

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

## **FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve  
problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial

**Autor.**

**Darli Niño Valle**

**Tumbes - Perú.**

**2022**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve  
problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años.**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

**Tumbes - Perú.**

**2022**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años.**

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido  
y forma.

Darli Niño Valle (Autor)

Mg. Mariela Díaz Alarcón (Asesor)

**Tumbes - Perú.**

**2022**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Tumbes, a los treinta y uno días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron sincrónicamente a través de Google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, y un representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **NIÑO VALLE DARLI**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **15**.

Por tanto, **NIÑO VALLE DARLI**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado  
DNI: 25772336

Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Secretario del Jurado  
DNI: 00230120

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Vocal del Jurado  
DNI: 43852105

## Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>23%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>22%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>7%</b> PUBLICACIONES	<b>11%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>13%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>periodicool.club</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>iccbram.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Angelica Maria Cuello Alean, Marlon Mike Mestra Montoya, Juana Raquel Robles González. "Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares", Assensus, 2020</b>	<b>1%</b>





# Submitted to Universidad San Francisco de Quito

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Mg. Mariela Diaz Alarcón  
Asesora

## **DEDICATORIA**

A mis queridos padres: Porque desde pequeña me han dado su amor y apoyo en las vías de la vida por el que he caminado, por enseñarme siempre a hacer las cosas con eficiencia y perseverancia. A ellos les dedico el presente tramo.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>vii</b>
<b>INDICE.....</b>	<b>viii</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Antecedentes .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1.1 Antecedentes nacionales.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1.2 Antecedentes internacionales .....</b>	<b>17</b>
<b>CAPITULO II</b>	
<b>competencias matemáticas y estrategias lúdicas</b>	
<b>2.1 Definición .....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 Teorías de las competencias.....</b>	<b>20</b>
<b>2.3 Teorías de las estrategias lúdicas .....</b>	<b>21</b>
<b>2.4 Estrategias lúdicas y competencia resuelve problemas de cantidad.....</b>	<b>21</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>23</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>25</b>
<b>REFERENCIAS CITADAS.....</b>	<b>26</b>
<b>ANEXO: EVALUACIÓN DE ENTRADA – LISTA DE COTEJO (PRE POST TEST)</b> <b>.....</b>	<b>28</b>



## RESUMEN

Esta monografía tiene como objetivo analizar la aplicación de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años. Mediante la revisión literaria se focaliza en el contexto educativo actual que exige la implementación de estrategias innovadoras que estimulen el aprendizaje y promuevan el desarrollo de competencias en los escolares sobre todo en los infantes, el método que se empleó fue el descriptivo exploratorio. De acuerdo a lo investigado se concluye que las estrategias lúdicas permiten fortalecer la enseñanza en el proceso de aprendizaje de las matemáticas más aún en estudiantes de educación inicial.

**Palabras claves:** estrategias lúdicas, competencia resuelve problemas de cantidad, competencias matemáticas.

## **ABSTRACT**

The objective of this monograph is to analyze the application of playful strategies to achieve the development of the competence to solve quantity problems in 4 years old girls and boys. Through the literary review, it focuses on the current educational context that requires the implementation of innovative strategies that stimulate learning and promote the development of skills in schoolchildren, especially in infants, the method used was the descriptive exploratory. According to what was investigated, it is concluded that playful strategies allow teaching to be strengthened in the learning process of mathematics, even more so in initial education students.

**Keywords: playful strategies, competence solves quantity problems, mathematical competences.**

## INTRODUCCIÓN

El año escolar 2021 fue un año de grandes cambios para los docentes y alumnos debido al inicio de la pandemia ocasionada por coronavirus, junto a ello se sumó el desarrollo de tecnologías digitales orientadas a ofrecer cursos a distancia, se desarrollaron nuevas oportunidades educativas tales como recursos educativos abiertos y masivos abiertos en línea de los cuales han surgido cursos para que masas más grandes accedan a la educación.

En lo digital de hoy la edad, el aprendizaje en línea, el aprendizaje combinado, las redes sociales y el aprendizaje abierto son fundamentales desarrollos para una enseñanza eficaz. Asimismo, las utilizaciones generalizadas de las herramientas de aprendizaje móvil han agregado una dimensión diferente a la educación a distancia, sin embargo, han dejado de lado las estrategias de enseñanza en cursos principales como matemáticas, específicamente en resolver problemas.

Cabe precisar que la solución de problemas consta de un desarrollo muy complejo en la cual los estudiantes necesitan estar adecuadamente apoyados y entrenados, es por ello que, durante esta revisión de la presente monografía, la investigación incluida transmitirá la importancia de usar estrategias lúdicas para lograr un desarrollo y cómo pueden ayudar con el aprendizaje de los estudiantes y actitud hacia las matemáticas.

