúdicas no presentan efectos positivos en el desarrollo de habilidades en los niños y niñas en estudio.
2. Frente al primer objetivo específico, se llegó a encontrar relación positiva baja y no significativa, en tanto, se concluye que los juegos como parte de las actividades de enseñanza permiten que los infantes tiendan a un mayor descubrimiento; sin embargo, no presentan significancia en el desarrollo de las habilidades matemáticas.
3. En relación al segundo objetivo específico, a partir del cual se llegó a demostrar una relación negativa y no significativa, permitiendo rechazar la hipótesis de estudio, entendiéndose de este modo que el razonamiento de los niños reduce cuanto mayor actividad lúdica desarrolla.
4. Finalmente, ante la tercera hipótesis específica, se halló relación positiva muy baja y no significativa lo cual determina que las actividades lúdicas generan variaciones en la resolución de problemas del niño, por lo cual se concluyó con la aceptación de la hipótesis nula, dado que no se encontró relación significativa.

RECOMENDACIONES

1. A los directivos y parte administrativa de la I.E. se recomienda realizar talleres de capacitación e implementación de estrategias lúdicas con mayor enfoque matemático y de este modo alcanzar a desarrollar las habilidades en los niños.
2. A los docentes de la I.E., se les recomienda reforzar las estrategias lúdicas aplicadas en miras de un mayor entendimiento y absorción por parte de los infantes para de este modo contribuir en el desarrollo cognitivo dentro del área matemática.
3. A los padres de familia, se les exhorta a involucrarse con mayor compromiso en las actividades que se desarrollan a fines de alcanzar y adecuado y oportuno crecimiento y aprendizaje de sus menores hijos.
4. A la sociedad en general, tomar mayor consciencia de la importancia que tiene la aplicación de actividades que involucran al juego como patrón de atracción para el desarrollo de cualidades y capacidades de los niños, toda vez que estos permiten que los infantes descubran los diferentes procesos de aprendizaje matemático a través del juego-

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, A. A. (2018). *EL DESARROLLO DE HABILIDADES RECEPTIVAS A TRAVÉS DE LAS CLASES DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE 9NO GRADO DE LA SECUNDARIA BÁSICA "INTI PEREDO"*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/01/habilidades-receptivas-ingles.html#:~:text=Las%20habilidades%20receptivas%20son%20aquellas,%2C%20por%20ejemplo%2C%20un%20discurso>
- Añasco, M. S. (2019). *ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS PARA LA RESOLUCION DE PROBLEMAS PROPUESTA: GUIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES. (Titulo de Licenciatura)*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- BEBES Y MAS. (23 de Febrero de 2011). *La Importancia del Juego Libre*.
<https://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-del-juego-libre>
- Carrillo Sollau, L. d. (2019). *HABILIDADES BASICAS DEL PENSAMIENTO MATEMATICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. LOS OLIVOS 2019. (Titulo de Licenciatura)*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Cartagena Vallejo, J. J., & Feijoo Morales, M. E. (2018). *Actividades lúdicas en el desarrollo de las relaciones con el medio natural y cultural en niños de 3 - 5 años. Guia para docentes. (Titulo de licenciatura)*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Cavenago, C. V. (2015). *ACTIVIDADES LUDICAS PARA ESTIMAR UNA MEJOR PRONUNCIACION EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. LUIGI*

GIUSSANI DEL DISTRITO DE PUENTE PIEDRA. (*Título de Licenciatura*).
Universidad Católica Sedes Sapientiae, Lima, Perú.

Falcon, C. W. (2019). ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL EPNSAMIENTO LOGICO MATEMATICO DEL SUBNIVEL MEDIO, GUIA METODOLOGICA. (*Título de Licenciatura*).
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Hernández, R. J. (2016). USO DE LA PLATAFORMA EN LÍNEA DUOLINGO PARA EL INCREMENTO DEL NIVEL DE. (*Título de Licenciatura*). Universidad Rafael Landívar, Guatemala, Mexico.

Library. (2022). *Estudio del uso de la creatividad en el desarrollo de las habilidades receptoras del Inglés en el décimo año de la escuela de Educación Básica Ulpiano Navarro de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, en el periodo 2013-2014. Propuesta Alternativa.*
<https://1library.co/article/habilidades-receptoras-dimensiones-y-categor%C3%ADas.q5rwr37z>

MAMÁ PERFECTA. (15 de septiembre de 2019). *El juego Dirigido.*
<https://www.mamaferpecta.com/2019/09/el-juego-dirigido.html>

Matematicas. (2021). *Definiciones de matemáticas según los autores.*
<https://matematicas.win/definiciones-de-matematicas-segun-los-autores/>

Montalvan, A. D. (2019). CARACTERISTICAS ASOCIADAS A LA EVALUACION FORMATIVA Y SU RELACION DE HABILIDADES MATEMATICAS EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA SISE, 2016. (*Título de*

Maestria). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman, Lima, Perú.

Morocho, P. J. (2018). ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMATICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°1263 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO EN EL AÑO 2018. (*Titulo de licenciatura*). Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Perú.

OK diario. (09 de Octubre de 2018). *Beneficios del Juego Dirigido*. <https://okdiario.com/bebes/beneficios-juego-dirigido-3210723>

Orellana, M. M., & Ortiz, N. F. (2017). INSIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SUB NIVEL MEDIO DE LA “UNIDAD EDUCATIVO PETRILLO” PROVINCIA DE LAS GUAYAS CANTON NOBOL EN EL PEDIDORO LECTIVO 2017 – 2018. (*Titulo de Licenciatura*). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Pérez Solano, A. A., Conesa Santod, M., Castillo Suárez, I., & Cáceres Ortiz, J. D. (2019). *EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD RESOLVER PROBLEMAS QUE CONDUCEN A ECUACIONES LINEALES EN SÈPTIMO GRADO*. Eumed.net: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/10/habilidad-resolver-problemas.html#:~:text=Habilidades%20para%20resolver%20problemas%20matem%C3%A1ticas,para%20la%20sistematizaci%C3%B3n%20de%20esos>

Taype, S. M., & Casaverde, P. S. (2018). TALLER DE ACTIVIDADES LUDICAS APRA MEJORAR LA PRONUNCIACION ORAL EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N°02 MARIA INMACULADA ABANCAY – 2018. (*Titulo de*

Licenciatura). Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Abancay, Perú.

United Way. (10 de Febrero de 2015). *Teorías sobre el Aprendizaje Matemático*.
<https://www.unitedway.org.hn/teor%C3%ADas-sobre-el-aprendizaje-matematico>

VANEDUC. (02 de Agosto de 2017). *La Importancia de las Matemáticas*. Colegio Leonardo Da Vinci: <https://davinci.vaneduc.edu.ar/nivel-superior/noticias/la-importancia-de-las-matem%C3%A1ticas/#:~:text=Las%20matem%C3%A1ticas%20son%20fundamentales%20para,la%20cr%C3%ADtica%20y%20la%20abstracci%C3%B3n>.

Zavala, V. G. (2018). EFECTOS DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN ATENCION Y CONCENTRACION DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA, LIMA 2016. (*Título de Maestría*). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina del repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica delos Andes