La presente monografía tiene por objetivo analizar la aplicación de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en infantes de 4 años.

Asimismo, la presente monografía servirá como guía para otras investigaciones, de modo tal que se pueda tomar como un modelo en otras instituciones educativas a nivel local, regional, nacional e internacional.

La presente investigación está compuesta por dos capítulos, el primer capítulo corresponde al planteamiento de la monografía en la cual se presenta la descripción o realidad problemática, así como también, se encuentran: formulación del problema y de los objetivos, además incluye justificación, todo ello aporta argumentos que permitan adoptar una posición sobre el tema en debate.

En el segundo capítulo se puede observar el marco teórico el cual contiene antecedentes internacionales y nacionales, definición de estrategias lúdicas, competencias matemáticas, teorías de estrategias lúdicas y competencia resuelve problemas de cantidad. Por último y muy relevante se presentan conclusiones, recomendaciones relacionadas con los objetivos propuestos en la presente monografía.

A nivel internacional, la educación es uno de los procesos más complejos del ser humano y por ende la más fundamental, sin embargo, desarrollar habilidades para utilizar números, formas de expresión, operaciones básicas y símbolos relacionados a la matemática es más importante aún, ya que los estudiantes no podrán reforzar y concretar conocimientos sobre aspectos cuantitativos y espaciales, pero sobre todo no podrán resolver problemas referentes a la vida cotidiana.

En ese contexto las competencias matemáticas juegan un rol importante ya que su desarrollo empieza desde el estado primigenio de vida del ser humano, posteriormente en educación inicial, seguido de la primaria, secundaria e incluso hasta en la universidad.

Arguello & Sequeira (2017) indica que la competencia matemática es vital para la vida en la sociedad moderna y es particularmente importante para muchas ocupaciones y profesiones, es por ello que, en muchas naciones, los jóvenes con habilidades matemáticas insuficientes experimentan importantes dificultades para obtener un puesto de formación

dentro del sistema dual y, posteriormente, a menudo se matriculan en programas de educación.

De acuerdo al informe de la prueba PISA del año 2018, el Perú alcanzó un ponderado de 400 puntos en el examen de matemática, escalando trece lugares de los logrados en 2015, asimismo, aún con al aumento de promedio, el Perú se encuentra de forma muy baja a comparación de otras naciones sudamericanas como Chile que con 452 puntos se posiciona en el lugar 43.

No obstante, la última Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) que pretende recabar información de todos los colegios, evaluando asignaturas de Matemática y Lectura de segundo de primaria hasta cuarto grado, esta medición arrojó en el 2018 que, de todos los niveles evaluados, el segundo grado de primaria registró la mayor caída durante ese año de modo tal que el 14,7% de ellos resolvieron con éxito operaciones matemáticas, representando los niveles más bajos observados en este nivel escolar de los últimos cuatro años.

Estos resultados muestran un panorama preocupante para nuestros alumnos ya que al no desarrollar de forma óptima sus competencias matemáticas no podrán erigir aprendizajes significativos, es decir esta es una incertidumbre que no solo se centra a cierta área curricular específica, más aún en diversas áreas de todos los grados, ya que sin una adecuada creación de cultura de las matemáticas estas dejarán de verse como fórmulas en una página, sino que sean conceptos para discutir y razonar.

En la nación peruana ocurre uno de los más grandes escollos en el proceso de las competencias matemáticas, si bien es cierto no hay estudios y/o resultados sobre la problemática en niños de 4 años uno de los factores podría ser la falta de estrategias lúdica debido a que el infante posee la naturaleza de ser lúdico, dicho juego puede llevar a la matemática más allá de la memorización.

Ya en el plano local, específicamente en la provincia de Piura, a través de las escuelas se observa que el aprendizaje de memoria y un enfoque curricular estrecho que contribuyen al aumento de la inquietud de los infantes en el colegio, así como su menguante interés, motivación y desarrollo en las competencias matemáticas.

Generalmente los infantes siempre se interesan por diferentes juegos, empiezan a jugar antes de empezar a caminar o hablar, ven las obras como una distracción y están en atención mientras juegan, es así que lo cuativador y la motivación son relevantes para el aprendizaje, por lo que el juego se puede utilizar como una herramienta para el aprendizaje. Por otro lado, los niños viven con las matemáticas en su vida diaria y crecen con las matemáticas.

Es por ello que surge la necesidad emplear una solución lúdica y creativa de problemas que desafíen a los estudiantes a pensar más allá de lo convencional y a evitar caminos de pensamiento trillados y estériles. Esto no solo motivará el aprendizaje de los estudiantes, sino que fomentará el compromiso e inspirará un aprendizaje más profundo.

¿De qué manera la aplicación de las estrategias lúdicas logra el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niño de 4 años?

¿Cuáles son las oportunidades de mejora al aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años?

¿Cuáles son las ventajas de aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años?

¿Cómo mejorar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niño de 4 años?

Objetivo general

Analizar la aplicación de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años.

### **Objetivos específicos**

Establecer las oportunidades de mejora al aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niño de 4 años.

Describir las ventajas de aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niño de 4 años.

Explicar la propuesta de mejora de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niño de 4 años.

La monografía se justifica en el aspecto metodológico, debido a que, en la realización de la presente monografía, se utilizará el método descriptivo exploratorio. La investigación se justifica en el aspecto teórico, y que va permitir originar una discusión, tanto con la información existente como en el contexto, y así poder hacer uso de las teorías modernas acerca de las estrategias lúdicas y el desarrollo de competencias necesarias para generar reflexión sobre el conocimiento existente. El estudio servirá como guía para otras investigaciones, para que se pueda tomar como un modelo en otras instituciones dedicadas al rubro educativo e instituciones educativas en general, además que les permita contar con referencias para aumentar las estrategias originadas en el juego que a su vez proporciona el desarrollo del cuerpo de los infantes de Educación Inicial.

En el aspecto práctico, el estudio servirá como guía para otras investigaciones, de modo tal que se pueda tomar como un modelo en otras instituciones educativas a nivel local, regional, nacional e internacional, además les permitirá contar con referencias para optimizar el progreso de la competencia matemática resuelve problemas en los infantes de 4 años.

## **CAPÍTULO I.**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1.1 Antecedentes**

##### **1.1.1 Antecedentes nacionales**

Montero (2017), en su tesis denominada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial”, tuvo como objetivo general establecer una estrategia lúdica orientada a la mejora de las competencias matemáticas en los infantes de 5 años. La investigación no contó con población ya que se trató de una investigación cualitativa y descriptiva. El autor llegó a la conclusión que el juego lleva al aprendizaje de las matemáticas por encima de la memorización, es decir a una comprensión más amplia de las matemáticas, además anima a los estudiantes a hablar, pensar, razonar y preguntarse a medida que avanzan en los problemas.

Barrios & Muñoz (2017), en su tesis denominada “Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en infantes de 5 años en la I.E Sagrada Familia de Concepción”, se planteó como objetivo establecer la relación de las actividades lúdicas con el pensamiento lógico matemático en los infantes. La población constó de dos grupos de niños, se utilizó el diseño cuasi experimental con pre y post test en cada grupo. Los autores concluyeron que crear un sentido de curiosidad, incluso por conceptos simples, involucra a los estudiantes de una manera lúdica, asimismo las estrategias simples como girar y hablar pueden crear oportunidades para el aprendizaje colaborativo y lúdico, además el uso de indicaciones como parte de la rutina diaria del salón de clases puede hacer que los conceptos matemáticos sean divertidos.



Guerra (2017), en su tesis denominada “Programa divertimati y competencias matemáticas en los infantes de 5 años de la Institución Educativa N°10” PEDRO DE OSMA”, tuvo por objetivo general establecer si la aplicación del programa en mención está relacionada directamente en el logro de las competencias matemáticas. La presente investigación fue cuantitativa, de diseño cuasi - experimental, constó con una población de 180 alumnos. El autor llegó a la conclusión que el uso de elementos físicos o digitales crea un espacio para que los estudiantes jueguen con conceptos e ideas más abstractos, por ello la libertad de un entorno lúdico crea oportunidades para un compromiso más profundo.

### **1.1.2 Antecedentes internacionales**

Ayala (2018), en su tesis de licenciatura titulada “Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática” tuvo como objetivo principal, establecer las diferencias en la motivación del estudiante con el aprendizaje de las matemáticas. La investigación tuvo un diseño cuasi experimental. El autor llegó a la conclusión que las actividades recreativas enriquecen nuestras vidas de muchas maneras, además el aprendizaje lúdico es una de las relevantes formas en que los infantes aprenden y desarrollan la autoestima al darle al niño un sentido de sus propias habilidades y sentirse bien consigo mismo.

Calderón & Orozco (2017), en su tesis denominada “Efecto de la estrategia lúdico - pedagógica articulada a los procesos de resolución de problemas de tipo numérico.”, tuvo como objetivo establecer relación entre el aprendizaje de conceptos matemáticos con actividades resueltas con papel y lápiz La muestra constó de 48 estudiantes de segundo grado primaria. Aplicó un Pretest y Postest. Los autores llegaron a la conclusión que implementando estrategias lúdico pedagógicas en el aula

de clases se logrará un resultado sobre el desarrollo de resolución de problemas y el logro en la solución de los mismos.

Orquendo (2016), en su tesis denominada “Prácticas de enseñanza de lógico matemático de inicial II en el centro de educación inicial Casa de la Cultura Ecuatoriana”, tuvo como objetivo recopilar la información relevante con la que se logre describir las prácticas de enseñanza ya sean importantes para establecer una estructura metodológica, relacionado a la realidad de la institución y su entorno. Utilizó el método cualitativo, dicho estudio de caso buscó comprender lo que transcurre en el espacio de aprendizaje. El autor concluyó que crear libertad y, al mismo tiempo, ofrecer dirección permite un juego productivo que abre la mente de los estudiantes para comprender mejor los conceptos matemáticos difíciles.

## CAPITULO II

### COMPETENCIAS MATEMÁTICAS Y ESTRATEGIAS LÚDICAS

#### 2.1. Definición

Tobón (2004) indica que las competencias matemáticas se conceptualizan como un área separada que incluye componentes verbales (conocimiento numérico, conteo, cálculo y razonamiento) y componentes no verbales (notación matemática, razonamiento en tiempo y espacio y cálculo).

Ayala (2018) asevera que las competencias matemáticas son aquellas que involucran hacer cálculos de cantidades, tamaños u otras medidas. Los conceptos básicos como suma, resta, multiplicación y división proporcionan gran base para aprender y utilizar conceptos matemáticos más avanzados, por ello ser competente en las habilidades matemáticas básicas ayudará tanto en el lugar de trabajo como en la vida diaria.

En ese contexto usamos las matemáticas todos los días en casi todas las situaciones, incluido el trabajo. Esto hace que las habilidades matemáticas sean una ventaja valiosa para los currículums. La comprensión de las matemáticas básicas permite a los empleados resolver problemas y tareas cotidianas de una manera más eficaz

Tupia (2018) manifiesta que una estrategia lúdica involucra a los niños de una manera que fomente su imaginación creativa y permite el aprendizaje indirecto, ya que lo estudiantes no se enfocan en la resolución de problemas, sino que lo usan como parte de su vida cotidiana.

Aroche (1996) indica que muchos educadores han llegado a creer que deben elegir entre enseñar o dejar que los niños jueguen, esto es simplemente una falsa dicotomía, es por ello que las prácticas de aprendizaje lúdicas, aquellas que incluyen el juego libre y guiado, representan el término medio entre estas perspectivas contrapuestas, basado en un cuerpo creciente de estudios científicos evidencia que el aprendizaje lúdico facilita el pensamiento matemático, procedimental fluidez e interés más allá de los métodos tradicionales de instrucción.

Barrios & Muñoz (2017) sugieren que cuando vean las matemáticas como una forma de pensar en lugar de un conjunto de hechos y procedimientos para aprender se obtendrá una perspectiva más amplia sobre qué habilidades cognitivas específicas subyacen al rendimiento en matemáticas y cómo las experiencias basadas en el juego fomentan tales habilidades.

## **2.2 Teorías de las competencias**

Morales (2007) define a la competencia como habilidades prácticas requeridas para ciertas materias educativas, se necesitan diferentes habilidades técnicas para desarrollar un curso educativo, ellas harán al estudiante más eficiente y efectivo, asimismo con una sólida comprensión y aprendizaje de las competencias matemáticas básicas el infante puede estar preparado para el éxito escolar, más aún si no está familiarizado con la idea de conjuntos o números enteros, este es un excelente panorama para comenzar.

Valiente & Galdeano (2009) manifiestan que las competencias son patrones de pensamiento, sentimiento, acción o incluso habla que hace que un maestro sea exitoso en su trabajo, también puede implicar cualificación, en términos de certificación, y competencias en términos de pensamiento y acción.

La competencia consiste no sólo en una actitud positiva hacia los beneficios de tener un conjunto diverso de alumnos en sus clases, los docentes deben poder seleccionar entre una amplia variedad de técnicas de enseñanza y estrategias de aprendizaje activo que incluyen enseñanza basada en la investigación y en proyectos, aprendizaje colaborativo para trabajar de manera efectiva y adaptar el aprendizaje a un grupo diverso. de los estudiantes, que, aunque en el mismo entorno de aprendizaje, tienen diferentes necesidades y preferencias de aprendizaje. (Currículo Nacional, 2016, p.21)

### **2.3 Teorías de las estrategias lúdicas**

Calderón & Orozco (2017) manifiestan que las teorías del aprendizaje y las teorías del juego han sido, en gran medida, campos separados en la investigación académica, sin embargo, las nuevas condiciones comunicativas hacen que los alumnos se conviertan no solo en consumidores de información sino también en productores de información, miembros activos de comunidades de aprendizaje y, por ejemplo, jugadores de juegos en línea, con nuevos recursos para la comunicación, se plantean nuevas demandas y nuevas posibilidades para el aprendizaje.

Risueño (2007) precisa que los estudiantes se involucran más en su aprendizaje cuando juegan, y el contenido enseñado se refuerza a medida que aumenta la positividad de la clase, en ese sentido se ha descubierto que los juegos mejoran las funciones cognitivas como la memoria, el razonamiento y tienen el potencial de revertir los problemas de función cerebral relacionados con el envejecimiento, como la pérdida de memoria a corto plazo.

### **2.4 Estrategias lúdicas y competencia resuelve problemas de cantidad**

En un mundo profesional, algo muy cierto es que la resolución de problemas es una habilidad vital si quieres sobrevivir y prosperar. Es una habilidad laboral

universal que las organizaciones buscan en nuevos empleados potenciales y que los gerentes buscan cuando consideran candidatos para promociones.

Calle & Viera (2019) indican que el 60% de los gerentes sienten que los recién graduados que ingresan a la fuerza laboral carecen de habilidades para resolver problemas, lo que la convierte en la habilidad blanda que más comúnmente falta.

La habilidad para resolver problemas debe practicarse y perfeccionarse de manera continua para poder aplicarla de manera efectiva cuando llegue el momento. Y si bien hay toneladas de enfoques tradicionales para convertirse en un mejor solucionador de problemas, hay otra opción (mucho más interesante): actividades de resolución de problemas de formación de equipos.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Una de las oportunidades de mejora al aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 4 años, radica en que la contribución positiva del juego al proceso educativo es confirmada por los hallazgos de esta investigación. Las respuestas de los docentes/educadores en muchas investigaciones son en general positivas y relevantes. En cuanto al desarrollo de competencias matemáticas importantes en el marco del aprendizaje lúdico, el último parece fortalecer las habilidades de un estudiante infante.

**SEGUNDA:** Entre las ventajas más relevantes de aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en infantes de 4 años, tenemos que los juegos brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar conceptos numéricos fundamentales, como la secuencia de conteo, la correspondencia uno a uno y las estrategias de cálculo. Los juegos matemáticos atractivos también pueden alentar a los estudiantes a explorar combinaciones de números, valor posicional, patrones y otros conceptos matemáticos importantes.

**TERCERA:** Una propuesta de mejora de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en infantes de 4 años, radica en los materiales que son una combinación de recursos y actividades empleados por los docentes. el entorno óptimo de aprendizaje temprano fomenta el pensamiento matemático a través de un enfoque de aprendizaje lúdico. Con base en la teoría del desarrollo y la investigación de las ciencias del aprendizaje, se puede observar que las experiencias de aprendizaje lúdicas son intrínsecamente motivadoras y permiten que los niños desarrollen conocimientos matemáticos conceptuales y procedimentales a través de un compromiso significativo y procesos de creación de sentido, de este modo el interés de los niños alcanza su punto máximo a través de actividades activas y atractivas, sobre todo experiencias que facilitan la ejecución de la competencia resuelve matemática. La bibliografía revisada sugiere que si queremos preparar

niños que estén más interesados en las matemáticas, más motivados para aprender y tener la capacidad de ver las relaciones en el mundo que les rodea, deben razonar mejor simbólicamente sobre acciones cotidianas, para ello el aprendizaje lúdico logrará proporcionar una pedagogía óptima.



## RECOMENDACIONES

- Para obtener las oportunidades de mejora al aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en infantes de 4 años, se recomienda que esta forma de aprendizaje de desarrolle por medio de diversas prácticas pedagógicas, como el aprendizaje basado en proyectos, en el cual los infantes desarrollen conocimientos al explorar un problema del mundo que los rodea, así como experiencias de aprendizaje personal.
- Para obtener una mayor ventaja de aplicar las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en infantes de 4 años. Los programas preescolares basados en el juego se centran en el niño individual y sus intereses, las aulas basadas en el juego a menudo se dividen en diferentes "centros" que fomentan intereses particulares y áreas de desarrollo infantil, y permiten que los niños elijan sus propias actividades diarias. Se recomienda que las áreas comunes de exploración en los preescolares basados en el juego deben incluir espacios domésticos con ambientes domésticos y de cocina, áreas de ciencia y tecnología, espacios de lectura, mesas de agua y/o arena, áreas para el juego imaginativo.
- Una propuesta de mejora de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niño de 4 años, por parte del docente es un desarrollar enfoque de diseño lúdico lo cual no se trata simplemente de transformar la productividad y el acto de desarrollo en algo ciegamente percibido como "divertido", el diseño lúdico también implica una cuidadosa y un reexamen serio de cómo se ven los proyectos de enseñanza en los preescolares y vidas en las que intenta intervenir, pero sobre todo pensar más cuidadosamente sobre qué tipo de actividades serían productivas, o si talvez ninguna de los infantes lo consideran significativo a sus vidas y a sus mundos.

## REFERENCIAS CITADAS

- Arguello, B., & Sequeira, M. (2017). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanzaaprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica*. Managua: Univeridad de Nicaragua.
- Aroche, A. (1996). *El juego en la edad preescola*. Madrid: Eprints Complutense.
- Ayala, L. (2018). *Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación haci el aprendizaje de la matemática*. La Antigua Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Barrios, O., & Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la I.E Sagrada Familia de Concepción*. Lima: Universidad Nacional del Centro.
- Bruner, J. (1993). *El hombre y su causa*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor S.A.
- Bunge, M. (1971). *La ciencia su metodo y su filosofía*. Buenos Aires: Siglo Veinte.
- Calderón, S., & Orozco, X. (2017). *Efecto de la estrategia lúdico - pedagógica articulada a los procesos de resolución de problemas de tipo numérico*. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Calle, M., & Viera, E. (2019). *Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en los alumnos de 2° grado de la I.E Señor de la Divina Misericordia, Sullana - Piura, 2019*. Talara: Universidad Nacional de Piura.
- Currículo Nacional. (01 de 01 de 2016). <http://www.minedu.gob.pe/>. Obtenido de Currículo Nacional de Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-3.pdf>
- Guerra, A. (2017). *Programa Divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la I.E inicial N°10 "Pedro de Osma*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Meñolez, A. (2003). *Nuevas propuestas ludicas para el desarrollo curricular*. Madrid: Paidotribo.

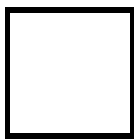
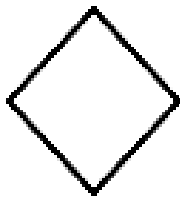
- Montero, G. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en los niños de 5 años de nivel inicial*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Morales, S. (2007). *La educación de competencias para la convivencia en una sociedad plural*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Orquendo, S. (2016). *Prácticas de enseñanza de lógico \_matemático de inicial II en el centro de I.E de la cultura ecuatoriana*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Pavía, V. (2006). *Jugar de modo lúdico*. . Buenos Aires: Noveduc.
- Piaget, J. (1978). *La representación del Mundo en el Niño*. Madrid: Morata.
- Risueño, A. (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura*. Buenos Aires: Banum.
- Tobón, S. (2004). *Formación basada en competencias*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Valiente, A., & Galdeano, C. (2009). La enseñanza por competencias. *Scielo*. Vol 20. N° 3, 20-21.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de las procesos psíquicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

## ANEXOS

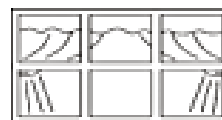
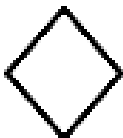
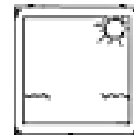
MI NOMBRE:

.....  
.....

- 1.- Pinta las figuras geométricas: El cuadrado de color amarillo, el círculo de color rojo, el triángulo de color azul, el rectángulo de color verde, el rombo de color anaranjado y el óvalo de color morado.



- 2.- Une mediante una línea las figuras con el objeto según su forma.



3.- Marca con una cruz el objeto más pequeño

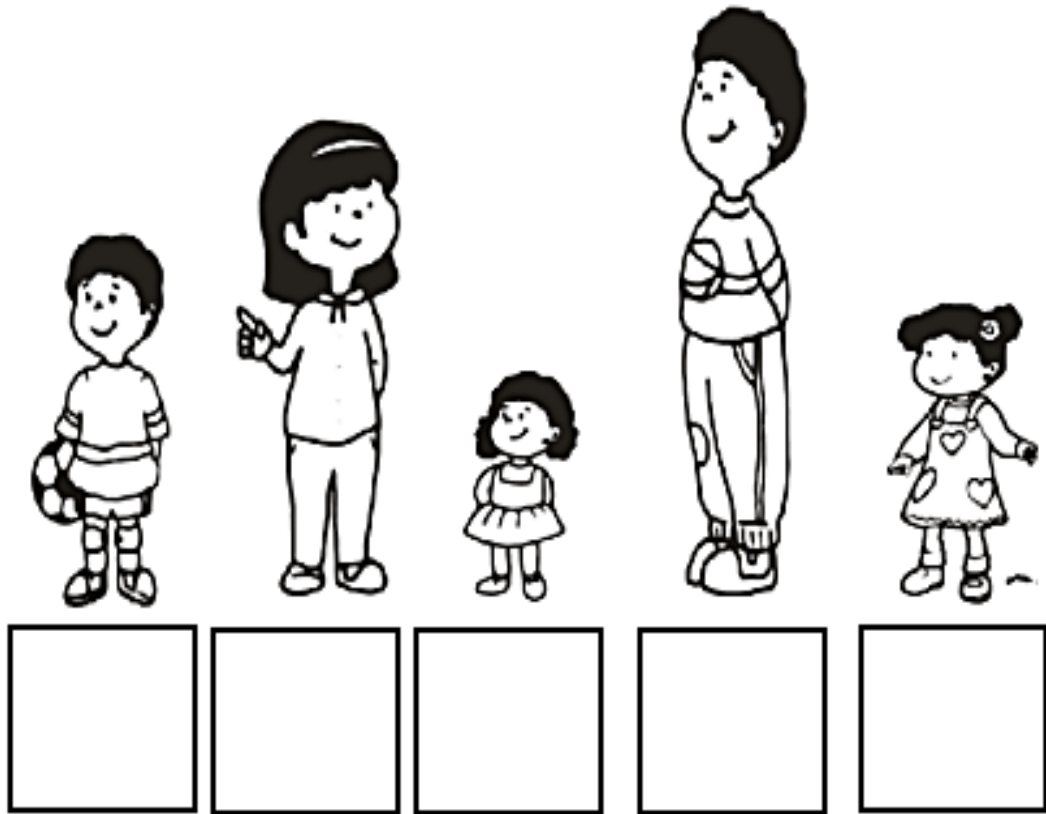


4.- Marca con una cruz el objeto más grande.

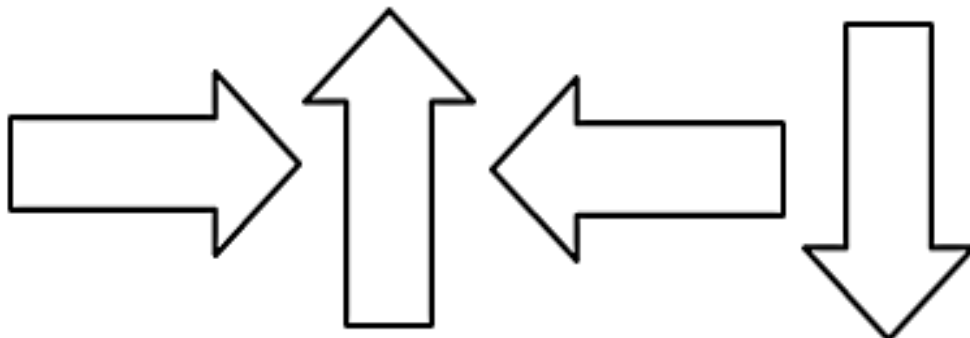

5.- Dibuja palos ordenando de bajo a alto.

--	--	--	--	--

6.-Ordena a los niños de alto a bajo enumerando en los recuadros que se encuentran en la parte inferior.



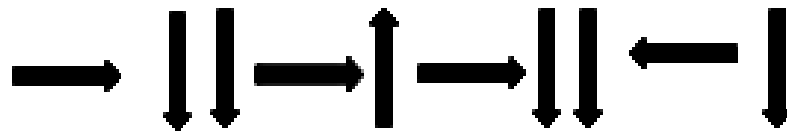
7.- Pinta de color rojo la flecha que indica a la derecha, de azul la que indica ala izquierda, verde la que indica a arriba y de anaranjado la que indica abajo.



8.- Pinta la figura que está al lado derecho y marca con un aspa la figura que está al lado izquierdo de la niña.



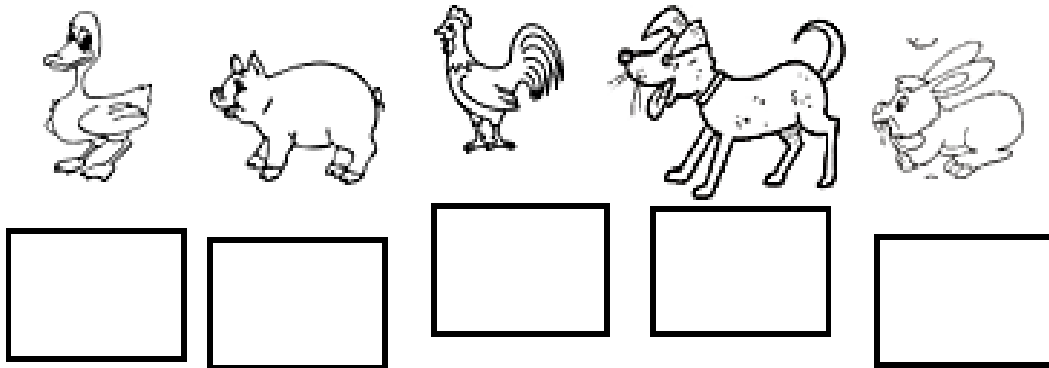
9.- Trazo caminos en los cuadrículados siguiendo las consignas de las flechas.  
Empiezo desde el punto.



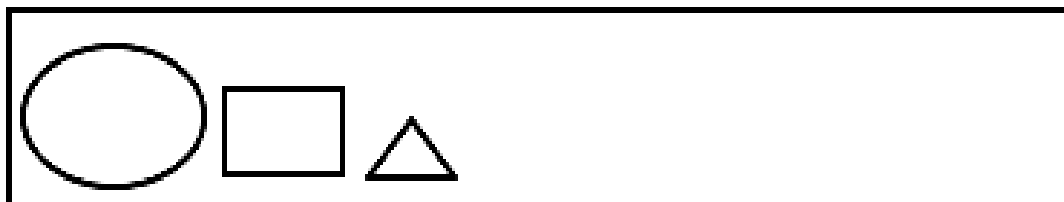

10.- Colorea el perro que va primero, marca con una cruz el que va tercero y encierra el que va en el último lugar.



11.- Enumera según el orden que se encuentra cada animalito.



12.- Completa la secuencia según el patrón.

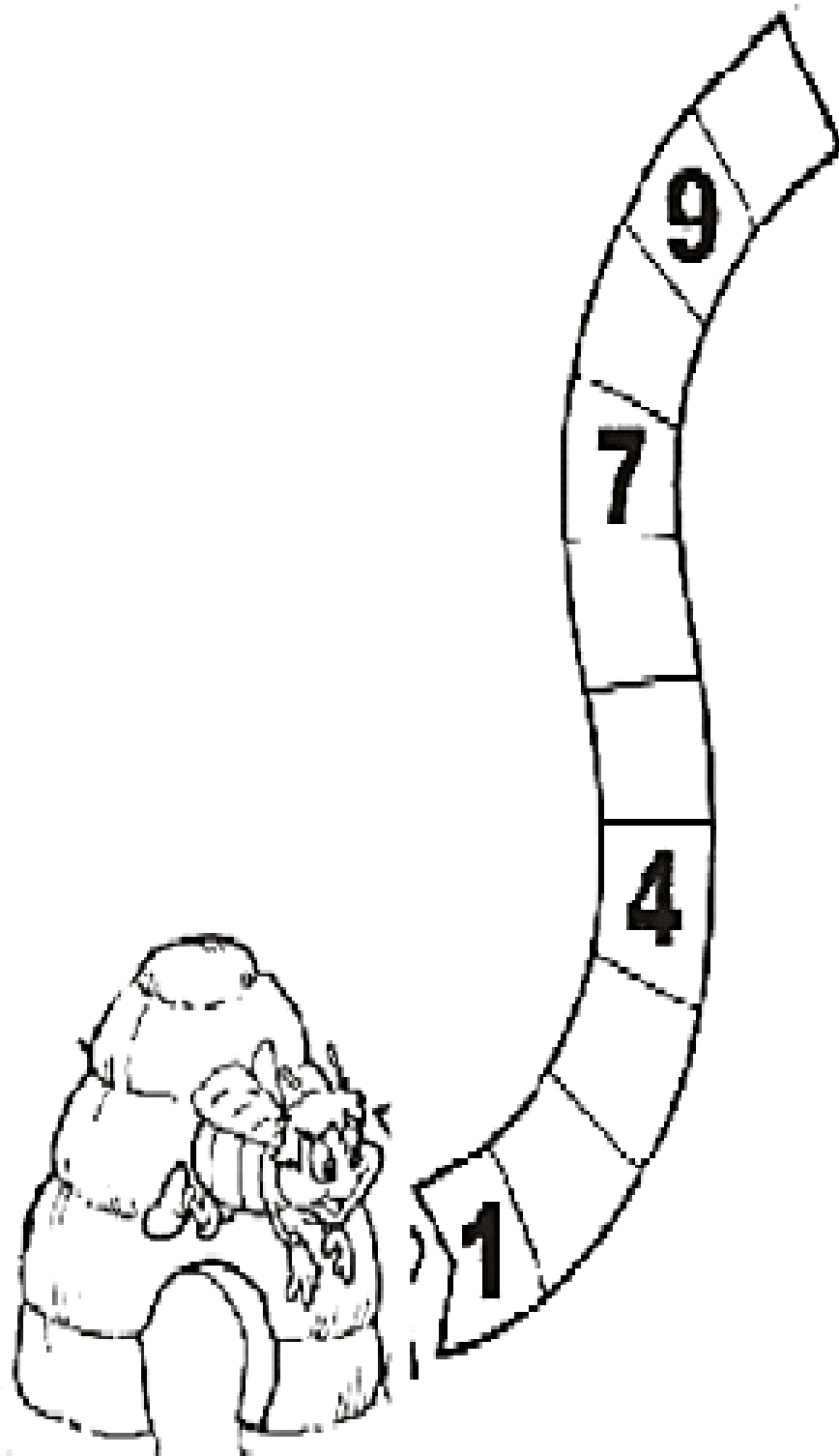


13.- Crea un patrón.





14.- Completa los números en forma ascendente



15.- Completa los números en forma descendente.

